POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS



TROISIÈME ÉDITION

Carte des stations

Carte des stations

<< CRÉDITS_

POLARIS_

LE JEU DE RÔLE DES PROFONDEURS

Univers

Philippe « Cyrull » Tessier et François « Iron » Menneteau

Système de jeu* et scénario

Raphael « Ralph B » Bombayl

** d'après les textes de Philippe Tessier et François Menneteau*

Illustrations intérieures

Joël Mouclier, Jean-baptiste Reynaud, Swal, Geoffroy Thoorens

Illustrations de couverture

Geoffroy « Djahal » Thoorens

Carte des fonds marins

Jean-Christophe Hautbois

Illustrations intérieures

Joël Mouclier, Jean-baptiste Reynaud, Swal, Geoffroy Thoorens

Mise en page et Layout

Damien Coltice

Remerciements Philippe Tessier

Un grand merci à Ralph, à Damien et à l'équipe Black Book pour avoir donné une seconde jeunesse à ce jeu.

Un autre grand merci à François Menneteau pour son immense contribution à cette nouvelle édition.

Et encore un autre grand merci à Laurent buisson (notre bubu national) pour son remarquable, que dis-je, son formidable travail sur le site et le forum **Polaris**, où il fait preuve d'une infinie patience.

Je tiens également à saluer le travail de nombreux membres du site que ce soit pour l'élaboration de programmes (merci Dergen pour Oxygène), de fiches ou la rédaction de nouvelles et d'aides de jeu.

Merci à tous les piliers du forum et de l'univers **Polaris** sans lesquels il y a de fortes chances que cet univers soit tombé dans l'oubli : Dergen (dit, entre autre, le Breton bougon ou le Pitbull Armoricain, un étrange personnage apportant une touche de chaos au forum **Polaris**), 2Times (le visiteur d'ogame), Gawerwock (dit le prolifique), Abyss (il y a aussi des sirènes sur le site Polaris), Akae, Alechuga, Algeroth, AnGel, Aquilyan, Argaz, Arma, Atismo, Babayaya, Balt, Ben, Bigbull, Bigfoot, Blackbird, Blacklemming, Blackshadow, Brazouck, -BS-, Cadwalladr, Calgar, Carmine, Céline, Closer, Coralia, Daigotsu max, Darius, Dark Ange Omega, Darxlorz, Dbomber, Dead, Decha, Demosthene, Didascalie (notre agent au Québec), Djoul, Docteur Vrikken, Dorian, Drach, Drakanne, Dryden, Eldor, elric130, Elzaeer, Exo-4, Faelron, Felixnemrod, Franck, Garulfoo, Ghainor, Gigi33, Gloupy, Gwenael (pour son « travail de fourmi » et ses compilations magiques), Hawg, Hida Benji, Hunter, Hyeronius, Illyan, Ironman, Itachisan, Iwaz, Jodas1, Jonny meleze, Josey walles, Kalamaro, Kane, Kaourentin, Kariaudhanaur, Katlanis, Kel, Kennyl, Kephreyne, Kildor, Konan, Ktar, Kukuni, L_ange déçu, La coquille, Lameth, Le Gascon, Le Vif Argent, Licrone, Lorequest, Louane de Shalibor, Luther, Maethor, Magus, Mahyar, Marburg, Marduf, Marling, Mastertiti, Michi, Mioshimi, Missdo (une autre sirène avec un scanner en plus), Mryaume, Murène, Nephi, Nesah, Nok, Nours78, Oaken, Obic, Olivier2972, Orc, Orca, Orog76, Oxygen, Papy, Par le fond, Patatorus, Perceval, Pernoel, Peterplouf, Pik_0fr, Pimouss, Psycho, Pydus, Popov, Poulosis, Pretre, Progfred, Prophet, Ramas, Ranger, Raven, Red ice, Riquel Palermo, Samaty, Sanrek, Sarroyan, Schmurtz, Scion, Seb, Shaan, Shendar rod, Sojiro_l_immortel, Sombre, Splynncrith (notre envoyé spécial au Japon), St-Gabriel, Struibulu, Tahitibob, Tempus, Torgan, Tumu, Valdae, Valérian, Valrus, Vinci², Viramis, Vlaamse, Vorhalan, Xheyter, xXx Goss xXx, Yameld, Yapp, Yoda, Yohm, Yopman, Zelfred, Zenokan

Et enfin merci à Guillaume Gille-Naves pour les premières versions de **Polaris**, à l'équipe du SDEN (http://www.sden.org) et à tous les auteurs et dessinateurs ayant contribué à **Polaris** : Julien Blondel, Benoît Attinost, Geoffrey Picard et, bien entendu, à Joël Mouclier et Geoffroy Thoorens.

Relectures, conseils et playtests

Stéphane Barberet, Pascal Beard, Sébastien « Magus » Bensaid, Franck « Goss » Boisseau, Laurent « Bubu » Buisson, David Burckle, Vincent Carluier, Alexandre Clavel, Damien Coltice, Lionel Doyen, Julien « Kobbold » Dutel, Guillaume « Valdae » Fauconnet, Nicolas Gaillard, Yannick « Babayaya » Joubert, Olivier « Darius » Lafont, Natacha Ségala, Thomas Robert, Julien « Selpoivre » Rothwiller, Vincent « Josey Walles » Rouyer, Annick Tessier, Romain Triaire.

Remerciements Black Book éditions

à Philippe Tessier pour son insubmersibilité, sa disponibilité et sa gentillesse…

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

Achevé d'imprimé en juin 2008 par Grafo, 51 avenue Cervantes 48970 Basauri, ESPAGNE.
Édité par Black Book Éditions, 26 rue Thomassin, 69002 Lyon.
Dépôt légal : juin 2008. ISBN : 978-2-915847-32-1

www.black-book-editions.fr

<< SOMMAIRE_

Note : • *Règles optionnelles,* •• *Règles avancées*

CARTE DES STATIONS 00

PRÉFACE 06

BIENVENUE DANS POLARIS 07

LIVRE UN : L'UNIVERS DES PROFONDEURS 09

HISTORIQUE 10
Introduction 10
Histoire récente 11

LES CIVILISATIONS DES ABYSSES 14
Les grandes nations 15
Hégémonie 15
Ligue Rouge 21
Alliance polaire 25
La République du Corail 28
Équinoxe et le culte du Trident 32
L'Union Méditerranéenne 36
Les puissance mineures 38
Amazonia 39
La Confédération d'Enderby 39
États du rift 39
Fédération du cap 40
Fuego liberdad 40
Nouvelle Lémurie 40
Rodhia 41
Royaume de l'Indus 41
Factions et groupes importants 42
L'Alliance Azure 42
La Confrérie des Veilleurs 42
Les Généticiens 44
La Fraternité du Soleil Noir 44
Les Frères des abysses 44
La communauté du Léviathan 44
Mercenaires 45
Pirates et pillards 45
Contrebandiers et chasseurs de prime 46
Principales stations et villes sous-marines 46

L'UNIVERS SOUS-MARIN 56
Alimentation 56
Architecture navale et sous-marine 56
Aventure 57
Clonage 57
Coût de la vie 57
Confinement 57
Communautés 58
Communication 58
Communication intra-station 58
Cavernes 58
Coraux 58
Courants 59
Dorsales 59
Dépôts de l'empire des Généticiens et de l'Alliance Azure 59
Déplacements et voyages 59
Enfants 61
Eau potable 61
Énergie 62
Extérieur et fonds marins 62
Effet Polaris 62
Flux thermiques 62
Fluides et mélanges 63
Frontières 63
Faune et flore 63
Famille 64
Femmes 64
Fumeurs noirs 64
Habillement 64
Hygiène, maladies et espérance de vie 65
Histoire et culture 65
Informations 65
Installations et complexes sous-marins 65
Légendes et superstitions 66
Loi 66
Langues 66
Monnaie et troc 66
Mutants 66
Mode et loisirs 67
Morts et inhumation 67
Narco-fluides, narco-mélanges et drogues 67
Oxygène 67
Politique et espionnage 68
Pression et profondeur 68
Ruines de l'ancien temps 68
Recherche génétique et pharmaceutique 68
Religions 68
Relief 68
Siphons et tourbillons sous-marins 69
Température 69
Technologie et métaux 69
Virus de stérilité et dégénérescence génétique 70
Visibilité et lumière 70
Vie dans les stations 71
Vie dans les cités 71

L'ENFER TERRESTRE, LES SOUTERRAINS ET L'ESPACE 72
La Surface 72
Les sous-sols 73
L'espace 74

LIVRE DEUX : ÉQUINOXE 75

PRÉSENTATION 76

STATION ÉQUINOXE 77
Bref historique 77
Population d'Équinoxe et mode de vie 78
Description 83
Les ascenseurs 83
Plan d'Équinoxe 84
Les barges d'évacuation 85
Les hangars, la douane, etc. 85
Les inter-niveaux 85
Les parois étanches 85
Les niveaux de la station 86
Niveau 0 86
Niveau 1 87
Plan du niveau 1 88
Niveau 2 89
Niveau 3 89
Niveau 4 90
Niveau 5 91
Niveau 6 91
Niveau -1 91
NIveau -2 92
Niveau -3 92
Niveau -4 93
Niveau -5 93
Niveau -6 93
Niveau 7 à 10 : Les ambassades 94
Niveau 7 94
Niveau 8 95
Niveau 9 95
Niveau 10 96
Niveau 11, 12 et -8 : Les Veilleurs 96
Niveau -7 : Les machineries 97
Factions et personnages importants 98

AUTOUR D'ÉQUINOXE 99
Les stations lointaines 99
Les alentours 100
Le seuil de Rockhall 100
La faune et la flore 100
Les mammifères 100
Le flux 100
Les stations Veilleurs 101
Station de transit Olympe 101
Communautés du seuil de Rockhall 101
Ariane 103
La cité en surface 103
La cité souterraine 104
Légendes d'Équinoxe 104

LE CULTE DU TRIDENT 105
Les élus 106
Les ordonnateurs 108
Les administratifs 108
Les novices 108
La division Neptune 108
Les services (recherche, surveillance, ambassades, action, analyse) 108
Les navires-monastères 108
La recherche génétique 108
La technologie et l'économie 108
La religion 109
Le Soleil Noir 109
Les hybrides 109

LIVRE TROIS : LES PERSONNAGES 111

DESCRIPTION DES TRAITS DES PERSONNAGES 112
Attributs principaux 113
Niveau des attributs 113
Chance 113
Attributs secondaires 113
Réaction 113
Modificateur de dommages 113
Résistance au choc • 113
Résistance aux dommages 114
Résistances naturelles 114
Souffle • 114
Compétences 114
Aptitudes naturelles et niveau de base des compétences 114
Compétences réservées et difficiles à apprendre 114

CRÉATION DES PERSONNAGES 115
Concepts 115
Construire son personnage 116
Les étapes 116
Points de création 116
Méthode 1 : Choisir un archétype 116

Méthode 2 : Répartition libre 117
1. Capacités de base 118
Valeur de base des attributs 118
Personnage féminin • 118
Amélioration des attributs 118
Valeur de base de la Chance 118
Niveau de base des compétences 118
2. Type génétique 119
Hybride naturel ou néo-hybrides 119
Géno-hybride 121
Techno-hybride 122
3. Capacités spéciales 123
Acheter des mutations 123
Description des mutations 123
Table des mutations 124
Force Polaris 128
Polaris latent non maîtrisé • 129
4. Expérience préliminaire 129
Âge de départ 129
Origines géographiques 129
Origines sociales 129
Formation de base 130
Études supérieures 130
Professions 130
Avantages professionnels aléatoires • 131
Personnages expérimentés • 131
Compétences avec conditions requises • 131
Amélioration des compétences 131
Économie 132
Équipementet matériel accessible 132
Effets de l'âge 132
Niveau max. des compétences • 132
Compétences à progression naturelle • 132
Personnages très jeunes • 132
5. Avantages et désavantages 132
Avantages 133
Désavantages 134
Fécondité 135
Derniers détails 136
Simplifier la création de personnage 136

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS 137

Archéologue 137
Assassin 138
Chirurgien 139
Contrebandier 140
Diplomate 141
Éclaireur hybride 142
Mercenaire 143
Officier naval 144
Pilote 145
Pirate 146
Prêtre du trident 147
Soldat d'élite 148
Technicien 149
TH/Projet Bêta[453] 150
Enquêteur 151
Voleur 152

PROFESSIONS 153

Description des professions 154
Artisan/artiste 154
Assassin 155
Barman 155
Chasseur de prime 156
Contrebandier 157
Cultivateur/éleveur 158
Diplomate 159
Érudit/archéologue 159
Espion 160
Hybride du Trident 161
Marchand 162
Marchand itinérant/conteur 163
Médecin/Chirurgien 163
Mercenaire 164
Mineur 165
Officier naval/navigateur 166
Officier militaire 167
Ouvrier/docker 168
Pilote de chasse 169
Pirate 170
Policier/enquêteur 170
Prêtre du Trident 171
Prostituée 172
Scientifique/ingénieur 172
Soldat/milicien 173
Soldat d'élite 174
Sous-marinier 175
Technicien/mécanicien 176
Techno-hybride 177
Veilleur 178
Voleur/criminel 179
Relations et adversaires 180
Contacts, fournisseurs, alliés 180
Opposants et ennemis 180
Célébrité • 181
Avantages professionnels 180
Revers 185

COMPÉTENCES 188

X : compétences réservées 188
Aptitudes physiques 189
Combat (contact) 190
Combat (tir) 190
Communication/Relations sociales 191
Connaissances 192
Furtivité/Subterfuge 195
Langues/Langages 196
Pilotage 197
Survie/Extérieur 197
Techniques 198
Compétences spéciales 200

LIVRE QUATRE : LE SYSTÈME 201

TESTS ET ACTIONS 202

Utilisation des attributs et des compétences 202
Résolution des tests 203
Marges de réussite ou d'échec 203
Réussites et échecs critiques 204
Catastrophe • 204
Nouvelles tentatives et compte à rebours 205
Tests non aléatoires •• 205
Tests d'opposition 207
Tests d'opposition non aléatoires •• 207
Intéraction entre compétences 208
Compétences limitatives 208
Limitations en cascade • 208
Échecs différenciés •• 208
Compétences utilisées en soutien •• 208
Travail en équipe •• 209
Chance 209
Tester un évènement aléatoire 209
Marge de réussite ou d'échec • 209
Défier le destin… 210
Regagner des points de Chance 210
Chance des PNJ 211
Personnages héroïques • 211
Chance de groupe • 211

COMBAT 212

Organisation du combat 212
Résumé du déroulement… 213
Initiative 213
Initiative en armure mécanisée • 213
Déclaration d'intention 214
Changer d'intention • 214
Initiatives équivalentes 214
Surprise 214
Test de Réaction 214
Attaques par surprise 215
Repérer le danger 215
Anticiper le danger •• 216
Nouveaux adversaires dans le combat • 216
Agir en combat : Les actions 216
Préparations 216
Utiliser une arme lente • 217
Actions simples et courantes 217
Actions complexes 217
Combiner plusieurs actions 217
Retarder son action 218
Précipiter son action • 218
Effectuer plusieurs attaques par tour •• 218
Agir et combattre sous l'eau 219
Attaque des créatures possédant plusieurs membres 219
Catastrophes en combat 219
Combat tactique •• 220
Déplacements et mouvements 220
Allures de déplacement 220
Malus dus aux déplacements (actions combinées) 220
Déplacements au sol 220
Déplacements sous l'eau 221
Déplacements en apesanteur 221
Déplacements courts • 221
Position du personnage • 221
Ramper 222
Combat au contact 222
Distance de combat 222
Combat en aveugle • 223
Se battre avec deux armes 223
Attaquer un personnage sans défense 223
Modes de combat au contact • 223
Attaquer à mains nues un personnage armé • 224
Combat contre plusieurs adversaires 224
Allonge 224
Arts martiaux et techniques 224
Techniques offensives 224
Techniques défensives 225
Lutte 225
Combat à distance 226
Tir en aveugle • 226
Tir au coup par coup 227
Mode de tir automatique 228
Viser avec une arme auto • 228
Tir de suppression 228
Tir de précision 228
Tirer avec deux armes 228
Tir instinctif • 228
Balles perdues • 229
Dommages 229
Points de dommages et blessures 229
Localisation des dommages 229
Viser une localisation précise 230

<< SOMMAIRE_

Protections 230
Boucliers 230
Barrières • 231
Armes spéciales 231
Fouets et chaînes 231
Fusils à pompe 231
Lance-flammes 231
Grenades et mines 232
Moral •• 232

ÉTATS DE SANTÉ 234

Blessures physiques 234
Seuils de blessures 234
Compteur de blessures 235
Description et effets des blessures 235
Malus aux tests 236
Simplifier la gestion des blessures des PNJ • 236
Stabilisation nécessaire ! 236
Choc • 237
Soins et guérison 237
Stabiliser une blessure 237
Durée de guérison nécessaire 238
Aggravation des blessures 238
Infection 239
Suractivité 240
Séquelles • 240
Souffle • 241
Hyperventilation • 241
Autres sources de dommages 242
Acide 242
Chutes 242
Décompression 242
Dommages étourdissants et assommants 243
Faim et soif 243
Feu 243
Blessures dues au feu • 243
Froid 243
Noyade/asphyxie 244
Maladies et poisons 244
Caractéristiques… 244
Contracter une maladie 245
Être victime d'un empoisonnement 245
Évolution des maladies et… 245
Traitements 245
Traitement expérimental •• 246
Exemples de maladies 246
Exemples de poisons 246
Drogues 247
Caractéristiques… 247
Narco-dommages 247
Accoutumance 248
Dépendance et manque 248
Effets secondaires 248
Exemples de drogues 248
Irradiations 249
Traitement des radiations 250
Fatigue •• 250

FORCE POLARIS 252

Maîtriser l'effet Polaris 252
Libérer et contrôler la force… 252
Utiliser un pouvoir 253
Choc Polaris 253
Pouvoir incontrôlé 253
Libération involontaire 253
Incidents Polaris 253
Table de libération accidentelle des pouvoirs 254
Pouvoirs du Polaris 255
Altération temporelle 255
Attaque psychique 255
Barrière de force 256
Barrière moléculaire 256
Barrière psychique 256
Bête du flux 256
Brouillage 256
Cauchemar 256
Champ de force 256
Champ moléculaire 257
Champ psychique 257
Contrôle mental 257
Dague psychique 257
Déchirure du flux 257
Désintégration moléculaire 258
Destructuration 258
Disruption moléculaire 258
Foudre 259
Guérison psychique 259
Guérison moléculaire 259
Lames d'énergie 259
Lames psychiques 259
Mangeur d'esprit 259
Masse de destruction 260
Modification de la masse 260
Modification de la pression 260
Modification de la température 260
Oblitération psychique 260
Ondes de choc 260
Ondes de choc psychiques 261
Ondes Polaris 261
Pacification/furie 261
Passage 261
Perturbation de la réalité 261
Prescience 262
Prison mentale 262
Pulsion électromagnétique 262
Régénération moléculaire 262
Sensibilité psychique 263
Siphon d'énergie 263
Sonscan 263
Sphère de gravité 263
Sphère de répulsion organique 263
Sphère temporelle 264
Sphère de terreur 264
Télékinésie 264
Téléportation 264
Tempête du flux 264
Tourbillon 264
Tourbillon de mort 265
Vortex psychique 265
Le flux Polaris 265
Géographie du flux 265
Les entités 266
Plongée dans le flux 267
Possession par les bêtes du flux 267

EXPÉRIENCE 268

Progression des personnages 268
Pratique, étude, entraînement… 269
Améliorer ses capacités 270
Améliorer ses compétences 270
Améliorer ses attributs 270

LIVRE CINQ : TECHNOLOGIES 271

ÉQUIPEMENT 272

Aquisition de l'équipement 272
Intégrité du matériel 273
Tests de panne 273
Usure et détérioration du matériel • 274
Réparation du matériel 274
Aquisition du matériel 275
Le marché légal 275
Le marché noir 276
Intégrité et qualité • 277
Tests et équipement 277
Équipement général 277
Outillage 277
Communication 278
Sécurité 279
Équipement informatique et logiciels 280
Dévalorisation des programmes • 282
Équipement électronique 282
Survie 284
Vie quotidienne 285
Locations 285
Artefacts généticiens et azuréens 287
Équipement médical 288
Traitements, patchs et produits pharmaceutiques 288
Appareils médicaux 290
Implants cybernétiques et biologiques 291
Armes et protections 292
Armes de contact 294
La notion de dommages massifs 294
Armes de trait 297
Armes de jet 297
Armes à feu 298
Armes lourdes 300
Munitions spéciales 301
Armes sous-marines à projectiles 302
Munitions de NT supérieur • 302
Armes sous-marines à supercavitation 303
Armes étourdissantes et soniques 304
Accessoires pour armes 306
Grenades et autres armes à aire d'effet 308
Explosifs 310
Armures et protections simples 312
Encombrement 312
Autres types de dommages •• 313
Dégradation des armures simples • 313
Champs de force portatifs 315
Drones 318
Drones courants 318
Micro-drones et nano-drones 319

ARMURES MÉCANISÉES 322

Gestion des armures 322
Catégories d'armures 323
Gabarit du pilote 323
Attributs des armures 324
Combat et actions en armure 324
Intégrité des éléments de l'armure • 325
Usure et perte d'intégrité sur les armures • 325
Malus de saisie • 326
Armure à terre • 326
Gestion des dommages 326
Viser un endroit particulier • 327
Effets des incidents et des pertes d'intégrité 327
Réparation 329
Équipement des armures 330
Systèmes de contrôle 330
Modificateur d'initiative • 330
Supports vitaux 331

Systèmes d'urgence 332
Systèmes électroniques et informatiques 333
Systèmes furtifs 335
Armement 335
Systèmes défensifs 337
Systèmes divers 337
Armures légères 338
Explora 338
Typhon 339
Nymph 1-A 340
Série A 340
Armures moyennes 341
Vanguard 341
Sylph 56 341
Vauban 342
Condor 342
Cougar 343
Mentor 343
Heimdall-Pyrelia 344
Ouraken 344
Oudin 345
Armure de forage vulcain 345
Armures lourdes 346
Moloch 346
Orka 347

NAVIRES & VÉHICULES 348

Gestion des navires et véhicules 348
Attributs des véhicules 348
Gestion des dommages 350
Incidents 350
Viser un endroit particulier • 351
Effets des incidents 351
Réparation 353
Navigation et phénomènes naturels 353
Navires et véhicules courants 355
Petits navires civils 355
Triam 355
Global 355
Witney 355
Explorer 356
Caravelle 356
Vestal 357
Néolith 357
Souverain 358
Véhicules civils légers divers 358
Scooter drakar 358
Jeep sous-marine STD Dynamic 359
Véhicule sur fond marin Titan 359
Véhicules militaires légers 360
Patrouilleur type 360
Corvette type 360
Escorteur type 360
Frégate légère type 360
Chasseurs sous-marins 361
Chasseur Civil Fulgur 361
Manta 362
Remora 362
Crotale 363
Trident 363

COMBAT SOUS-MARIN 364

Règles de combat sous-marin 364
Organisation du combat 365
Tours de combat naval 365
Détection 366
Initiative et actions 368
Surprise 368
Types d'action 369
Actions multiples 369
Compétences de l'équipage • 370
Ordres tactiques 370
Déplacements 371
Carte tactique • 371
Test de pilotage 372
Analyse 373
Surveillance active • 374
Attaque 374
Tir de torpille 375
Manœuvres d'esquive 376
Armes à tir direct 376
Tir de saturation 376
Éperonnages et collisions 377
Abordage 377
Armes navales 377
Torpilles 377
Vitesse des tropilles à supercavitation • 378
Torpilles à impulsion électromagnétiques 379
Armes et équipement anti-torpille 379
Mines et charges des profondeurs 380

LIVRE SIX : CRÉATURES 381

CRÉATURES 382

Capacités des créatures 382
Gestion et localisation des dommages 382
Compétences 382
Déplacements 383
Créatures gigantesques 383
Attaques et dommages 383
Créatures marines 384
Algues tueuses 384
Baleine léviathan 384
Congre-tueur 384
Dauphin 385
Manta 385
Orque 385
Pieuvre kraken 386
Pieuvre-tigre 386
Piranhas 386
Poisson-torpille 387
Requin à plaques 387
Requin-caméléon 387
Serpent-murène 388
Sirène 388
Sylside 389
Créatures amphibies 389
Crabe titan 389
Gorgor (horreur tentaculaire) 389
Proteus 389
Ver titan 390
Créatures d'Équinoxe 390
Chiens de Kraal 390
Filaments 391
Glisseurs 391
Nécrons 391
Rats-lynx 392
Vers égorgeurs 392
Autres créatures 392
Foreur (guerrier) 392
Larve-assassin 393
Ternasets 393
Rejeton des Ternasets 394
Félorms 394

SCÉNARIO

Espionnage industriel 396

ANNEXES 399

ANNEXES 1

Création de personnage 400

ANNEXES 2

Combat 405

ANNEXES 3

Pouvoirs et incidents Polaris 408

ANNEXES 4

Équipement 410

ANNEXES 5

Fiche de créatures 421

ANNEXES 6

Fiche de PNJ majeurs 422

ANNEXES 7

Fiche de PNJ mineurs 423

ANNEXES 8

Fiche de contact 424

ANNEXES 9

Analyse (combat naval) 425

ANNEXES 10

Feuille de personnage 426

POSTFACE 430

CARTE DES PROFONDEURS FIN

Bienvenue dans **Polaris**, un univers dont le « big bang » remonte à l'année 1996 et qui, aujourd'hui, plus de dix ans après sa création, refait surface - formule assez appropriée pour un jeu qui se déroule en grande partie sous l'eau.

Polaris est le résultat de multiples inspirations qu'elles soient littéraires, ludiques ou audiovisuelles. *Dune*, *20 000 lieues sous les mers*, *Battletech*, *Voyage au fond des mers*, *Battlestar Galactica* ou bien encore *Cosmos 1999*, *Octobre Rouge*, *Abyss* et *USS Alabama* sont autant d'œuvres qui sont à l'origine de la création de ce jeu. Citons également quelques incontournables dans le domaine du jeu de rôles post-apocalyptiques comme *Aftermath*, *Morrow project* ou *GammaWorld*.

Paradoxalement, **Polaris** est, à l'origine, un jeu qui devait se dérouler **en surface**, dans un monde ravagé. Les aventuriers y erraient en puissantes armures de combat, pour rechercher les dépôts de l'ancien temps. L'aspect sous-marin n'était que secondaire. Mais, très rapidement, s'est imposée l'idée de développer un univers sous-marin original. Sous l'impulsion de Guillaume Gille-Naves (Halloween Concept), la première édition de **Polaris** était mise en route.

Une seconde édition a suivi la première puis, en raison de différents problèmes économiques et d'une certaine lourdeur du système, Polaris a vivoté pendant quelques années, soutenu par les « irréductibles » fans du jeu qui m'ont, fort heureusement, empêché de ranger ce lourd dossier dans mes archives. Aujourd'hui, c'est une nouvelle page qui se tourne avec la décision de **Black Book Éditions** de renflouer le navire **Polaris**.

Alors, quand on développe un univers comme celui de **Polaris**, on se heurte à deux problèmes majeurs dans le domaine des règles de jeu : la très grande diversité technologique à laquelle ont accès les joueurs et, surtout, l'eau ! Jouer sous l'eau, quand les aventuriers ne sont pas à l'abri d'une station, pose de sérieux problèmes. Tout y est plus complexe : les communications, la pression, l'obscurité, etc. C'est ce qui explique en grande partie la difficulté du système de jeu des deux premières éditions. De plus, je manquais cruellement de bases scientifiques solides pour expliquer tel ou tel aspect du monde sous-marin et il n'était pas rare que les initiés se rendent compte que tel ou tel navire ne pouvait en aucun cas fonctionner sous l'eau.

Secondaire pour certains, cet aspect des choses me paraissait important pour la cohérence de l'univers. Un monde avec des bases solides paraît plus crédible, même quand on n'a pas de doctorat en physique sous-marine. Une fois ces bases acquises grâce au travail de François Menneteau qui a re-défini tout l'aspect technologique « réel » de **Polaris**, il ne manquait plus qu'un système de jeu plus accessible. Ce fut le travail (colossal !) de Raphaël Bombayl (*voir par ailleurs la postface de Raphaël en fin d'ouvrage*).

Enfin, il fallait aussi prendre en compte les nombreuses nouvelles technologies sous-marines actuellement développées. Que ce soit dans le domaine des communications, de l'énergie, de la respiration aquatique ou de la supercavitation, les choses ont beaucoup changé depuis 1996. Aujourd'hui, on parle de torpilles pouvant aller à plus de 250 km/h sous l'eau, le DARPA prépare un véhicule sous-marin aussi rapide, on envisage l'installation de batteries Phalanx sur les sous-marins, on met au point des générateurs de mur acoustique pour détruire les torpilles adverses, les australiens ont développé un appareil permettant de respirer l'oxygène présent dans l'eau, on invente des prototypes de navires glissant sur des faisceaux électromagnétiques et on a même réussi à faire franchir le mur du son à un dard…. Clairement, la science a, encore une fois, dépassé la fiction.

Base technologique fiable, nouveau système, nouvelle maquette, prise en compte des nouvelles technologies sous-marines de notre époque… Vous tenez entre vos mains, le résultat d'un travail acharné qui, nous l'espérons, permettra à **Polaris** de conquérir le cœur des plus récalcitrants.

La base historique du jeu, quant à elle, n'a pas beaucoup changé, elle a juste était aménagée. Nous ne voulions pas que les nouveaux joueurs ne disposent pas de tous les éléments pour découvrir cet univers. Cependant, **Polaris** n'est pas un monde statique ; les suppléments et romans à venir sauront le faire évoluer. La République du Corail, l'Alliance Orbitale, Amazonia ou encore l'Union Méditerranéenne ne sont que quelques-unes des surprises que vous pourrez découvrir dans un proche avenir.

Mais déjà, avec ce livre de base, les opportunités d'aventures sont légion car **Polaris** ne parle pas que d'eau. Il est même possible d'y jouer sans jamais se mouiller les pieds. Que ce soient les mystères de la Surface ou des Profondeurs de la terre, les intrigues politiques, l'espionnage ou les trafics en tout genre, chacun pourra trouver sa place à l'ombre des Généticiens.

Voilà ! J'espère que vous serez comblés par cette nouvelle édition et qu'elle vous donnera envie d'explorer avec nous toutes les facettes complexes de ce monde aquatique, ce monde sans soleil où l'oxygène est la plus précieuse des substances et où l'homme fait ce qu'il sait le mieux faire : survivre !

Bonne lecture et bon jeu !

Philippe Tessier

Eryan ne sentait plus rien. Emprisonné dans son armure de métal, il s'enfonçait lentement dans les ténèbres de l'océan. Il était à peine conscient tellement le choc avait été terrible. Pourtant l'opération aurait dû se dérouler sans accroc.

Bon, il est vrai qu'on lui avait dit de ne jamais travailler pour une grande nation même pour une mission à priori sans risques. Les grandes nations ne proposaient jamais de mission sans risques. Et à y bien réfléchir, celle-ci était vraiment dangereuse. Mais pas pour les mêmes raisons que d'habitude. On ne lui avait pas demandé de se rendre dans l'enfer terrestre pour explorer de mystérieuses ruines pleines de créatures mutantes toutes plus épouvantables les unes que les autres. On ne lui avait pas confié une mission dans les profondeurs de la terre hantées par les Foreurs. On ne lui avait pas demandé d'explorer une épave de navire, par 18 000 mètres de fond servant probablement de base d'opération à des félorms ou à des proteus. Et sa mission n'était pas non plus d'enquêter sur les agissements d'un groupe de trafiquants, de démanteler un réseau de marchands de chair ou de percer les secrets d'un grand groupe pharmaceutique.

Non, là, il devait simplement tester un nouvel appareil de l'Union Méditerranéenne, un chasseur à ultra-cavitation capable d'évoluer aussi bien sous l'eau que dans les airs. L'Union n'avait pas la moindre envie de risquer ses précieux pilotes de chasse, elle avait donc fait appel à des mercenaires.

Alors il est vrai qu'il avait failli avoir des ennuis dès le début. Pénétrer à bord d'un cuirassé lanceur d'engins de l'Union avec une caméra espion n'avait pas été particulièrement intelligent de sa part. Mais l'amiral avait été très compréhensif et on avait passé l'éponge. Qui ne travaillait pas pour au moins trois nations à notre époque ? Cela n'empêcherait d'ailleurs pas Eryan, s'il s'en sortait, de vendre au plus offrant les informations qu'il avait collectées. Il devait avoir une bonne douzaine de contacts qui seraient prêts à payer cher pour savoir ce qu'il avait vu à bord du navire méditerranéen.

Maintenant qu'il y repensait, Eryan se souvint que lorsqu'il s'était installé dans le cockpit de l'appareil, il avait eu un mauvais pressentiment. Mais il n'avait pas eu le temps de trop y penser. Quelques minutes plus tard, le cuirassé stabilisait sa position, s'inclinait légèrement et propulsait le chasseur par un tube de lancement.

Eryan se souvint de l'extraordinaire accélération de l'appareil qui, au contact de l'eau, avait aussitôt formé la bulle de super cavitation. Puis le réacteur s'était allumé et l'engin avait filé comme une flèche vers la surface. Quelle prodigieuse sensation cela avait été !

Jamais il n'oublierait ce moment où son chasseur avait jailli de l'eau comme un boulet de canon et qu'il s'était retrouvé à contempler l'éblouissant ciel de la surface. Un ciel magnifique, d'une incroyable clarté, balayé de multiples couleurs vives comme la palette d'un peintre.

Après cette brève minute d'émerveillement, il avait stabilisé l'altitude de son appareil pour commencer les manoeuvres d'exercice. Plusieurs sous-marins d'observation avaient déployé des cibles factices à la surface tandis que des officiers protégés par leurs armures observaient l'évolution de l'appareil. C'est alors que les choses s'étaient gâtées !

* * *

Dans le cockpit un signal strident avait signalé à Eryan que plusieurs missiles s'étaient verrouillés sur lui. De là où il était, il pouvait distinctement voir les traînées blanches qui s'élevaient de la surface de l'océan. La situation s'annonçait délicate mais on ne l'avait pas engagé pour rien. Eryan avait été un pilote d'élite de l'armée de la Ligue Rouge. Ce n'étaient pas quelques missiles qui allaient l'impressionner. Mais il s'était alors rendu compte qu'il pilotait un engin expérimental hybride dont les performances atmosphériques n'étaient pas la principale qualité.

Il avait lancé plusieurs leurres et avait plongé dans un piqué vertigineux avant de redresser au ras de l'eau. Et c'est là qu'il avait eu le choc de sa vie ! Devant lui, alors qu'il frôlait la mer calme, il avait vu une chose inconcevable !

La mer se soulevait tandis que la proue d'un navire perçait la surface en tirant une bordée de missiles sur les sous-marins d'observation. Jamais Eryan n'avait vu un tel navire. Alors que l'engin dressé à 45° se rabattait sur la mer dans un déluge d'écume, son aspect se modifiait. Ses flancs se glissaient sous sa coque pour permettre à l'engin de naviguer comme un bâtiment de surface et pour dévoiler un pont et plusieurs batteries de canons. Personne ne possédait une telle technologie. Personne, depuis l'Empire des Généticiens.

Eryan avait évité le navire au dernier moment en redressant son appareil avant d'amorcer une chandelle. Alors que le chasseur grimpait vers le firmament, un missile avait explosé juste à côté de lui et Eryan avait perdu le contrôle. Après avoir actionné sa commande d'éjection, il s'était retrouvé suspendu à un parachute en train de brûler. Pendant le bref moment où sa toile en feu l'avait maintenu suspendu en l'air, il avait assisté à la destruction des sous-marins de l'Union par les canons navales du navire ennemi. Puis il était tombé comme une pierre…

* * *

Sans son armure, Eryan serait mort. Mais maintenant qu'il sombrait lentement dans les abysses, il se disait que cela aurait peut-être mieux valu. Il n'avait aucune idée de la profondeur de l'océan à l'endroit où il était tombé et il ne savait pas non plus quelle pression pouvait supporter son armure de survie.

Cela faisait déjà longtemps qu'il coulait. Il jeta un œil inquiet sur les informations qui s'affichaient sur sa visière. La vache ! Quatre mille mètres de valeur opérationnelle ! Les méditerranéens n'avaient pas envisagé que leurs pilotes tombent dans une fosse très profonde. Il chercha des yeux la valeur d'équilibrage de l'armure et vit qu'il lui fallait compenser 30 kilos pour se placer en équilibre et stopper sa descente vers les fonds marins. Sans propulseur, il n'avait plus qu'à espérer qu'il ait un ballast, ce que lui confirma l'ordinateur de bord.

- Equilibrage positif du ballast de 30 kilos, parvint-il à dire.

- Commande vocale défectueuse, répondit la charmante voix féminine de l'ordinateur.

En jurant Eryan tenta de bouger les bras. Il n'avait rien de cassé et les commandes de l'exo-squelette répondaient. Par contre, il était déjà à 2 000 mètres de profondeur et il ne voyait rien. C'est donc à tâtons qu'il chercha les commandes de secours sur son avant-bras. Il trouva le bouton commandant l'éclairage des deux petits projecteurs fixés au casque.

Tout autour de lui, il n'y avait que les ténèbres et telle une lueur tombée du firmament, il s'enfonçait dans ces ténèbres qui ne semblaient pas avoir de fin. Une première alarme lui signala qu'il avait atteint les trois mille mètres. Il leva l'avant-bras à hauteur du casque et se mit à pianoter comme un fou pour activer la commande du ballast.

- Equilibrage du ballast en cours, dit l'ordinateur.

- Equilibrage terminé…

Eryan souffla… mais son soulagement fut de courte durée, le profondimétre signalait qu'il descendait toujours.

- Equilibrage impossible, reprit l'ordinateur. Ballast non opérationnel.

Eryan pesta contre sa malchance. Si même l'Union Méditérrannéenne ne pouvait plus fabriquer du bon matériel résistant aux chocs, où allait-on ?

Il continuait de s'enfoncer… 3 500 mètres de profondeur. Il lui était impossible de nager, pas avec cette armure, pas avec trente kilos de trop qui l'entraînaient irrémédiablement vers les abysses.

A 3 600 mètres, il tenta de se remémorer ses meilleurs souvenirs et se rendit compte qu'il n'en avait pas beaucoup de bons.

A 3 700 mètres, il pensa à une jeune fille d'Equinoxe avec laquelle il avait passé des heures agréables mais il se souvint qu'elle l'avait vendu aux Veilleurs et que si elle avait partagé un peu de bon temps avec lui, c'est parce qu'il l'avait payée.

A 3 800 mètres, il songea à ses compagnons d'aventure qu'il allait bientôt rejoindre dans le Flux de l'autre monde.

A 3 900 mètres, il se demanda vraiment ce que pouvait être le navire qui l'avait abattu. Un navire Généticien ? Eux seuls étaient capables d'une telle technologie. Un engin capable de modifier sa structure pour évoluer en surface ! Personne n'avait jamais vu ça.

A 4 000 mètres, les sonneries d'alarme le tirèrent de ses pensées. Il n'avait désormais plus qu'à attendre que la pression écrase la structure de son exo-squelette. Avec une armure à la structure aussi légère, les déformations commenceraient à 4 400 mètres et tout serait terminé à une profondeur maximale de 4 800mètres. Sa mort serait rapide….

A 4 100 mètres, il crut apercevoir une longue forme tourner autour de lui. S'il avait été repéré par un prédateur sous-marin, il espérait au moins que la chose attendrait que son armure ait implosé.

A 4 200 mètres, il se rendit compte que les commandes permettant de modifier son mélange d'oxygène marchaient encore et il le modifia car il voulait mourir heureux. Il était tout de même proprement ahurissant que cette commande qui ne servait pas souvent dans une armure pressurisée soit la seule qui fonctionne convenablement

A 4 300 mètres il se mit à rire de bon cœur en imaginant la tête de ceux à qui il devait énormément d'argent quand ils apprendraient sa mort.

A 4 400 mètres exactement, les craquements commencèrent et il trouva que la physique avait la mauvaise manie de rarement se tromper et d'être horriblement précise.

A 4 500 mètres, il se posa sur les fonds sédimenteux.

Il lui fallut un bon moment avant de se rendre compte qu'il était vivant et qu'il ne descendait plus. Il rééquilibra aussitôt son mélange d'oxygène et tenta de se redresser. Ses pieds s'enfoncèrent dans le sable mais il réussit à maintenir son équilibre.

Bon. Il était en vie mais perdu en plein océan et quelque chose lui disait que l'Union Méditerranéenne n'allait pas de sitôt s'inquiéter de son sort. Il jeta un coup d'œil à sa réserve d'oxygène.. Plus qu'une heure. Il eut alors l'idée de se demander si son armure avait une balise de détresse… oui mais elle était défectueuse. Une balise de la Ligue à en juger par ses caractéristiques…

Eryan soupira. Un tel manque de veine… mais c'était l'histoire de sa vie. Il ne savait pas quoi faire d'autre, alors il se mit à avancer lentement. Il ne pouvait même pas profiter d'un quelconque spectacle. Tout autour de lui, ce n'était que ténèbres et à chacun de ses pas, il soulevait un nuage de sable qui venait obscurcir encore plus le décor.

Il marcha ainsi pendant l'heure d'oxygène qu'il lui restait. Il commença à avoir du mal à respirer. Il tomba à genoux. Alors qu'il commençait à sentir les effets du manque d'air, il entendit le son familier d'une réserve d'oxygène de secours se mettant en marche dans son armure. L'air lui fit l'effet d'un véritable élixir de bonheur. Il inspira à pleins poumons et se redressa pour reprendre sa marche vaine.

Il fit deux ou trois pas et s'immobilisa. Devant lui, il y avait un mur et sur ce mur était gravé un signe, un œil dans le symbole Oméga. Il se demanda s'il n'avait pas des visions mais, en passant la main sur l'obstacle, il sentit que c'était bien réel. Qu'est-ce que ce mur pouvait bien faire là ? Les relevés topographiques de la région n'indiquaient aucun massif dans la région et pourtant il en avait un juste devant lui. Il regarda de plus près le symbole et recula soudain quand le mur s'ouvrit devant lui. Il avait été tellement surpris qu'il perdit l'équilibre et tomba en arrière.

Tandis que le mur s'ouvrait, Eryan fut baigné d'une lumière aveuglante provenant de l'intérieur de la structure. Il se redressa péniblement et hésita. Mais qu'avait-il donc à perdre ? S'il restait encore longtemps sous l'eau, il allait mourir de toute façon.

Il avança dans la lumière et … perdit connaissance.

* * *

Quand Eryan reprit ses esprits, il gisait sur le même fond sablonneux sur lequel il s'était échoué après sa longue plongée dans l'abîme. Tout cela n'avait été qu'une hallucination. Il avait dû s'évanouir avant que la réserve d'oxygène de secours ne s'active. Totalement découragé, il décida de rester assis et d'attendre la mort. Il n'allait tout de même pas se fatiguer à aller à sa rencontre.

Et la mort n'était pas loin car, au ras du sable, à quelques mètres de lui, un œil énorme s'ouvrit. Eryan haussa un sourcil. Plus rien ne pouvait le surprendre. L'œil globuleux tourna dans son orbite pour vérifier qu'il n'y avait aucun prédateur en vue puis il se fixa sur sa proie. La créature s'extirpa lentement de sa cachette en secouant les sédiments qui lui recouvraient le corps ; c'était une sorte d'énorme congre mais d'une espèce franchement inquiétante. Celui-ci devait mesurer dans les six mètres avec une mâchoire garnie de longues dents effilées qui pouvaient sans aucun doute broyer une armure pour en extraire la « viande ». Eryan se mit à rire. Ça lui rappelait les rares fois où il avait mangé du crabe. La créature allait faire la même chose avec lui.

Le monstre s'approcha lentement. Il ouvrit sa gueule béante… et la referma aussitôt. Disons plutôt que quelque chose la referma pour lui, une sorte d'énorme pieu qui avait jailli du sable. Eryan eut du mal à voir ce qui se passa par la suite car une montagne de sable se souleva quand ce qui était à l'autre bout du pieu s'extirpa à son tour de sa cachette. La chose qui s'en prenait au poisson géant devait être une sorte d'araignée géante mais il était difficile d'en être certain tant il y avait de particules en suspension.

De toute manière Eryan n'en avait cure. Il n'avait plus d'oxygène et il commençait à agoniser. Qu'importe qu'il soit dévoré par un crustacé ou un poisson. Il se laissa tomber sur le dos et eut juste le temps d'apercevoir les lumières qui passaient au-dessus de lui avant de perdre une nouvelle fois connaissance.

* * *

- C'est dingue ton histoire, murmura l'un des imposants gaillards avec lesquels Eryan était attablé dans un bar d'Equinoxe.

- Et pourtant, c'est la pure vérité ! reprit-il en terminant son verre.

- Mais c'est qui les gars qui t'ont sauvé ?

- Oh ! Des gars qui traquaient l'araignée dans la région. Ils m'ont dit que sans moi, ils ne l'auraient jamais trouvée. Tout ça grâce à la balise de détresse de mon armure.

- Ben, t'as dit qu'elle marchait pas ? s'énerva un des autres gaillards. Tu nous raconte des craques !

- Non, je vous assure, je…

Mais Eryan n'eut pas le temps de terminer sa phrase. Les gars auxquels il avait raconté son histoire avaient terminé leurs boissons d'un trait et s'étaient levés pour s'en aller.

Le miraculé resta seul à sa table, le regard plongé dans le fond de son verre.

- Je suis sûr que ma balise était morte, dit-il pour lui-même… il n'y avait pas de signal, rien du tout. Je suis tout de même pas fou…

Eryan secoua la tête.

- Finalement, peut être que je suis dingue et que j'ai imaginé tout ça.

Il se leva, quitta le bar et alla se perdre dans les rues de la ville fluctuante. Depuis qu'il avait été sauvé, il racontait son histoire à qui voulait l'entendre mais personne ne le croyait. Même ses contacts pensaient qu'il était dingue. Alors il s'était mis à boire et il passait son temps à errer dans les bas quartiers de la cité. Il avait bien tenté de réunir une équipe pour se relancer dans les affaires mais tout le monde le fuyait. Et il n'y avait pas que son histoire qui expliquait cette défiance. Il avait la nette impression que quelque chose, ou quelqu'un, dissuadait ses interlocuteurs de traiter avec lui.

Il avait d'ailleurs remarqué un autre élément curieux depuis sa mésaventure… il avait l'impression d'avoir un ange gardien. Alors que, jusqu'à cette affaire, il avait plutôt joué de malchance dans sa vie, c'était incroyable qu'il ait pu se balader dans les tréfonds d'Equinoxe sans se faire agresser une seule fois. Quand sa vie était en danger pour une raison ou pour une autre, il se passait toujours quelque chose qui lui permettait de s'en tirer. C'était tout de même étrange…

Alors qu'Eryan cogitait sur le singulier tournant qu'avait pris sa vie, il ne remarqua pas les deux brutes qui l'avaient pris en chasse pour le rançonner. D'ailleurs, c'est à peine s'il nota leur disparition aussi brusque que soudaine. Seul un léger bruit attira son attention mais quand il se retourna, il ne vit rien d'autre qu'une longue coursive vide.

Il allait reprendre sa route quand il laissa échapper un véritable cri de surprise. Un homme se tenait à côté de lui, un individu singulier aux traits indistincts. Eryan avait beau être face à lui, il avait l'impression qu'il n'était pas vraiment réel. L'homme lui posa lentement une main sur l'épaule.

- Rentrez chez vous.

Et Eryan rentra chez lui sans vraiment savoir pourquoi.

Alors que l'ancien mercenaire s'éloignait, l'étrange individu l'observa longuement avant de disparaître dans les ténèbres. Personne ne pouvait le remarquer, c'était un des Silencieux, ces êtres mystérieux ayant le don de passer inaperçus. On les disait les serviteurs des Généticiens.

Il avait reçu la mission de protéger tous ceux qui avaient été marqués par l'œil et Eryan en faisait partie. Il n'était désormais plus qu'un sujet d'expérience, un pion qui servirait involontairement les plans des véritables maîtres des océans.

FIN

<< LIVRE UN_

L'UNIVERS DES PROFONDEURS

<< HISTORIQUE_



« L'HUMANITÉ EST NÉE DE LA MER, AUJOURD'HUI ELLE Y RETOURNE POUR MOURIR. »

--Vulrick le fou_

« La terre d'aujourd'hui a sombré dans le chaos. Il ne reste rien de ce que nos lointains ancêtres ont pu connaître. Notre planète a subi une série de catastrophes aux proportions bibliques qui a rendu la vie en surface impossible pour les humains. De ces cataclysmes, nous ne savons pas grand-chose, ni ce qu'ils ont été, ni ce qui les a provoqués. Certains murmurent que le Grand Conseil de l'Hégémonie tairait ces informations pour le plus grand bien de tous. D'autres affirment que le Culte du Trident conserverait dans ses ordinateurs les souvenirs du temps passé.

Quoi qu'il en soit, ce qui reste des terres non submergées est balayé par des tempêtes incessantes, des maelströms d'énergie, des pluies corrosives, des tornades colossales et des champs radioactifs mortels. Le monde est désormais peuplé de fauves monstrueux qui règnent sur un univers désolé, nourrissant des parasites répugnants. Le règne végétal s'est adapté à ce nouvel environnement. Les arbres sont devenus des prédateurs vicieux à l'allure terrifiante, capturant dans leurs branches tentaculaires les imprudents. Les plantes rabougries ont appris à se mouvoir et à chasser. Des insectes purulents s'abattent en nuées sur les restes de la civilisation terrestre dans l'ombre de colosses d'un autre temps rongés par des parasites. Les portes de l'Enfer se sont ouvertes en grand, déversant leurs cohortes d'horreurs sur notre monde.

L'homme a dû fuir la surface, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées et entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est établi un peu partout dans les océans et tente d'y reconstruire la civilisation. Il y a découvert un univers plus vaste que le précédent, plein de mystères et de dangers.

Dans ce nouvel univers de ténèbres et de silence, où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières, les multiples colonies tentent de survivre. Mais les guerres, les pirates, les pillards, les terribles prédateurs marins et d'étranges phénomènes menacent sans cesse cette nouvelle société, aussi fragile que du cristal. »

--Veriramis, historien de la cité neutre d'Équinoxe_

« Que connaissent-ils de l'Histoire tous ces primates demeurés ? Regardez-les se débattre dans notre toile comme des insectes pris au piège. Ils ne savent pas que nous avons pensé l'Histoire, que nous avons créé l'Histoire, que nous sommes l'Histoire ! »

-- Cyrull, le Créateur_

INTRODUCTION_

Polaris est un jeu dont l'action se situe dans un lointain futur dans lequel le monde de la surface est devenu inhabitable pour l'espèce humaine. L'homme s'est réfugié dans les profondeurs de l'océan où il tente de survivre tant bien que mal face aux multiples difficultés qu'il rencontre dans ce milieu hostile. La dégénérescence de l'espèce, qui se manifeste par l'accroissement du nombre des individus stériles et certaines mutations génétiques, les guerres perpétuelles qui ont ravagé des colonies entières, les monstres et surtout la difficulté d'exploitation des ressources naturelles comptent parmi les problèmes immédiats de cette civilisation.

Dans ce nouveau monde d'obscurité et de silence, les joueurs peuvent incarner des agents de l'une des puissances sous-marines, des mercenaires ou des indépendants tentant d'établir leur propre communauté. Quel que soit le camp qu'ils choisiront, ils découvriront vite que tout n'est pas noir ou blanc et que, pour perdurer, l'humanité devra s'unir contre l'adversité.

En attendant, ils devront se battre contre tous, s'équipant comme ils le peuvent, achetant les précieux mélanges respiratoires ou du fluide. Ils devront bricoler, rafistoler, trafiquer leurs appareils. La chance leur sourira parfois lorsqu'ils découvriront du matériel neuf ou une des caches du sinistre Empire des Généticiens. Leur destin sera plus sombre lorsqu'ils croiseront la route de pillards ou de pirates. Mais les aventuriers pourront aussi accéder à la célébrité ou même influencer le destin du monde par leurs actions ou leurs découvertes. L'humanité a besoin de héros et des empires peuvent naître de certains idéaux.

Tous ces éléments et bien d'autres encore forment la toile de fond de cet univers où domine un grand mystère : le *Flux Polaris* (également appelé *Flux* ou *Effet Polaris*).

HISTOIRE RÉCENTE_

PRÉLUDE (? À 0)

On connaît tout aussi mal l'histoire de la civilisation anté-apocalyptique que celle qui se situe après ce terrible drame et l'an 0. Des siècles après les cataclysmes qui ont ravagé le monde, la civilisation humaine était arrivée au bord de l'extinction. La technologie ne permettait pas aux quelques survivants de vivre sous les mers. Alors apparurent les Généticiens. Ils apportèrent les secrets du fluide et bien d'autres merveilles encore. Leur empire domina rapidement ce qui restait du monde. Sous leur règne, l'humanité se remit à croître et à prospérer. Les fonds marins virent naître de grandes cités et les abysses révélèrent de fantastiques trésors. On développa des cités dans les mondes souterrains et on rêva à la possibilité de reconquérir la surface. On inventa les exo-respirateurs dorsaux qui sauvèrent de nombreux mammifères marins. Personne ne sait exactement combien de temps dura l'Empire des Généticiens mais, à la fin de leur règne, leur technologie leur avait permis d'envoyer des missions sur la Lune et sur Mars.

Mais toutes ces merveilles apportées par l'Empire avaient un prix. Ce qu'ils avaient fait, on en a perdu la mémoire ou on nous le cache. Ce qui est certain, c'est que cela devait être terrifiant pour que l'on s'en souvienne aujourd'hui comme de l'Empire du Mal. Une terrible guerre civile secoua les fonds marins et les teinta de rouge. Des flottes immenses s'affrontèrent au cours de fantastiques batailles. Des villes furent anéanties.

Finalement, l'Alliance Azure écrasa définitivement l'Empire des Généticiens, aidée par ce que certains pensent être le mystérieux Flux Polaris dont on ne sait, encore aujourd'hui, pas grand-chose. Il est loin d'être certain que l'Alliance Azur ait pu utiliser cette puissance inconnue.

L'ÂGE D'OR (0 À 150)

L'an 0 correspond à la première année de règne de l'Alliance Azure. On estime la population totale de l'époque à moins de 900 millions d'individus.

L'Empire des Généticiens laissa derrière lui un monde en ruine. Ses maîtres sabotèrent l'ensemble de leurs banques de données et anéantirent ainsi des siècles de recherche et d'histoire. Une grande partie de leur savoir survécut cependant au conflit mais certains secrets, comme la science du fluide, celles des hybrides et des hyper-alliages, avaient disparu. L'Alliance entreprit de reconstruire le monde. Les énormes réserves de fluides, de modules d'habitations en hyper-alliage, de micro-moteur à fusion et d'armures de plongée laissés par l'Empire permettaient d'être optimistes. Les ingénieurs auraient le temps d'en redécouvrir le secret. On se mit alors à espérer et à envisager un avenir meilleur.

L'âge d'or vit la maîtrise ou la redécouverte de nombreuses technologies comme la fusion ou les bio-implants. Les cités furent reconstruites et la population doubla. Pendant plus d'un siècle, la paix régna au fond des mers. L'Alliance réactiva la base de lancement de fusées spatiales et dépêcha une expédition sur la Lune, où ils découvrirent les cadavres des dernières colonies de l'Empire.

LA FIN DU RÊVE (150 À 250)

C'est vers le milieu du deuxième siècle que le rêve se brisa. Les cités souterraines furent attaquées par de redoutables créatures, les Foreurs. Ces monstres les ravagèrent rapidement et les hommes furent, encore une fois, confinés aux limites des océans. Mais le pire était encore à venir. À la fin du 2ème siècle, la communauté scientifique fit une terrible découverte. La proportion de la population stérile était en constante augmentation et on observait une forte dégénérescence génétique chez de nombreux individus. La race humaine était en train de mourir. On tenta par tous les moyens d'inverser le processus, en vain. La communauté scientifique comptait de moins en moins de membres et leurs talents furent vite dépassés par les problèmes. On tenta alors de pratiquer une stricte sélection génétique pour créer de véritables petits génies qui sauraient trouver des solutions. Cela ne fit qu'accroître les dégénérescences aggravées par la consanguinité.

Le virus responsable de la stérilité restait un mystère. En 250, malgré la vaillante résistance de l'Amiral Febock, l'Alliance Azure se disloqua. Se sentant condamnées, les communautés se refermèrent sur elles-mêmes. Pirates, mercenaires, micro-états et pillards commencèrent à se livrer des guerres sans merci.



<< CONSEIL DES GÉNÉTICIENS_

LE NOUVEL ORDRE (251 à 400)

Les luttes entre les différentes communautés vont durer plus d'un siècle. La population humaine, en l'an 351, a été réduite de plus de 50% et plus d'un tiers est stérile. Mais un nouvel ordre se profile déjà à l'horizon, celui de l'Hégémonie.

En 361, la communauté d'Hatteras, une des plus grandes du royaume sous-marin, met à jour un entrepôt secret de l'Empire des Généticiens. Les connaissances qu'il renferme vont changer le cours des choses. Des dizaines de petits états se lancent à la conquête d'Hatteras pour s'emparer de cette importante découverte, notamment sa plus grande rivale, la Ligue Rouge. Tous les envahisseurs sont repoussés et, un an plus tard, ils doivent affronter des croiseurs d'un type nouveau, bénéficiant de la technologie de l'hyper-alliage et de terribles troupes de choc : les techno-hybrides. Hatteras s'impose rapidement et, en l'an 370, devient l'Hégémonie. Sous la présidence d'un mystérieux groupe, les Patriarches, l'Hégémonie instaure une véritable dictature dont le but est, officiellement, de sauver l'humanité de l'anéantissement. Ce nouveau pouvoir instaure une politique de sélection génétique. Tout individu reproducteur est placé dans des centres de repeuplement. Les fœtus y subissent des manipulations visant à accroître leurs capacités intellectuelles. Les femmes fécondes passent leur vie dans ces instituts, tandis que les mâles reproducteurs dominent la société.

L'Hégémonie lance un grand programme de colonisation permettant à des colons de créer leur propre communauté, placée sous sa protection. Ce programme se heurte naturellement aux multiples petits empires qui peuplent les fonds marins. Les guerres et surtout les redoutables bombardiers hégémoniens, causent d'énormes destructions.

En 375, l'Amiral Piotr Devrac, de la République du Corail, propose une grande réunion des différents responsables sur une petite base au milieu de l'Atlantique, la future Équinoxe.

Cette petite base est le cœur d'une communauté dominée par les prêtres du Culte du Trident qui semblent avoir une grande influence sur les mammifères marins. Leur but est d'instaurer la paix aux fonds des océans. La proposition de l'amiral se heurte tout d'abord à l'incrédulité et aux sarcasmes des états ennemis, dont l'Hégémonie et la Ligue Rouge, qui dénoncent une conspiration visant à éliminer les principaux chefs militaires adverses.

Le Culte du Trident défie alors ouvertement les royaumes refusant de coopérer. L'Hégémonie et la Ligue Rouge, pour la première fois, s'allient et dépêchent une flotte pour faire taire ces empêcheurs de se battre en rond. La base rebelle, située dans un flux thermique, est difficile à repérer mais l'armada y parvient enfin pour découvrir avec stupéfaction qu'elle est entourée par des milliers de mammifères marins. Ce sera leur dernière vision. L'humanité découvre alors le Flux Polaris qui anéantira toute la flotte. À la suite de ce désastre, les grands empires accepteront la proposition de l'Amiral Devrac. Ce qui restera dans l'histoire sous le nom de « Concile des Amiraux »va permettre d'instaurer les lois qui régissent encore les guerres sous-marines d'aujourd'hui et surtout de définir des plates-formes communes pour assurer l'avenir de l'humanité quelles que soient les rivalités entre les états. Les dispositions les plus importantes sont les suivantes :

- Toute découverte génétique doit être communiquée au Grand Conseil Génétique qui siégera en permanence sur la station neutre d'Équinoxe. Ce conseil sera composé des plus grandes sommités de tous les états.
- L'Hégémonie s'engage à transmettre aux autres états les secrets de l'hyper-alliage.
- Aucun combat ne doit menacer les zones d'hydrocultures.
- La base du Culte du Trident et ses alentours doivent être déclarés secteurs neutres.
- Tous les états doivent encourager la création de nouvelles sociétés sous-marines indépendantes.
- Tous les états doivent contribuer à la recherche spatiale en assurant, conjointement, l'entretien du dernier site de lancement terrestre et en assurant en commun un programme de recolonisation des stations spatiales qui seront déclarées zones neutres.
- Toute pollution sous-marine est prohibée.
- Les mammifères marins doivent être protégés.
- Les émissaires du Culte du Trident doivent avoir accès à toutes les cités et bases du fond des mers.
- Tout individu montrant des dons dans la manipulation du Flux Polaris doit être livré au Culte du Trident.
- Tous les états s'engagent à fournir au Culte du Trident, chaque mois, un homme et une femme capables de se reproduire.
- En échange, le Culte du Trident s'engage à fournir, à tous les états, du fluide et des géno-hybrides. En effet, ses chercheurs ont redécouvert ces deux techniques que l'on croyait disparues.
- Un corps spécial, la Confrérie des Veilleurs, sera chargé de faire respecter ces lois. Cet ordre sera équipé par tous les états et son personnel sélectionné par le Culte du Trident.

Quelques mois après cette série de proclamations, la cité neutre d'Équinoxe était née. C'est aujourd'hui la plus grande ville des fonds marins.

De 376 à l'an 400, les guerres se font plus rares, les diplomates d'Équinoxe veillant à ce que les conflits ne dégénèrent pas trop. Les plus grands états se livrent à une conquête effrénée des océans par l'intermédiaire de multiples petites communautés. Nombreuses sont celles qui déclarent rapidement leur indépendance mais, seules, les plus importantes peuvent se passer de la protection des grandes puissances. Le programme spatial est restauré tant bien que mal, malgré les tensions au sein des différentes communautés et, en l'an 498, la base lunaire est remise en service.

L'ÉPOQUE MODERNE (400 à 565)

Pendant toute cette période, l'humanité va se maintenir. Les grandes guerres se font rares, remplacées par des petits conflits frontaliers. Les états les plus puissants, l'Hégémonie et son écrasante puissance militaire, la Ligue Rouge réunissant autour d'elle le plus possible de petites communautés, la République du Corail et ses champs de coraux conscients et la toute nouvelle Alliance Polaire, une petite communauté devenue puissante très récemment, grâce à la découverte d'un dépôt Généticien, influencent, conspirent et espionnent pour pouvoir un jour s'imposer comme le cœur d'une nouvelle humanité soumise à leur pouvoir. Cette recherche de la puissance s'appuie principalement sur les alliances avec une myriade de micro-états. La vie humaine est devenue trop précieuse pour que l'on se permette d'exterminer des populations qui refusent de se soumettre à un empire. Mais surtout, tout le monde cache et exploite les membres de sa population capables de se reproduire. Car, en l'an 565, l'humanité n'a pas trouvé de remède au virus responsable de la stérilité ni au problème de la dégénérescence. Peut-être qu'un jour le Grand Conseil Génétique trouvera une solution. Ou bien peut-être que le salut viendra d'un de ces dépôts secrets de l'Empire des Généticiens, tant recherchés par les puissances.

La stérilité n'est pas l'unique problème qui trouble le fond des mers. Les pirates et les pillards, cherchant sans relâche du matériel, des dépôts et des êtres féconds, ne respectent aucune règle. Insaisissables, hantant les abysses et les immenses étendues des montagnes sous-marines, ils sont les pires prédateurs de l'humanité. Les Foreurs attaquent toujours en masse les villes souterraines et empêchent l'homme de reconquérir la surface. La

Fraternité du Soleil Noir, un ordre dissident du Culte du Trident, manipule le Flux Polaris pour imposer sa vision totalitaire. Les Frères des Abysses, groupe nihiliste voulant anéantir ce qui reste de la civilisation ou bien encore l'inquiétante communauté du Léviathan, qui domine les monstres des abysses et dont on ignore les motivations sont aussi des menaces constantes.

LES ÉVÉNEMENTS RÉCENTS (566 À 569)

En quatre ans, les bouleversements auront été nombreux. Une prétendue mission de sauvetage organisée par l'Hégémonie débouche sur une crise grave qui menace d'ensanglanter les mers du monde entier. La communauté de Fuego Liberdad est littéralement prise en otage par l'Atlantis et sa flotte de combat. Les troupes des Patriarches y pillent un dépôt généticien, défiant ainsi l'autorité de l'Organisation des États Sous-Marins (O.E.S.M.). Quelques jours plus tard, un terrible affrontement opposant le navire amiral hégémonien à l'Argonaute, le vaisseau du célèbre Telkran Raljik, se solde par l'échouage de l'Atlantis. Malgré cela, les hégémoniens s'emparent du dépôt. Peu de gens savent exactement ce qu'ils y ont trouvé. Certains parlent d'une arme effroyable que la nation des Patriarches s'apprêterait à lâcher sur le monde.

Ce qui est sûr, c'est qu'à partir de l'année 567, l'Hégémonie se montre particulièrement active. Ses flottes effectuent des manœuvres dans toutes les mers du globe. Le second navire de classe Atlantis, l'Artémis est opérationnel dès le milieu de l'année. On enregistre des déploiement de troupes hégémoniennes dans tous les secteurs souterrains de leur nation. Des tirs d'armes satellites sont même enregistrés en Amérique du Sud, près de la position d'une de leurs flottes de guerre. Pour couronner le tout, un ambassadeur hégémonien est assassiné sur Équinoxe. Il s'en suit une terrible guerre des espions qui va durer plus d'un an.

On commence alors à entendre parler d'une mystérieuse Directive Exeter et on murmure dans les milieux autorisés que la nation des Patriarches préparerait une offensive généralisée contre la Ligue Rouge et la République du Corail. Certains accusent ouvertement l'Alliance Polaire de soutenir l'Hégémonie. Quelques mois plus tard, au paroxysme de la crise, les dirigeants de la Ligue Rouge déclenchent l'opération Minos, qui heureusement sera annulée. Pendant toute l'année 567, de petites batailles se livrent un peu partout. Dans les Royaumes Pirates, la station de loisir Llend est attaquée et les flottes de forbans s'unissent contre un mystérieux agresseur (beaucoup soupçonnent l'Alliance Polaire).

Ces années auront été aussi marquées par des phénomènes étranges comme l'apparition de plusieurs navires de l'Alliance Azure, par la destruction inexpliquée de Phalèone, une petite communauté au nord de l'Hégémonie, et par de nombreuses rumeurs évoquant une mystérieuse race, vivant dans les profondeurs : les Ternasets. En République du Corail, une nouvelle maladie semble avoir fait son apparition récemment et les autorités sont sur les dents. Dans des ports commerciaux, plusieurs individus auraient été retrouvés morts, complètement desséchés, comme si leur corps avait subi un vieillissement accéléré.

En 569, il faut aussi souligner la naissance de deux nouvelles nations : Amazonia et Rodhia. Mais surtout l'émergence d'une nouvelle grande puissance : l'Union Méditerranéenne dont la technologie surpasserait, selon certains, celle de l'Hégémonie.

Encore une fois, l'humanité est plongée dans une période de troubles dont on ignore ce qu'il en ressortira. Il semble que partout éclatent des conspirations et des complots. Les rumeurs les plus folles circulent dans les ports commerciaux. On parle d'incroyables découvertes au sujet de la dégénérescence génétique, de paix avec les Foreurs mais aussi d'un mystérieux projet de la République du Corail auquel serait associée la célèbre société Cortex. Et dans les ténèbres des océans, un nom fait trembler les puissants : Conscience !

Tous ces événements et ces problèmes forment la toile de fond de l'existence des hommes de ce siècle. Mais ils rêvent de reconstruire un jour un monde nouveau. Cet espoir se manifeste par la colonisation spatiale qui, elle, semble échapper aux conflits. Lancées à partir de la station orbitale de Mars, les premières expéditions sur Jupiter pour reconquérir la base Europe ont été couronnées de succès. C'est un nouvel espoir pour l'humanité d'aller chercher un jour, quelque part dans le cosmos, un nouveau monde.



<< DES PILLEURS DE RUINES AU TRAVAIL_

<< LES CIVILISATIONS DES ABYSSES_



« Quand je vois nos majestueux navires croiser au-dessus des étendues de coraux immaculés, les bancs de dauphins jouer parmi les structures d'Azuria et toutes les merveilles que nous offre l'océan, je ne regrette pas le monde de la surface. Qu'il brûle, cela m'est égal. Oh! Certes, il y a les guerres, mais elles ont au moins le mérite d'être silencieuses. »

-- Mélia Tarcis, habitante d'Azuria, République du Corail_

Le vaste royaume sous-marin qui abrite aujourd'hui ce qui reste de l'humanité est constitué par une multitude d'états, la plupart très modestes. Ils tentent d'y proposer leur vision de la civilisation et de participer, à leur niveau, à la reconquête d'un monde plongé dans le chaos. Il existe d'énormes différences entre les communautés. Les plus puissantes ont accès à de vastes usines de production et à une technologie de pointe. Les plus modestes, 99% d'entre elles, se contentent de bricolages et de troc pour survivre. Alors que l'Hégémonie peut produire des navires gigantesques comme l'Atlantis, les petits états usent de toutes les ruses pour maintenir en état de marche deux ou trois croiseurs à moitié rouillés et assurer l'entretien de leurs microbases sous-marines. C'est donc un univers tout en contraste, où s'opposent la haute technologie, maîtrisée par certains, et l'art du bricolage et du rafistolage, imposé à la grande majorité.

Mais, dans ce monde, que considère-t-on comme un état souverain ? Le droit de souveraineté a été établi par le Culte du Trident. Toute société ne peut se constituer que si elle est capable de produire. Sans la production d'une quelconque denrée exploitable par le reste de l'humanité, il ne peut y avoir d'état. Ainsi, la plupart des nouvelles communautés naissent autour d'une exploitation minière ou agricole.

Pour être reconnu, il faut tout d'abord obtenir une concession. Elles sont attribuées et certifiées sur la station Équinoxe où siège l'Organisation des États Sous-Marins (O.E.S.M.). Après une rapide étude du dossier, la concession pourra être soit validée, soit rejetée. Pour qu'elle soit validée, il faut qu'elle réponde à un certain nombre de conditions :

1 • La communauté s'engage à produire une quelconque denrée utile à l'humanité, au plus tard un an après la certification de la concession. Si ce n'est pas le cas, tous les biens de cette communauté seront confisqués par l'état ayant soutenu son installation. La denrée produite peut être de n'importe quel ordre tant qu'elle sert les intérêts de l'humanité. Au bout d'un an, c'est l'O.E.S.M. qui déterminera la validité du produit. Une nation de mercenaires, par exemple, est tout à fait acceptable.

2 • La nouvelle communauté doit être parrainée par un état déjà établi, qui s'engage à lui fournir un minimum d'aide et de protection. C'est cet état « parrain » qui pourra réclamer l'ensemble de l'installation si, au bout d'une année, elle est déclarée non productive.

3 • La communauté doit être composée d'au moins cent personnes et doit compter un minimum de dix couples reproducteurs. Ces couples peuvent être fournis par l'état parrain.

4 • La communauté doit assurer la bonne exploitation de son potentiel reproducteur et maintenir un niveau correct de naissances (au moins 5 naissances par an pour une communauté de 100 personnes).

5 • La communauté s'engage à remettre au Culte du Trident tout individu sensible à la Force Polaris.

6 • La communauté s'engage à remettre au Culte du Trident un couple reproducteur par mois, quand sa population féconde aura atteint un niveau satisfaisant (20% de la population totale).

7 • Toute découverte sur le site de la communauté reste la propriété inaliénable de la nouvelle communauté sauf si cette découverte concerne la génétique et surtout le problème de la stérilité. Dans ces derniers cas, le nouvel état doit immédiatement communiquer ces informations au Grand Conseil Génétique.

8 • Si toutes ces conditions sont remplies et respectées, la communauté sera déclarée indépendante au bout d'un an. Elle sera considérée comme un état à part entière au bout de dix ans ou avant si l'on estime que son importance, grâce à la découverte d'un dépôt généticien par exemple, lui permet cette classification.

9 • Un état peut maintenir une force armée indépendante, peut établir des ambassades dans les autres états et peut dépêcher un de ses membres au Grand Conseil Génétique et à l'O.E.S.M.

10 • Un état doit contribuer à la conquête spatiale et à l'entretien des sites de production terrestres. Il doit déléguer certains de ses citoyens pour grossir les rangs des Veilleurs.

Ces règles ont permis la création de nombreux petits états qui rêvent de s'imposer en tant que grande puissance ou tout simplement de survivre tant bien que mal.

LES GRANDES NATIONS_

HÉGÉMONIE



GÉOGRAPHIE

Le territoire de l'Hégémonie est situé le long de l'ancienne côte Est de l'Amérique du Nord. Il s'étend au nord jusqu'au secteur des Grands Bancs, à l'est jusqu'au Pic Milne, au sud jusqu'au Fossé de Porto-Rico. À l'Ouest, il contrôle toutes les zones sous-marines jusqu'aux terres émergées. Son influence s'étend bien au-delà de ses frontières géographiques. C'est une nation riche en ressources minières et agricoles. L'ensemble du secteur hégémonien est largement couvert par des stations de communication. Ses frontières sont surveillées par des forteresses fluctuantes et des postes de détection fixes.

BREF HISTORIQUE

L'Hégémonie est née d'une grande exploitation minière créée par un certain Yvan Paramar. Cette exploitation, alors connue sous le nom de communauté d'Hatteras, devint rapidement l'une des plus importantes des fonds marins par sa population et sa richesse. Elle comprenait aussi plusieurs bases et villes de l'Empire des Généticiens dont certaines existent encore aujourd'hui. La famille Paramar connut ses heures de gloire au sein de l'Alliance Azure. C'est en effet Karl Paramar, l'arrière-petit-fils d'Yvan, qui dirigea l'attaque finale contre la flotte généticienne et qui devint un des plus hauts responsables du nouvel ordre.

Après la chute de l'Alliance, la communauté se referme sur elle-même. La famille Paramar, frappée de stérilité, s'éteint progressivement. À la mort du dernier de ses représentants, la communauté est au bord de la guerre civile. Les prétendants à la succession sont légion. Devant la menace d'une désintégration de leur société, les amiraux d'Hatteras se réunissent et décident de s'emparer du pouvoir. Le coup d'état sera sanglant mais restaurera l'ordre. Pendant plus de vingt ans, l'Amiral Trenton impose sa loi et développe un ambitieux programme militaire. Il subventionne également des programmes de recherche importants pour localiser les dépôts de l'Empire des Généticiens. On le dit obsédé par un terrible secret qui le conduit au suicide en l'an 301. Son successeur, le Grand Amiral Keryss, lance une grande politique de conquête. C'est l'Âge de la Guerre. Les croiseurs d'Hatteras sillonnent les mers et asservissent un grand nombre de communautés. Au sud du royaume, des centaines de petits états reprennent alors à leur compte le drapeau de l'Alliance Azure pour lutter contre l'énorme machine de guerre hatterienne. Ils s'unissent et forment la Ligue Rouge, rouge du sang des soldats du Grand Amiral Keryss. L'expansion d'Hatteras est enfin endiguée.

Pendant plus de trente années, les mers seront rougies du sang des innombrables victimes de ce conflit mais sans qu'aucun des protagonistes ne parvienne à supplanter l'autre.

Il faut attendre l'année 339 pour que, épuisés et exsangues, les états rivaux rappellent leurs flottes. Le Grand Amiral Keryss meurt en 346. Son fils, Olmon, prend sa succession. Il est considéré par tous comme un incapable et un déviant génétique. Pourtant, les révoltes qui menaçaient s'apaisent rapidement et la politique suivie par Olmon semble porter ses fruits, au grand étonnement de tous. Il est probable qu'Olmon Keryss n'ait été qu'une marionnette entre les mains de gens plus puissants. Sous son règne, les villes sont reconstruites, les exploitations développées et la société profondément réformée. Déjà, la population non stérile est considérée avec plus de respect que le reste des citoyens. Les mutants sont affectés aux tâches ingrates ou enrôlés dans les forces armées. L'élite est constituée des familles aristocratiques, des scientifiques et des officiers. S'inspirant de quelques fragments de l'histoire passée, Olmon tente de redonner à son royaume un cachet impérial. Les uniformes et costumes deviennent fastueux, les titres de noblesse font leur réapparition. La somptueuse cité sous dôme de Keryss, qui veut recréer les conditions d'existence de la surface avant le cataclysme, est édifiée. Olmon se proclame alors empereur. Il est assassiné deux jours plus tard, le 6 avril 357. Quelqu'un aura sans doute jugé qu'il allait un peu trop loin !

En 358, le Conseil de l'Élite, soutenu par les forces navales, s'empare du pouvoir. Il nomme à la tête d'Hatteras, le Conseil des Patriarches. Cette entité politique mystérieuse dirige l'état depuis bientôt deux siècles. Elle est composée de douze individus n'apparaissant au peuple qu'au travers du média holographique public, leurs visages toujours masqués par les capuchons de leurs robes de bure. Ce conseil est aujourd'hui le seul pouvoir reconnu. Il règne sur toute la société et dirige directement les forces armées par l'intermédiaire de leur représentant, le Haut-Amiral. En 361, les équipes d'exploration d'Hatteras découvrent plusieurs dépôts de l'Empire des Généticiens. Il faut plusieurs mois pour y avoir accès et de durs combats pour détruire leurs défenses et surtout neutraliser les drones protégeant leurs secrets. Les chercheurs y découvrent de véritables merveilles.

La réaction des autres états ne se fait pas attendre. L'Hégémonie est attaquée de toutes parts. Une guerre sans merci se déclare sur toutes les frontières du royaume qui, au bout d'un an, semble sur le point d'être vaincu. Mais le 30 juin 362, la plus importante des flottes de la Ligue Rouge est attaquée par une formation de vingt-huit navires de combat naviguant à une profondeur jamais atteinte par des appareils de cette taille. La bataille tourne court. Les torpilles de la Ligue n'entament qu'à peine les blindages de ces croiseurs qui éperonnent les navires ennemis les uns après les autres grâce à leurs énormes proues perforantes. Simultanément, des bombardiers hattériens pilonnent les capitales des plus grands états ennemis. Ils sont assistés par un nouveau type d'infanterie, les techno-hybrides. Ces êtres, atrocement déformés par des implants leur permettant de respirer sous l'eau sans combinaison, sèment la terreur dans les cités agressées. En moins de six mois, Hatteras reconquiert l'ensemble de son territoire et annexe des centaines d'états mineurs. Un cessez-le-feu est déclaré à la fin de l'année. Pendant plusieurs années, les différents protagonistes vont camper sur leurs positions. Hatteras réforme sa structure politique et, en 370, la communauté n'existe plus. C'est l'aube de l'Hégémonie. Celle-ci va imposer sa loi en déclenchant un vaste programme de colonisation et instaurer sa terrible politique de repeuplement. Pendant cinq ans, personne ne semble pouvoir rivaliser avec l'Hégémonie. Seule la Ligue Rouge arrive encore à lui opposer une certaine résistance grâce à ses alliances avec les royaumes pirates. Les troupes hégémoniennes remportent victoire sur victoire, détruisant aveuglément les cités ennemies et s'emparant des individus féconds. Mais l'intervention de la République du Corail, aux côtés de la Ligue Rouge, mettra un terme à cette expansion.

Le Concile des Amiraux et la découverte de l'Effet Polaris bloquent définitivement l'armada hégémonienne. Le Conseil des Patriarches devra même accepter de restituer une partie des terres conquises. Pendant plus d'un siècle, l'Hégémonie va consolider sa position, devenir une des sociétés les plus modernes du globe. Elle semble cependant renoncer à ses rêves de conquête militaire, préférant des méthodes plus subtiles pour arriver à ses fins et acceptant l'arbitrage du Culte du Trident. En 548, le seigneur Viramis est nommé haut amiral de l'Hégémonie. Son premier décret est d'ordonner la construction du plus gigantesque croiseur de combat jamais créé, l'Atlantis. Il réforme l'armée, en constituant notamment des groupes spécialisés dans la recherche des sites généticiens, des légions de commandos sous-marins et des groupes d'explorateurs en surface ou dans les souterrains hantés par les Foreurs.

L'armée hégémonienne va, jusqu'en 566, développer la plus grande flotte des états sous-marins. Leurs deux navires de classe Atlantis, l'Atlantis et l'Artémis, en sont le symbole, la preuve de sa toute puissance et de son avance technologique. En 567, Le Haut Amiral Viramis, sur ordre du Conseil des Patriarches, envoie une partie de sa flotte dans la petite communauté de Fuego Liberdad dans le cadre de la Directive Exeter, un plan visant à écraser la Ligue Rouge, la République du Corail et le Culte du Trident. Les hégémoniens réussissent à mettre la main sur un dépôt généticien renfermant une arme terrifiante. Mais l'Atlantis s'échoue après un affrontement contre l'Argonaute, le navire du pirate Telkran Raljik. Cette défaite coûte à Vira Our, son grade de grand amiral de la flotte hégémonienne. Quelques mois plus tard, Viramis se rend compte qu'il a été trompé par les Patriarches et que la Directive Exeter risque d'entraîner la fin de toute vie sur terre. Il donne l'ordre d'annuler l'opération mais, à sa grande surprise, découvre que des mouvements extrémistes au sein du Prisme défient son autorité.

Parallèlement à ces événements, les troupes souterraines entrent en contact pour la première fois avec les Foreurs. La paix ne durera que quelques mois. Sans aucune explication, les Foreurs attaquent massivement les installations hégémoniennes.

En 568, le Haut Amiral, après avoir réussi à empêcher une guerre avec les autres nations, tourne toute son attention vers ses propres services. De nouvelles purges sont ordonnées mais le mal semble bien profond. De plus, il semble que les Patriarches aient changé leur politique. Beaucoup plus actifs que par les années passées, ils font clairement comprendre à Viramis qu'il n'est que l'exécuteur de leur volonté. L'Hégémonie est aujourd'hui une nation en pleine réorganisation.

LA SOCIÉTÉ

C'est une société moderne qui a accès à la plus haute des technologies. Sa population est estimée à plus de quarante-huit millions d'habitants, ce qui en fait le second état après la République du Corail. Elle est dominée par le Conseil des Patriarches dont les membres sont véritablement vénérés par la population. Ils sont considérés comme les gardiens de la sagesse ancestrale et comme des êtres génétiquement purs que leurs capacités intellectuelles placent au-dessus du commun des mortels. Officiellement, ils désignent leurs successeurs parmi les êtres les plus parfaits issus des centres de repeuplement. Personne ne pense à remettre leur pouvoir en question. Leur parole est loi.

Cette loi s'exprime par l'intermédiaire de leur porte-parole, le Haut Amiral. Le seigneur Viramis détient entre ses mains la totalité du pouvoir confié par les Patriarches. Il est leur exécuteur et sa marge de manœuvre est considérable. Son armure sous-marine de combat blanche est une véritable légende au fond des mers. Viramis est un personnage autoritaire, exigeant un ordre parfait dans sa société. Il est réputé pour sa vision expansionniste et sa soif de pouvoir, ce qui peut laisser craindre le pire pour l'avenir.

Viramis fonde les bases de sa puissance sur les hommes du Prisme. Cœur des services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Hégémonie, le Prisme est entièrement soumis à la volonté du Haut Amiral (bien que récemment certains événements aient prouvé le contraire). Ses domaines d'action sont variés : rechercher toute dissidence, surveiller les amiraux de la flotte et appréhender tout citoyen fécond qui refuserait de rejoindre les centres de repeuplement. Chaque dignitaire important est souvent accompagné d'un " conseiller politique " du Prisme.

Les services spéciaux de l'Hégémonie sont nombreux. Chacun est spécialisé dans un domaine particulier, comme l'espionnage des petites communautés, le contrôle des citoyens, la recherche des dépôts généticiens, etc.

La sécurité civile de l'Hégémonie est assurée par la Division F.A.S.S. (Forces Action Sécurité Surveillance). Cette police est toute puissante sur le territoire. Elle dispose d'une importante force qui maintient le calme dans les villes de l'état et de plusieurs groupes d'intervention spécialisés.

Deuxième pilier de la puissance de Viramis, son armée personnelle. La Cohorte Pandore est constituée de troupes fanatiques. Techno-hybrides, commandos sous-marins, infanterie, saboteurs et espions en tous genres, toute division régulière comprend au moins une des unités Pandore. Ce sont des soldats surentraînés et la plupart sont soumis à des drogues qui inhibent leurs émotions.

La société est très hiérarchisée. Au sommet de la pyramide, les officiers forment la classe la plus respectée et la plus puissante. Viennent ensuite les mâles reproducteurs et les scientifiques qui sont très protégés et bénéficient de toutes les faveurs en échange d'une liberté plutôt restreinte. Enfin, les ordres religieux et l'aristocratie représentent la part la plus importante de cette élite. Ces cinq catégories se partagent la domination politique et économique de la nation. Leurs membres sont des citoyens de première classe.

La citoyenneté de seconde classe est attribuée à la grande majorité de la population qui se compose, par ordre d'importance, des forces de sécurité, des sous-officiers et des économiquement actifs.

La troisième classe englobe tous les non productifs : délinquants, malades, infirmes, vieillards, intellectuels et esclaves (généralement des prisonniers). Il est à remarquer que les déviants génétiques ou mutants, ne sont pas rejetés par la population. Cette condition n'influe donc pas sur le statut d'un citoyen.

Toute la population bénéficie de la technologie hégémonienne. Ce qui implique qu'en règle générale, on vit bien dans les cités de cette nation si on ne remet pas en question le pouvoir établi et que l'on travaille pour l'ensemble de la communauté. Les non productifs ne sont pas persécutés mais contrôlés. En effet, ils servent de réserve pour l'infanterie en cas de guerre ou de sujets d'expérimentation en cas de découverte médicale ou génétique (certains dissidents murmurent même, bien que cela ne soit pas public, qu'ils sont utilisés comme éléments organiques garantissant la survie des classes dominantes). Pour les pires assassins ou les individus réellement dangereux, la sanction est l'exil à la surface ou les travaux forcés dans les pénitenciers de l'empire.

Le cas des femmes fécondes est particulier. Tout enfant non atteint par le virus stérilisant est placé dans un centre de repeuplement. Les mâles pourront, à leur majorité, en partir s'ils continuent d'alimenter régulièrement les banques de fécondation. Les femmes, par contre, ne serviront qu'à engendrer les enfants manipulés par la science génétique de l'Hégémonie. Dans cette société, on ne parle plus d'une naissance mais d'une " portée ". En effet, les scientifiques ont développé des techniques de clonage des embryons qui permettent à une mère de porter plusieurs enfants à la fois. Une femme féconde sera gardée jusqu'à l'âge de quarante ans dans l'institut. Puis elle sera libérée, dotée d'une modeste rente à vie et d'un appartement. Elle est libre d'avoir d'autres enfants si elle le désire, une prime lui sera même attribuée dans ce cas. Les enfants contaminés sont placés dans des instituts d'adoption pour être élevés par des couples stériles.

L'Hégémonie possède un bon taux de natalité. Même si celui-ci n'est que très légèrement supérieur au taux de mortalité, il suffit à assurer un renouvellement constant de sa population.

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



HAUT AMIRAL
VIRAMIS

LE TERRITOIRE

Le vaste domaine contrôlé par l'Hégémonie est largement exploité. Les sites d'extraction sont nombreux et l'on recense quatorze mines de cylast, élément fondamental des hyper-alliages, et deux mines de tri-terranium, le minerai le plus rare des fosses abyssales. Les centres d'hydrocultures et d'élevage sont principalement localisés sur les terres immergées proches des côtes. Ce sont des sols très fertiles mais leur exploitation peut être dangereuse à cause des perturbations atmosphériques qui, à cette faible profondeur, risquent d'affecter les fonds marins. La nation exploite aussi intensément les sources thermiques formées par le magma sous-marin.

On recense plus de vingt cités majeures et une centaine de villes mineures. La capitale est perchée sur le dôme des Bermudes, au pied du Canyon de l'Hudson, célèbre pour ses villes parois. Keryss est la plus grande ville de cette nation. Le gigantesque dôme de 250 mètres de haut et de 12 kilomètres de diamètre, est constitué de plastitane et, en cas d'alerte, peut être recouvert d'un volet d'acier moléculaire de 12 mètres d'épaisseur. Le dôme lui-même est surveillé en permanence par des drones chargés de localiser toute faille. Ces systèmes équipent de nombreux dômes sous-marins mais ce qui rend véritablement unique la cité de Keryss, c'est qu'elle a été bâtie comme une ville de la surface. S'inspirant des ruines des cités des temps anciens, qui sont nombreuses dans la région, les architectes ont tout reconstitué : rues, immeubles, pavillons, etc. Sur la surface intérieure du dôme, on projette en permanence des images de ciel bleu ou de voûte étoilée. Des jardins et même quelques petites forêts soigneusement entretenus renforcent cette impression de se trouver à la surface. De gigantesques ventilateurs sont placés un peu partout pour simuler le vent. Keryss est une ville riche et agréable avec ses quartiers luxueux, ses secteurs populaires et ses bas-fonds. Car la ville ne se limite pas à ses constructions extérieures. Les sous-sols de Keryss abritent d'autres quartiers, des bases militaires, des centres de recherches, des gares de triage, etc.

Dominant le dôme, sur la paroi du Canyon de l'Hudson, une douzaine de petites villes, construites à flanc de falaise, font également partie de Keryss. Chacune de ces structures est reliée aux autres par des systèmes d'ascenseurs ou de conduites sous-marines particulièrement bien étudiés. La paroi du Canyon de l'Hudson abrite également de nombreuses stations militaires, des compagnies de transports, civiles ou militaires et des hangars. Du dôme central partent les huit voies de communication couvertes de l'Hégémonie. Chaque tunnel, recouvert de plastitane et contrôlé aussi parfaitement que le dôme de la cité, comprend une route et une ligne de transports en commun ultra rapide. La voie la plus longue relie Keryss à Équinoxe. Sur ces voies de communication principales se greffent des voies secondaires reliées à d'autres villes ou à des exploitations importantes. Elles sont régulièrement patrouillées par plusieurs éléments des forces de sécurité, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur de la structure, et sont, de plus, pourvues tous les dix kilomètres de sas d'isolation qui se referment automatiquement en cas de faille dans les parois. Des stations de sécurité et des aires de repos sont installées à proximité de ces sas qui ont également une connexion avec l'extérieur. Plusieurs voies sont en projet pour les années à venir.

Les autres villes hégémoniennes sont plus classiques. Elles sont soit partiellement souterraines, soit conçues comme la plupart des installations sous-marines.

L'Hégémonie possède la seconde flotte commerciale des états sous-marins. Des croiseurs de plaisance et de gigantesques barges transportant des denrées en tous genres sillonnent les océans sous la protection d'engins militaires.

LES FORCES ARMÉES

La plus grande force de l'Hégémonie est sa puissance militaire. Le plus beau fleuron de la flotte hégémonienne est naturellement l'Atlantis. Trois kilomètres de long, 600 mètres de haut et 450 mètres de large, ce monstre est le plus gros bâtiment qui ait jamais parcouru les océans. Il a été conçu comme une véritable base navale mobile, capable de superviser n'importe quelle opération militaire. Trente mille membres d'équipage, deux usines de réparations, deux escadrilles d'intercepteurs et une escadre complète de croiseurs d'attaque font partie des quelques surprises que renferme ce mastodonte. Un deuxième croiseur de classe Atlantis, l'Artémis, vient récemment d'être terminé.

L'Hégémonie est dotée d'un puissant arsenal composé de croiseurs, d'escorteurs, de bombardiers, de frégates et de nuées d'intercepteurs. Ses divisions d'infanterie comportent des escouades de techno-hybrides dont la réputation n'est plus à faire. Des drones de combat, des véhicules d'intervention sur fonds marins et un nombre incalculable de stations de défense automatiques complètent son système militaire naval.



<< GRAND AMIRAL VALASTOR_

Ses forces terrestres et souterraines sont tout aussi importantes, la lutte contre les Foreurs et l'exploration des terres émergées étant une des priorités du Haut Amiral Viramis. Du fait de son importante puissance militaire, l'Hégémonie fait très rarement appel à des groupes de mercenaires. Les forces hégémoniennes bénéficient d'un excellent équipement, moderne et bien entretenu.

PERSONNALITÉS

LE CONSEIL DES PATRIARCHES :

Il règne depuis deux siècles sur l'Hégémonie. Le siège du Conseil est installé dans la plus haute des villes-parois de Keryss. Seuls quelques élus peuvent y accéder. Il est totalement impossible de savoir qui se cache réellement sous le masque des Patriarches. On dit que même le Haut Amiral n'a jamais vu leurs visages. Ce qui est sûr, c'est qu'ils dominent l'Hégémonie et que leur pouvoir est inébranlable. Vénérés par la population, les Patriarches sont les garants de l'unité et de la cohésion de l'Hégémonie.

Le Conseil fait l'objet d'un véritable culte parce que le peuple considère que les Patriarches sont les prophètes éclairés de Dieu et que leurs paroles sont l'émanation de l'énergie divine.



Grand Amiral Valastor : commandant de l'Artémis, le dernier fleuron de la flotte hégémonienne, Valastor est le nouveau grand amiral de la flotte. C'est un homme dur, totalement dévoué à la cause de l'Hégémonie et surtout à celle des Patriarches. Certains affirment qu'il aurait été élevé par les maîtres de la nation. C'est un brillant stratège, un homme rusé dépourvu d'émotions.





Haut Amiral Viramis : chef des armées et véritable possesseur du pouvoir temporel de l'Hégémonie, cet homme rude est avant tout un héros des guerres passées. Il dirige le royaume du haut de la plus haute tour de Keryss, imposant un régime dictatorial dont le but est d'assurer la survie et la suprématie de la nation hégémonienne. Il est âgé, officiellement, de 69 ans mais la dissidence affirme qu'il aurait plus d'un siècle et que son étonnante vitalité serait le résultat des expériences des manipulateurs génétiques et de leur exploitation des organes des classes inférieures de la société. Viramis est un homme solidement bâti, au visage sévère encadré d'une petite barbe blanche toujours impeccablement taillée. Il est entouré par sa cour personnelle d'officiers et d'aristocrates. Depuis peu, son autorité a été remise en question par des groupes dissidents au sein même de son organisation. Mais surtout, les Patriarches ne lui laissent plus autant de liberté de manœuvre qu'auparavant. Il semble qu'une véritable lutte pour le pouvoir ait commencé entre Viramis et les maîtres de l'Hégémonie.

Amiral Alkard : chef de la flotte hégémonienne et conseiller particulier du Haut Amiral, cet homme de 56 ans est considéré par tous comme un des êtres les plus impitoyables du monde sous-marin. Mais c'est aussi un fantastique stratège et un meneur d'hommes hors pair. Il est souvent aperçu en compagnie du Seigneur Viramis et semble s'entendre parfaitement avec lui.

Amiral Vira Our : cette superbe femme de 50 ans occupe cette position depuis 14 ans. Dotée d'un esprit tactique et stratégique hors du commun, elle est considérée comme un véritable génie de l'art militaire. Elle a été le deuxième grand amiral de l'histoire hégémonienne avant d'être dégradée après l'échouage de l'Atlantis au cour d'un combat contre l'Argonaute. Bien qu'elle se montre





particulièrement sévère avec ses hommes et impitoyable au combat, on la dit modérée. Certaines rumeurs prétendent qu'elle serait féconde mais aurait échappé aux centres de repeuplement grâce à l'intervention du Haut Amiral.

Amiral Veer : commandant des forces frontalières et des divisions d'exploration, il est l'un des amiraux les plus efficaces de la flotte. On le dit froid comme une machine, exécutant sans états d'âme les ordres de ses supérieurs.

Baronne Vilma Terrastet : membre de l'aristocratie, c'est également la directrice de la plus importante compagnie de croiseurs de plaisance, la société Nova. C'est l'une des femmes les plus riches de l'Hégémonie, amie personnelle du Haut Amiral. On la dit rusée, possessive et avide de pouvoir. Âgée de 45 ans, elle en paraît à peine 30.

Prince Vaughn Ebraer : patriarche de la plus puissante famille aristocratique de l'Hégémonie, Vaughn Ebraer est l'un des ténors politiques de cette nation. Il est à l'origine des principales réformes de la société. Il est très écouté par le peuple et s'oppose souvent au Haut Amiral.



Telma Tiltane : cette femme est recherchée par tous les services de l'Hégémonie. Féconde, elle a refusé son placement en centre de repeuplement et dirige depuis le seul groupe terroriste de l'Hégémonie. Luttant contre le pouvoir absolu du Haut Amiral et contre la politique inhumaine de repeuplement, elle en a appelé à plusieurs reprises au jugement des Patriarches. Elle affirme, en effet, que le Haut Amiral n'exécute pas les consignes de ce vénérable conseil. La dissidence a de faibles moyens mais accueillerait dans ses rangs de plus en plus de sympathisants. Il y a peu, la célèbre rebelle a disparu après l'intervention de commandos hégémoniens contre l'une de ses bases secrètes. Personne ne sait ce qui lui est arrivé.

Marquis Ovar Godter : il est ambassadeur de l'Hégémonie



sur Équinoxe. Homme sage et réservé de 58 ans, il est célèbre pour sa politique pacifiste vis-à-vis des autres nations. Il est l'interlocuteur privilégié des mécontents qui lui soumettent souvent leurs requêtes. Il est étonnant de savoir qu'il est l'un des meilleurs amis du Haut Amiral malgré leurs positions diamétralement opposées sur l'équilibre mondial.

PRINCIPALES VILLES

BERMUDE

Latitude : 30° nord
Longitude : 66° ouest
Profondeur : - 3 800 m
Population : 650 000
Population féconde : 60%
Population mutante : 01%
Type de communauté : ville paroi

Superbe ville touristique, Bermude abrite aussi les principaux centres de repeuplement. Les mutants y sont systématiquement arrêtés et déportés. Les forces militaires présentes sont principalement employées pour assurer l'ordre et la sécurité à l'intérieur de la ville. De nombreuses entreprises de loisirs sont installées ici, dont la fameuse société Nova, qui possède les plus beaux navires de croisière du monde sous-marin. Les centres de repeuplement ne sont pas accessibles aux touristes. Par contre, tout est fait pour que les visiteurs passent un séjour agréable. Des visites dans les parcs réservés aux enfants sont régulièrement organisées. Les touristes peuvent y admirer, derrière des parois de verre, des enfants en train de s'amuser avec leurs nurses dans des parcs artificiels. Cette mascarade a pour but de montrer aux gens combien la politique de natalité hégémonienne est humanitaire et que tout ce que l'on dit n'est que mensonge. La ville est reliée par des tunnels de plastitane à Keryss, Clemt, Nox et Guamea.

CLEMT

Latitude : 19° nord
Longitude : 75° ouest
Profondeur : - 604 m
Population : 450 000
Population féconde : 18%
Population mutante : 34%
Type de communauté : 9 complexes

Clemt est un gigantesque complexe d'exploitations minières dont les filons sont situés dans le Fossé de Cayman et de Porto-Rico. Certaines mines peuvent atteindre des profondeurs de -16 000 mètres. Le site est extrêmement bien défendu. Il est souvent attaqué par des Foreurs et une majorité de la garnison est spécialisée dans la lutte souterraine. Les conditions de vie sont pénibles. La

plupart des travailleurs sont des prisonniers de droit commun, des mutants ou des esclaves. On murmure que la grande majorité de la population ferait partie de mouvements de rébellion ou de groupes comme la Fraternité du Soleil Noir ou les Frères des Abysses. Les visiteurs ne sont pas les bienvenus. Le gouverneur craint par-dessus tout l'espionnage et les sabotages. La ville est reliée à Nox, Florea et Bermudes par des tunnels de plastitane.

CRINEA

Latitude : 21° nord **Population :** 298 000
Longitude : 40° ouest **Population féconde :** 11%
Profondeur : -2380 m **Population mutante :** 19%
Type de communauté : multiples complexes

Crinea est chargée de contrôler les 26 stations hydrothermiques qui sont en service dans cette région. Elle exploite également d'importants élevages et centres d'hydroculture. Mais sa fonction la plus intéressante est l'étude et l'exploitation de la Zone de Fracture de Kane. Au début du siècle, elle atteignait environ 2 000 mètres de profondeur, mais elle s'est brusquement affaissée. On peut mesurer désormais des profondeurs de -6 200 mètres sur des milliers de km². Mais ce ne sont que les résultats des premières explorations. Il est probable que l'on découvrira des fosses beaucoup plus profondes dans le secteur. L'effondrement a mis à jour de riches filons de métaux et de cylast, un dépôt généticien et a surtout permis l'accès à un colossal réseau de cavernes englouties, dans lesquelles les archéologues auraient fait des découvertes saisissantes.

FÉORA

Latitude : 37° nord **Population :** 56 000
Longitude : 37° ouest **Population féconde :** 18%
Profondeur : -1770 m **Population mutante :** 08%
Type de communauté : multiples complexes

Féora est constituée de dizaines de complexes qui forment une gigantesque installation sous-marine. Ses principales activités sont l'élevage, l'hydroculture et l'exploitation énergétique. Elle ressemble aux autres cités hégémoniennes.

FLOREA

Latitude : 27° nord **Population :** 260 000
Longitude : 81° ouest **Population féconde :** 36%
Profondeur : -207 m **Population mutante :** 12%
Type de communauté : ville paroi

Florea est une des principales villes hégémoniennes. Elle est reliée par un tunnel sous-marin à Ozark et Clemt. Le tunnel qui la reliera à Bermude est en cours de construction. La ville est bâtie sur la paroi du Plateau de Blake. Elle est en lutte perpétuelle contre les Foreurs. Plusieurs puits d'accès mènent à la surface. Plus de la moitié des troupes stationnées à Florea sont spécialisées dans la lutte contre les Foreurs et la surveillance des sites de surface. La cité est le siège de nombreuses entreprises hégémoniennes. Florea est entourée de champs d'hydroculture, de zones d'élevage et d'usines. Fréquemment, des équipes de recherche sont envoyées dans les ruines englouties de l'ancien monde, situées à l'ouest de Florea. C'est une zone interdite à la population civile.

GUAMEA

Latitude : 16° nord **Population :** 657 000
Longitude : 63° ouest **Population féconde :** 18%
Profondeur : - 3 800 m **Population mutante :** 20%
Type de communauté : 1 complexe, 1 ville paroi

Guamea est également appelée la " Petite Équinoxe ". Non seulement c'est un site d'exploitation minière mais c'est aussi une ville de commerce où se côtoient les marchands du monde entier. Les contrebandiers y sont légions. Les forces de sécurité sont moins présentes que dans d'autres villes hégémoniennes. En permanence, des dizaines de croiseurs commerciaux vont et viennent des gigantesques hangars de la cité. Le Prisme déploie dans les rues de la ville un important dispositif d'agents chargés de débusquer les hérétiques, les espions et les rebelles. Le gouverneur de la ville est un ancien chef d'entreprise qui ne pense qu'à faire prospérer les affaires de la communauté. Des rumeurs laissent entendre qu'il serait bientôt remplacé par un gouverneur militaire.

KERYSS

Latitude : 30 à34° nord **Population :** 12 millions
Longitude : 63° à 73° ouest **Population féconde :** 43%
Profondeur : - 2560 à -3956 m **Population mutante :** 06%
Type de communauté : complexes, cités et villes parois

Keryss est la réunion de plusieurs villes qui s'étendent sur des kilomètres sur le Dôme des Bermudes. C'est certainement la plus grande cité jamais bâtie. La ville paroi abritant les quartiers des Patriarches est située sur la paroi du Canyon de l'Hudson alors que les hangars abritant les principales usines de construction de navire sont situées au milieu de la Chaîne de Kelvin, à plus de 500 km. La ville est reliée à Bermude, Ultar, Warton et Tanez par plusieurs tunnels de plastitane. C'est le siège des plus grandes entreprises hégémoniennes et de tout le pouvoir politique et militaire. Elle est en guerre depuis des années avec les Foreurs qui s'attaquent aux installations souterraines. La ville est, à différents endroits, dotée de puits d'accès à la surface.

NOX

Latitude : 18° nord **Population :** 356 000
Longitude : 70° ouest **Population féconde :** 04%
Profondeur : -635 m **Population mutante :** 48%
Type de communauté : 6 complexes, 1 ville paroi

Nox est un complexe d'extraction semblable à Clemt. Mais la ville abrite aussi des laboratoires de recherche sur la surface. On raconte que de nombreux mutants seraient exposés, sans protection, aux conditions atmosphériques externes du petit groupe d'îlots de la région pour que les chercheurs étudient les réactions de leurs organismes. Plusieurs " incidents " mystérieux auraient eu lieu dans ce complexe sous-marin, liés à d'étranges créatures échappées des laboratoires et à des contaminations d'origine inconnue. La ville est reliée à Clemt et Guamea par des tunnels de plastitane. Elle est souvent placée en quarantaine.

OURGOR

Latitude : 34° nord **Population :** 48 000
Longitude : 32° ouest **Population féconde :** 17%
Profondeur : -600 m **Population mutante :** 06%
Type de communauté : ville paroi, multiples complexes

Ville frontière d'Hégémonie, Ourgor est à la fois une importante base militaire et une plate-forme commerciale. De nombreuses compagnies de transport et de tourisme y sont installées. Les complexes réservés au commerce et aux visiteurs, ainsi que la ville paroi, sont assez agréables et la présence policière discrète. Ourgor dispose de plusieurs stations hydrothermiques. La ville est reliée à Feora, Ultar et Ariane (Équinoxe) par des tunnels sous-marins.

OZARK

Latitude : 26° nord **Population :** 400 000
Longitude : 91° ouest **Population féconde :** 11%
Profondeur : - 207m **Population mutante :** 6%
Type de communauté : ville paroi

Ozark est une cité semblable à Florea à laquelle elle est reliée par un tunnel sous-marin. Les mouvements de rébellion contre les Patriarches sont particulièrement actifs dans cette région. Les services de sécurité hégémoniens y sont donc renforcés.

RAUXE

Latitude : 11° nord
Longitude : 80° ouest
Profondeur : - 3667 m
Population : 94 000
Population féconde : 06%
Population mutante : 37%

Type de communauté : 1 complexe sous dôme, 2 installations fluctuantes

Rauxe est la ville frontière de l'Hégémonie contrôlant le Passage de Panama. En plus de ses forces de défense, elle est souvent soutenue par la huitième flotte hégémonienne. Elle exploite également plusieurs mines situées à des profondeurs pouvant atteindre –8 000 mètres. C'est une ville essentiellement militaire et industrielle où règne en permanence la loi martiale. Toute la région du Passage de Panama est patrouillée en permanence et truffée de stations de détection et de postes de tir automatique.

TANEZ

Latitude : 19° nord
Longitude : 52° ouest
Profondeur : - 2 970 m
Population : 95 000
Population féconde : 18%
Population mutante : 04%

Type de communauté : multiples complexes

Tanez contrôle 6 stations d'extraction d'énergie et exploite plusieurs stations d'hydroculture et d'élevage. Certaines rumeurs feraient état du fait que cette communauté hégémonienne serait aussi un de principaux centres de recherche militaire. Tanez est constituée d'un réseau de complexes s'étalant sur des km². La population y dispose d'un peu plus de place qu'ailleurs. Il est assez difficile d'obtenir l'autorisation de se rendre dans cette communauté. Les éventuels visiteurs sont surveillés avec la plus grande attention.

ULTAR

Latitude : 35° nord
Longitude : 49° ouest
Profondeur : - 4960 m
Population : 95 000
Population féconde : 08%
Population mutante : 25%

Type de communauté : multiples complexes

Ultar est chargée de contrôler les 26 stations d'extraction d'énergie de la Dorsale Nord-Atlantique. En plus d'être une des principales sources hydrothermiques, Ultar entretient d'énormes stations d'hydroculture et d'élevage sur les zones de fracture de la région. C'est donc un ensemble de complexes très important pour l'Hégémonie. Récemment, plusieurs phénomènes étranges ont eu lieu près des sites d'extraction. À la suite de violentes secousses sismiques, une des stations, avant d'être entièrement anéantie, a signalé qu'elle était attaquée par quelque chose qui surgissait de la faille sur laquelle elle travaillait. Des éléments de la 9ème flotte hégémonienne ont été dépêchés sur les lieux pour enquêter. Plusieurs rapports des autres stations d'extraction font état de mouvements étranges dans leurs périmètres d'exploitation. Ultar est reliée à Feora et Keryss par des tunnels sous-marins.

WARTON

Latitude : 42° nord
Longitude : 70° ouest
Profondeur : -124 m
Population : 380 000
Population féconde : 23%
Population mutante : 17%

Type de communauté : 6 complexes, 1 ville paroi

Une des villes les plus belles d'Hégémonie, Warton est un grand centre économique et industriel. La cité est, cependant, dépourvue d'installations de transformation de métaux (acier moléculaire, plastitane, etc.). La ville subit depuis quelques années les assauts particulièrement intenses des Foreurs. De plus, en raison de sa faible profondeur, elle a été sévèrement endommagée par des phénomènes de surface. Plusieurs dômes sont en construction pour protéger les stations et les principaux champs d'hydroculture et d'élevage. La ville a accès à plusieurs tunnels menant à la surface. Une partie de la garnison est entièrement assignée à la surveillance des sites de surface. Le gouverneur de la ville est un individu modéré qui, dit-on, tolère une grande liberté d'expression. Les agents du Prisme s'intéressent particulièrement à cette ville qui pourrait abriter un important réseau de soutien à la rebelle Telma Tiltane. La ville est reliée à Keryss par une voie de communication couverte.

YUCATA

Latitude : 20° nord
Longitude : 88° ouest
Profondeur : -250m
Population : 48 000
Population féconde : 12%
Population mutante : 10%

Type de communauté : multiples complexes

Cette ville industrielle exploite les ressources du Golfe du Mexique. Elle est entièrement orientée vers la production et aucune installation n'est prévue pour les loisirs. Yucata abrite aussi un des seuls bagnes situé en Hégémonie. C'est le port d'attache des quelques navires prisons encore utilisés par les autorités.

LIGUE ROUGE



GÉOGRAPHIE

La Ligue contrôle tout le territoire situé sur la côte ouest de l'ancienne Amérique du Sud. Son territoire est délimité au nord par la Crête de Carnégie, au sud par le Cap Horn, à l'ouest par la Dorsale du Pacifique et à l'est par les terres émergées. Son territoire est faiblement équipé de stations de communication. Ses frontières sont surveillées par quelques forteresses fluctuantes mais surtout par des postes de détection fixes et d'importantes escadres de surveillance.

BREF HISTORIQUE

La Ligue Rouge n'apparaît qu'en 302, en réaction contre la politique de conquête de la communauté d'Hatteras. Elle réunit alors la totalité des petits états des côtes Est et Ouest d'Amérique du Sud.

Dirigée par son charismatique créateur, Pal Devraverit, la petite communauté des Falklands va susciter une des plus grandes alliances de l'histoire pour arrêter le rouleau compresseur hattérien. La Ligue Rouge naît en pleine guerre. Sa force militaire est, au début, très limitée, constituée en grande partie de croiseurs bricolés et d'énormes escadres d'appareils faits de bric et de broc, dont la seule fonction est de lancer quelques torpilles avant de se disloquer. Pendant trente années de guerre, la Ligue va battre des records d'ingéniosité et de courage pour endiguer Hatteras. Pour résister à l'écrasante puissance de feu des navires ennemis, ses habitants inventeront des techniques d'abordage audacieuses, les premières dans le domaine des guerres sous-marines, et passeront maîtres dans l'art de l'attaque surprise. Ce sont, par exemple, les ingénieurs de la Ligue Rouge qui mettront au point les premiers appareils de type Mygale, Manta et Dormeur. Après la première terrible guerre qu'aura subi la Ligue, elle aura perdu plus d'un tiers de son territoire mais aura réussi à paralyser l'énorme machine de guerre hattérienne. La grande victoire de cette Ligue sera d'avoir formé une nouvelle alliance viable.

En 339, la guerre est terminée et toutes les communautés formant la Ligue s'interrogent sur la nécessité de rester unies. Devraverit est mort sans successeur et toute son œuvre menace de s'écrouler. C'est à ce moment que l'un des héros de la guerre, Bjorn Urik, réclame la tenue d'un grand conseil qui déterminera si la Ligue est viable ou non. Ce conseil se réunit dans la petite base de Nazca, qui deviendra par la suite la capitale de la Ligue.

Quand tous les ambassadeurs découvrent à quel point l'alliance a permis à chaque communauté de progresser technologiquement

et économiquement, la réponse ne fait plus aucun doute. La Ligue Rouge doit perdurer et Bjorn Urik en sera le chef.

À partir de l'année 340, se crée donc un nouvel état qui deviendra le pire ennemi de l'Hégémonie. La première décision d'Urik est de reconstituer la structure économique et industrielle de son royaume tout en maintenant une puissance militaire raisonnable. La rénovation économique dépassera nettement les espoirs, par contre la force militaire souffrira longtemps de nombreuses faiblesses. Les croiseurs sont vieux et la technologie désuète. Tout n'est que bricolage et rafistolage. De 356 à 360, un important programme de rénovation de la flotte est entrepris. Sans atteindre la puissance hattérienne, la Ligue réussit tout de même à mettre en œuvre une belle armada de croiseurs.

Mais l'armée n'est pas la principale préoccupation des États de la Ligue. Ces dernières années de paix ont vu un incroyable bond en avant de l'économie et du développement des exploitations minières. Pourtant, deux problèmes majeurs menacent l'équilibre de cette société : les ressources alimentaires et surtout le taux de natalité qui chute d'année en année, les humains féconds se faisant de plus en plus rares. Le problème des ressources alimentaires trouvera une solution grâce à d'habiles négociations avec le mystérieux Empire du Corail. Le deuxième problème s'avère plus que délicat. Urik lance un vaste programme de recherche dans le domaine de la dégénérescence génétique. Il ordonne aussi la démobilisation de tout individu non stérile et encourage une grande politique familiale. Primes et concessions, ainsi que des droits particuliers sont accordés aux familles les plus nombreuses. Cette politique permet de maintenir un taux de natalité convenable jusqu'à l'aube du sixième siècle où les choses prendront un tournant dramatique. À la fin de l'année 360, Bjorn Urik, fatigué, se retire au profit de son fils qui lui ressemble en tout. Grœndald accède au pouvoir à la veille de la découverte des dépôts de l'Empire des Généticiens par Hatteras.

Persuadés que ces dépôts renferment de terribles secrets, mais surtout le remède à la dégénérescence génétique et au virus de stérilité, Grœndald et les chefs de centaines de communautés décident de passer à l'attaque, d'abattre une fois pour toute la tyrannie de l'Hégémonie. Malheureusement, la supériorité de l'armée hégémonienne et surtout la qualité de son matériel font la différence. Après quelques mois d'espoir, pendant lesquels Hatteras subit de terribles défaites, le vent tourne. Le matériel des agresseurs, usé, périmé, ne tient pas la distance. Un an plus tard, les nouveaux prototypes hattériens renversent complètement la situation. Nazca est bombardée et des centaines de couples reproducteurs sont enlevés par les troupes ennemies. La guerre tourne court, l'armistice est proclamé à la fin de l'année. Grœndald sombrera lentement dans la folie, sa femme et ses enfants ayant été tués ou enlevés par les hattériens.

La Ligue Rouge survivra à cette terrible défaite et mènera la plus incroyable des résistances contre la nouvelle Hégémonie. S'inspirant des tactiques de guérilla, Grœndald et ses troupes harcèlent la flotte adverse. Il ordonne aussi à toutes les unités de production de la Ligue de se soumettre à l'ordre hégémonien pour éviter la destruction. Il contacte également plusieurs royaumes pirates qu'il arrive à convaincre de se rallier temporairement à lui. Pour l'Hégémonie, la situation devient vite délicate. Son armada n'est pas prévue pour affronter ce type de résistance. Ses lignes de ravitaillement désorganisées, les multiples attentats terroristes et la résistance souterraine des pays conquis, minent sa suprématie.

En 373, après d'interminables négociations, la République du Corail s'allie à la Ligue Rouge. L'Hégémonie est alors confrontée à un nouvel ennemi qui, par ses techniques de combat et son esprit tactique, lui infligent de cuisantes défaites. La Ligue Rouge reconquiert ses territoires et y trouve des usines modernisées par la technologie hégémonienne. Grœndald pousse ses troupes à poursuivre l'offensive. En 375, la guerre s'enlise et le grand amiral de la flotte de la République de Corail convoque les amiraux des principales nations sur Équinoxe.

Grœndald, sombrant jour après jour dans la paranoïa, est persuadé que la République du Corail veut éliminer les principaux responsables militaires et en profiter pour asservir toutes les nations. Contre l'avis de tous ses généraux, il contacte secrètement le haut amiral de l'Hégémonie et lui propose de se débarrasser de ce Culte du Trident et de porter un coup terrible à la République du Corail. La formidable puissance de l'Effet Polaris mettra fin à cette tentative. Grœndald continue malgré tout à refuser la paix et annonce qu'il va déclarer la guerre à la République du Corail. Ses généraux décident alors de le destituer. Après avoir pris le pouvoir, ils acceptent de se rendre au « Concile des Amiraux ».

La paix est proclamée et, en un siècle, la Ligue Rouge va se muer en une formidable puissance économique. Sa puissance militaire reste moyenne mais s'appuie désormais sur de nombreuses troupes mercenaires. État riche, elle développe ses activités industrielles et économiques. En 468, un accord commercial avec l'Hégémonie est conclu et permet surtout le retour d'un jeune officier, Aaron Urik, l'arrière petit-fils de Grœndald, élevé en Hégémonie. Aaron accédera au pouvoir six ans plus tard et commencera à négocier les conditions d'un rapprochement avec l'Hégémonie.

C'est au début du 6ème siècle que la Ligue devra faire face à son plus grand problème, la stérilité. Les ravages des guerres passées et la déportation des individus féconds par l'Hégémonie condamnent la Ligue à la disparition si une solution n'est pas trouvée rapidement. En 566, cette solution n'a toujours pas été découverte. La Ligue, malgré sa puissance économique, ne veut pas instaurer une politique de repeuplement draconienne. Sa population vieillit et ses stations ne résonnent plus du rire des enfants. L'héritier d'Aaron Urik, son fils Kahn, est impuissant face à cette situation.

En 567, les services de renseignement de la Ligue sont persuadés de l'imminence d'une attaque hégémonienne. Sur les conseils de Karl Edgesteel, le grand amiral de la flotte, l'opération Minos est déclenchée. Cette opération a pour but de frapper l'Hégémonie en passant par la surface. Heureusement, la tension redescend subitement d'un cran quelques semaines plus tard. Mais aujourd'hui encore, le Premier Citoyen ne croit plus en la volonté de paix de l'Hégémonie et à cette histoire de terroristes inventée par les diplomates. La Ligue Rouge se prépare à la guerre.

LA SOCIÉTÉ

La Ligue Rouge est une société vieillissante. C'est l'énorme problème de la natalité qui obsède sa population. L'État compte 22 millions d'habitants dont une minorité est féconde. Les naissances sont l'occasion de grandes réjouissances et les individus féconds sont protégés et honorés. Loin de la politique étouffante de l'Hégémonie, ces personnes n'en sont pas moins soumises à de nombreuses contraintes. Elles sont éloignées de toute activité ou secteur considérés comme dangereux. L'armée leur est bien évidemment interdite. Ce qui est important, c'est de bien comprendre que la Ligue Rouge est prête à tout pour trouver une solution à sa situation. On la soupçonne d'alimenter financièrement plusieurs groupes de pirates spécialisés dans l'enlèvement d'individus féconds. Elle dépense aussi des sommes considérables pour la recherche génétique et médicale, cherchant principalement à comprendre pourquoi l'humanité dépérit. La vie des citoyens de cette nation est plus libre qu'ailleurs, mais le spectre de la mort y est plus pesant. Le Culte du Trident y est particulièrement bien implanté et la jeunesse y est enviée. De nombreux mouvements d'opposition réclament une doctrine aussi rigoureuse que celle de l'Hégémonie mais l'état s'y est toujours refusé.

La Ligue est un état riche. D'énormes ressources sous-marines, principalement du tri-terranium et du cylast, en ont fait l'État le plus riche. Ses flottes commerciales sont gigantesques. Elle possède également le plus grand nombre d'exploitations de surface, bien que ces dernières ne bénéficient pas de protections semblables à celles de l'Hégémonie.

Le pouvoir est détenu par le Parlement de la Ligue, constitué d'un représentant par communauté fédérée. Ce parlement s'exprime par la voix de son porte-parole, le Premier Citoyen, Commandeur des Forces Armées : Khan Urik. C'est le personnage le plus important de l'état tant que son action est approuvée par le Parlement. Son rôle est de décider des principales orientations diplomatiques et politiques. En cas de guerre, il obtient automatiquement les pleins pouvoirs.

La sûreté nationale est l'affaire du Coordinateur. Il dirige les services de sécurité civile, la Garde Rouge, et tous les services d'espionnage et de contre-espionnage.

Autre puissant personnage de l'État, le Magiar, qui supervise la recherche. Sa puissance est à la mesure de l'importance des services qu'il dirige.

Le Grand Procurateur dirige les services judiciaires de la Ligue Rouge. Le Ministre est chargé de l'industrie et du commerce et notamment de la recherche des dépôts secrets de l'Empire des Généticiens.

La société de la Ligue est organisée selon un principe relativement simple. Les grandes compagnies et leurs conseils d'administration sont au sommet de la hiérarchie. Viennent ensuite les cadres supérieurs et les dirigeants. La grande majorité de la population fait partie des classes moyennes assurant le bon fonctionnement des compagnies et formant le gros des forces armées. Les pauvres et les démunis forment, comme dans de nombreuses sociétés, la catégorie la plus basse de la population.

Les individus féconds et les mercenaires sont tout à fait à part. Ils sont à la fois respectés et jalousés.

TERRITOIRE

Les principales cités de la Ligue Rouge sont bâties sur les parois sous-marines de la Cordillère des Andes. Ce sont principalement des villes construites dans la roche. Les autres villes du territoire sont en grande partie des bases sous-marines conventionnelles. La plus importante est Nazca, la capitale de la Ligue Rouge. La ville est une gigantesque structure s'étalant sur 30 kilomètres de diamètre avec six niveaux extérieurs et 12 niveaux souterrains. Toute sa périphérie est occupée par les hangars des transporteurs civils et commerciaux, les bases militaires et les seuls grands champs d'hydroculture de la nation. La Ligue n'a pas développé de lignes de transports couvertes comme l'Hégémonie. Elle ne dispose que de quatre axes souterrains reliés aux villes principales. Ces voies sont creusées très profondément et comportent plusieurs lignes pour le transport des marchandises, une ligne de transport civil et deux lignes de transports en commun ultra rapides. Depuis plusieurs années, une ligne destinée à relier la ville la plus au nord de la Ligue avec la cité la plus au sud de l'Hégémonie, en passant sous les terres d'Amérique du Sud, est en construction. Le but étant, à terme, de rejoindre Équinoxe.

Les sites d'extraction et de forage de la Ligue Rouge sont nombreux. Toute la Fosse du Pérou s'est révélée riche en matières premières, certaines plaines abyssales recèlent les principales sources de tri-terranium et de cylast.

La Ligue est presque totalement démunie d'hydroculture et d'élevage. Elle ne peut compter que sur les importants convois de vivres en provenance de la République du Corail.

LES FORCES ARMÉES

L'armée régulière de la Ligue est composée de vieux croiseurs plus ou moins bien entretenus. Certains appareils sont encore propulsés par les antiques systèmes à hélices. Les coupes budgétaires au profit de la recherche génétique ont grandement affaibli la puissance militaire de la Ligue. Elle compense cette faiblesse par le nombre de croiseurs dont elle dispose et surtout par les compagnies de mercenaires qu'elle emploie. La Ligue ne dispose que de peu de chasseurs et de croiseurs lourds. Elle préfère déployer des escorteurs et des frégates en quantité. Ses troupes d'infanterie sous-marine sont classiques. Elle ne possède presque pas de véhicules d'intervention sur fond marin, leur préférant des unités de Mantas et de Mygales, beaucoup plus agiles et rapides.

Ses troupes d'intervention souterraine et extérieure sont, elles, extrêmement bien équipées et comparables, sinon supérieures, aux forces hégémoniennes.

Il y a peu d'usines d'armement dans la Ligue. Ses équipements sont donc souvent du matériel d'occasion. Récemment, le Conseil a décidé d'acheter des croiseurs ultramodernes à la République du Corail.

PERSONNALITÉS

Khan Urik : âgé de 71 ans, Khan est le plus haut personnage de la Ligue. C'est un individu sensé qui est obsédé par la dégénérescence de l'humanité et par la recherche d'un remède à la stérilité. Il ne considère pas l'Hégémonie comme un ennemi implacable, tant qu'elle renonce à ses rêves de conquête. De récents rapports de ses espions lui auraient permis de découvrir qu'un pirate, Seyard le Maudit, détiendrait des informations capitales sur la dégénérescence génétique. Urik veut cet homme à tout prix.



Véliador Viper : ce jeune homme de 31 ans a été pressenti pour succéder à Urik. Ses étonnantes capacités de meneur, sa force de caractère et le fait qu'il soit fécond et donc apte à assurer sa descendance en font un parfait candidat. Certains murmurent cependant que ses intentions sont tout sauf pacifiques et qu'il serait mégalomane. Il fait partie du Culte du Trident.





Alma Terrack : présidente de la firme Cliastro, la plus grande société d'extraction de la Ligue, cette femme d'une soixantaine d'années est une des plus influentes. Elle est cependant soupçonnée d'être liée à de nombreux groupes de pillards et de pirates.



Kaléed Gradest : c'est un enfant de 16 ans, dont les capacités intellectuelles dépassent l'entendement. C'est l'un des responsables du projet " Renaissance ", concernant la recherche sur la stérilité. C'est l'individu le mieux protégé de la Ligue car il a subi de nombreuses tentatives d'enlèvement.



Olaf Faltor : l'ambassadeur de la Ligue sur Équinoxe est un mutant. Né sans yeux et affligé d'horribles déformations physiques, il est cependant l'un des individus les plus respectés. Sa conception d'une humanité unie lui a attiré la sympathie de nombreuses communautés. C'est un étonnant diplomate dont la voix possède un pouvoir quasi-hypnotique. Il est particulièrement doué pour distinguer le vrai du faux dans un discours. On murmure que sa cécité lui a permis de développer d'autres dons.

Karl Edgesteel : grand amiral de la flotte de la Ligue, il réclame jour après jour des crédits supplémentaires pour l'armée. Il ne croit absolument pas que l'Hégémonie ait renoncé à ses rêves de domination. On le soupçonne de conspirer contre le pouvoir en place et de tout faire pour provoquer un incident diplomatique avec l'Hégémonie mais depuis peu, le Premier Citoyen semble s'être rapproché de sa position et les deux hommes passent beaucoup de temps ensemble.



PRINCIPALES VILLES

CHILOE

Latitude : 36° sud
Longitude : 65° ouest
Profondeur : - 286 m
Population : 650 000
Population féconde : 13%
Population mutante : 56%
Type de communauté : complexes

Chiloe est constituée d'une myriade de petites stations qui sont situées à faible profondeur. Elles surplombent le Fossé Pérou-Chili. La principale fonction de cette ville est l'exploitation du magma dans les failles au fond du fossé et à la surface. Elle dirige aussi les dizaines de stations de drainage d'énergie qui se déplacent le long de la Dorsale du Chili à plusieurs centaines de kilomètres. Les complexes subissent moins que les autres villes les assauts des Foreurs, mais sont la cible d'un grand nombre de prédateurs aquatiques ou amphibies qui pullulent dans la région. Le réseau de complexes est relié à Leis et à Cruz par des tunnels souterrains. Le principal problème rencontré par les autorités de la ville est l'énorme pourcentage de mutants au sein de sa population. Ce chiffre ne cesse de croître pour des raisons inconnues.

CRUZ

Latitude : 31° sud
Longitude : 83° ouest
Profondeur : -456 m
Population : 192 000
Population féconde : 11%
Population mutante : 29%
Type de communauté : ville paroi

Ville jumelle d'Oneral, Cruz possède exactement les mêmes caractéristiques. Certains prétendent que plusieurs Proteus se seraient infiltrés dans la ville et occuperaient des postes clefs. Que cela soit une rumeur fondée ou non, les forces de sécurité de la ville sont sur les dents depuis plusieurs mois et tous les visiteurs sont longuement interrogés. Cela laisserait supposer que le problème a certainement pour origine l'espionnage et non les Proteus. La ville est reliée à Chiloe et Oneral par des voies souterraines.

LEIS

Latitude : 19° sud
Longitude : 73° ouest
Profondeur : - 6 000
Population : 880 000
Population féconde : 16%
Population mutante : 28%
Type de communauté : ville paroi

Leis est, à l'instar de Nazca et de Chiloe, une grande ville industrielle bâtie sur le flanc englouti de la Cordillère des Andes. Une grande partie de la cité est construite sous terre où les combats contre les Foreurs sont intenses. Plusieurs puits permettent d'accéder à la surface pour assurer la surveillance des usines automatisées appartenant à la Ligue Rouge. Leis est une ville industrielle sombre et triste. Les gens y travaillent durement. La plupart des entreprises commerciales y ont leur siège. Elle est reliée à Chiloe, Oneral et Nazca par des tunnels souterrains.

NAZCA

Latitude : 16° sud
Longitude : 76° ouest
Profondeur : - 2 000 à -7 600 m
Population : 13 millions
Population féconde : 12%
Population mutante : 30%
Type de communauté : villes parois

Nazca est la capitale de la Ligue Rouge. Elle est en partie bâtie sur les parois englouties de la Cordillère des Andes et s'étend de l'autre côté du Fossé Pérou-Chili où sont érigées la gigantesque structure de 30 kilomètres de diamètre et les étendues de hangars et de champs d'hydroculture. Le fossé peut atteindre plus de 18 000 mètres de profondeurs (profondeur moyenne : - 8 000). C'est dans ces fosses que se trouvent les meilleurs filons de cylast et de tri-terranium exploités par la Ligue. La ville est en conflit avec les Foreurs qui sont nombreux dans la région. Des troupes spécialisées tentent de contenir ces créatures, mais elles ne disposent pas de matériel aussi performant que celui des hégémoniens. Des tunnels souterrains relient Nazca à Leis et Onéral.

« Les navires de la Ligue ? Des tas de ferrailles tellement bruyants qu'on les entend arriver à 100 miles nautiques. Non, ce n'est pas sa flotte que je redoute mais ses hommes capables de rester des jours enterrés dans les fonds marins avec des machines d'un autre âge et qui fondent sur vous au moment où vous vous y attendez le moins. J'admire les combattants de la Ligue… »

-- Haut Amiral Viramis_

ONERAL

Latitude : 24 ° sud
Longitude : 24° ouest
Profondeur : -856 m
Population : 160 000
Population féconde : 12%
Population mutante : 12%
Type de communauté : ville paroi

Bâtie sur la paroi de ce qui était autrefois l' Île San Félix, Oneral est une gigantesque ville industrielle. Elle exploite des mines pouvant se situer jusqu'à 10 000 mètres de profondeur. Toute la région est truffée de petites stations d'exploitation. La ville est aussi le siège de nombreuses compagnies de la Ligue. Oneral est reliée à Cruz et à Leis par des tunnels souterrains extrêmement profonds. La vie dans cette cité n'est pas très joyeuse. Tout y est gris, étroit et mal entretenu. Les visiteurs y sont généralement accueillis avec beaucoup de courtoisie et de chaleur.

VRAMA

Latitude : 22° sud
Longitude : 111° ouest
Profondeur : -2050m
Population : 86 000
Population féconde : 10%
Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes

Vrama contrôle les dizaines d'installations énergétiques qui se déplacent sur les dorsales et les zones de fractures de la région. C'est une ville industrielle dont le plus grand problème est la lutte contre les nombreuses créatures qui hantent la région. C'est aussi une importante plate-forme commerciale pour tous les navires se dirigeant vers la République du Corail.

ALLIANCE POLAIRE



GÉOGRAPHIE

L'Alliance s'étend sur toute la zone délimitée par les mers de Laptev et de Tchouktches et la Plaine Abyssale du Canada. Ce territoire n'est presque pas couvert par des stations de communication et ses frontières ne sont matérialisées que par quelques postes de détection fixes.

BREF HISTORIQUE

C'est dans le plus grand secret qu'est née cette nation, au début du 6ème siècle. Jusqu'en 512, elle n'est que le rêve d'un fou, Paul Quercy, parti prospecter une région que tous considèrent comme à peine exploitable. Ce secteur est lointain et méconnu. Pourtant, la petite communauté réussira à exploiter certains gisements de tri-terranium. Cela leur permettra de survivre tant bien que mal dans un environnement dépourvu de zones cultivables et où aucun élevage n'est possible. En l'an 400, Quercy fait une découverte saisissante sur la Chaîne d'Arlis ; ces montagnes sous-marines abritent une grotte aux proportions colossales où la vie s'est miraculeusement développée. Le centre de cet univers souterrain est occupé par un lac où se réunissent et se reproduisent les mammifères marins.

La caverne s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres et contient une végétation étonnante, qui produit en permanence de la lumière et de l'oxygène. L'endroit est immédiatement colonisé par la communauté qui, en moins de deux siècles, le transforme en un véritable jardin. Grâce à des projecteurs gigantesques et à des techniques d'agriculture poussées, la communauté est capable de reconstituer une apparence de vie sauvage. La cohabitation avec les mammifères est tout d'abord très tendue puis elle se fait amicale et, enfin, devient une véritable complicité.

C'est en 408 que les chercheurs de la communauté découvrent avec effarement que les mystérieuses plantes sont en fait des machines semi-organiques, produits de la science de l'Empire des Généticiens. Ils découvrent également que la grotte est située au-dessus d'un dépôt consacré à la recherche biomécanique et à l'intelligence artificielle. Cette découverte leur permet de fabriquer des androïdes dès 543.

Pendant un siècle, la communauté va grandir et se développer dans le plus grand secret autour de sa capitale, Arlis. Plusieurs communautés périphériques vont se joindre à elle et former, en 512, l'Alliance Polaire dirigée par le Primarque Alexandre.

Pendant plus de cinquante ans, l'Alliance ne fera pas beaucoup parler d'elle. Mais en 568, il est presque certain qu'elle s'est alliée à l'Hégémonie pour participer à l'invasion de la République du Corail. Une de ses flottes est défaite par les pirates à la bataille du Sillon Lau-Havre. De plus l'attaque prévue depuis des années avec les hégémoniens dans le cadre de la Directive Exeter est brutalement annulée. Le Primarque n'a pas du tout apprécié la tournure des événements et il existe aujourd'hui une grande tension entre l'Alliance et l'Hégémonie.

Récemment, une des flottes de l'Alliance a été entièrement anéantie par la communauté du Léviathan, après avoir violé ses eaux territoriales. Même si l'Alliance est en tort dans cette histoire, le Primarque n'exclut pas de prendre des mesures de rétorsion.

LA SOCIÉTÉ

Cette nation compte à peine 2 millions d'âmes acceptant l'autorité d'un chef unique. Six cent mille élus peuvent résider dans la capitale de l'Alliance. Ces élus forment l'élite et sont, en règle générale, soit des gens féconds, soit des scientifiques. La vie dans la capitale est bien évidemment fort différente de celle menée sur le reste du territoire.

Tout le pouvoir politique, économique et militaire est concentré à Arlis, entre les mains du Primarque et de ses conseillers. Toute la population apte à se reproduire vit à la surface, dans le splendide jardin de l'Alliance. Les autres membres de l'élite ne sortent que très rarement de leurs laboratoires souterrains où ils décident des différentes orientations de la société.

Bien que le problème de la natalité soit évidemment préoccupant, il n'est pas considéré comme vital. Le taux de croissance de la population est estimé satisfaisant. Au sein de l'Alliance, les mutants sont rejetés. Ils sont, au mieux, enrôlés dans les équipes d'extraction ou dans l'armée, au pire, bannis à la surface ou tout simplement éliminés.

Ceux qui n'ont pas la chance de faire partie des élus n'ont pas accès à la capitale et vivent dans les quelques cités sous-marines de l'Alliance Polaire. En échange de la protection du Primarque et de l'aide apportée par ses androïdes, ils acceptent cet état des choses. Ils vivent modestement, assurant la maintenance des sites d'extraction et entretenant les échanges économiques avec les autres nations. La grande majorité de la population n'a pas accès à une très haute technologie ni à un confort semblable à celui de l'Hégémonie. On survit plus grâce à sa propre débrouillardise que grâce aux rations offertes par le Primarque !

Les androïdes de l'Alliance sont partout et assistent la plupart des hauts dirigeants des bases polaires. Ils servent également de force de sécurité. Leur conception est presque parfaite et la plupart ont une apparence humaine.

TERRITOIRE

On ne recense que huit cités sous-marines majeures et une trentaine de bases d'exploitation sur l'ensemble du territoire.

La capitale est bâtie au cœur de la montagne sous-marine d'Arlis. La ville comprend deux niveaux distincts. La surface est occupée par le fabuleux jardin de l'Alliance. Les habitations y sont basses et offrent tout le confort de la technologie. Les habitants ne se consacrent qu'à trois choses : le maintien du taux de natalité, l'exploitation agricole et l'entretien de la grotte. Le lac souterrain héberge de nombreuses espèces de mammifères marins qui vivent en parfaite harmonie avec le reste de la population.

Le deuxième niveau est souterrain. C'est ici que l'on trouve les grands centres de recherche de l'Alliance et les installations abritant le Primarque et ses conseillers. Personne n'a jamais eu accès à ces secteurs souterrains.

On ne peut accéder à la capitale que par deux tunnels sous-marins d'une centaine de mètres de diamètre. Ces tunnels, longs de 12 kilomètres, protègent les systèmes de défense rapprochés d'Arlis.

L'extérieur de la chaîne d'Arlis est occupé par de multiples stations de défense, des bases militaires, des usines de production et des hangars sous-marins.

Les autres cités et installations de l'Alliance sont réparties sur l'ensemble du territoire et sont construites comme des bases sous-marines conventionnelles.

Les principales ressources exploitées par les usines d'extraction sont les importantes mines de cylast et les nappes de pétrole qui abondent dans le secteur.

LES FORCES ARMÉES

La puissance militaire de l'Alliance est très réduite. Cependant, elle possède deux atouts non négligeables. Tout d'abord, la capitale est virtuellement invulnérable. Les deux seuls tunnels d'accès sont équipés de nombreux systèmes de défense qui anéantiraient toute force ennemie cherchant à s'y aventurer. Les bases militaires qui entourent Arlis sont également de formidables défenses. Mais l'atout particulier de l'armée polaire est l'utilisation massive des androïdes de combat. Ils sont présents à bord de tous les navires de l'Alliance, coordonnent les défenses, exécutent les ordres sans poser de question et, surtout, réagissent très vite aux stratégies ennemies. Les croiseurs de l'Alliance Polaire sont plus petits que ceux des autres nations mais sont généralement plus puissamment armés proportionnellement. La nation Polaire déploie également des frégates regroupées dans une division spéciale, la Division Spectra, dont les équipages sont entièrement composés d'androïdes. Il n'y a donc aucun problème de pression ni d'oxygène.

Les androïdes sont aussi utilisés comme infanterie et sous des formes parfois surprenantes. Les croiseurs lourds, classe Vulcain, sont peu nombreux, pas plus de dix. Ils font office de bombardiers et de navires amiraux. Chaque croiseur lourd est au centre d'un groupe de combat chargé de patrouiller dans l'une des dix régions de l'Alliance. Il est toujours accompagné d'une escorte de six destroyers de classe Starlight et de douze frégates Wraith. Chaque groupe de combat est complété par des transports de troupes et des unités déployant des chasseurs-drones.

Les officiers de la flotte sont toujours issus de l'élite de l'Alliance. Les hommes de troupe sont soit des volontaires, soit des mutants. La puissance militaire de l'Alliance est complétée par plusieurs unités mercenaires stationnées sur ses bases les plus reculées.

PERSONNALITÉS

Primarque Alexandre : maître suprême de l'Alliance Polaire, le Primarque Alexandre n'est pas apparu en public depuis plus de dix ans. Il vit cloîtré dans la partie souterraine d'Arlis. Il communique ses volontés par l'intermédiaire de ses androïdes ou du Conseil Scientifique. C'est un véritable despote qui ne supporte aucune opposition. Les autres états sont très méfiants à son égard.



Alpha : c'est le premier androïde à avoir communiqué au peuple les volontés du Primarque. Il vit au milieu de l'élite de la surface qui le considère comme le véritable maître de l'Alliance Polaire. Son apparence est parfaitement humaine mais il n'exprime, bien évidemment, aucune émotion.



Ember Krystchef : commandant de la flotte de l'Alliance, ce soldat d'une quarantaine d'années est un ex-mercenaire. C'est un excellent officier et un fin stratège. Son principal problème vient des androïdes qu'il considère comme de véritables boulets. Le Primarque, cependant, semble rester sourd à ses recommandations. Ember a déjà éjecté par les sas de son navire amiral, huit des androïdes qui lui étaient affectés.



Paolus : il est l'ambassadeur " humain " de l'Alliance Polaire sur Équinoxe. Le qualificatif " humain " est entre guillemets car cet homme est imperturbable et n'extériorise que très rarement ses émotions. Il reste toujours très discret.

Professeur Helm Garrad : c'est le responsable de tous les services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Alliance. Il est aussi chargé de débusquer et d'éradiquer toute subversion sur le territoire. C'est un homme détestable d'une cinquantaine d'années, qui est véritablement haï par tous ceux qui l'ont rencontré.



PRINCIPALES VILLES

ARLIS

Latitude : 80° nord **Population :** 600 000
Longitude : 152° est **Population féconde :** 49%
Profondeur : -1 800m **Population mutante :** 0%
Type de communauté : ville souterraine

Capitale de l'Alliance Polaire, Arlis est interdite aux étrangers. Ses installations de défense sont redoutables. La cité est réservée à l'élite. Plusieurs dizaines d'espèces de mammifères marins, à l'exception des orques, viennent se reproduire dans les grands lacs de la montagne. Depuis quelque temps, de nombreuses tribus de Foreurs s'attaquent à la capitale. Le Primarque a délégué un émissaire auprès de l'Hégémonie pour obtenir du matériel performant pour la lutte souterraine.

BARROW

Latitude : 7° nord **Population :** 48 000
Longitude : 154° ouest **Population féconde :** 23%
Profondeur : -213m **Population mutante :** 34%
Type de communauté : multiples complexes

Cette ville est semblable à Leonid. Cependant, on y vit mieux en raison des fréquents échanges commerciaux avec l'Hégémonie qui sont centralisés ici. La présence des androïdes est discrète et les étrangers sont les bienvenus.

IAGNA

Latitude : 72° nord **Population :** 250 000 + 1000
Longitude : 146° est **Population féconde :** 10%
Profondeur : -349m **Population mutante :** 20%
Type de communauté : multiples complexes

Comme toutes les villes frontières de l'Alliance, Iagna est un réseau de complexes mornes et sinistres. Les habitants ne vivent que pour travailler sous le regard impassible des androïdes de gestion et de sécurité. Iagna n'a aucun attrait touristique. Les mutants y sont traités comme des bêtes. Un mouvement de rébellion serait en train de naître dans la région.

LÉONID

Latitude : 70° nord **Population :** 34 000
Longitude : 174° est **Population féconde :** 12%
Profondeur : -349m **Population mutante :** 42%
Type de communauté : multiples complexes

Léonid est principalement chargée de la surveillance du Détroit de Béring (où sont situées quatre stations de défense polariennes), ainsi que de l'entretien des sites de surface de la région. De nombreux mutants sont envoyés à l'extérieur avec des protections minimales.

OURSA

Latitude : 73° nord **Population :** 23 000
Longitude : 132° est **Population féconde :** 23%
Profondeur : -227m **Population mutante :** 06%
Type de communauté : multiples complexes

Oursa est une ville classique de l'Alliance Polaire. Récemment, une rébellion y aurait été écrasée. Certains rapports font état d'un regroupement important des forces navales polariennes dans le secteur. Les diplomates ont beau jurer qu'il s'agit de manœuvres, la tension monte dans la région.

SIBERIA

Latitude : 79° nord **Population :** 56 000
Longitude : 124° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -349m **Population mutante :** 23%
Type de communauté : multiples complexes

Cette communauté typique de l'Alliance Polaire est en guerre contre plusieurs clans d'orques de la région. Pour l'instant, les mammifères marins ont un net avantage mais cela pourrait changer très rapidement avec l'arrivée d'éléments de la Division Spectra. L'O.E.S.M. a adressé une requête officielle aux autres membres du Conseil pour que l'Alliance Polaire subisse des sanctions pour s'être attaquée aux orques.

LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL



GÉOGRAPHIE

La République du Corail s'étend tout autour de l'ancien continent australien. Ses frontières sont délimitées à l'ouest par le Bassin de Wharton, au nord par le Mont Djadja, à l'est par le Fossé des Nouvelles Hébrides et au sud par la Plaine Abyssale de Wilkes. Le territoire comprend également les nombreuses terres englouties d'Australie. L'ensemble du secteur est pourvu de stations de communication très modernes. Ses frontières ne sont surveillées que par quelques postes de détection fixes. Le corail couvre tout le plateau australien ainsi que sa périphérie immédiate. Il s'étend sur les terres englouties. La plus grande concentration est située dans la Mer de Corail.

BREF HISTORIQUE

La République du Corail remonte à la grande époque de l'Alliance Azure, dont elle était la capitale. Riche en hydrocultures et en élevages sous-marins, dominée par un corail prolifique qui s'est adapté pour se nourrir des rayons ultraviolets du soleil alors que, dans un lointain passé, ils lui étaient fatals. La République est certainement la région la plus viable du milieu marin. Après la chute de l'Empire des Généticiens, l'Alliance Azure établit sa capitale, Azuria, dans la mer de Corail. Elle reste encore aujourd'hui une des plus belles villes sous-marines.

Lorsque l'Alliance se désintégra, la création de l'état souverain du Corail fut immédiatement décrétée et la République se referma sur elle-même, refusant de prendre part aux conflits. Elle dut alors faire face au problème qui l'éloigna pendant des années de toute ingérence dans les affaires des autres états : les pillards et les pirates. En effet, la « forêt » de montagnes du Pacifique est le domaine privilégié de centaines de mini-royaumes survivant grâce aux pillages et aux attaques de convois. La République, jusqu'en 268, va subir des pertes terribles sans que sa protection naturelle, les champs générés par le corail, puisse lui être d'une quelconque aide. C'est en 268 que le Haut Conseil de la République nomme à la tête de la flotte corallienne, presque inexistante jusqu'alors, un homme qui va rendre coup pour coup aux audacieux qui osent attaquer ses navires et ses cités. Guillaume Gallasteno obtient les pleins pouvoirs. Il est lui-même un ancien pirate et connaît bien leurs techniques de combat. Il va réformer les forces militaires de la République et les structurer en petits groupes de combat très rapides, ne laissant aux lourds croiseurs que le soin de protéger les grandes villes. Il va aussi susciter la création des premiers groupes importants de mercenaires, en proposant à quelques royaumes pirates mineurs de se battre pour lui en échange de certaines ressources alimentaires et industrielles. En dix ans, Gallasteno fait chuter de 75% les raids ennemis sur le territoire de la République et anéantit 15 royaumes pirates.

Ses multiples succès et son charisme vont lui valoir d'être nommé président du Conseil en 282, à l'âge de 59 ans. C'est à cette époque que naîtra la première alliance pirate dont le but est de s'emparer des riches champs de coraux. En effet, le fond des mers est secoué de guerres violentes entre de multiples communautés, des guerres qui menacent la survie de ces micro-états pillards et les poussent inexorablement vers la République.

La première décision de cette alliance pirate est de mettre en commun les informations de ses divers réseaux d'espionnage. En 284, Gallasteno, cinq membres du Conseil et deux amiraux sont assassinés. Six jours plus tard, les hordes de pirates déferlent sur la République du Corail. La guerre va durer 12 ans, causant de terribles ravages. Les pirates pillent, tuent et massacrent sans vergogne. Azuria est anéantie et plusieurs champs de coraux disparaissent.

Le 12 février 296 va se produire un phénomène tout à fait particulier. Les flottes pirates subissent des attaques dont ils ne peuvent déceler la source. Leurs transmissions sont brouillées et leurs détecteurs neutralisés. Ils découvrent alors avec terreur que les champs de coraux perturbent tous leurs systèmes électroniques. Incapables de se défendre, les pirates subissent défaite sur défaite. Leurs flottes sont obligées de renoncer, impuissantes devant une telle force. Après 12 années de guerre, il ne reste presque rien de la République. Pourtant, les coralliens gardent espoir et se mettent à reconstruire. À partir de cette époque, ils entretiendront avec le corail une relation particulière et les quelques élus capables d'interpréter ses messages prendront la tête de la communauté.

La République du Corail mettra plus de trente années à se remettre de ces destructions. Dès l'année 330, elle a retrouvé son activité commerciale passée, rétabli ses élevages et ses hydrocultures. La capitale, Azuria, est reconstruite. Le Corail s'est régénéré et offre à la communauté une parfaite protection. En 336, le nouveau président du Conseil, Alec Fanstorm, prend des contacts avec plusieurs petites communautés et leur propose de signer des accords d'échanges économiques et de protection mutuelle. En effet, la République n'exploite presque pas son sous-sol et manque de matières premières.

En 333, le Corail, par l'intermédiaire de ses porte-parole, annonce qu'il ne pourra maintenir plus longtemps la défense du territoire de manière active. Fanstorm développe aussitôt un vaste programme de réarmement pour reconstruire la flotte. En attendant, il ouvre les portes de la République à plusieurs unités de mercenaires. Ce sera un excellent apport pour l'évolution de la société dont les membres seront ainsi confrontés aux gens de l'extérieur. En 345, la politique de repeuplement, décrétée dès la fin de la guerre, a porté ses fruits. La population de la République est toujours sujette à la stérilité et à la dégénérescence mais elle semble moins affectée que le reste du monde.

Les champs de défense générés par le corail s'amenuisent, pour atteindre, en 359, leur potentiel actuel. Quatorze années se sont écoulées, la flotte de la République est reconstituée. Bien qu'elle ne soit pas des plus modernes, elle est en mesure, appuyée par les unités mercenaires, de repousser une invasion.

Alec Fanstorm quitte son poste et cède la place à une jeune mutante, Helena Triasse. Elle encourage la recherche génétique pour augmenter le nombre d'enfants de sexe féminin, la culture d'embryons en milieu artificiel et le clonage d'individus féconds. Parallèlement, certains chercheurs, suivant les indications des coraux conscients, arrivent à greffer ces derniers sur des éléments organiques et inorganiques. Ces deux facteurs vont profondément influencer la société corallienne.

Tout d'abord, par une explosion démographique sans précédent depuis la découverte des causes de la dégénérescence, explosion caractérisée par une très forte population féminine mais aussi mutante. Malheureusement, cet excellent résultat ne suffira pas, à l'aube du 7ème siècle, à assurer la survie de l'humanité.

Ensuite, les greffes de coraux vont révolutionner tous les secteurs de la vie. L'armée, par exemple, s'en servira pour renforcer les défenses de ses croiseurs et surtout leurs systèmes de détection et de brouillage. L'application de cette technique à la médecine permettra de révolutionner le traitement des fractures et des implants osseux. Dans les stations sous-marines, les coraux apparaissent partout, dans les rues et les habitations, comme purificateurs d'air ou décorations vivantes. Certains acceptent même de servir d'hôte au corail. La dernière mode est aujourd'hui d'avoir une épaule, un avant-bras ou un décolleté nimbés d'une fine couche de corail. Les domaines d'application sont nombreux et sont au centre de la vie de cette République en 566.

En 360, des accords économiques sont passés entre la République du Corail et la Ligue Rouge. Ces accords permettront à la République d'obtenir les matières premières qui lui font défaut et surtout d'apprendre beaucoup de la Ligue en ce qui concerne les techniques d'extraction. De solides liens se nouent entre les deux états qui amèneront les forces coralliennes à se battre aux côtés de la Ligue contre l'Hégémonie. Ces liens se brisent en 375. Exaspéré par la paranoïa du chef de la Ligue, écœuré de devoir se battre aux côtés de royaumes pirates et dégoûté par les massacres, l'Amiral Piotr Devrac, avec l'accord du Parlement, décide de rejoindre le Culte du Trident et de faire sa célèbre proposition.

Encore aujourd'hui, personne ne sait quel lien, s'il y en avait un, existait entre la République du Corail et le Culte du Trident qui n'est même pas, à l'heure actuelle, un des cultes majeurs des coralliens. Quoi qu'il en soit, le pari de l'amiral fut payant.

Les années qui suivront ne seront troublées que par quelques raids contre les installations de la République. N'étant plus aussi efficacement protégées par les champs de coraux, ces installations attirent la convoitise des pillards qui évitent soigneusement d'attaquer avec de trop nombreuses forces ou d'altérer le corail. Car ce dernier ressemble de plus en plus à un dragon endormi. Si on ne le réveille pas, aucun problème, il faudra juste s'adapter à ses légers effets secondaires. Cette faille va être amplement exploitée par toute la racaille du fond des mers. Cette situation est encore d'actualité aujourd'hui, la République n'ayant jamais trouvé un moyen efficace de lutter.

Pendant un siècle et demi de paix relative, les coralliens s'imposent comme le véritable grenier du monde sous-marin. Ils développent aussi leurs exploitations minières et, au début du 6ème siècle, commencent à remettre en activité quelques bases d'extraction lourde à la surface. En 544, Laelia Trenton, une mutante, est élue à la présidence du Conseil. Elle oriente sa politique vers les échanges économiques et culturels entre les différentes nations. Elle est à l'origine de la résolution du Conseil d'Équinoxe proposant l'union des états pour lutter efficacement contre le piratage.

En 568, plusieurs petits incidents menacent l'équilibre de la République que beaucoup de factions et de nations regardent aujourd'hui avec inquiétude.

Tout d'abord, on raconte dans les ports commerciaux une mystérieuse histoire concernant le pirate Meslar Main Rouge qui, après avoir abordé un navire corallien affrété par la compagnie Palia, aurait fait une étrange découverte. Aujourd'hui, ce pirate est activement recherché par les autorités coralliennes et le navire, ainsi que toutes les preuves qu'il contenait, a été détruit. On parle de plus en plus d'étranges expériences de clonage grâce à l'utilisation du corail et cela inquiète beaucoup les services de renseignement du monde entier.

Autre élément troublant, le rôle de la compagnie en recherche génétique Palia et son lien avec plusieurs boucaniers et la célèbre société Cortex. Ses dirigeants paieraient des fortunes les plus vils pirates du fond des mers pour qu'ils fournissent des sujets humains. Les expériences pratiquées par ces sociétés sont particulièrement mystérieuses.

Enfin, à la fin de l'année 568, une étrange maladie a fait son apparition dans les ports commerciaux de la République. Plusieurs personnes ont été retrouvées totalement desséchées après avoir été victimes de ce qui semble être un vieillissement accéléré.

LA SOCIÉTÉ

La société corallienne est l'une des plus fascinantes qui se soient développées au fond des mers. Sa population est majoritairement féminine et plus du tiers de ses 127 millions d'habitants sont des mutants. Elle possède le plus fort taux de croissance de tous les états sous-marins bien que celui-ci reste encore très insuffisant pour envisager l'avenir avec sérénité. La relation qu'entretient sa population avec les champs de coraux conscients est la caractéristique la plus étrange de cette nation. L'élite est en effet constituée d'individus qui possèdent une sorte de lien empathique avec le corail.

La République est dirigée par un parlement qui élit un président. Il décide de toutes les orientations générales de la République. Les gouverneurs de chaque ville doivent appliquer ses recommandations mais peuvent agir comme ils le souhaitent pour le reste. C'est pour cette raison que les villes de la République sont toutes très différentes puisqu'elles correspondent à l'idée que s'en sont fait leurs gouverneurs. Les empathes qui forment l'élite n'ont qu'un rôle consultatif dans la société. Ils n'ont pas tous les pouvoirs. Leur opinion est écoutée avec beaucoup d'attention mais ils ne peuvent imposer leurs lois.

La sécurité, l'espionnage et le contre-espionnage sont centralisés par le Bureau de la Sûreté dont le service action, Fragment, est particulièrement réputé. Toutes les recherches sur la production alimentaire et la médecine sont regroupées dans le Département Spécial d'Étude, qui est l'un des plus importants et dont le rôle est de maintenir la République du Corail au premier rang mondial dans ces deux domaines. L'armée et la recherche militaire sont l'affaire du Département Poliphème, qui est le secteur le moins favorisé par le Parlement. Le Département des Relations Extérieures gère aussi bien les contacts avec les autres nations que l'administration des nombreux groupes mercenaires présents sur le territoire. Enfin, la Division Génétique se charge de la recherche génétique et du contrôle de la natalité.

La vie du citoyen moyen est assez agréable. Il n'a pas accès à une très haute technologie dans sa vie de tous les jours, mais il mange à sa faim, dispose du plus performant des systèmes médicaux et n'est pas écrasé par une dictature. Les femmes sont largement majoritaires mais cela ne semble pas beaucoup gêner la population masculine à majorité polygame. Les mutants sont sur un pied d'égalité avec le reste de la population.

Le plus grand problème de cette société est une délinquance en constante augmentation, souvent imputée au brassage culturel avec les autres communautés et nations.

TERRITOIRE

La République du Corail possède certainement les plus belles villes du monde sous-marin, Azuria en étant le fleuron. La capitale n'est pas protégée par un dôme. Elle est, en partie, bâtie dans le corail qui a modifié sa structure pour créer de grandes tours blanches que les ingénieurs coralliens ont aménagées. Ce mélange de structures organiques et artificielles est tout à fait splendide. Quand on arrive pour la première fois à Azuria, on a l'impression de découvrir une fantastique cité échappée de légendes oubliées, une forêt vertigineuse dont les cimes culminent à quelques dizaines de mètres de la surface. Tout y est vivement éclairé par les émanations du corail ou les multiples baies transparentes des habitations. Une faune et une flore prodigieuses donnent l'impression que la ville est vivante. Les différentes constructions d'Azuria sont toutes reliées par un important réseau souterrain qui constitue une seconde cité, mais aussi par des sortes de passerelles jetées entre les tours. Aux alentours, on découvre les champs d'hydroculture et d'élevage qui s'étendent à perte de vue, les bases militaires et les hangars de transit des prestigieuses compagnies touristiques ou industrielles.

Les autres villes coralliennes sont plus classiques. Elles sont souvent construites dans les parois abyssales ou elles ressemblent aux multiples stations sous-marines. On dénombre 28 cités importantes, 100 villes mineures et d'innombrables stations d'élevage et d'hydroculture.

Le territoire de la République est presque entièrement recouvert par le corail qui agit comme un véritable bouclier défensif contre les phénomènes extérieurs qui pourraient menacer les nombreuses cultures développées à faible profondeur, notamment contre les rayons ultraviolets du soleil. Ce corail a muté au cours des millénaires. Il est doté d'une sorte de conscience empathique. Il peut se développer à des profondeurs fantastiques en l'absence de soleil, s'il est relié à une souche baignée par ses rayons. Il possède aussi l'étrange particularité de pouvoir émettre des décharges d'énergie, de générer un champ défensif perturbant les appareillages électroniques ennemis et de pouvoir se greffer sur n'importe quelle structure.



<< LAELIA TRENTON_

LES FORCES ARMÉES

La flotte corallienne a souffert des guerres contre l'Hégémonie et les pirates. Elle est relativement réduite et constituée principalement de vaisseaux légers, achetés à des puissances étrangères et modifiés par les techniciens de la République. Ces modifications sont essentiellement des greffes de coraux sur les parois internes des bâtiments.

Son infanterie est limitée au strict nécessaire et ses commandos sous-marins sont équipés principalement avec du matériel d'occasion ou de récupération. Les coralliens comptent sur le corail et les troupes mercenaires pour assurer leur protection. Cette politique a largement montré ses limites et le Parlement envisage de repenser la défense du territoire.

PERSONNALITÉS

Laelia Trenton : présidente du Parlement, cette mutante de 50 ans souffre de multiples difformités qui n'affectent pourtant pas ses capacités de chef d'état. Elle apparaît toujours vêtue d'une longue tenue noire et le visage masqué. Née sans organe vocal, elle est accompagnée de son interprète personnelle, une superbe femme de 31 ans. Elle est respectée par le peuple qui n'a jamais remis son pouvoir en question, reconnaissant en elle une dirigeante visionnaire et proche de leurs préoccupations.



Alcinia Berrevris : principale empathe communiquant avec le corail, Alcina est une véritable légende vivante. Adulée par la population, principale conseillère du Parlement, cette femme de 64 ans possède une grande influence.



Elmenear Calloway : grand amiral de la flotte corallienne, Elmenear est un mutant né avec un seul œil. Réclamant sans cesse de nouveaux crédits pour la réorganisation de l'armée, il est à l'origine des récentes décisions du Parlement qui abondent dans son sens. À 51 ans, cet homme solide, au caractère bien trempé, est un farouche partisan de l'alliance des nations pour mettre fin au piratage.



Coralia Deventris : l'ambassadrice de la République sur Équinoxe est une splendide jeune femme de 28 ans dont le corps est partiellement recouvert de minces couches de corail. Excellente diplomate et fine négociatrice, elle est particulièrement appréciée dans la cité du Culte du Trident.

PRINCIPALES VILLES

ARCH

Latitude : 8° sud
Longitude : 145° est
Profondeur : -255m
Population : 9 millions
Population féconde : 34%
Population mutante : 32%
Type de communauté : ville paroi, multiples complexes

Arch est une ville forteresse vouée à la lutte contre les pirates. La plupart de ses installations sont souterraines ou couvertes de volets de protection. C'est d'ici que partent la plupart des expéditions punitives contre les nations pirates. Récemment, un violent tremblement de terre a endommagé la plupart des complexes.

AZURIA

Latitude : 18° sud
Longitude : 126° est
Profondeur : -200m
Population : 27 millions
Population féconde : 34%
Population mutante : 41%
Type de communauté : cité aquatique

La plus belle des cités édifiées sous les mers, Azuria est la perle de la République du Corail. C'est une des rares villes où l'on peut voir des plongeurs sans armures et où l'on peut admirer les beautés du monde sous-marin sans risque. Elle est visitée par la population du monde entier, du moins par ceux qui en ont le temps et les moyens.

CAPE

Latitude : 31° sud
Longitude : 148° est
Profondeur : -350m
Population : 834 000
Population féconde : 28%
Population mutante : 39%
Type de communauté : multiples complexes

Cape est une ville qui est, à la fois, une station militaire pour la lutte contre les pirates et une grande plate-forme commerciale. Les accrochages avec les pirates sont nombreux dans cette région. Les routes commerciales les plus connues sont patrouillées continuellement par des navires coralliens.

CORALLIA

Latitude : 21° sud
Longitude : 131° est
Profondeur : -120m
Population : 12 millions
Population féconde : 29%
Population mutante : 49%
Type de communauté : cité aquatique

Corallia est identique à Azuria mais beaucoup plus petite. C'est le siège des principales compagnies touristiques et de fret de la République. On peut y voir également de nombreux plongeurs sans armures et une incroyable faune multicolore.

DALE

Latitude : 23° sud
Longitude : 114° est
Profondeur : -110 m
Population : 8 millions
Population féconde : 43%
Population mutante : 29%
Type de communauté : 3 villes parois, multiples complexes

Notes : Dale est une ville extrêmement touristique. Ce n'est pas la plus jolie cité corallienne mais il y fait tout de même bon vivre. De nombreuses compagnies de fret et de voyage y sont établies.

DRECH

Latitude : 34° sud
Longitude : 117° est
Profondeur : -255m
Population : 2 millions
Population féconde : 23%
Population mutante : 34%
Type de communauté : multiples complexes

Drech, ville industrielle, a récemment été placée en quarantaine à cause d'une épidémie dont la nature n'a pas été révélée. La 4ème armada coralienne s'est déployée tout autour pour éviter aux navires d'entrer ou de quitter la zone infectée. La situation semble grave, d'autant plus que l'ambassadeur de la Ligue Rouge se trouverait actuellement dans la ville.

ERCHEY

Latitude : 17° sud
Longitude : 121° est
Profondeur : -309m
Population : 1 million
Population féconde : 23%
Population mutante : 42%
Type de communauté : 3 villes parois, multiples complexes

Erchey est la seule ville de la République qui ne cultive aucun champs d'hydroculture et ne dispose d'aucun élevage. C'est une ville industrielle entièrement vouée à la recherche, à la transformation des matériaux et à la constructions d'engins.

FASSAR

Latitude : 15° sud
Longitude : 119° est
Profondeur : -150m
Population : 9 millions
Population féconde : 27%
Population mutante : 32%
Type de communauté : multiples complexes

Fassar est une ville industrielle. Elle n'a pas grand intérêt pour le tourisme. La vie y est très proche de celle que les gens mènent dans les autres installations sous-marines. On peut y trouver les centres d'entraînement pour les soldats envoyés en surface.

KAÏ

Latitude : 3° sud
Longitude : 110° est
Profondeur : -255m
Population : 90 000 + 15 000
Population féconde : 10%
Population mutante : 38%
Type de communauté : multiples complexes

Kaï est une toute nouvelle ville. Elle est toujours en construction. Elle a été conçue pour être une station avancée de lutte contre les royaumes pirates. C'est donc avant tout une base militaire de la République du Corail. Les autorités sont confrontées à un problème de taille : plusieurs requins à plaques se sont installés dans la région.

NUMENOR

Latitude : 31° sud
Longitude : 126° est
Profondeur : -255m
Population : 7 millions
Population féconde : 34%
Population mutante : 53%
Type de communauté : ville paroi, complexes et nombreuses installations souterraines

Numenor est chargée de l'exploitation des ressources souterraines et extérieures. Elle est constituée d'une ville paroi, d'un important réseau de complexes mais également d'un vaste dispositif souterrain. La guerre contre les Foreurs fait rage dans les mines exploitées par la ville et, fréquemment, des quartiers entiers sont évacués en cas d'offensive des Foreurs.

OJIAS

Latitude : 51° sud
Longitude : 132° est
Profondeur : -850m
Population : 4 millions
Population féconde : 23%
Population mutante : 49%
Type de communauté : multiples complexes

Dernière cité coralienne avant le no man's land de l'est, Ojias est une gigantesque ville commerciale. La zone délimitée par les coordonnées suivantes : 160° est, 120° ouest, 80° sud et 40° nord est une des régions les plus dangereuses du monde sous-marin. Tourbillons, courants, monstres marins, cimetières de navires et pirates rendent le secteur presque inhabitable. On y compte quelques centaines de petites communautés isolées, généralement souterraines, qui sont pour la plupart des bases de contrebandiers, de pirates ou des stations secrètes appartenant aux différentes nations. Il existe plusieurs routes commerciales permettant de rejoindre la Ligue Rouge. Ces routes sont surveillées par des navires Veilleurs, coralliens ou de la Ligue. Ojias est constituée de complexes qui sont de véritables quartiers, organisés autour de la culture d'un pays ou d'une activité comme le loisir, le commerce, les transports, etc. Ojias exploite de nombreuses stations mobiles hydrothermiques sur les zones de fracture du sud.

STIRLING

Latitude : 34° sud
Longitude : 118° est
Profondeur : -90 m
Population : 3 445 000
Population féconde : 39%
Population mutante : 31%
Type de communauté : 2 villes parois, multiples complexes

Stirling est une ville typique de la République du Corail. Proche de la surface avec de grandes étendues d'élevage et d'hydroculture. Étant une cité principalement industrielle, elle est dénuée de la splendeur d'Azuria mais la vie y est assez agréable.

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

-- Message d'un représentant du Culte du Trident sur Corallia peu avant sa disparition_

ÉQUINOXE ET LE CULTE DU TRIDENT



GÉOGRAPHIE

La cité d'Équinoxe est située sur le Seuil de Rockhall. Son territoire souverain s'étend tout autour de cette zone.

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 que 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 fut 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 furent 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'Équinoxe 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 kilomètres 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, Équinoxe 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.

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'anéantissement d'un des niveaux d'Équinoxe 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 Équinoxe 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 les 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, Équinoxe 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'Équinoxe 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. Équinoxe 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 amener la civilisation vers un nouvel âge d'or. Tristan Lesark, le chef de la branche dure du Culte, claque la porte et quitte Équinoxe 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 Trident ainsi que de nouveaux appareils de combat.

En 550, Équinoxe 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 combat pour que la ville devienne un peu plus calme. Les plus graves incidents ont lieu en 564 et en 560.

En février 560, une maladie d'une rare virulence, la Peste Écarlate, frappe un quartier d'Équinoxe. 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 trouveront 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.

De 567 à 568, éclate sur Équinoxe une terrible guerre des espions qui marquera profondément les services de sécurité du Trident et sa directrice Sernéa.

LA SOCIÉTÉ

Le Culte du Trident est présent dans toutes les communautés. C'est avant tout un organisme neutre qui veut empêcher la disparition de l'humanité. Les membres du culte peuvent être originaires de n'importe quel État. Hommes, femmes et mutants sont accueillis sans discrimination.

La hiérarchie de l'ordre est dominée par les quelques élus capables, consciemment ou inconsciemment, de manipuler l'Effet Polaris. Ceux qui ne contrôlent pas leur don, portent un appareil inhibiteur, fin cercle de métal qui leur ceint le crâne, pour éviter tout risque d'incident. Ils résident en permanence au sommet de la cité d'Équinoxe. Leur tâche est religieuse et philosophique. Ils sont les gardiens de la sagesse du culte et du savoir amassé par ses membres. Tout membre du culte reçoit un nom qui définit son rang dans la hiérarchie. Parmi les élus, Déméter est le chef du culte, il est assisté de six Prométhées, ses conseillers privés. Ensuite, viennent les Janus et les Némésis.

La grande majorité des effectifs de l'ordre, estimée à 25 000 personnes, n'a aucune capacité liée à l'Effet Polaris. Ce sont les diplomates (les Orphées), les gestionnaires (les Lares), les scientifiques (les Esculapes) et les missionnaires (les Hermès) du culte. Ils gèrent la cité d'Équinoxe, arbitrent les querelles entre états et s'assurent que toutes les puissances sous-marines se plient aux lois votées par l'O.E.S.M.

Le seul organisme non officiel de l'ordre est son service de renseignement, la Division Neptune. Dirigé par Sernea, une des fidèles de Déméter, ce groupe est particulièrement redoutable sur Équinoxe mais peu influent dans le reste du monde. Sa spécialité est le contre-espionnage. En effet, Équinoxe 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.

Le Culte du Trident contrôle plusieurs sociétés importantes : la gigantesque Cortex, dont l'activité va de la fabrication de produits pharmaceutiques jusqu'à l'élaboration de traitements génétiques de pointe, les laboratoires Hellion qui fabriquent les hybrides, les entreprises Aeris qui détiennent le secret de l'hyper-fluide, Gladius, la gigantesque entreprise navale fabriquant les navires monastères, l'agence spatiale du Trident vitale pour la conquête de l'espace. Mais le plus grand atout économique du culte est certainement Solaris, la compagnie fabriquant le sol et assurant la diffusion de cette monnaie.

Les individus féconds, livrés au culte par les États sous-marins, vivent dans la cité d'Ariane, la deuxième ville appartenant à l'ordre. Ils y vivent paisiblement, ont accès à toutes les ressources du monde moderne, sous la protection des Veilleurs. En échange, ils acceptent d'être étudiés par les chercheurs du culte dont la principale tâche est de trouver un remède à la stérilité.

La population d'Équinoxe est estimée à 3 millions d'habitants, venus de tous les horizons. Ils sont regroupés dans différents secteurs de la cité, généralement aux environs de leurs ambassades respectives. Ils sont cependant tous soumis à la loi d'Équinoxe, qui est représentée par les Veilleurs.

TERRITOIRE

Le Culte du Trident ne possède que deux cités, Équinoxe et Ariane. Ariane est également construite sur le Seuil de Rockhall. C'est une cité souterraine abritant les individus féconds du culte. Elle est défendue par plusieurs bases des Veilleurs qui sont établies aux alentours. Ariane sert également de station de transit pour les navires arrivant et partant d'Équinoxe. En effet, pour pouvoir franchir sans risque les flux, il faut emprunter des tourbillons créés par la convergence des courants. Ces tunnels d'accès sont parfaitement repérables par les stations de contrôle de la cité. À l'approche d'un navire, quand l'un de ces tunnels se crée, elles dépêchent un escorteur qui est chargé de conduire à bon port les navires en attente.

Le secteur de transit d'Ariane n'est constitué que par des structures construites à la surface du Seuil de Rockhall. Le complexe souterrain est interdit et totalement isolé.

Le Culte du Trident contrôle également plusieurs petites stations dans toutes les mers du globe.

Équinoxe est une ville fluctuante, c'est-à-dire que sa position sur un plan vertical n'est jamais la même. Elle « fluctue » avec les courants, entre -200 mètres et -2 200 mètres. C'est une colossale cité, aux proportions titanesques, en forme d'octaèdre. Tout autour d'elle, la mer est illuminée par ses propres lumières et celles des nombreux bâtiments qui ne cessent d'aller et venir. Des milliers de baleines, de dauphins et d'autres mammifères marins s'ébattent aux alentours.

La première chose que l'on découvre à Équinoxe, ce sont ses hangars d'appontage situés tout autour du disque central. C'est une vision véritablement impressionnante. On réalise aussi qu'un navire en bon état est une chose rare dans les océans. Les représentants de toutes les communautés se rendant au moins une fois par an sur Équinoxe, on peut y voir des engins entièrement rafistolés qui ne devraient théoriquement pas pouvoir fonctionner.

Les secteurs de débarquement et, en règle générale, tout le niveau central de quatre kilomètres de côté, ainsi que les six niveaux inférieurs et supérieurs, sont de gigantesques souks où se mélangent toutes les cultures. Ils constituent le secteur commercial d'Équinoxe. Les rues sont sombres et bondées de monde. On y trouve des marchands en tous genres, des ateliers, des casinos, des bars, des hôtels, etc.

Certaines zones sont plus fréquentables que d'autres mais l'ambiance reste partout la même. Les représentants des colonies y négocient du matériel, on y troque à peu près tout. C'est le royaume des contrebandiers et des trafiquants en tous genres. Il est d'ailleurs assez paradoxal que les accords anti-pirates aient été signés quelques étages au-dessus, sachant que de nombreux royaumes pirates se servent d'Équinoxe pour alimenter leurs odieux trafics.

Les Veilleurs chargés de faire régner l'ordre sur Équinoxe interviennent très rarement dans ce secteur, préférant que les gens règlent leurs comptes entre eux. De plus, la zone centrale est une zone libre où presque tout est permis. Ils n'emploieront la force que si des bagarres ou des affrontements menacent la cité elle-même. Il n'est donc pas rare d'assister à des règlements de comptes. Les armes légères sont parfaitement autorisées dans ce secteur.

Les quatre niveaux situés au-dessus de la zone libre sont réservés aux ambassades, autour desquelles se sont constitués de véritables quartiers, reflet des nations et communautés. C'est ici que l'on trouve les endroits les plus luxueux de la cité.

Le haut de la ville abrite les différentes commissions, les quartiers des membres du culte et, enfin, le domaine réservé aux grands prêtres du Trident.

Les niveaux situés sous le grand marché sont occupés par le personnel technique d'Équinoxe, les machineries et le centre de défense de la cité.

LES FORCES ARMÉES

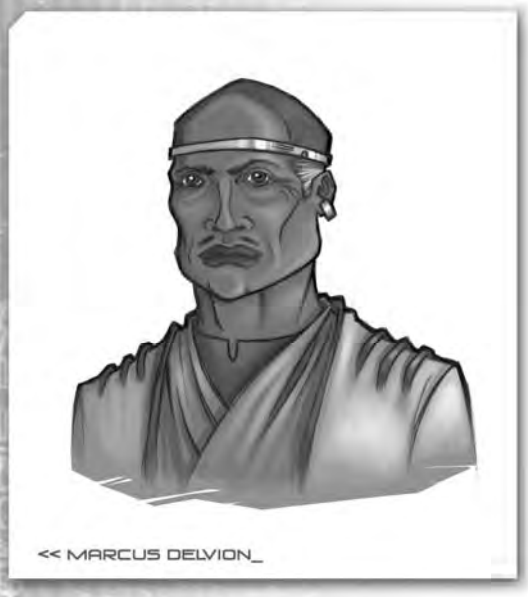
Le Culte du Trident n'entretient aucune force armée. Sa protection est assurée par les Veilleurs et, en cas de crise, par des groupes de mercenaires. Certains affirment que la Division Neptune posséderait des appareils de combat mais personne n'a pu vérifier cette assertion.

Le culte détient par contre une flotte d'énormes vaisseaux monastères qui sillonnent les mers, allant de communauté en communauté. Ces navires sont généralement escortés par des escadres de Veilleurs et protégés par un groupe spéciale de prêtres : les Ordonnateurs.

PERSONNALITÉS



Jessica Mélindros (Janus) : elle est l'intermédiaire entre les élus de l'ordre et ses autres membres. C'est une jeune femme de 32 ans qui possède un talent d'oratrice reconnu par tous. Elle ne contrôle pas son don de manipulation de l'Effet Polaris.



Marcus Delvion (Orphée) : il est le porte-parole du culte auprès des ambassadeurs des autres nations. C'est l'un des plus habiles diplomates d'Équinoxe et ses interventions ont permis d'éviter de nombreux conflits.

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'ils rencontrent. 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 de l'Ombre ou bien encore qu'il serait un Généticien. Quant à ses motivations profondes, personne ne sait véritablement ce qu'elles sont sauf peut-être Sernea, 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. Âgé de 67 ans, c'est le plus jeune des Prométhées. Son contrôle sur 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 Force 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 Force Polaris, cela pourrait s'avérer un problème délicat.

Loptéros (Prométhée) : responsable de la cité neutre d'Équinoxe, 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. La répression sanglante de la panique de 564 et l'ordre d'incinération d'un quartier avec toute sa population après le déclenchement d'une épidémie en 560 sont deux des exemples qui lui ont valu d'être surnommé par certains le " Boucher d'Équinoxe ". 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.

Natahlios (Prométhée) : Natahlios 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 le 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. Natahlios 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.



STATIONS CONTRÔLÉES PAR LE CULTE DU TRIDENT

CARION

Latitude : 14° nord
Longitude : 109° est
Profondeur : -335m
Population : 1 200
Population féconde : 50%
Population mutante : 99%
Type de communauté : 2 complexes

Cette station est surveillée en permanence par des navires Veilleurs qui en interdisent l'accès à toute personne non autorisée.

C'est une communauté expérimentale dans laquelle sont enfermés des malades extrêmement contagieux et notamment ceux qui sont atteints de la mutation Contagion. Les malades sont livrés à eux-mêmes. Ils n'ont de contacts qu'avec les équipes médicales et les chercheurs en génétique qui viennent les étudier.

ÉQUINOXE (ARIANE)

Latitude : 61° nord **Population :** variable
Longitude : 19° ouest **Population féconde :** variable/78%
Profondeur : variable/-6 900 m **Population mutante :** variable
Type de communauté : 1 ville fluctuante, 1 complexes, plusieurs stations

Équinoxe et Ariane sont les deux villes officielles du Culte du Trident. Mais il faut y ajouter les innombrables stations secrètes, les bases des Veilleurs et toutes les communautés qui sont sous la tutelle du culte. Reportez-vous au chapitre consacré à Équinoxe pour plus d'informations (p.75).

PENDEVEN

Latitude : 1° sud **Population :** 200
Longitude : 90° ouest **Population féconde :** 19%
Profondeur : -3400m **Population mutante :** 02%
Type de communauté : 1 complexe

Pendeven est une station monastère du Culte du Trident. La station est une sorte de port de ravitaillement pour les navires monastères. Le culte peut aussi, à partir de cette base, être plus proche des populations du Pacifique mais surtout de la Ligue Rouge et de l'Hégémonie. On pense que sous le complexe, ouvert à tous, le culte disposerait d'importantes installations consacrées à la recherche génétique ainsi qu'un centre d'entraînement pour les moines et pour la Division Neptune. La station 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.

L'UNION MÉDITERRANÉENNE



GÉOGRAPHIE

L'Union contrôle tout le secteur de la Méditerranée et de la Mer Adriatique. Sa frontière nord est délimitée par la Mer Noire, au sud par le Rift de la Mer Rouge et à l'ouest par le Détroit de Gibraltar. Trois stations de défense ont été construites pour surveiller ses trois frontières.

BREF HISTORIQUE

Officiellement, l'Union est une nation très récente qui a été créée en 478. Mais cette union existait bien avant sa reconnaissance officielle. Depuis des siècles, les communautés établies dans le Bassin Méditerranéen ont toujours coopéré. Il n'est donc pas étonnant qu'elles se soient unies pour créer ce qui est aujourd'hui considéré comme une des nations les plus prometteuses pour l'avenir.

En 467, c'est Omar Selanko qui le premier propose aux communautés de la région de s'unir. Originaire de Galia, cet entrepreneur rêve de disposer de suffisamment de ressources pour pouvoir mettre en œuvre les grands projets auxquels il réfléchit depuis des années. Il connaît bien les habitants de la région et il est persuadé que s'ils s'unissent, ils pourront accomplir de grandes choses. Mais son rêve se heurte à un obstacle majeur. Au sud de la Méditerranée, le Baron Narval, un dictateur de la pire espèce régnant sur la plus grande communauté de l'époque, Calnaïs, refuse toute idée d'union et menace d'exterminer ceux qui accepterait. Contrôlant un groupe de fanatiques religieux, la Voix Céleste, il organise un attentat auquel Omar échappera par miracle. Les assassins de la Voix Céleste sont envoyés dans toutes les communautés pour intimider leurs dirigeants. Narval se prépare alors à la guerre pour écraser la communauté de Galia.

En 469, un espion d'Omar révèle que le Baron s'apprête à lancer une attaque massive contre Galia mais surtout qu'il aurait envoyé dans toutes les communautés de la région, des agents porteurs d'un étrange parasite. Omar décide d'agir immédiatement. Il dépêche ses propres agents dans ces communautés pour démasquer les hommes du Baron et révéler au monde sa sinistre machination. On découvre alors que Narval envisageait de prendre le contrôle des dirigeants de toutes les communautés grâce à des créatures symbiotes annihilant toute volonté.

La réaction des cités de la Méditerranée ne se fait pas attendre. Toutes s'unissent contre le Baron. Au cours de la Nuit Hérétique du 26 mars 469, tous les représentants de la Voix Divine sont exterminés et des flottes sont envoyées contre Calnaïs. Les troupes de cette union arrivent au moment même où les forces armées du Baron se préparent à l'invasion. L'affrontement sera terrible mais au bout de six jours, Calnaïs est anéantie.

Le Baron a pris la fuite. On le retrouvera quelques jours plus tard près de l'actuelle Tamez. Dans les ruines d'une ancienne cité de la surface, on découvre le temple de la Voix Divine et une colonie d'étranges créatures parasites. Le Baron est exécuté avec ses derniers fidèles et le temple totalement anéanti.

Après ce sinistre épisode, commencent les premières négociations en vue d'établir officiellement une union. Mais encore une fois, Omar est confronté aux réticences de plusieurs communautés. Il faudra attendre la menace d'invasion de l'Empire de Ziar (qui réunissait à l'époque, les États du Rift et le Royaume de l'Indus) pour que les choses bougent. En 477, des troupes de Ziar franchissent la frontière et attaquent Clanaon, une petite communauté sur la frontière de l'Empire. Clanaon est entièrement détruite mais encore une fois les autres communautés de la Méditerrannée s'unissent et réussissent à stopper l'envahisseur. Quelques mois plus tard, l'Empire de Ziar s'effondre et Omar arrive à persuader ses alliés de s'unir au sein de l'Union Méditerranéenne. En 478, une semaine après la mort d'Omar, l'Union est constituée. Elle s'allie aussitôt avec ce qui reste de l'ancien Empire de Ziar et des États du Rift.

L'Union va alors se développer comme une autre nation du monde. Sous la présidence de Lésiur Narkal, elle va devenir en moins d'un siècle une des plus grandes puissances sous-marines.

En 543, Pietrich Van Dyn prend la tête de l'Union et continue le programme d'expansion. En 568, ce pays ne cesse d'étonner le reste du monde par sa technologie, son développement et sa volonté de s'imposer comme une grande nation. Ses ingénieurs sont les premiers, par exemple, à avoir mis au point la technologie des ogives à air qui permet de multiplier par 5 la vitesse d'une torpille sous l'eau. Les grandes nations, comme l'Hégémonie, se rendent compte désormais, que ce qu'elles avaient considéré comme un petit état insignifiant, risque de devenir la première puissance mondiale.

Ces dernières années, l'Union est véritablement envahie par les espions des autres puissances qui s'intéressent beaucoup à ses recherches. De plus, une grave menace pèse sur cette nation. Certains éléments tendraient à prouver que les parasites sont de retour et que le Culte du Prophète ne serait autre que la Voix Divine.

LA SOCIÉTÉ

La population de l'Union est constituée de gens particulièrement travailleurs. Tout est fait pour pousser les individus à innover et à créer. Le gouvernement subventionne presque totalement les nouvelles communautés qui s'installent sur le territoire. Il exploite également toutes les idées qu'on lui soumet, même les plus farfelues. C'est ainsi que l'Union a mis au point les torpilles à ogives d'air et les fameux fuseurs anti-champs. Mais, elle a aussi perdu beaucoup d'argent en finançant des projets totalement fous.

La population ne cesse de croître, attirant des gens venus du monde entier. Bien que cela profite à l'économie du pays, le problème de l'espace devient critique.

L'Union est dirigée par un conseil formé des responsables des 26 communautés fondatrices. Le président du Conseil est Pietrich Van Dyn. C'est un individu particulièrement charismatique qui est respecté par l'ensemble de la population.

Le Conseil décide de toutes les directives importantes et vote le budget qui est attribué aux différents ministères. Il existe plus de 38 ministères dans l'Union, les plus importants sont les suivants :

• *Ministère de la Recherche :* c'est le plus gros ministère de l'Union et certainement le plus performant. Son budget est gigantesque et sert à financer tous les secteurs de la recherche répartis en six groupes principaux : le Département Synar qui couvre la recherche génétique et pharmaceutique, le Département Omar qui s'occupe de la recherche industrielle, le Département Nexus dont la principale activité est la recherche militaire, le Département Antarès qui est spécialisé dans la recherche spatiale, le Département Yrix qui s'occupe de la recherche en électronique et enfin le Département Réa spécialisé dans l'hydroculture.

• *Ministère de l'Industrie :* le Ministère de l'Industrie finance tous les projets d'exploitation des richesses du bassin.

• *Ministère de la Colonisation :* ce ministère est chargé de financer les nouvelles communautés mais aussi d'étudier toute possibilité de colonisation de la surface et du monde souterrain.

• *Ministère de la Défense :* ce ministère attribue les budgets aux différents corps d'armée de l'Union.

• *Ministère de la Sécurité :* ce ministère regroupe le service d'espionnage, l'Ulysse, le service de contre-espionnage, l'Agamemnon et le service de sécurité civile, l'Aéa.

• *Ministère de l'Éducation et de la Démographie :* ce ministère, plus connu sous le nom de Priape, organise le programme d'éducation (axé sur la science) et les programmes de reproduction.

Il n'y a pour ainsi dire pas de classes sociales dans l'Union. Bien que les politiques et les scientifiques dominent la société, le seul critère important est celui de la productivité. Il est considéré comme criminel de ne rien faire dans cette nation. Ceux qui refusent de travailler sont purement et simplement enrôlés de force dans les équipes de mineurs ou dans l'armée. On tolère n'importe quel mutant tant qu'il peut être utile à la société. Les autres servent de sujets d'expérimentations. Les invalides de naissance sont éliminés dès leur plus jeune âge tandis que ceux qui le sont devenus à cause d'un accident finissent leurs jours tranquillement dans des instituts qui leur sont réservés.

Tout homme et toute femme féconds suivent un programme spécial qui leur permet de continuer leur activité tout en contribuant à l'effort de repeuplement. Ils sont exclus des métiers les plus dangereux.

Les enfants sont pris en charge très tôt par le Ministère de l'Éducation. Ils sont soumis à des tests visant à déterminer leurs capacités avant d'être affectés, dès l'âge de 8 ans, dans des entreprises qui se chargeront de les former.

TERRITOIRE

Le territoire de l'Union est riche en matière premières. Il dispose d'une des plus grandes réserves de pétrole du monde ainsi que d'importants gisements de sel, d'or et de cylast. On y trouve également une grande variété de métaux. Plusieurs usines automatisées sont construites à la surface. Ses principales ressources sont l'élevage, l'hydroculture, la production de fluide lourd et l'exploitation de ses mines.

Le pays compte six cités majeures dont Néo-Troie, la capitale, une vingtaine plus petites et plus de soixante autres communautés. Toutes ces villes offrent peu d'espace à ses habitants et ressemblent plus à de gigantesques secteurs industriels qu'à autre chose.

LES FORCES ARMÉES

L'armée de l'Union est répartie en quatre divisions principales.

La Division Héraclès regroupe toutes les forces navales de la nation. Elle est petite mais bien équipée et dispose de bâtiments modernes.

La Division Achille regroupe toutes les forces d'intervention souterraines et de surface. C'est pour l'instant la division qui touche la plus grosse part du budget, à cause des Foreurs.

La Division Persée regroupe l'infanterie de l'Union et tous les véhicules de combat des fonds marins.

L*a Division Énée* regroupe tous les services d'intervention spéciale, les commandos, les saboteurs et les assassins.

La puissance militaire de l'Union ne peut pas encore rivaliser avec celle des autres grandes nations mais les soldats de cette armée disposent d'un matériel ultra moderne dont ils savent parfaitement bien se servir.

PERSONNALITÉS IMPORTANTES

Pietrich Van Dyn : président du Conseil depuis 25 ans, Pietrich a su faire les bons choix et c'est en partie grâce à lui si l'Union est prospère aujourd'hui. Cet homme de 58 ans est encore plein de vigueur et déborde d'idées mais, depuis peu, il semble malade. Certains disent qu'il aurait contracté une maladie étrange ou même qu'il serait victime d'un parasite. Le Conseil songe de plus en plus à le démettre de ses fonctions malgré les services qu'il a rendu à son pays. Pietrich est respecté par l'ensemble de la population.

Nez Dorir : Nez est membre du Conseil et on pense qu'il sera le successeur de Pietrich si ce dernier devait être destitué. C'est un homme rusé d'une cinquantaine d'années que certains soupçonnent d'être lié au Culte du Prophète.







Aéa Tyss : c'est la mystérieuse directrice de Mistral, la plus grande société de l'Union. C'est à Mistral que l'on doit les torpilles à supercavitation. Aéa n'a jamais été vue en public et certains ont même mis en doute jusqu'à son existence. Ceux qui affirment l'avoir rencontrée décrivent tous une jeune femme de trente ans, particulièrement belle et intelligente. Le seul problème c'est que cette description est toujours la même depuis la création de la société, il y a quinze ans.

PRINCIPALES VILLES

GALIA

Latitude : 42° nord
Longitude : 3° ouest
Profondeur : -350 m
Population : 26 000
Population féconde : 19%
Population mutante : 19%
Type de communauté : Ville paroi, 2 complexes

Galia est une des communautés fondatrices de l'Union Méditerranéenne. Elle est principalement responsable de l'entretien de plusieurs usines en surface. Tout autour de la cité, les ruines de l'ancien temps sont exploitées par le conseil de la ville, qui loue les services de communautés de pilleurs. La population de la ville vit à l'étroit. Chaque individu ne dispose que d'un minimum de place. La lutte contre les Foreurs est le principal cheval de bataille du gouverneur de Galia. Les mines de cylast et de tri-terranium sont exploitées à -2 850 m. Comme toutes les villes de l'Union, Galia souffre des multiples attaques des monstres vivant dans la région.

KA

Latitude : 45° nord
Longitude : 12° est
Profondeur : -280
Population : 57 000
Population féconde : 37%
Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes

Grenier de l'Union, le territoire de Ka est couvert de champs de culture et d'élevage. La grande majorité de la population se consacre uniquement à ces deux tâches. On y trouve aussi d'importants laboratoires de recherche alimentaire et génétique et d'autres consacrés à l'étude de la surface. Ka est aussi chargée de l'entretien des quelques usines de surface de la région. C'est une communauté très agréable où la population dispose de place pour vivre (environ 20 m² par habitant, ce qui est cinq fois plus que la moyenne mondiale).

NÉO-TROIE

Latitude : 36° nord
Longitude : 34° est
Profondeur : - 490 m
Population : 89 000
Population féconde : 27%
Population mutante : 12%
Type de communauté : 2 cités parois, multiples complexes

Néo-Troie est la capitale de l'Union. Les complexes et villes qui la forment sont prospères. La capitale est chargée de l'entretien des stations de surface situées dans cette région. Le Conseil de l'Union et les principales entreprises méditerranéennes ont leur siège dans cette cité.

OMEROSS

Latitude : 35° nord
Longitude : 3° ouest
Profondeur : -1200 m
Population : 32 600
Population féconde : 12%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 4 complexes

Omeross est la ville frontière de l'Union avec l'Atlantique. Elle est donc à la fois une place forte et une zone commerciale. Il est impossible d'échapper aux dispositifs de détection de la Passe de Gibraltar.

SYRTE

Latitude : 37° nord
Longitude : 11° est
Profondeur : -3920 m
Population : 42 000
Population féconde : 17%
Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes

Syrte est une cité semblable à celles que l'on peut trouver dans l'Union. Cependant, un culte tout à fait particulier s'y est développé. Le Culte du Prophète est né après la découverte de nombreuses reliques de l'ancien temps dans les ruines de la région. Certains suggèrent que le Prophète serait un Généticien, ce qui n'est pas du tout l'avis des religieux qui pensent que c'est plutôt un guide spirituel qui s'incarnera sur Terre pour guider l'humanité vers la surface afin de la reconquérir. Les membres de ce culte sont souvent des chercheurs ou des érudits. On raconte aussi que les Frères des Abysses seraient fortement implantés dans la région. Le Nezraïs est une langue étrange qui n'est parlée que par les adorateurs du Culte du Prophète. Des traces de cette langue ont été découvertes également dans les ruines.

TAMEZ

Latitude : 31° nord
Longitude : 29° est
Profondeur : -2990 m
Population : 45 000
Population féconde : 16%
Population mutante : 14%
Type de communauté : multiples complexes

Tamez est un gigantesque ensemble de complexes destinés principalement à la transformation des produits. C'est également la ville frontière avec les États du Rift.

LES PUISSANCES MINEURES

La grande majorité de la population vit dans de petites communautés dont la taille peut varier de quelques centaines à plusieurs milliers d'individus. Ces communautés sont légion dans les océans et elles sont loin de bénéficier des moyens des grandes puissances. Leurs principales préoccupations sont de survivre et de trouver du matériel. Cherchant des filons à exploiter, rêvant de tomber par chance sur un dépôt de l'Empire des Généticiens, espérant que chaque année verra naître quelques enfants qui ne seront pas atteints par le virus de stérilité, la vie de ces petites colonies n'a rien d'un conte de fée. Il leur faut lutter continuellement contre les pillards, les monstres marins et les nombreux dangers des océans.

Pourtant, sans elles, les grands royaumes ne pourraient survivre. Bien qu'individuellement peu importantes, la somme de leurs productions dépasse largement celles des grands états. La puissance militaire qu'elles représentent n'est pas non plus un élément négligeable. Les forces mercenaires ont, à maintes reprises, fait la démonstration de leur utilité. Mais surtout, ce sont les petites communautés qui assurent aux grands états une main-d'œuvre inépuisable quand leurs propres

ressources ne suffisent pas. Chaque jour, sur Équinoxe, sont négociés des centaines de contrats d'exploration, d'extraction ou d'investigation. Chacun y trouve son compte et l'équilibre est maintenu.

Quelques communautés, en s'unissant, sont devenus des petits états dont l'importance ne cesse de croître. Le rôle qu'elles seront amenées à jouer dans le futur est déterminant, au moment où les grandes nations vacillent. Voici quelques-unes de ces communautés :

AMAZONIA



Cette nouvelle nation a prospéré grâce à son industrie pharmaceutique. Amazonia est un mystère pour beaucoup et peu de gens ont eu l'autorisation de se rendre sur leurs terres. Cependant, des émissaires du Culte du Trident ont été invités dans la capitale, Amazonia, et y ont rencontré Basanf, le roi de ce peuple mystérieux. On ne sait strictement rien du mode de vie des habitants de ce pays ni quelle est son organisation sociale.

PRINCIPALE VILLE

AMAZONIA

Latitude : 7° sud
Longitude : 68° ouest
Profondeur : -140 mètres
Population : 36 000
Population féconde : 48%
Population mutante : 20%
Type de communauté : 18 complexes

Encore inconnue il y a 8 ans, Amazonia a été enregistrée à l'O. E.S.M. par le seul délégué envoyé sur Équinoxe, un certain Lavara Teknacos, qui sert de diplomate sur la cité neutre. Très peu de gens ont accès aux complexes d'Amazonia. D'après certains rapports d'espionnage et de Veilleurs, les installations seraient très proches de la surface et la population exploiterait des filons de sortes de diamants dont on ne sait rien. Un puissant champ d'énergie protège ce royaume. Sa nature est inconnue. Les prêtres du Trident ne sont pas les bienvenus, ce qui pour certains impliquerait qu'Amazonia est sous le contrôle du Soleil Noir. La communauté exploite également des centaines de sites du monde d'avant. Leur religion (un dieu à corps de serpent : Léziryss) et leur langage, l'Amanéun, seraient directement issus des reliques trouvées dans ces ruines. Personne ne s'explique encore que de nombreux érudits d'Amazonia comprennent et parlent l'Arkonien. D'après les Veilleurs, le principal problème rencontré par cette communauté serait l'abondance de prédateurs sous-marins et amphibies dans la région. Enfin, Amazonia a développé une production de produits pharmaceutiques, à base de plantes, particulièrement demandés par les médecins du monde entier.

LA CONFÉDÉRATION D'ENDERBY



Voisine de la Nouvelle Lémurie, cette confédération s'est développée à partir des terres immergées d'Enderby et s'est étendue jusqu'à la Plaine Abyssale du même nom. Les deux communautés se sont souvent heurtées pour l'exploitation des ressources abyssales mais, récemment, des accords signés sur Équinoxe, grâce à l'arbitrage du Culte du Trident, pourraient déboucher sur une alliance entre les deux états. La Confédération est en tout point semblable à la Nouvelle Lémurie. Son chef est une femme, Emma Peterson.

PRINCIPALE VILLE

LE CAP

Latitude : 66° sud
Longitude : 40°est
Profondeur : -2100 m
Population : 26 000 + 4 000
Population féconde : 14%
Population mutante : 17%
Type de communauté : 4 complexes

La Confédération d'Enderby ne dispose que de quatre complexes majeurs qui forment la capitale du Cap. Le reste de son territoire est couvert de postes d'extraction. Il existait une forte rivalité avec la Nouvelle Lémurie mais, récemment, des accords diplomatiques ont débouché sur la possibilité d'une alliance qui unirait les deux nations en un seul grand état. Des équipes d'exploration, envoyées à la surface des terres d'Enderby, auraient découvert des traces d'un dépôt généticien.

ÉTATS DU RIFT



Coincé entre le Royaume de l'Indus et l'Union Méditerranéenne, le Rift gère toute la région de la Mer Rouge qui est une des plus riches en élevage et en hydroculture. Ses relations avec ses voisins sont tout fait cordiales. Sa population est estimée à 28 000 individus. Les États du Rift sont dirigés par une commission de productivité.

PRINCIPALES VILLES

OSSYR

Latitude : 17° nord
Longitude : 39° est
Profondeur : -300 m
Population : 18 000 + 4 000
Population féconde : 37%
Population mutante : 01%
Type de communauté : ville paroi, multiples complexes

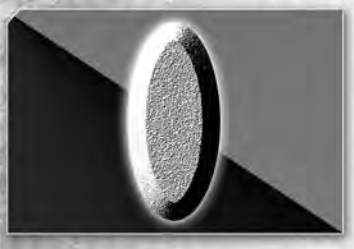
Ossyr est la cité des 1 000 merveilles. C'est une incroyable ville paroi qui s'étend sur des kilomètres dans les profondeurs. La ville offre tous les loisirs imaginables pour les riches touristes et les marchands. C'est aussi une des plus grandes plates-formes commerciales du monde. Le temple dédié à Ossyr, le dieu solaire, vénéré dans ce royaume, est une des merveilles du monde sous-marin. L'Ossyrien est le langage natal des habitants du Rift.

ZIAR

Latitude : 19° nord
Longitude : 37° est
Profondeur : -665 m
Population : 8 000 + 6 000
Population féconde : 13%
Population mutante : 19%
Type de communauté : 10 complexes

Ziar est la deuxième communauté la plus importante des États du Rift. Pour exploiter toutes les richesses de son domaine, elle doit faire appel à une forte main-d'œuvre immigrée. Ziar est avant tout une communauté de commerçants. La majorité de la population, originaire de la ville, vit très correctement, ce qui n'est pas toujours le cas pour les travailleurs immigrés.

FÉDÉRATION DU CAP



L'union de 34 communautés réparties de la Crête de Walfisch jusqu'au Seuil de Mozambique a donné naissance à cette fédération. Sur l'ensemble de ces communautés, plus d'un tiers vivaient du mercenariat, ce qui explique l'importance de la flotte du Cap. Ses 189 000 membres exploitent de nombreuses mines d'or et de diamants situées très près de la surface. Certaines équipes se relaient même sur les rivages extérieurs pour exploiter un riche filon de diamants. Elles travaillent dans des conditions épouvantables. Les 12 villes construites dans les parois sous-marines sont perpétuellement assaillies par les Foreurs qui pullulent dans cette région.

Le Cap dispose aussi de 24 stations sous-marines et d'une rudimentaire usine d'armement. Il exploite quelques champs d'hydroculture et travaille étroitement avec une importante communauté de dauphins. La Fédération est dirigée par Elliot Deminsk qui porte le titre de Superviseur.

PRINCIPALES VILLES

DRAKEN

Latitude : 31° sud
Longitude : 33° est
Profondeur : -410 m
Population : 19 600 + 5 000
Population féconde : 12%
Population mutante : 13%
Type de communauté : 4 villes parois, multiples complexes

Membre de la Fédération du Cap, Draken est constituée de plusieurs villes parois et de stations sous-marines répandues sur des km². La ville exploite de nombreux sites à l'extérieur et dispose donc d'un matériel important pour ses opérations de surface.

PITCAP

Latitude : 35° sud
Longitude : 25° est
Profondeur : -230 m
Population : 48 700 + 3 600
Population féconde : 23%
Population mutante : 12%
Type de communauté : 6 villes parois, divers complexes sous dôme

Capitale de la Fédération du Cap, Pitcap exploite principalement des mines souterraines et des filons situés à la surface. La lutte contre les Foreurs est une priorité et le Superviseur a récemment décidé d'investir dans du matériel hégémonien pour lutter plus efficacement contre ce fléau.

WALVIS

Latitude : 25° sud
Longitude : 8° ouest
Profondeur : -1 500 m
Population : 38 800 +1 600
Population féconde : 17%
Population mutante : 34%
Type de communauté : 4 villes parois, multiples complexes

Membre de la Fédération du Cap, Walvis exploite les richesses de la Plaine Abyssale du Cap. Elle doit subir fréquemment les raids de pirates et des Foreurs qui infestent la région.

FUEGO LIBERDAD



Située dans la région du Cône Amazone et de la Plaine Abyssale de Ceara, cette petite communauté de 34 000 âmes est une des plus prospères de la région. Exploitant un riche dépôt de cylast et plusieurs mines de tri-terranium, sa principale particularité est de posséder un très fort taux de natalité. La communauté dispose d'un équipement assez moderne et de quelques appareils de combat rafistolés. Elle est dirigée par un conseil d'actionnaires qui compte quelques riches individus vivant sur Équinoxe. Le chef de la communauté se nomme Cyrus Terling. Le responsable de la défense est l'Amiral Pellock.

Le 23 juin 567, Fuego a subi l'attaque d'une flotte pirate et a dû demander l'assistance de l'Atlantis. Mais les hégémoniens ne se sont pas contentés d'aider la communauté, ils l'ont placée d'autorité sous leur protection et ont pillé le dépôt généticien que venaient de découvrir des mineurs. L'incident a vivement été critiqué par l'O.E.S.M. mais sans aucune autre répercussion.

PRINCIPALE VILLE

FUEGO LIBERDAD

Latitude : 2° nord
Longitude : 51° ouest
Profondeur : - 4 800 m
Population : 34 600
Population féconde : 43 %
Population mutante : 18%
Type de communauté : 1 complexe principal, multiples installations secondaires

Fuego Liberdad est une communauté prospère qui exploite de riches filons de cylast et de tri-terranium. Elle est loin d'avoir atteint sa production maximale et il y a fort à parier qu'elle va s'agrandir dans les années à venir. Certaines rumeurs affirment que cette communauté soutiendrait le pirate Telkran Raljik. La communauté dispose d'une base principale et de plusieurs stations disséminées sur tout le territoire qu'elle revendique.

NOUVELLE LÉMURIE



Ce petit état s'est développé près du Seuil des Kerguelen. Sa population est estimée à 28 000 personnes. Sa principale activité est l'exploitation des mines de tri-terranium dans la Plaine Abyssale d'Enderby. Dirigée par Karl Onstarberg, c'est une petite communauté prospère disposant de trois stations sous-marines, d'une petite unité de croiseurs et de quelques chasseurs bricolés. La capitale de la Nouvelle Lémurie est Lémuria.

PRINCIPALES VILLES

KERGUELEN

Latitude : 49° sud
Longitude : 67° est
Population : 8 000
Population féconde : 10%

Profondeur : -1 600 m **Population mutante :** 26%
Type de communauté : 2 complexes

Kerguelen est une station industrielle uniquement concernée par la production. Il n'y a aucun dispositif prévu pour accueillir des visiteurs. Les deux complexes sont froids et gris. Récemment, d'énormes tourbillons se forment aux alentours de la station. On ne sait ni pourquoi, ni comment, ni si ce phénomène va persister.

LÉMURIA

Latitude : 46° sud **Population :** 18 000
Longitude : 66° est **Population féconde :** 28%
Profondeur : -410 m **Population mutante :** 19%
Type de communauté : 1 ville paroi, 1 complexe

La capitale de la Nouvelle Lémurie vient d'achever la construction de sa ville paroi qui abrite désormais le Conseil . Cette nation se développe lentement, sans trop de problèmes. Elle lutte activement contre les pirates et aide les petites communautés qui seraient menacées par ces prédateurs.

RODHIA



Depuis la découverte d'un dépôt de l'Alliance Azure, Rodhe est devenu le pays de Rodhia. Elle attire un grand nombre de personnes venant de tous les coins du monde et se développe économiquement. Paul Gan, l'ancien président du Conseil, a été victime d'un accident qui lui a coûté la vie. Il a été remplacé par un certain Victorius qui compte bien faire de sa petite nation un pôle économique important en utilisant les machines découvertes dans le dépôt. Des représentants du Culte du Trident sont entrés au Conseil et il semble que Rhodia aura beaucoup de mal à survivre sans l'appui du Trident. Les forces militaires de Rhodia sont presque inexistantes. L'état s'appuie principalement sur des mercenaires et sur les Veilleurs pour assurer sa défense.

PRINCIPALE VILLE

RHODE

Latitude : 15° sud
Longitude : 63° est
Profondeur : -1 560m
Population : 12 900
Population féconde : 12%
Population mutante : 13%
Type de communauté : 25 complexes

Après avoir découvert un dépôt de l'Alliance Azure, Rhode est devenu un petit état en réunissant autour d'elle toutes les petites communautés de la région. Menacée par les pirates et les communautés rivales, la sécurité de Rodhia est assurée par les Veilleurs et plusieurs détachements de mercenaires. On ne sait pas encore ce que contenait le dépôt mais les prêtres du Trident ont déjà tout mis en œuvre pour en avoir l'exclusivité.

ROYAUME DE L'INDUS



Installé dans la région du Cône de l'Indus, ce royaume prospère sous la direction d'un noble hégémonien, le Duc Pilar de Rochas. Il a recréé autour de lui une véritable société féodale dont il est le seigneur. Le royaume compte aujourd'hui plus de 45 000 membres vivant de l'élevage, de l'hydroculture et de l'exploitation du cuivre, de l'or et du cylast. Sa puissance militaire est pratiquement nulle. Il préfère louer les services d'unités mercenaires.

PRINCIPALES VILLES

KRYSS

Latitude : 18° nord **Population :** 16 000 + 4 000
Longitude : 70° est **Population féconde :** 29%
Profondeur : -215 m **Population mutante :** 06%
Type de communauté : 1 ville paroi, multiples complexes

Kryss est une ville classique du Royaume de l'Indus. Les nobles dominent une population de serfs qui n'a presque aucun droit. Les travailleurs sont nourris et logés dans d'excellentes conditions mais n'ont aucune liberté d'expression. La langue officielle est le Trashan, un mélange d'ancien Azuran, d'Arkonien et d'une langue de l'ancien temps. On y cultive également de nombreuses drogues hallucinogènes qui sont vendues dans le monde entier auprès des familles nobles et des mineurs.

PUSHKAR

Latitude : 21° nord **Population :** 26 000 + 6 000
Longitude : 54° est **Population féconde :** 29%
Profondeur : - 230 m **Population mutante :** 10%
Type de communauté : 2 villes parois, multiples complexes

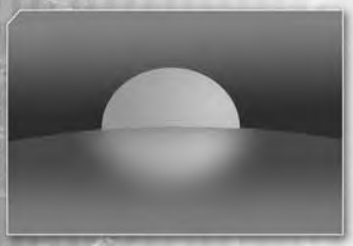
Capitale du Royaume de l'Indus, Pushkar est le siège d'une des plus grandes compagnies de navires de croisière, Delta-Oceanus, qui possède également un immense chantier naval offrant ses services à toutes les sociétés civiles. Ses navires ont la réputation d'être les plus confortables qui existent. Ashnir est le nom d'un culte secret dédié à une créature reptilienne. Ses adeptes sont en permanence sous l'effet de drogues hallucinogènes et sont d'excellents assassins, réputés dans le monde entier. Le Duc, bien qu'ayant officiellement interdit ce culte, n'a jamais réellement pris de mesures pour l'éradiquer.

« Le Duc Pilar de Rochas ? Méfiez-vous de lui comme de la peste. Il est sournois. Seul le pouvoir l'intéresse et on le dit lié à des cultes terribles. Certaines rumeurs font état du fait qu'il se débarrasserait de ses ennemis en les faisant conduire en surface dans la Cité des Morts. Et je ne parle même pas des tueurs Ashnirs, des assassins sans âme aussi mortels que des murènes. Il a beau avoir fait interdire ce culte, il n'en demeure pas moins que tout le monde sait qu'il est à sa solde. Non, vraiment, sous son air bienveillant, le Duc est un individu dangereux. On raconte même qu'il aurait un lien avec les Généticiens ! »

-- Un espion du Culte du Trident de retour de mission dans le Royaume de l'Indus_

FACTIONS ET GROUPES IMPORTANTS

L'ALLIANCE AZURE



Les membres de l'Alliance Azure ont toujours pensé que les Généticiens pouvaient revenir sur notre monde. Ses dirigeants ont donc créé des dépôts où ils ont entreposé des machines de guerre automatisées et des grands héros de la guerre contre l'Empire du Mal. On ne sait rien à propos de ces personnalités.

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'Équinoxe, 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 certains 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 bienfondé 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'Équinoxe, 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 Équinoxe, 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 coursives 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 Équinoxe 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 forces anti-émeutes : un des plus grands dangers qui menacent la sécurité d'une station sous-marine bondée de gens, ce sont les mouvements de foule. 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.

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 antichoc, 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 Fianna 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. Épidémies, 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 déployés, 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 Épidémies est un des plus redoutés

de la population d'Équinoxe 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 surveillant et patrouillent dans les rues d'Équinoxe 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 impitoyable. Le service d'urgence est chargé de porter secours à la population, en cas d'incendie, d'inondation, d'explosion, etc. Ce service dispose de l'équipement nécessaire pour lutter efficacement contre ces catastrophes. Ils disposent aussi 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.

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'Équinoxe 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.

Soldats : 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 stations.

• *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.

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 Veria 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 efficaces. 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 tous genres. Elle est dirigée par un ancien pirate de 56 ans, Ulorf 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 : les Veilleurs sont aussi présents dans la recherche bien qu'ils soient spécialisés dans l'armement. Ils travaillent main dans la main avec les spécialistes du Culte du Trident.

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 35 000 tonnes et de 125 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 Dauphin. 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 blindés de troupes et de véhicules sur fond marin, les Korems.

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.

• *1ère escadre :* escadre d'interception regroupant 5 escorteurs et 20 chasseurs de combat lourds.

• *2ème escadre :* escadre de surveillance regroupant 2 escorteurs, 40 chasseurs légers et 1 frégate.

• *3ème escadre :* escadre de première intervention regroupant 2 frégates et 1 croiseur.

• *4ème escadre :* escadre de protection, déployée près des zones sensibles (comme Équinoxe). Elle est constituée de 4 frégates, 1 croiseur et 1 cuirassé.

• 5ème *escadre :* escadre d'intervention composée de 6 frégates, de 2 croiseurs et d'1 cuirassé.

• *6ème escadre :* escadre amirale composée du navire amiral de la flotte (généralement un cuirassé), d'1 cuirassé, 4 croiseurs, 8 frégates et 20 escorteurs.

La 5ème 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 5ème flotte disposerait d'une quarantaine d'appareils.

La 6ème 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. Un second navire amiral, le Vaillant, vient d'être inauguré.

LES GÉNÉTICIENS



On sait peu de choses sur les Généticiens mais leur ombre est omniprésente dans l'univers de **Polaris**.

Il en existe 24 connus : 12 Créateurs, 6 Destructeurs et 6 Renégats. Les plus prestigieux sont Cyrull le Créateur, Nellion le Concepteur, Masénya la Fondatrice et Vagarem le Penseur. Les Destructeurs sont endormis quelque part dans un des dépôts généticiens et personne n'a l'intention de les éveiller. Particulièrement Arishem le Destructeur, Galeshor l'Exécuteur et Nisheïm le Rédempteur dont les seuls noms évoquent une peur indéfinissable.

Quant aux 6 Renégats, on ignore tout d'eux bien que l'on soupçonne Déméter d'être l'un d'eux.

Certains affirment que les Généticiens attendent ce qu'ils appellent leur " Renaissance ". Ils effectueraient des expériences génétiques dans le but de créer des copies d'eux-mêmes et attendraient, en fait, leur propre naissance.

LA FRATERNITÉ DU SOLEIL NOIR



Cette organisation secrète est constituée de membres dissidents du Culte du Trident. Ils veulent imposer une dictature dont les dirigeants seraient les rares élus capables de contrôler l'Effet Polaris. 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 bêtes, ils doivent être traités comme telles. Ainsi les prêtres du Soleil Noir se considèrent comme des gardiens de troupeaux.

Infiltrés dans presque toutes les organisations, la Fraternité conspire pour prendre un jour le pouvoir. Elle entretient dans les océans plusieurs bases secrètes où elle accumule des forces pour préparer le jour de son avènement. Il est heureux qu'une minorité de ses membres seulement puisse agir sur le Polaris. Leurs chasseurs de combat, en forme de trident, sont réputés pour leur fantastique maniabilité et prouvent que le Soleil Noir dispose d'usines d'armement.

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, c'est la lutte pour le pouvoir, tout simplement.

LES FRÈRES DES ABYSSES



Le groupe terroriste connu sous le nom de Frères des Abysses est une dangereuse organisation dont les moyens sont heureusement limités. Ses membres sont des fanatiques persuadés que l'Apocalypse doit balayer la Terre. Ils se croient les élus qui survivront au jugement des forces régissant l'univers.

Fondé par un ancien pilleur de ruines, Ralaken Trillsak, on pense que cette confrérie ne compte pas plus d'un millier d'individus. Ralaken est vénéré comme un dieu depuis qu'il a découvert dans les ruines d'une cité engloutie, des gravures intactes représentant le Jour du Jugement Dernier. Il est servi par ses " Archanges ", une dizaine d'individus chargés de recruter de nouveaux adeptes et d'organiser les actions terroristes. Ne pouvant disposer des moyens d'un groupe tel que le Soleil Noir, tous les membres de cette organisation sont implantés dans diverses communautés et cités, à la recherche de la moindre occasion pour semer le chaos. Ralaken vit, dit-on, dans une installation secrète, enfouie dans les ruines d'une ville de Méditerranée.

Les nouvelles recrues sont généralement issues des bas-fonds des villes. Elles doivent accomplir certaines épreuves pour se montrer dignes de la confrérie. Ces épreuves consistent à commettre des crimes atroces visant généralement des enfants, des vieillards, des femmes ou des malades. Une fois qu'une recrue a perpétré un tel acte, elle est marquée du signe de la confrérie, une dague noire tatouée sur une partie discrète de son corps. Ces nouveaux membres de l'organisation se rendent généralement au moins une fois dans leur vie dans le repère secret de Ralaken où ils reçoivent la suprême consécration. Certaines rumeurs parlent de gens très haut placés qui seraient membres de la confrérie.

Les forces de sécurité du monde entier ne recherchent pas activement les Frères des Abysses car, jusqu'à aujourd'hui, leurs actions n'ont jamais provoqué d'incidents graves ou ont toujours été contrées à temps. Cependant, un adepte qui est découvert est abattu à vue, sans autre forme de procès.

Certains affirment que Ralaken Trillsak ne serait plus « tout à fait » humain mais la marionnette d'une créature des profondeurs.

LA COMMUNAUTÉ DU LÉVIATHAN

Cette étrange communauté domine tout le Fossé des Aléoutiennes où les cartographes ont enregistré des fosses abyssales pouvant atteindre 18 000 mètres de profondeur. La communauté du Léviathan vit dans ce gouffre et entretient une étonnante relation avec les gigantesques monstres qui l'habitent, les léviathans. Étant donné qu'elle refuse tout contact avec le reste du monde, on sait très peu de choses sur elle. Il arrive que, quelquefois, un émissaire se rende sur Équinoxe, mais c'est généralement dans le plus grand secret et pour y rencontrer Déméter. Les seuls habitants de la fosse que certains ont pu apercevoir étaient parés de lourds vêtements de cuir et avaient le visage dissimulé par une sorte de masque aux motifs complexes. Certains affirment que cette communauté a réussi à dompter les léviathans.

Récemment une flotte de l'Alliance Polaire, qui a violé les eaux territoriales de cette communauté, a été entièrement anéantie par les léviathans. La flotte était tout de même constituée d'un cuirassé, de deux croiseurs et de six frégates.

MERCENAIRES

Les communautés de mercenaires représentent un tiers de tous les petits états sous-marins. Ce sont généralement de petites organisations dont le seul objectif est de vendre leurs services pour différentes missions. Certaines communautés plus importantes peuvent entretenir des équipes de mercenaires et produire tout autre chose. Les mercenaires disposent d'un matériel souvent bricolé par leurs techniciens qui sont passés maîtres dans l'art du rafistolage.

Nous vous présentons ici quelques groupes célèbres pour leurs actions ou pour la personnalité de leurs membres :

Les Loups des Profondeurs : ce groupe mercenaire est spécialisé dans les interventions souterraines et en surface. Son quartier général est situé sur le Plateau de Voring. Ce sont des ex-pilleurs de ruines, reconvertis dans le mercenariat. Leur chef, un athlète de presque deux mètres, se nomme Morgan Felshner.

La Cohorte Gabrielle : la base de cette compagnie de mercenaires est installée dans le Sillon des Amirantes. C'est une compagnie spécialisée dans les commandos sous-marins. Elle dispose de très peu de navires mais peut fournir 800 commandos spécialisés dans les abordages, les sabotages et les plongées en eaux très profondes. En effet, plusieurs de ses membres sont des techno-hybrides, des géno-hybrides ou des utilisateurs de fluide.

Légion : c'est le plus grand groupe mercenaire jamais créé. Disposant de plus d'engins de combat et de soldats qu'un état moyen, Légion est une véritable entreprise de mercenariat qui a prospéré et dont la réputation n'est plus à faire. 12 800 mercenaires et leurs familles vivent sur le Territoire de Gorda où sont installées les trois principales bases de Légion. La capitale de cette organisation, Cerberea, est également une plate-forme pour tous les mercenaires du monde souhaitant négocier leurs contrats ou se lancer dans la profession. Légion est actuellement sous contrat avec l'Hégémonie, la Ligue Rouge et la République du Corail. Sa principale activité est la lutte contre les pirates. Le chef de Légion est un individu de 59 ans, ancien amiral de la Ligue Rouge, l'Amiral Valérius, surnommé le Borgne.

Les Chiens Fous : ce tout nouveau groupe compte à peine une centaine de membres. Leur base d'opération est située juste à côté des Royaumes Pirates, près du Fossé de Java. Utilisant un matériel de fortune, ses membres ont accumulé tellement de réussites dans leurs différents contrats qu'ils sont devenus les étoiles montantes du métier. Ce sont des mercenaires assez originaux qui peignent leurs appareils de motifs délirants et qui ne vivent que pour le combat. Ils ont la réputation de ne pas être très sains d'esprit et ceux qui se sont déjà battus à leurs côtés ont toujours eu beaucoup de mal à s'habituer à leurs expressions imagées, qu'ils hurlent dans leurs communicateurs au cours des combats. Leur commandant est un véritable ahuri de 34 ans, qui porte le pseudonyme de Psycho.

Les Kiowas : ces débutants font leurs premières armes sur Adélaïde et, pour l'instant, ils se comportent plutôt bien. Après quelques petites escarmouches mineures, ils ont déjà su s'imposer comme d'excellents pilotes de chasseur sous-marin. Une de leurs caractéristiques principales est d'utiliser des Mantas, des dormeurs et des petits véhicules comme des scooters marins.

PIRATES ET PILLARDS

Les pirates et les pillards hantent les mers pour s'emparer des richesses produites par les autres communautés. Ils représentent l'un des principaux problèmes de la société du 6ème siècle. On les trouve partout, terrés dans les fosses abyssales ou regroupés dans ce qu'ils tentent de faire passer pour de paisibles communautés. Mais leur domaine de prédilection est l'ensemble de la région connue sous le nom de Royaumes Pirates. Cette région, constituée de centaines de communautés de pillards, est située dans la " forêt " de montagnes du Pacifique comprise entre le Plateau de Nouvelle Zélande, l'Archipel des Tuamotu, la Fosse des Kouriles et le Fossé des Philippines. Traquer un bâtiment ennemi dans ce secteur est très difficile. La géographie du site permet à n'importe quel navire d'échapper rapidement à ses poursuivants dont les senseurs seront neutralisés par le relief. Ceux qui tenteraient de se rapprocher de la surface pour contourner cet obstacle subissent les effets de violentes perturbations qui agissent comme une sorte de couvercle protégeant les Royaumes Pirates. Courants, flux et siphons représentent une véritable protection pour les forbans. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des pirates ou des groupes de pillards les plus célèbres :

Les pilleurs de ruines : de nombreux pillards hantent les ruines des cités submergées de l'ancien temps. Ayant établi leurs repaires dans les décombres ou aux alentours, ils en extraient tout ce qui peut se vendre aux États ou à Équinoxe. Ils sont les seuls à exploiter ces cités oubliées. Personne d'autre ne veut courir le risque de s'aventurer dans ces domaines trop proches de la surface, hantés par des monstres amphibies et continuellement ravagés par les perturbations extérieures. La plupart vivent dans des conditions atroces et sont équipés d'un matériel totalement obsolète.

Telkran Raljik, le pirate des abysses : Telkran Raljik est le plus célèbre de tous les pirates. Insaisissable, il parcourt les océans à bord de son navire, l'Argonaute. C'est un bâtiment formidable, de la taille d'un croiseur lourd, capable d'atteindre des profondeurs généralement inaccessibles pour des navires de cette taille. Bénéficiant des dernières innovations technologiques en matière d'armement et de nombreuses bases dissimulées dans les abysses les plus profonds, le navire a infligé de cuisantes défaites aux flottes des grandes nations. Les services secrets de ces nations aimeraient d'ailleurs bien mettre la main sur l'Argonaute pour l'étudier. L'Argonaute est capable de transporter 26 chasseurs de combat et 120 commandos sous-marins. Il peut accueillir aussi à son bord une " infanterie " d'un type particulier : des dauphins équipés d'exo-respirateurs et de systèmes de communication. Telkran est un brillant commandant, passé maître dans l'art des abordages sous-marins et des éperonnages. Ses terrains de chasse favoris sont les territoires des grandes nations.

L'Émirat de Salomon : Ce petit état est dirigé par le sultan autoproclamé, l'Emir Allahmed. Autrefois archéologue de renom et membre de l'élite hégémonienne, il a disparu un beau jour pour établir sa propre communauté, inspirée des mondes arabes du temps passé. N'en gardant que l'aspect folklorique, il a transformé peu à peu son royaume en véritable fief de l'esclavage dont la spécialité est le commerce d'individus féconds. Ses troupes, surnommées les Sabres d'Allah, s'attaquent principalement aux petites colonies pour enlever ceux qui alimenteront leur odieux trafic d'esclaves et d'individus féconds. On dit l'Émir protégé par de nombreuses personnalités haut placées dans les nations importantes.

Les Lions Rouges des Carolines : ce peuple nomade ne se déplace qu'à bord d'énormes croiseurs de l'Empire des Généticiens. On ignore totalement de quelle manière ils se sont procurés ces navires et quelles sont leurs capacités. Ils pillent tout ce qui se trouve sur leur chemin. Aragon Pimoud, le mégalomane qui se fait appeler " Empereur Guillaume ", est le chef de cette horde barbare d'un autre âge. C'est un individu sans scrupules et l'un des plus vicieux prédateurs des océans.

Les Pourfendeurs de Tubaï : inspirés par les mythes hindous, les Pourfendeurs vénèrent leur maître mutant androgyne, Kali. Doté de quatre bras, cet ignoble individu a usurpé le nom d'une déesse de l'ancien temps, après avoir découvert une statue d'elle dans des ruines submergées. Il s'est empressé naturellement de sectionner deux des bras de la statue. Ses Pourfendeurs sont équipés d'un matériel démodé mais ils compensent leur retard technologique par un fanatisme aveugle.

Les Prédateurs : les Prédateurs portent bien leur nom. Ils s'attaquent à tout ce qui bouge, ne vivant que pour la guerre et le pillage. Leur flotte est constituée de navires volés à toutes les nations du monde. On estime leurs forces à plus de 300 croiseurs de combat répartis dans tous les coins du globe. Cependant, la majorité est concentrée dans les différentes bases qu'ils entretiennent dans les Royaumes Pirates. On ne peut pas vraiment les qualifier de pillards. Pour eux, le pillage est la rançon du vainqueur. Ce qui les motive avant tout, c'est l'affrontement avec des bâtiments adverses. Ils ont souvent épargné des adversaires qu'ils considéraient comme valeureux. Le chef des

Prédateurs porte le titre de Shaïtan et son autorité peut, à tout moment, être remise en question par n'importe quel membre d'équipage qui devra prouver sa valeur en combat singulier.

La Confrérie de la Dague : créée récemment, la Confrérie de la Dague est commandée par le plus jeune capitaine pirate de l'histoire. Le Capitaine Len est âgé de 25 ans et a commandé son premier navire à l'âge de 11 ans. Il a réussi l'exploit de rallier à sa cause la plupart des confréries pirates au cours d'une bataille à l'est de la République du Corail. On ne sait pas grand-chose sur ce qui s'est passé à cette occasion mais ce qui est sûr c'est que le jeune Len a su s'imposer comme un grand capitaine.

Seyar le Maudit : ce pirate fait partie des individus les plus recherchés depuis que certains ont appris qu'il détenait des informations capitales sur la dégénérescence génétique. On le dit obsédé par une mission qu'il a juré d'accomplir. Ses liens avec le Capitaine Len sont assez ambigus. On raconte que les deux hommes se vouent une haine farouche mais personne ne sait exactement pourquoi. Seyar a amassé une gigantesque fortune qu'il utilise pour obtenir des informations sur l'Alliance Azure, pour payer sa flotte et des groupes de pirates mercenaires.

CONTREBANDIERS ET CHASSEURS DE PRIMES

Les contrebandiers sont nombreux dans les océans. Leur commerce est florissant et les forces de sécurité des nations ont beaucoup de mal à appréhender ces individus. Ils sont rarement organisés en groupe et préfèrent agir seuls. Leurs principales activités consistent à passer des produits interdits d'un pays à l'autre, à transporter des fugitifs, à livrer du matériel non déclaré à des sociétés souhaitant échapper aux taxes, et à convoyer des drogues et des produits volés.

Quelques contrebandiers sont tellement doués dans ce métier que de nombreuses communautés ont mis leurs têtes à prix.

Les chasseurs de primes sont aussi de farouches individualistes, mais il arrive parfois qu'ils se regroupent au sein de compagnies plus ou moins importantes. La plus célèbre d'entre elles, Limier, est établie sur Équinoxe. Leur activité est autorisée dans tous les états si leur chasse est autorisée par les autorités d'Équinoxe.

Les charognards sont de petits groupes d'individus, généralement contrebandiers, mais spécialisés dans la récupération d'épaves. Ils passent leur temps à rechercher des carcasses d'appareils pour y récupérer tout ce qui est utilisable. Certains groupes possèdent un matériel impressionnant et arrivent à savoir où et quand aura lieu une bataille. Ils arrivent alors juste après, à bord de leurs navires chantiers. Ce sont, en règle générale, d'excellents techniciens.

PRINCIPALES STATIONS ET VILLES SOUS-MARINES

ACHILLA

Latitude : 35° sud
Longitude : 60° est
Profondeur : -3 100 m
Population : 12 000
Population féconde : 17%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 8 complexes
Gouvernement/dirigeant : dictature/Zemo

Le chef de cette communauté est un véritable paranoïaque qui voit en tout étranger un pirate potentiel. En conséquence, Achilla est un véritable état policier, surarmé. Zemo soupçonne également la Nouvelle Lémurie et la République du Corail de vouloir s'emparer de ses installations. La moitié de sa flotte ne lui sert à rien, n'ayant pas assez de personnel sachant s'en servir. Zemo est l'héritier d'une des plus grandes fortunes de l'océan, le fondateur des entreprises Ræcor.

ADÉLAÏDE

Latitude : 67° sud
Longitude : 70° ouest
Profondeur : -810 m
Population : 2 300
Population féconde : 11%
Population mutante : 06%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Larkater

Petite communauté très modeste, Adélaïde survit avec beaucoup de difficulté. C'est une proie privilégiée pour tous les pirates de passage : petites productions facilement transportables, peu de défenses, etc. Depuis peu, la communauté loue les services d'un groupe de mercenaires débutants, les Kiowas. Le conseil de la communauté espère, dans les prochaines années, pouvoir installer une station dans la Plaine Abyssale de Bellingshausen où certains riches filons auraient été détectés.

ANGEL

Latitude : 33° nord
Longitude : 119° est
Profondeur : -200m
Population : 1 800
Population féconde : 13%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 1 ville paroi
Gouvernement/dirigeant : conseil/Helena

Cette communauté est spécialisée dans l'extraction souterraine, les explorations, l'entretien des usines automatisées et des tunnels d'accès vers la surface. Elle est prospère. Ses principaux clients sont l'Hégémonie et la Ligue Rouge. La lutte contre les Foreurs est une de leurs priorités.

ASTRID

Latitude : 69° sud
Longitude : 11° est
Profondeur : -593 m
Population : 868
Population féconde : 13%
Population mutante : 06%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Merolar

Comme toutes les communautés reculées, les conditions de vie sur Astrid sont extrêmement pénibles. Les ravitaillements sont rares, le travail harassant et les contacts avec les autres stations, exceptionnels. Malgré l'énorme potentiel des terres proches des pôles, les exploitations sont mal développées. Il manque des matières premières, du matériel et des volontaires. La majorité des gens de cette communauté n'ont pas quitté les stations depuis plus de dix ans. La langue parlée est une forme déformée de l'ancien Azuran. Les responsables des ventes de marchandises possèdent quelques bribes de Néo-Azuran et de Soléen. La communauté est en guerre larvée avec Pélial depuis plusieurs années pour l'exploitation d'un riche filon de tri-terranium.

CERBÉRA

Latitude : 43° nord
Longitude : 125° ouest
Profondeur : -1 100 m
Population : 28 000
Population féconde : 16%
Population mutante : 11%
Type de communauté : 1 ville paroi, 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : aucun/Le Borgne

La plupart du matériel et des troupes sont en permanence en opération. Cerbérea est la station mère de Légion, le célèbre groupe mercenaire. C'est aussi un lieu de rendez-vous pour tous les mercenaires du monde entier à la recherche de contrats. La ville accueille plusieurs milliers de visiteurs. La communauté n'a été attaquée qu'une seule fois par un groupe pirate qui a eu la surprise d'être confronté non seulement aux troupes de Légion mais aussi à celles des mercenaires de passage. Les malheureux pirates ont tous été tués ou capturés.

CHEKO

Latitude : 59° nord
Longitude : 156° est
Profondeur : -255 m
Population : 1 200
Population féconde : 11%
Population mutante : 04%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/Ryan Terd

Rivale de Tsoï, cette communauté est gérée par la société Vigilant qui est prête à tout pour se débarrasser de son voisin encombrant, même à s'allier avec des pirates. La société Vigilant investirait actuellement dans la région pour développer une station expérimentale de surface. Dans ce cas, il faut s'attendre à une grande offensive contre Tsoï.

CHIENS FOUS

Latitude : 0°
Longitude : 97° est
Profondeur : -8 800 m
Population : 120
Population féconde : 10%
Population mutante : 50%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : aucun/Psycho

La base des Chiens Fous est tellement étroite et mal entretenue que la plupart des pilotes dorment dans leurs appareils qui sont infiniment plus confortables que la plupart des cabines de repos des habitations sous-marines. Chaque membre de cette communauté a sa propre religion qui est généralement basée sur des cultes de l'ancien temps. Ce sont des gens très cultivés et la plupart d'entre eux lisent des langages oubliés depuis longtemps. Leur passé de pilleurs de ruines explique bien des choses. Les familles des pilotes, quand ils en ont, vivent dans cette base, passant leur temps à éviter que la structure ne s'écroule. Un vieux croiseur délabré gît à côté de la station. Son armement est intact et sert de système défensif.

CLINTOK

Latitude : 69° nord
Longitude : 101° ouest
Profondeur : -200 m
Population : 700
Population féconde : 12%
Population mutante : 10%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Rellan Deric

Petite communauté paisible, Clintok vit de ses élevages et de ses cultures. C'est une communauté classique qui ne rencontre aucun problème majeur.

COHORTE GABRIELLE

Latitude : 8° sud
Longitude : 47° est
Profondeur : - 6 000 m
Population : 3 800
Population féconde : 11%
Population mutante : 01%
Type de communauté : complexe souterrain
Gouvernement/dirigeant : hiérarchie militaire/Ameross

Dissimulée au plus profond d'une faille dans le Sillon des Amirantes, la base abritant les 800 commandos de la Cohorte, ainsi que leurs familles et les équipes de soutien, est totalement indécelable. En effet, toutes les structures de la station sont enterrées. La Cohorte loue ses services à tous les états du monde. Ses tarifs sont élevés mais les services rendus sont toujours impeccables. On raconte que la communauté disposerait de plusieurs bases secrètes et aurait découvert quelques dépôts généticiens.

COÏBA

Latitude : 6° nord
Longitude : 77° ouest
Profondeur : -350 m
Population : 2 600
Population féconde : 12%
Population mutante : 04%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/Léo Paral

Largement subventionnée par la compagnie hégémonienne Néotech, cette communauté est appelée, dans un avenir proche, à être absorbée par l'empire hégémonien. Elle sert pour l'instant de tampon entre le royaume des Patriarches et celui de la Ligue Rouge.

CRESCIA

Latitude : 5° nord
Longitude : 127° est
Profondeur : -19 500m
Population : 200
Population féconde : 10%
Population mutante : 40%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Elma Derling

Cette communauté d'archéologues et de scientifiques a établi une des stations les plus profondes qui existent. Elle est financée par la République du Corail et par les Veilleurs. Les habitants y conduisent des recherches sur les hautes profondeurs et explorent des cavernes abritant des traces de civilisations passées. En raison de la profondeur, il est rare que Crescia ait d'ennuis avec les pirates. Depuis quelques mois, le budget de la station a été augmenté. De plus, des commandos, des hybrides et des commandos d'intervention en eaux profondes ont été affectés à la station.

CROSS

Latitude : 52° nord
Longitude : 6° est
Profondeur : -435 m
Population : 895 + 450
Population féconde : 19%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil religieux /Milus le visionnaire

Le premier complexe de Cross a été bâti dans les ruines d'un vaisseau monastère du Culte du Trident qui s'est échoué dans la région. Un certain Milus Trend y a établi une société entièrement vouée à l'adoration du dieu unique et à l'anéantissement des hérétiques. De nombreuses rencontres avec le Culte du Trident ont permis à Trend de devenir un peu plus sociable. Il accepte désormais les spécialistes du Polaris. Sa communauté s'est agrandie et abrite aujourd'hui le principal centre d'entraînement au combat des prêtres du Culte du Trident. Cependant, Milus Trend n'a pas accepté de faire la paix avec les communautés de Hell et Litua qu'il considère comme hantées par les démons. Déméter n'a pas insisté pour le faire renoncer à sa croisade puisqu'il est fort probable que ces deux communautés soient des repaires de la Fraternité du Soleil Noir.

CROZET

Latitude : 44° sud
Longitude : 48° est
Profondeur : -410 m
Population : 1 400
Population féconde : 11%
Population mutante : 17%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Léia Lamark

Crozet est une petite communauté dont les deux stations sont coincées dans la Faille des Îles Crozet. Elle exploite quelques mines de cylast à -4 600 mètres. Elle s'est alliée à la communauté d'Oster pour lutter de manière plus efficace contre les pirates.

CUNHA

Latitude : 40° sud
Longitude : 7° ouest
Profondeur : -900 m
Population : 2 600
Population féconde : 11%
Population mutante : 14 %
Type de communauté : 4 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Yvan Pelis

Cunha exploite les richesses de ce qui était les Îles de Tristan-Da-Cunha. La communauté est soumise aux mêmes problèmes de piratage que la Fédération du Cap. Certaines rumeurs font état du fait que cette communauté pourrait être une base du Soleil Noir.

DEM

Latitude : 49° sud **Population :** 850
Longitude : 143° est **Population féconde :** 10%
Profondeur : -760 m **Population mutante :** 43%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Grisvald

Dem est semblable à Frao. Le chef de la communauté est un mutant au visage affreusement déformé. Il porte un masque en permanence.

DJOUR

Latitude : 59° nord **Population :** 1 700
Longitude : 139° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -215m **Population mutante :** 19%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Laer Trenp

Petite communauté classique du fond des mers, Djour ne connaît pas de problèmes majeurs pour assurer sa survie. On y vit à l'étroit mais le moral est bon et le chiffre d'affaires est en augmentation. Djour n'a de relations fréquentes qu'avec la communauté de Cheko. En effet la Mer d'Okhotsk, qui sépare Djour de la communauté de Laïpur, est une des plus dangereuses du monde en raison de ses violents courants. On raconte aussi qu'il existerait un cimetière de navires dans la région.

ESIO

Latitude : 5° sud **Population :** 800
Longitude : 101° est **Population féconde :** 23%
Profondeur : -225 m **Population mutante :** 23%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Ameiya

Esio a depuis longtemps abandonné tout espoir d'être épargnée par les pirates. C'est aujourd'hui une communauté soumise qui laisse les brigands de passage se servir dans ses réserves. L'exemple d'une communauté voisine, Extur, entièrement anéantie par les pirates, a servi de leçon à un grand nombre de petites exploitations de la région.

FERLO

Latitude : 18° nord **Population :** 17 000
Longitude : 14° ouest **Population féconde :** 11%
Profondeur : -200 m **Population mutante :** 11%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Klyss

C'est une paisible communauté se consacrant uniquement à l'hydroculture et à l'élevage. Plus de 6 000 dauphins se réunissent régulièrement dans la région. Ils s'entendent très bien avec la population et sont même vénérés par certains comme des divinités. Les dauphins ont, à maintes reprises, aidé Ferlo aux moments les plus inattendus, notamment contre des monstres ou des pirates.

FERRA

Latitude : 60° nord **Population :** 0
Longitude : 134° ouest **Population féconde :** 0
Profondeur : -903 m **Population mutante :** 0
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : aucun

Toute la population (900 individus) de cette station a disparu mystérieusement il y a quelques mois. Une nouvelle commission d'enquête sera dépêchée sur place par les Veilleurs dans les semaines à venir. Personne ne sait ce qui s'est passé.

FRAO

Latitude : 40° sud **Population :** 1 200
Longitude : 145° est **Population féconde :** 15%
Profondeur : -215 m **Population mutante :** 23%
Type de communauté : 8 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Olaf Debeurre

Frao est une communauté commerciale qui accueille les convois en provenance de l'est. En plus de ses quelques exploitations, Frao offre le gîte et le couvert ainsi que quelques loisirs, aux équipages des navires de passage. Pour lutter contre les pirates, la communauté s'est alliée avec Dem et Olysia. Cette alliance pourrait peut-être déboucher sur la constitution d'un nouvel état.

GATÉO

Latitude : 5° sud **Population :** 200
Longitude : 58° est **Population féconde :** 0%
Profondeur : -4 100 m **Population mutante :** 0%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : confrérie/Kroll

Cette étrange communauté de moines vit complètement repliée sur elle-même. Personne n'a jamais eu le droit de visiter leur curieux complexe. Ce dernier, en parfait état, est protégé par un champ défensif généticien d'une incroyable puissance. La communauté vit grâce à quelques cultures. Cependant, on ne sait pas comment ses membres arrivent à entretenir la station. On murmure que Kroll, le maître des lieux, serait un prêtre du Trident renégat. D'après certaines observations, la communauté aurait découvert une caverne sous-marine très profonde qui serait un lieu de culte consacré à une créature des plus singulières. Il est impossible de déterminer si Gatéo est responsable des étranges phénomènes détectés autour de la communauté de Suvadi.

GAZA

Latitude : 23° sud **Population :** 2 100
Longitude : 34° est **Population féconde :** 12%
Profondeur : -460 m **Population mutante :** 11%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil

Gaza est une petite communauté de mineurs dont les exploitations sont situées dans le Canal de Mozambique. La communauté souffre de la piraterie et a décidé récemment de louer les services de mercenaires. Une équipe de mineurs a découvert, dans le canal, un sillon très étroit dont ils n'ont pu estimer la profondeur. Plusieurs vestiges d'installations dans le secteur laissent supposer que se dressait ici, il y a plusieurs siècles, soit une ville de l'Alliance Azure, soit une base généticienne, soit une autre civilisation. Des archéologues seraient en route pour étudier le site.

GEORGIA

Latitude : 53° sud **Population :** 4 500
Longitude : 43° ouest **Population féconde :** 08%
Profondeur : - 615 m **Population mutante :** 46%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : aucun

L'O.E.S.M. a refusé de valider les concessions de cette communauté constituée d'anciens pirates et de mercenaires. Georgia exploite quelques champs d'hydroculture pour assurer sa subsistance. Sinon, elle se consacre au mercenariat. Récemment, plusieurs délégués du Culte du Trident se sont rendus sur Georgia pour étudier l'étrange lien qui lie ses habitants avec les requins tigrés. Le Culte aurait même proposé à la communauté d'être reconnue s'ils acceptaient de partager avec les prêtres leurs techniques d'élevage. Cette proposition s'est heurtée au refus du chef de guerre de la communauté, Kyl Graven, un psychopathe notoire qui ne pense

qu'à écraser Orca. Cependant, la révolte gronde parmi ses hommes. Georgia est alliée à Varevris, à qui elle fournit ses combattants pour lutter contre Orca en échange de matériel et de vivres. Kyl Graven est particulièrement intéressé par la population féconde d'Orca. Il a déjà réussi à capturer une bonne trentaine de reproductrices qu'il garde jalousement. Les prisonniers non féconds sont réduits en esclavage.

HÉLÈNE

Latitude : 10° sud **Population :** 17 000
Longitude : 11° ouest **Population féconde :** 23%
Profondeur : -3 200 m **Population mutante :** 17%
Type de communauté : 19 complexes, 2 villes parois
Gouvernement/dirigeant : impératrice/Télénéa

Une des villes participant à la « Guerre des Trois Cités », Hélène doit sa puissance à la découverte d'un important dépôt généticien dont elle a réussi à conserver les droits d'exploitation. Elle dispose donc, en plus de son armement conventionnel, de quelques surprises issues du dépôt, notamment son fameux croiseur amiral généticien, le Libérius, un navire de classe Apocalypse. L'impératrice Télénéa, qui règne sur cette nation et est véritablement vénérée, réclame tout le Grand Rift Océanique. Naturellement l'O.E.S.M. n'a jamais approuvé une telle demande. En fait, l'organisation n'attend qu'un incident, avec des navires Veilleurs ou d'autres communautés de la région, pour pouvoir intervenir militairement dans ce conflit (voir également Tyr et Luan).

HELL

Latitude : 62° nord **Population :** 18 000
Longitude : 24° est **Population féconde :** 14%
Profondeur : - 350 m **Population mutante :** 06%
Type de communauté : 13 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Gunter

Communauté très agressive et expansionniste, Hell est prospère. En quelques années, elle a doublé le nombre de ses installations et compte bien ne pas en rester là. En plus des cultures et des élevages, elle a constitué un corps d'exploration de la surface qui est très demandé par les grandes nations. On peut trouver dans tous les complexes de la communauté d'énormes statues du dieu Odin. Les orques, nombreux dans cette région, sont également vénérés par les habitants de Hell. On raconte aussi que certains orques se laisseraient chevaucher par les habitants les plus valeureux.

HORN

Latitude : 57° sud **Population :** 4 700
Longitude : 69° ouest **Population féconde :** 19%
Profondeur : - 1159 m **Population mutante :** 15%
Type de communauté : ville paroi + 4 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Leipver Tren

Cette communauté appartenait autrefois à la Ligue Rouge. Après la guerre contre l'Hégémonie, elle a gagné son indépendance tout en restant très attachée à la Ligue. C'est sans doute une des communautés où la population dispose du plus d'espace. Les citoyens exploitent plusieurs mines situées à - 3 800 m et entretiennent une plate-forme qui extraie l'énergie du magma sur la Zone de Fracture de Shackleton. Les 4 complexes sont situés à -3 000 mètres ainsi que les champs d'hydroculture. La Ligue Rouge se sert de cette base pour contrôler les passages des flottes au Cap Horn.

KALIMA

Latitude : 1° sud **Population :** 1 800
Longitude : 109° est **Population féconde :** 12%
Profondeur : -225 m **Population mutante :** 27%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Kali

Cette communauté appartient officieusement au mutant androgyne Kali. C'est une zone neutre pour tous les pirates respectant le code. Le conseil de la communauté commerce avec de nombreuses petites stations mais n'a pas réussi à convaincre la République du Corail de son honnêteté. Cependant, l'empire corallien ne peut agir contre Kalima qui est agréée par l'O.E.S.M.

KATAL

Latitude : 30° sud **Population :** 29 200
Longitude : 53° ouest **Population féconde :** 23%
Profondeur : - 200 m **Population mutante :** 24%
Type de communauté : 17 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Oloch Berua

Les installations de cette colonie dominent la Plaine Abyssale d'Argentine. Elles sont toutes construites au sommet de la pente continentale. Régulièrement rançonnée par les pirates, cette paisible communauté d'éleveurs et d'hydro-agriculteurs a décidé de se payer les services de Légion pour mettre un terme à ces attaques. Katal est constituée de plusieurs complexes, assez rapprochés, entourés de champs d'hydroculture et d'élevage s'étendant sur des kilomètres. La communauté cherche actuellement à étendre ses activités dans la Mer Parana mais elle se heurte à de véritables cohortes de créatures aquatiques, notamment des piranhas, des sirènes et des requins de toutes sortes. Légion est aussi engagé pour nettoyer la région.

KELL

Latitude : 69° nord **Population :** 1 200
Longitude : 132° ouest **Population féconde :** 10%
Profondeur : -213 m **Population mutante :** 24%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Larxin

Cette petite communauté exploite quelques filons de cylast et de tri-terranium dans la Plaine Abyssale du Canada. Elle est située en plein milieu de la principale route commerciale entre l'Hégémonie et l'Alliance Polaire, ce qui lui a rendu de nombreux services.

LAÏPUR

Latitude : 47° nord **Population :** 900
Longitude : 155° est **Population féconde :** 23%
Profondeur : -535 m **Population mutante :** 17%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Dran Kresh

Laïpur est la seule installation à avoir des rapports avec la communauté du Léviathan dont quelques représentants se sont établis dans le Fossé des Kouriles. En conséquence, elle n'a jamais eu à subir les assauts des pirates. Laïpur exploite des mines situées dans le fossé jusqu'à des profondeurs de 15 000 mètres. Le Lesarach est l'étrange langage de la communauté du Léviathan.

LAMARCH

Latitude : 63° nord **Population :** 600
Longitude : 178° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -252 m **Population mutante :** 23%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Régnar Trav

Régnar Trav est un ancien pirate qui s'est reconverti dans l'exploitation minière. Sa communauté est classique. Il est soupçonné de se livrer à la contrebande depuis qu'il trouve la vie de mineur éreintante et peu rentable. Le conseil de la station n'est que symbolique. Régnar est le seul à décider.

LARGAN

Latitude : 22° nord **Population :** 2 600
Longitude : 121° est **Population féconde :** 42%
Profondeur : -475m **Population mutante :** 98%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Palia

Cette communauté a été fondée par Palia, une société de recherche en génétique de la République du Corail qui en a fait un abri pour les mutants. C'est une communauté pacifique, financée par les laboratoires de recherche de la République du Corail. On y tente de comprendre la dégénérescence génétique et d'apporter un réconfort aux mutants les plus difformes.

LEICAL

Latitude : 78° nord **Population :** 2 400
Longitude : 59° ouest **Population féconde :** 20%
Profondeur : -360 m **Population mutante :** 15 %
Type de communauté : 2 complexes, 1 installation paroi
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration

Leical est une communauté qui a prospéré après avoir découvert plusieurs gisements intéressants. Soutenue par l'Hégémonie, elle a rapidement su tirer profit de ses ressources. La grande majorité de la population soutient le régime hégémonien qui lui a apporté la prospérité. Malheureusement, Leical a dû, très vite, affronter les Foreurs lors de la création de sa capitale, une ville paroi. Les accrochages sont nombreux avec ces créatures. Mais grâce à du matériel de combat souterrain prêté par l'Hégémonie (notamment des vedettes de forage) et à des troupes mercenaires spécialisées dans ce domaine, la situation est tenable. Le conseil songe cependant à transférer son siège ailleurs.

LENG

Latitude : 56° nord (estimation) **Population :** inconnue
Longitude : 62° est (estimation) **Population mutante :** inconnue
Profondeur : inconnue **Population mutante :** inconnue
Type de communauté : inconnue
Gouvernement/dirigeant : inconnu

La mystérieuse communauté fantôme de Leng est une énigme. Certains affirment l'avoir vue, ou même y avoir été accueillis par d'étranges individus vénérant des êtres bizarres et utilisant une technologie inconnue. Quelques témoignages évoquent même une station située à la surface, au pied d'une montagne. Ses habitants se rendraient en pèlerinage à l'extérieur sans combinaison. En fait, on ne sait rien de cette communauté. Pourtant, des centaines de témoins affirment qu'il y a quelque chose dans cette région et ce fait est confirmé par plusieurs capitaines de navires militaires hégémoniens et de l'Alliance Polaire, ainsi que par les déclarations très réservées des habitants de Toundra. Les services secrets de toutes les nations s'intéressent particulièrement à Leng, dont la population pourrait avoir découvert un système de camouflage sonar extrêmement performant.

LEYFA

Latitude : 45° nord **Population :** 1 800
Longitude : 2° ouest **Population féconde :** 15%
Profondeur : -435 m **Population mutante :** 18%
Type de communauté : 6 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Pyrus

Petite communauté, Leyfa se consacrait exclusivement à l'hydroculture et à l'élevage jusqu'à ce qu'une équipe d'exploration découvre un riche filon de cylast dans la Plaine Abyssale de Biscaye. Depuis, elle loue les services de nombreux mineurs indépendants et songe à se développer. Elle fournit une grande partie de sa production alimentaire à Cross.

LITUA

Latitude : 60° nord **Population :** 1500
Longitude : 23° est **Population féconde :** 38%
Profondeur : -435 m **Population mutante :** 48%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Polyaden

Litua, à l'instar de Hell, dispose de services spécialisés dans l'exploration des ruines de la surface. Ces groupes sont très demandés par les grandes nations. Le culte d'Odin est né de ces explorations. C'est une religion basée sur l'adoration de statues et de gravures étranges, ramenées de la surface, représentant un géant barbu. Les orques, extrêmement nombreux dans la région, sont également vénérés. Ils vivent en paix avec les communautés de Hell et de Litua.

LLEND

Latitude : 14° sud **Population :** 700
Longitude : 143° est **Population féconde :** 10%
Profondeur : -600 m à -7800 m **Population mutante :** 10%
Type de communauté : station fluctuante
Gouvernement/dirigeant : aucun/Kali

Cette petite station fluctuante a été commandée par un énigmatique personnage que l'on soupçonne être l'infâme pirate Kali. Elle a été bâtie au-dessus d'une fosse de plus de 10 000 mètres de profondeur et fluctue continuellement. Elle ne peut dépasser 7 800 mètres de profondeur. La station ne produit rien. C'est en fait une station de loisirs fréquentée aussi bien par les pillards que par les marchands ou les soldats coralliens et Veilleurs en permission.

LOUPS DES PROFONDEURS

Latitude : 70° nord **Population :** 6 500
Longitude : 1° ouest **Population féconde :** 10%
Profondeur : -3 200 m **Population mutante :** 10%
Type de communauté : 5 complexes
Gouvernement/dirigeant : aucun/Morgan Felshner

Cette communauté de mercenaires a été créée par Morgan Felshner, un pilote de chasseur légendaire. Il a réuni autour de lui de nombreux pilleurs de ruines, dont le célèbre Klos Trell qui a découvert à lui tout seul 6 dépôts généticiens. Morgan loue ses services à n'importe qui, mais préfère nettement les petites communautés. On pense que l'organisation dispose de plusieurs bases éparpillées dans les différents océans. Il est également probable qu'ils utilisent des dépôts généticiens non déclarés. Les Loups sont dotés d'un matériel extrêmement bien entretenu, ce qui n'est pas le cas de leurs complexes. On soupçonne Morgan Felshner de se livrer à la piraterie pour arrondir ses fins de mois.

LUAN

Latitude : 9° sud **Population :** 26 000
Longitude : 11° est **Population féconde :** 34%
Profondeur : -230 m/- 5 600 m **Population mutante :** 12%
Type de communauté : 68 complexes, 1 cité paroi
Gouvernement/dirigeant : conseil

Troisième communauté participant à la célèbre " Guerre des Trois Cités ", Luan exploite massivement la Plaine Abyssale de l'Angola. Luan fut, à l'origine, créée par les industries Kilian mais elle a gagné son indépendance depuis plusieurs années. Cependant, on soupçonne Luan d'être soutenue par Kilian dans le conflit. Le conseil de cette nation est certainement le plus disposé à stopper cette guerre.

MAIO

Latitude : 12° nord **Population :** 26 000
Longitude : 21° ouest **Population féconde :** 17%
Profondeur : -100 à - 4 000 m **Population mutante :** 28%

Type de communauté : 12 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Cléo

Maio est une communauté extrêmement isolationniste qui n'autorise qu'exceptionnellement des visites sur son territoire. Ses petits complexes sont bâtis sur des corniches rocheuses tout autour de ce qui était les Îles du Cap Vert. On y exploite de riches filons de diamants. Le conseil est totalement paranoïaque et surveille avec la plus grande attention chaque membre de la communauté susceptible d'être un espion potentiel. Les habitants de Maio vénèrent une entité connue sous le nom de Cristal, qui serait enfouie au plus profond d'une de leurs mines. Les troupes de la communauté subissent régulièrement les attaques des Foreurs.

MALIA

Latitude : 21° nord
Longitude : 89° est
Profondeur : - 200 m
Population : 0
Population féconde : N.A.
Population mutante : N.A.
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : N.A.

Cette communauté, autrefois prospère, exploitant des mines particulièrement riches, a été entièrement anéantie par la découverte d'un virus généticien. Le Moloch 27 était entreposé dans un dépôt, qui n'a toujours pas été exploré. En quelques jours, l'ensemble de la population a été contaminée. La région est interdite et surveillée par des croiseurs Veilleurs. Ces derniers ont détruit tous les navires tentant de quitter les complexes. Aujourd'hui encore, 20 années après le drame, tout appareil pénétrant dans la zone interdite est anéanti. Certaines rumeurs font état d'étranges transmissions radio qui proviendraient d'un des complexes.

MANAG

Latitude : 9° nord
Longitude : 86° ouest
Profondeur : -350 m
Population : 12 000
Population féconde : 11%
Population mutante : 16%
Type de communauté : 12 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Rajar Terano

Petite communauté tranquille, Manag accueille aujourd'hui une ambassade de la Ligue Rouge et une ambassade hégémonienne. Étant située entre les deux états, elle sert de « zone tampon ». Elle est, cependant, amplement dédommagée pour ce service. C'est également une importante plate-forme commerciale pour les échanges entre les deux nations. La communauté accueille des milliers de visiteurs.

MAUL

Latitude : 62° nord
Longitude : 93° ouest
Profondeur : -453 m
Population : 8 400
Population féconde : 10%
Population mutante : 01%
Type de communauté : 6 complexes, 2 villes parois
Gouvernement/dirigeant : gérée par l'entreprise Polaire Try-Pôle

Au bord de la ruine, cette communauté a été placée sous la tutelle de l'Alliance Polaire. Confiée aux bons soins de Try-Pôle, constructeur de l'Épaulard, elle est devenue une véritable base avancée de l'Alliance, en lutte perpétuelle avec la communauté d'Udson pour l'exploitation des richesses de la Baie d'Hudson. Udson étant contrôlée par une entreprise hégémonienne, c'est en fait un miniconflit qui oppose les deux états dans cette région. Les mutants sont peu tolérés sur Maul et la population est soumise au régime du Primarque Alexandre. Certains affirment que des richesses incroyables gisent dans les profondeurs de la baie. Les Foreurs mènent une guérilla féroce contre les villes parois de la communauté.

MERROX

Latitude : 51° nord
Longitude : 10° ouest
Profondeur : -435 m
Population : 800
Population féconde : 10%
Population mutante : 10%



Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Leminsk

Cette toute nouvelle communauté se consacre entièrement à l'élevage et à l'hydroculture. Son fondateur, Thadeus Leminsk, est un brillant chercheur. Il tente de développer dans sa communauté de nouvelles techniques de culture. Cela intéresse au plus haut point le Culte du Trident qui finance largement la plupart des dépenses de Merrox. Cette station vient d'être classée zone sensible par l'O.E.S.M. sous la pression du Culte du Trident. On raconte que le Culte aurait décidé d'annexer la station.

METCHV

Latitude : 78° nord
Longitude : 47° est
Profondeur : -230 m
Population : 600
Population féconde : 10%
Population mutante : 01%
Type de communauté : 1 complexe sous dôme
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/Elvond

Cette communauté est entièrement financée par la compagnie méditerranéenne Hermès. C'est un laboratoire de recherche sur les conditions de vie à l'extérieur. La société y teste tous ses modèles d'appareils destinés à des missions en surface.

MEYA

Latitude : 2° nord
Longitude : 29° ouest
Profondeur : -3970 m
Population : 17 000
Population féconde : 16%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 4 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration

Cette petite communauté existe depuis des dizaines d'années. C'est le siège de la célèbre compagnie Hammerdale qui est spécialisée dans les systèmes antichoc. On raconte que l'une des sta-

tions de cette communauté serait construite au-dessus d'un petit dépôt généticien. Autour des complexes sont assemblées les usines sous-marines qui s'étendent à perte de vue. La communauté est totalement indépendante en matière d'énergie grâce à deux stations thermiques. Elle ne dispose d'aucune troupe et doit donc, pour se défendre, louer les services de mercenaires. Généralement, cette protection lui est offerte par ses clients.

NECRA

Latitude : 12° sud **Population :** 1 600
Longitude : 96° est **Population féconde :** 17%
Profondeur : -6 100 m **Population mutante :** 21%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Nérami

La région est truffée de petites fosses abyssales pouvant atteindre 20 000 mètres de profondeur. Necra est devenue assez célèbre grâce à la découverte d'un nouveau minerai, le xénium, que la communauté exploite à des profondeurs de -18 000 mètres. Ils affirment devoir cette découverte à un peuple mystérieux qui vit dans les profondeurs en dessous de 20 000 mètres. Certains pensent que les mineurs ont eu des visions et qu'ils feraient mieux de contrôler le fluide qu'ils utilisent.

NEODES

Latitude : 6° nord **Population :** 1 600
Longitude : 106° ouest **Population féconde :** 16%
Profondeur : -2 400 m **Population mutante :** 23%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Reyk Derton

Cette petite communauté, relativement récente, se spécialise dans l'exploitation du magma sur la Dorsale et la Zone de Fracture des Galapagos. Elle est confrontée aux attaques incessantes des monstres marins qui pullulent dans la région. Récemment, elle a loué les services d'un petit groupe de Légion pour " nettoyer " les environs.

NERA

Latitude : 76° nord **Population :** 150
Longitude : 14° est **Population féconde :** 10%
Profondeur : -254 m **Population mutante :** 10%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Liendsik Galéo

Nera est une toute nouvelle communauté isolée qui exploite un petit filon de cylast. Elle n'a aucune caractéristique particulière. La région dans laquelle elle se situe semble relativement tranquille.

NERAMI

Latitude : 50° nord **Population :** 4 800
Longitude : 54° ouest **Population féconde :** 19%
Profondeur : - 450 m **Population mutante :** 09%
Type de communauté : 8 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Patrick Demsey

Petite communauté prospère indépendante depuis 4 ans, Nerami ne cesse de se plaindre auprès de l'O.E.S.M. des multiples violations de son territoire par les flottes hégémoniennes. La communauté exploite plusieurs mines dans le Canyon Médio-Océanique (- 4 500 mètres), qui est une route commerciale fréquemment empruntée par les transports hégémoniens. Depuis quelques mois, la station reçoit des aides financières importantes dont l'origine reste mystérieuse. Cet afflux d'argent a permis à la station de renforcer son contingent de mercenaires et d'envisager d'augmenter le nombre de mines exploitables.

NOBRA

Latitude : 73° nord **Population :** 200
Longitude : 115° est **Population féconde :** 23%
Profondeur : -227 m **Population mutante :** 17%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Lemund

Cette communauté d'éleveurs et d'hydro-agriculteurs est récente. Elle est soutenue par l'Alliance Polaire. Depuis peu, elle est régulièrement attaquée par des petits groupes pirates. Une flotte polarienne serait en route pour la défendre et exterminer les intrus.

NOVA

Latitude : 25° sud **Population :** 980
Longitude : 45° est **Population féconde :** 12%
Profondeur : -610 m **Population mutante :** 09%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Loptar

Nova est une communauté récente soutenue par le Royaume de l'Indus. En plus de ses activités agricoles et d'élevage, elle se propose d'étudier les conditions de vie à la surface grâce à une petite station d'observation construite sur Madagascar. La station est reliée par un puits au complexe sous-marin. Elle a été entièrement financée par le Culte du Trident. La communauté ne souffre pas trop de l'activité des pirates pour l'instant.

OLYSIA

Latitude : 47° sud **Population :** 1 400
Longitude : 153° est **Population féconde :** 39%
Profondeur : -1 890 m **Population mutante :** 28%
Type de communauté : ville paroi
Gouvernement/dirigeant : matriarcat/Elya Tyrell

Olysia est une communauté semblable à Frao et Dem. Elle apporte, en plus, un service de femmes de compagnie des plus efficaces. Certaines rumeurs affirment que la station est un repaire du Soleil Noir. La population d'Olysia est à majorité féminine.

ONAKU

Latitude : 33° nord **Population :** 8 000
Longitude : 140° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -11 000 m **Population mutante :** 0%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Isaru

Située juste à la frontière des royaumes pirates, Onaku est une base avancée de Piang. C'est plus une forteresse qu'une communauté exploitant des ressources.

ONIGER

Latitude : 46° nord **Population :** 720
Longitude : 33° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -215 m **Population mutante :** 17%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Nathan Dalle

Oniger est une petite communauté paisible qui fait du commerce avec l'Union Méditerranéenne. Sa population est constituée de gens simples qui n'ont pas énormément de problèmes pour survivre. Il est probable que, dans un proche avenir, cette communauté rejoindra l'Union.

ORCA

Latitude : 62° sud **Population :** 12 000
Longitude : 49° ouest **Population féconde :** 19 %
Profondeur : - 325 m **Population mutante :** 06%
Type de communauté : 6 complexes
Gouvernement/dirigeant : président élu et parlement/Katya Lagrun

Cette petite communauté prometteuse a vu sa croissance interrompue à cause du conflit qui l'oppose depuis des années à Varevris et Georgia. Elle aurait été balayée depuis longtemps si, par le plus grand des hasards, un groupe de plongeurs n'avait sauvé la vie du chef d'un groupe d'orques, attaqué par un requin à plaques. L'épaulard conclut alors une alliance avec la communauté. Orca exploite plusieurs mines dans la Plaine Abyssale de Weddel. Quatre complexes sont à une profondeur de 325 m, alors que les deux autres sont situés à - 4 000 mètres.

OSTER

Latitude : 43° sud
Longitude : 38° est
Profondeur : -310 m
Population : 2 200
Population féconde : 11%
Population mutante : 17%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Lien Wellow

Oster était une communauté prospère avant que les pirates ne s'abattent sur elle. Lasse d'être rançonnée, elle a investi dans du matériel de défense et a notamment acheté à des charognards un croiseur Kraken. Elle loue également les services de plusieurs mercenaires. Le conseil de la communauté n'a plus du tout l'intention de se laisser faire. Il a d'ailleurs conclu une alliance avec Crozet pour établir un programme de défense commun.

PELIAL

Latitude : 69° sud
Longitude : 28° est
Profondeur : -593 m
Population : 900
Population féconde : 17%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Nale Borsky

Sœur jumelle d'Astrid, cette communauté vit dans des conditions aussi difficiles. Bien qu'elle ait plus de contacts avec d'autres nations, notamment la Confédération d'Enderby, la vie y est particulièrement pénible. Pelial est en guerre larvée contre Astrid, officiellement à cause de l'exploitation d'une mine mais, en réalité, Pelial reproche à Astrid d'avoir chassé un groupe d'orques. Les orques sont vénérés par la population de Pelial. Il n'y a aucun problème de piraterie dans la région. Cependant, certains navires non identifiés auraient été à maintes reprises détectés par les sonscans de la communauté. Il ne serait pas étonnant que des pirates, des corsaires ou des groupes divers possèdent des bases cachées dans ce secteur.

PIANG

Latitude : 35° nord
Longitude : 118° est
Profondeur : -215 m
Population : 3 800
Population féconde : 23%
Population mutante : 0%
Type de communauté : 4 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Maloge

La communauté de Piang est une des plus riches de la région. Elle est en guerre permanente contre certaines confréries pirates mais on la soupçonne d'être en fait la façade légale d'autres confréries. Onaku est directement dirigée par le conseil de Piang. Cette communauté exile systématiquement tous les mutants à la surface. Plusieurs agents hégémoniens auraient pris contact avec le conseil de Piang pour une raison inconnue.

PULL

Latitude : 34° nord
Longitude : 8° ouest
Profondeur : - 1 890 m
Population : 7 800
Population féconde : 23%
Population mutante : 02%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : matriarcat/Malacha

Cette communauté a vécu sans aucun contact avec l'extérieur depuis plus d'un siècle. Elle a été découverte récemment par un groupe d'exploration de Talkris. La société est entièrement dominée par les femmes fécondes. Malacha, une femme de 98 ans, règne sans partage sur son peuple. Elle était convaincue qu'il ne restait rien de l'humanité. Des contacts ont immédiatement été établis avec Talkris et l'Union Méditerranéenne. L'Union a d'ailleurs pris en charge la rénovation de la base qui menaçait de s'écrouler. L'énorme système de renouvellement de l'air était encore en fonctionnement malgré les années mais son débit, réduit par le mauvais entretien, a habitué la population de Pull à vivre avec peu d'oxygène. Les habitants de cette communauté vénèrent une déesse particulièrement cruelle, Palya, que certains archéologues ont identifié comme étant une Généticienne. Sa dépouille serait dissimulée dans un dépôt caché dans la région. Le Léxzion est un langage proche de l'Arkonien. Inutile de dire que cela intéresse particulièrement les nouveaux alliés de Pull.

REYK

Latitude : 54° nord
Longitude : 37° ouest
Profondeur : - 2683 m
Population : 1 400
Population féconde : 12%
Population mutante : 06%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Vincent King

Petite communauté, ayant récemment obtenu son indépendance, Reyk exploite principalement les ressources énergétique du magma grâce à deux stations mobiles sur la Zone de Fracture Gibbs. Elle souffre de la forte activité des pirates dans la région. Cependant, étant proche de la cité neutre, les Veilleurs assurent fréquemment sa protection. Les habitants de Reyk disposent de très peu d'espace vital. Ils se rendent souvent sur Équinoxe pour se détendre un peu.

ROGUE

Latitude : 5° sud
Longitude : 34° ouest
Profondeur : -370 m
Population : 31 000
Population féconde : 19%
Population mutante : 12%
Type de communauté : 6 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Sonia Telcris

Rogue est la communauté rivale de Fuego Liberdad. Le conseil qui est à sa tête mène une politique d'expansion extrêmement agressive et conteste les droits d'exploitation accordés à Fuego dans la Ride Nord Brésilienne. Les milices des deux indépendants s'affrontent souvent dans ce secteur en tentant le plus possible de tuer. Rogue exploite principalement les richesses de la Plaine Abyssale de Pernambouc. Le conseil aurait récemment investi dans du matériel de surface dans un but inconnu.

SAO

Latitude : 20° sud
Longitude :31° ouest
Profondeur : - 360 m
Population : 23 000
Population féconde : 18 %
Population mutante : 12%
Type de communauté : 1 ville paroi, 4 complexes, 12 stations minieures
Gouvernement/dirigeant : Principauté/Prince Daverick

Cette communauté prospère, que certains soupçonnent d'être un repaire de pirates, devrait devenir une nation souveraine en 567. Elle est en excellente relation avec la plupart des grandes puissances. Le Prince Daverick est réputé pour sa sagesse et son érudition. Il fréquente souvent les réceptions données par l'élite des différents pays. On le dit très apprécié par les hégémoniens. Il est immensément riche et aurait même commandé la construction d'un dôme à la surface, sur l'îlot rocheux qui était autrefois le Pic Columbia. La ville paroi est construite sur le flanc de la Chaîne de la Trinidad. Les autres installations sont dispersées tout autour à une profondeur moyenne de 900 mètres.

SONCHAC

Latitude : 10° nord
Longitude : 106° est
Profondeur : -225 m
Population : 600
Population féconde : 30%
Population mutante : 23%

Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Trentor

Sonchac est une petite communauté typique qui, étrangement, n'a jamais eu à souffrir des attaques pirates. La région grouille de poissons torpilles, ce qui pourrait expliquer cette tranquillité. Il est tout simplement impossible de s'approcher de cette station, si l'on ne connaît pas la région, sans se retrouver transformé en passoire. Les habitants des complexes sont parmi les plus calmes de la planète.

SUVADI

Latitude : 2° nord
Longitude : 73° est
Profondeur : -3 800 m
Population : 1 600
Population féconde : 19%
Population mutante : 23%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : Seigneurie/ Comte Peterson

Soutenue par le Royaume de l'Indus, cette communauté est assez récente. Elle est dirigée par un cousin du Duc Pilar de Rochas, qui est totalement incompétent dans la gestion de son affaire. De plus, depuis quelques mois, la communauté subit des phénomènes étranges : des courants violents chargés d'énergie qui apparaissent et disparaissent, des silhouettes de créatures monstrueuses aperçues dans les mines, des échos sonar non identifiables, d'étranges cauchemars, etc. Le Comte Peterson a immédiatement blâmé la communauté de Gatéo, pourtant distante de plus de 400km.

TALKRYSS

Latitude : 24° nord
Longitude : 16° ouest
Profondeur : -355 m
Population : 8 700
Population féconde : 11%
Population mutante : 05%
Type de communauté : 2 complexes, 1 navire chantier
Gouvernement/dirigeant : conseil/Lemuin Pisner

La plupart des habitants de cette station sont d'anciens mercenaires, charognards, pirates ou pilleurs de ruines. Ils se sont regroupés pour créer leur propre communauté et offrir leurs services aux nations voisines. Ils disposent de quelques champs d'hydroculture pour subvenir à leurs besoins. Talkryss est une véritable mine d'informations. Moyennant un bon prix, ses habitants pourront vous fournir les dernières rumeurs du fond des mers.

TELLUS

Latitude : 66° nord
Longitude : 24° ouest
Profondeur : -1 740 m
Population : 780
Population féconde : 34%
Population mutante : 19%
Type de communauté : 2 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Rellaian

Cette communauté classique avait réussi à développer d'intenses cultures sous-marines. Elle ne faisait que croître jusqu'à ce que l'on n'ait plus aucune nouvelle d'elle. Des Veilleurs seraient en route pour savoir ce qui s'est passé sur Tellus. D'après certaines rumeurs, ces enquêteurs seraient déjà arrivés mais auraient également disparu.

TOUNDRA

Latitude : 67° nord
Longitude : 49° est
Profondeur : -212 m
Population : 800
Population féconde : 23%
Population mutante : 47%
Type de communauté : 8 complexes
Gouvernement/dirigeant : Conseil/Ourso

Paisible communauté d'éleveurs et d'agriculteurs, Toundra est menacée par d'étranges créatures amphibies qui ravagent leur domaine. On ne sait rien de ces monstres que les habitants appellent les « colosses ». Un rapport récent des Veilleurs fait aussi état du fait que Toundra livre régulièrement des vivres à la mystérieuse colonie de Leng à propos de laquelle on ne sait rien. Les habitants de Toundra ont refusé de dire comment et où ils convoyaient les vivres demandés. Le rapport précise également que les gens de cette communauté sont peu évolués et frappés de consanguinité.

TRASS

Latitude : 15° nord
Longitude : 98° ouest
Profondeur : -280 m
Population : 600
Population féconde : 12%
Population mutante : 25%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil/Yan Kalver

Cette communauté paisible est soupçonnée par le gouvernement hégémonien d'accueillir des rebelles . Malgré les nombreuses tentatives d'intimidation des forces armées des Patriarches, la communauté continue à nier. Elle a demandé récemment à être placée sous la protection des Veilleurs.

TROLL

Latitude : 19° nord
Longitude : 106° est
Profondeur : -5 m
Population : 2 600
Population féconde : 12%
Population mutante : 10%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Erald

Troll est une communauté installée dans un des rares complexes généticiens découverts à la surface. Sa structure est inaltérable. La communauté vit en permanence dans l'énorme base où elle cultive des plantes terrestres aujourd'hui disparues. Les pirates qui ont essayé de s'attaquer, en armures de plongée, à Troll ont vite renoncé. La station serait dotée de certaines défenses assez efficaces. Les plantes cultivées sont vendues une fortune.

TSOÏ

Latitude : 57° nord
Longitude : 163° est
Profondeur : -255 m
Population : 1 400
Population féconde : 11%
Population mutante : 28%
Type de communauté : 3 complexes
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/ Léop Sider

Sponsorisée par les entreprises New Dynamic, cette communauté est en lutte avec Cheko pour l'exploitation de plusieurs mines au nord de l'ancienne Péninsule du Kamtchatka. La communauté développe de nombreuses installations dans la Plaine Abyssale de Béring. Elle pourrait devenir dans un avenir proche une force majeure de la région.

TYR

Latitude : 2° sud
Longitude : 7° est
Profondeur : -5 000 m
Population : 10 280
Population féconde : 23%
Population mutante : 45%
Type de communauté : 23 complexes, 1 cité paroi
Gouvernement/dirigeant : Seigneur de la guerre

Tyr est l'une des villes qui se livrent depuis des dizaines d'années ce que l'on appelle la « Guerre des Trois Cités ». Une haine farouche oppose les habitants de Tyr, d'Hélène et de Luan. Aucun médiateur n'a réussi à stopper ce conflit dont les causes sont tout à fait inconnues. Cette guerre est d'autant plus dommageable que ces trois communautés exploitent certainement l'une des régions les plus riches de la planète. Les combats opposant les différents protagonistes sont tellement violents que les pirates ne traînent jamais dans le secteur. L'O.E.S.M. a soumis un projet de « pacification forcée de la région ». Le maître de Tyr s'est donné le titre de Seigneur de la Guerre et a érigé l'art du combat en une véritable religion. Il a développé un important programme de recherche génétique pour provoquer des mutations dans sa population

afin de créer des soldats plus efficaces. Officieusement, Tyr paie de nombreux pirates pour obtenir esclaves et individus féconds.

UDSON

Latitude : 59° nord **Population :** 7 100
Longitude : 86° ouest **Population féconde :** 10%
Profondeur : -300 m **Population mutante :** 16%
Type de communauté : 8 complexes, 1 ville paroi
Gouvernement/dirigeant : gestion assurée par l'entreprise hégémonienne Ogar

En 560, pour réagir au rachat de Maul par l'Alliance Polaire, l'Hégémonie décide de financer l'installation d'une station d'exploitation dans la Baie d'Hudson. Depuis, Udson livre une guerre larvée à sa voisine Maul pour l'exploitation des richesses de cette zone. La principale difficulté que rencontre cette communauté, entièrement dévouée à la cause des Patriarches, est son approvisionnement. En effet, les combats les plus féroces ont lieu au nord-est de la baie, seule route commerciale vers l'Hégémonie. Pour résoudre ce problème, des travaux ont commencé depuis plusieurs années pour creuser un tunnel au sud de la baie (afin de rejoindre les anciens Grand Lacs d'Amérique) et relier ainsi le territoire hégémonien. Udson est aussi chargée de la surveillance de quelques usines de surface situées dans ce secteur.

VALADES

Latitude : 41° sud **Population :** 7 200
Longitude : 65° ouest **Population féconde :** 11%
Profondeur : -98 m **Population mutante :** 28%
Type de communauté : complexe sous dôme
Gouvernement/dirigeant : conseil/Méléor Clavius

Valades est une station expérimentale créée par des scientifiques pour étudier les conditions extérieures. Bien qu'officiellement indépendante, l'installation est principalement financée par le Culte du Trident. L'ensemble du complexe est couvert d'un dôme de protection qui permet de le mettre à l'abri des perturbations de la surface. Les habitants sont confrontés à deux problèmes majeurs : les prédateurs qui attaquent régulièrement la station et plusieurs groupes de pilleurs qui semblent particulièrement intéressés par ce que l'on peut trouver dans la région. Jusqu'à présent le contingent de Veilleurs a su se montrer à la hauteur de sa tâche. Le travail des chercheurs les oblige souvent à se rendre à " terre ", ce qui peut s'avérer dangereux. Mais ils sont aidés par un équipement ultramoderne et disposent surtout d'armes satellites.

VALÉAR

Latitude : 73° nord **Population :** 800
Longitude : 76° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -209 m **Population mutante :** 37%
Type de communauté : 1 complexe sous dôme
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Illya Frensk

Perdue au milieu de la Grande Plaine de la Mer de Kara, Valéar est une des seules communautés à survivre dans ce désert. Le fond de l'océan y est plat sur des milliers de km². La faune et la flore sont peu abondantes. La station n'a de contact qu'avec des navires Veilleurs occasionnels, les ravitailleurs de l'Alliance Polaire et la communauté de Metchv. Même les pirates ne mettent jamais les pieds ici.

VARACHA

Latitude : 75° nord **Population :** 498
Longitude : 78° ouest **Population féconde :** 15%
Profondeur : - 318 m **Population mutante :** 35%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : Conseil d'administration/Philippe Pavot

La petite communauté exploite depuis plusieurs années quelques mines dans la Baie de Baffin. Elle n'a de contacts qu'avec l'Alliance Polaire et la communauté de Leical. C'est une station terriblement isolée qui, n'étant pas officiellement reconnue par l'O. E.S.M., n'est jamais visitée par les Veilleurs. Sa population se rend très rarement sur Équinoxe et se contente de bricolage pour survivre. Grâce à son alliance avec Leical, la communauté peut, de temps en temps, obtenir du matériel de rechange et surtout de la nourriture. La population est particulièrement accueillante envers les étrangers malgré le manque de place dont elle souffre.

VAREVRIS

Latitude : 60° sud **Population :** 6 700
Longitude : 32° ouest **Population féconde :** 56%
Profondeur : - 4 800 m **Population mutante :** 00%
Type de communauté : 6 complexes
Gouvernement/dirigeant : dictature/Eliand Kendall

La région, aux alentours du Fossé des Sandwich du Sud, regorge d'abysses pouvant atteindre plus de 16 000 mètres de profondeur. Ce sont généralement de petites fosses hantées par des créatures monstrueuses. D'après le rapport d'un espion Veilleur, il se passerait d'étranges choses sur Varevris. La communauté aurait établi un contact avec une race sous-marine très ancienne et disposerait d'un matériel étonnant. On murmure que le maître de Varevris, Eliand Kendall, serait membre du Soleil Noir. On sait aujourd'hui que c'est cette communauté qui, pour une raison inconnue, souhaite à tout prix se débarrasser d'Orca.

XAL

Latitude : 66° nord **Population :** 1 950
Longitude : 87° est **Population féconde :** 65%
Profondeur : 0 m **Population mutante :** 98%
Type de communauté : 1 complexe Gouvernement/dirigeant : conseil/Décraar

Cette étonnante communauté, construite dans une grotte, est partiellement immergée. Sa population est presque entièrement constituée de mutants qui ont été exposés aux conditions de la surface. L'Alliance Polaire loue ses services pour entretenir quelques unes de ses usines de surface. C'est également un laboratoire, financé par les Veilleurs, qui étudie les mutations engendrées par la vie en surface. Cette base est en général peu connue du public. Les habitants vénèrent le soleil qu'ils ont baptisé Xal. Récemment, Xal a été racheté par Cortex.

YUKA

Latitude : 60° nord **Population :** 320
Longitude : 163° ouest **Population féconde :** 10%
Profondeur : -255 m **Population mutante :** 10%
Type de communauté : 1 complexe
Gouvernement/dirigeant : conseil/Leminsk Terad

Créée par d'anciens Charognards, cette toute nouvelle communauté dispose d'un matériel impressionnant. Les filons qu'elle exploite sont prometteurs et il y a fort à parier que Yuka va bientôt s'agrandir.

ZEMBLE

Latitude : 81° nord **Population :** 1 860
Longitude : 100° est **Population féconde :** 11%
Profondeur : -210 m **Population mutante :** 12%
Type de communauté : 1 complexe (4 en construction)
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Taylor Smith

Au bord de la ruine, la communauté de Zemble a découvert un énorme gisement de cylast dans cette région. Depuis, elle engage à tour de bras des travailleurs indépendants et rénove une station qui était en état désastreux. L'Alliance Polaire a dépêché des émissaires pour conclure un accord avec la communauté.

<< L'UNIVERS SOUS-MARIN_

« La vie n'est pas si pénible que ça au plus profond des océans ! C'est vrai qu'il ne faut pas être claustrophobe. C'est vrai aussi que question loisirs, c'est pas vraiment ça ! Bon, j'admets également que les eaux sont mal famées ces temps-ci et que les virus ne manquent pas dans les installations. Mais il ne faudrait pas oublier le principal : qu'est-ce qu'on est tranquille dans les stations ! On y entend que le doux ronronnement des pompes à oxygène, des filtreurs d'eau, des pressurisateurs, des… »

-- Un ouvrier ivre en vacances sur Équinoxe_



L'humanité s'est reconstituée dans un univers bien différent de celui de la surface, régi par certaines lois spécifiques. Pour évoluer dans le monde sous-marin, il est indispensable de savoir ce que l'on peut y trouver et quels sont les principaux phénomènes auxquels les aventuriers seront confrontés. La vie des humains dans les océans n'est pas des plus faciles. Il leur a fallu s'adapter à des conditions extrêmement pénibles. Plusieurs facteurs ont profondément modifié la société.

Note : même s'il est théoriquement possible pour les humains de s'installer à des profondeurs fantastiques, 99% de l'humanité vit à moins de 1 000 mètres de profondeur. En conséquence, la plupart des navires, stations et armures sont conçues pour naviguer à des profondeurs assez faibles.

ALIMENTATION

L'alimentation est principalement axée sur les produits de la mer. Algues, plancton, poissons et crustacés alimentent convenablement la population. Cependant, on peut trouver, dans certaines grandes cités, des cultures terrestres et même, beaucoup plus rarement, des élevages de certaines espèces animales. Ces espèces sont naturellement surprotégées. Il est de notoriété publique que l'Hégémonie dispose, dans sa capitale, d'élevages de poulets et de bœufs, ainsi que de cultures de blé. Le secret qui entoure ces techniques d'élevage et d'agriculture est total. Ces produits sont généralement réservés à l'élite et aux meilleurs restaurants d'Équinoxe. On raconte que plusieurs pirates seraient prêts à s'attaquer à des convois s'ils découvraient qu'ils transportent ce genre de nourriture.

Il existe également de la viande de bœuf synthétique qui, paraît-il, est délicieuse. On la trouve dans les grandes cités et au marché noir.

ARCHITECTURE NAVALE ET SOUS-MARINE

Que ce soit pour la construction de navires ou de stations, les architectes du monde sous-marin ont une contrainte majeure : la pression. Ainsi les formes de toutes les constructions sous-marines ont tendance à être sphériques ou cylindriques. Il est bien entendu possible « d'habiller » ces cylindres et ces sphères avec des carénages ayant d'autres formes. Par contre la zone entre la sphère ou le cylindre et le carénage doit être une zone « pleine » d'un matériau incompressible.

Par exemple, un entrepôt de stockage carré est généralement une sphère qui a été habillée avec une structure carrée. Dans les zones « vides » séparant la sphère de la structure carrée (les angles) on va couler du béton, par exemple.

De nombreux engins et structures ont des formes rectangulaires, triangulaires ou carrées. Pour la plupart, la structure interne est, en fait, composée de cylindres et de sphères. Mais même dans ce cas, on évite les arrêtes et les angles. On va donc les assouplir et les arrondir.

AVENTURE

Certains choisissent l'aventure pour échapper à la vie monotone des stations et des grandes villes. Et, des possibilités d'aventure, il y en a à tous les coins de rues, tant le monde de Polaris est énigmatique. Ceux qui explorent les fonds marins découvrent sans cesse de nouvelles merveilles, des communautés ayant évolué de manières différentes, des ruines des temps anciens, d'étranges créatures inconnues, etc.

Un aventurier ne survit pas dans les mondes sous-marins grâce à son équipement, mais grâce à son expérience, à ses relations et à son savoir. Il est plus important de connaître plusieurs chefs de communauté et deux ou trois pirates que de disposer de l'armure la plus moderne. C'est pour cette raison que l'aspect relationnel est vital et que l'interprétation que fera un joueur de son personnage est fondamentale. Il ne faut pas croire qu'un aventurier passera tout son temps en plongée. Il lui faudra à maintes reprises négocier, réfléchir, être diplomate, reconnaître les espions, les assassins ou les mystérieux Proteus. Les découvertes, les mystères sont des notions essentielles du jeu.

Quand les lumières des villes disparaissent, les fonds marins sont ténébreux. Ils recèlent, dans leurs moindres recoins, le danger, l'angoisse. On peut y faire de saisissantes découvertes ou s'y faire tuer très rapidement. On peut y découvrir les restes d'une mystérieuse installation ou y rencontrer un monstre redoutable. Contrairement à la splendeur des champs de coraux, aux merveilles que l'on découvre dans la phosphorescence des sources hydrothermales et à la beauté nacrée des cités coralliennes, les abysses n'ont rien de poétique. Ils sont froids et hostiles.

En toile de fond, la politique joue un rôle très important. La politique, mais aussi tous les secrets que l'on cache à la population : qui sont les Généticiens ? Que prépare l'Hégémonie ? Qui sont les mystérieux androïdes de l'Alliance Polaire ? Pourquoi certains affirment-ils que le passé n'est pas ce qu'il paraît être ? Qui sont les Foreurs ? Et les mutants de la surface ? Il est naturel que l'on se pose des questions. Elles vont être le moteur des campagnes de Polaris, qui se régleront en grande partie dans les couloirs des stations et non pas en combats sous-marins.

CLONAGE

Jusqu'à aujourd'hui, le clonage n'était possible que pour des embryons et de manière extrêmement limitée. Toute tentative de clonage « industriel » et d'élevage de clones se heurtait à un problème fondamental : les créations étaient des enveloppes vides, des corps sans esprit. De plus, on observait une dégénérescence accélérée des clones.

Récemment, les chercheurs de la République du Corail auraient mis au point un nouveau procédé de clonage révolutionnaire mais personne ne sait précisément de quoi il s'agit. Si cette nouvelle est confirmée, cela pourrait être la plus grande découverte de ce millénaire.

COÛT DE LA VIE

Le coût de la vie, et notamment celui des services, est assez élevé eux aussi quand on estime le prix d'un produit en sols. Cependant, il ne faut pas oublier que la base du commerce, en ce qui concerne la population, est le troc. Ainsi, un ouvrier ayant un salaire moyen de 6 000 sols par mois dispose toujours de matériel à échanger, qui augmente considérablement son pouvoir d'achat. Il n'est pas rare que des pilotes demandent à un électronicien de réparer les circuits de leur appareil contre du matériel. Ils n'auront pas, dans ce cas, à payer les 2 000 sols par jour de travail. En règle générale, tous les produits communs sont accessibles par le troc. Le matériel un peu plus sophistiqué, comme les intrasondes médicales, doit, par contre, être payé en monnaie sonnante et trébuchante, sauf si on l'acquiert au marché noir.

Les coûts d'entretien des stations sont assez élevés eux aussi et de nombreuses communautés n'arrivent pas à joindre les deux bouts. Cela explique que les petites installations sont souvent dans un état de délabrement avancé !

Dans le monde sous-marin, ce n'est pas l'argent qui manque le plus mais les produits à acheter. Il ne s'agit pas d'une société de grande consommation, où il suffit juste de payer pour obtenir ce



que l'on veut. Dans l'univers de **Polaris**, il faut tout d'abord trouver le produit. C'est pour cette raison que le troc est privilégié par la majorité de la population. On ne jette rien dans les stations. Tout est recyclé, échangé ou conservé.

Huit millions de sols ne servent à rien si votre recycleur d'air tombe en panne.

CONFINEMENT

Sous l'eau, l'espace vital vaut de l'or. Toutes les installations sont étroites, basses de plafond et encombrées de tuyauteries apparentes. À l'exception de quelques grandes cités, la place allouée à chacun est limitée. Seules les personnes les plus riches ou les plus respectées peuvent espérer disposer de quartiers privés de plus de 16 m². Généralement, dans les cités, la grande majorité de la population ne dispose pas d'espace privé. Les gens dorment dans des dortoirs publics ou, s'ils en ont les moyens, s'offrent le luxe d'hôtels où ils peuvent espérer louer des chambres très étroites. Ceci est vrai pour la plupart des villes ; dans les stations, on peut bénéficier paradoxalement d'un peu plus d'espace (voir Vie dans une station). Il arrive fréquemment que les gens disposant d'appareils de transport sous-marin ou d'autres véhicules dorment dans leur engin qui peut apparaître infiniment plus confortable. On a même pu voir certains dormir dans leur armure de plongée.

Une chose est sûre, dans l'univers sous-marin, il vaut mieux ne pas être claustrophobe. Si l'on prend l'exemple d'Équinoxe, qui est certainement l'une des plus grandes cités jamais construites sous la mer, il est inutile de chercher le moindre endroit un peu calme (sauf dans les bas-fonds). Les rues de la ville sont constamment bondées, les bars ne disposent pas d'assez de place pour que l'on puisse s'y asseoir. L'intimité et le calme sont réservés aux nantis et aux trafiquants en tous genres qui peuvent disposer de salles isolées pour négocier leurs contrats. Le reste de la population se débrouille comme elle peut.

Enfin, il faut bien se souvenir que la plupart des installations ont été conçues pour des gens de taille moyenne. Ceux qui sont très corpulents ou de très grande taille sont gênés en permanence.

COMMUNAUTÉS

Il existe des milliers de communautés au fond des océans. La plupart sont toute petites et n'abritent que quelques dizaines d'âmes. Beaucoup restent inconnues, n'ayant aucun contact avec la civilisation. Outre les communautés isolées, qui désirent le rester ou qui ne savent pas qu'il existe des nations, de grandes cités et d'autres installations, on sait que la population de nombreuses stations est terrifiée à l'idée que quiconque découvre les coordonnées de leur base. Quand cela est nécessaire, ces communautés envoient donc des agents dans les grands ports sous-marins qui se gardent bien de révéler d'où ils viennent.

L'Organisation des États Sous-Marins (O.E.S.M.) a tenté à plusieurs reprises d'établir un recensement précis des communautés sous-marines mais n'y est jamais parvenu. L'océan est immense et les moyens de recherche très limités.

COMMUNICATION

Le son, dans l'eau, subit un phénomène d'absorption et sa propagation y est modifiée. Le son se déplace très rapidement (vitesse du son en atmosphère : 343 m/sec, sous l'eau : 1 453 m/sec), mais il est perturbé. Nous ne rentrerons pas dans les détails complexes de ce phénomène. Il suffit de savoir que les communications posent de sérieux problèmes sous l'eau.

Au 6ème siècle, les techniques de communication sous-marine sont de différents ordres :

• Les câbles en fibres optiques installés sur les fonds marins permettent de communiquer normalement et de manière relativement sûre. Ces câbles sont généralement déployés entre toutes les cités majeures, les bases et certains postes de communication. Ces postes permettent de connecter un appareil à ces câbles et de transmettre des informations audio et vidéo.

Des câbles fins peuvent être tendus entre les navires des convois commerciaux. Tous les vaisseaux doivent rester fixes dans la formation. Les câbles sont fins et facilement remplaçables.

• La plupart des appareils sous-marins utilisent la communication T.B.F. (Très Basse Fréquence). L'absorption du signal émis en dessous de 50 hertz est très faible.

• Des balises de surface sont mises en place par plusieurs cités importantes et captent les émissions qui sont piégées entre la surface de l'eau et les perturbations de l'atmosphère terrestre. Un navire peut se rapprocher suffisamment de la surface pour larguer un émetteur/récepteur capable de communiquer avec ces balises. Il est à noter que ces appareils doivent être changés régulièrement à cause des conditions atmosphériques de la surface.

• On peut utiliser les ondes radio. Elles ont une très courte portée à cause de l'absorption importante de l'eau. Elles ne peuvent fonctionner qu'à quelques centaines de mètres seulement et peuvent être détectées et localisées au double ou au quadruple de la distance. De plus, la profondeur limite les performances des systèmes radios. On les utilise donc assez peu. Cependant, on peut utiliser un système de balises réparties sur la surface d'un territoire. Ces balises sont des sortes de "cabines téléphoniques". Elles sont équipées d'un signal acoustique pour la localisation et sont reliées entre elles par des fibres optiques. C'est un système peu cher et efficace : idéal pour les communications dans les puits de mines ou dans les cultures.

• Les signaux lumineux portent seulement à quelques dizaines de mètres mais peuvent s'avérer utiles.

• Communication satellite : un navire peut déployer une antenne à la surface pour communiquer grâce aux satellites. Les perturbations de la surface sont susceptibles de parasiter l'émission.

• Communication par réseau IT (Inversion temporel) : Cette nouvelle technologie permet d'envoyer dans un milieu marin une émission qui sera enregistrée par des dizaines de bornes relais qui vont renvoyer le signal à sa source, avec les déformations qu'il a subies. Le signal est alors de nouveau envoyé mais en prenant en compte lesdites déformations qu'il a subies. Cette opération s'effectue en une fraction de seconde.

• Les canons de communication sont des stations capables d'émettre des informations audio et vidéo, concentrées dans un faisceau extrêmement dense, protégé par un champ antidispersion. Ces canons ont une portée courte, inférieure à 50 kilomètres, mais leurs transmissions sont inviolables. Les états établissent généralement des réseaux de canons de communication qui relaient l'émission.

Les canons sont terriblement chers (de l'ordre de 6 000 000 sols pour les plus petits) et ne sont implantés que par les grandes nations. On peut en installer sur des stations, des villes, des postes de communication fixes et sur les plus gros croiseurs.

L'Hégémonie aurait récemment mis au point un nouveau système de communication plus performant, qui équiperait la plupart de ses croiseurs.

COMMUNICATION INTRA-STATION

• **Communicateurs :** sorte de téléphones portables. Il sont compatibles avec tous les systèmes de communication des stations, mais peuvent parfois être rendus inopérants par l'administration locale car ils fonctionnent avec un système de bornes relais (les ondes hertziennes se propagent mal dans les couloirs réduits). Les communications sont très facilement piratables particulièrement par les autorités locales. Un système de cryptage est souvent utilisé, mais il peut être interdit dans certaines communautés et être automatiquement refusé par le système de communication.

• **Les radios :** C'est un système direct de communication. Mais sa portée est limitée dans les stations. En terrain ouvert, elles sont beaucoup plus efficaces. Par contre, à la surface, les perturbations électromagnétiques peuvent réduire très fortement la portée. La plupart des communicateurs peuvent fonctionner comme simples radios.

CAVERNES

Le relief sous-marin présente un aspect chaotique et varié. Il n'est pas rare d'y trouver des cavernes. Dans certains cas, on peut y respirer librement et ne pas y être soumis à la pression. Certaines cavernes peuvent communiquer avec d'importants réseaux souterrains susceptibles d'atteindre la surface ou de s'enfoncer au plus profond de la terre. De nombreuses installations sont construites aux alentours de telles cavernes.

Les grottes et les réseaux souterrains non colonisés constituent les repaires privilégiés de créatures dangereuses et surtout des Foreurs.

CORAUX

Les champs de coraux recouvrent 20% de la surface des fonds marins. On les rencontre principalement sur le plateau continental, mais ils peuvent s'étendre aujourd'hui dans les profondeurs, formant des nappes de coraux noirs. Il en existe de toutes les couleurs et de toutes les variétés. Les coraux ne cessent de se développer dans toutes les mers du globe. Personne ne sait où s'arrêtera leur progression.

Les champs de coraux sont principalement situés dans les Caraïbes, dans le Pacifique et autour de l'ancienne Australie. Les coraux se sont adaptés aux nouvelles conditions chaotiques qui régissent l'écosystème de la planète. Autrefois victimes des rayons ultraviolets, ils s'en nourrissent désormais. Ils fournissent aussi de l'oxygène, absorbent l'hydrogène et purifient les fonds marins. Partout où ils poussent, la vie est abondante et la zone grouille de créatures et de plantes. Enfin, les coraux présentent l'étonnante particularité de posséder une sorte de conscience qui leur permet de communiquer avec quelques individus. Ils génèrent aussi, dans certaines zones habitées par les humains, des champs de défense qui brouillent les appareils électroniques et ils peuvent emmagasiner une incroyable quantité d'énergie. Les chercheurs de la République du Corail auraient mis au point des appareils capables de canaliser cette énergie. Certains affirment que les coraux sont à l'origine de l'Effet Polaris.

COURANTS

La position de la plupart des courants est connue. Généralement, ils ont une intensité assez faible, leur vitesse étant de quelques nœuds. Certains courants, cependant, sont plus imprévisibles que les flux et terriblement violents. On peut les rencontrer à n'importe quelle profondeur. Ils sont généralement répertoriés mais peuvent changer d'emplacement et donc surprendre les imprudents. Chaque courant est déterminé par sa vitesse en nœuds, son intensité et sa direction.

DORSALES (VOIR AUSSI FUMEURS NOIRS)

Les dorsales sont le résultat de l'écartement de deux plaques tectoniques. Dans ce cas, on observe une remontée de matière en fusion et la création d'une nouvelle croûte océanique qui forme les immenses chaînes de montagnes sous-marines, les "dorsales". Elles sont, en moyenne, larges de 1 500 kilomètres et hautes de 3. En leur centre, elles sont creusées d'un fossé, profond de 2 kilomètres et large de 20 à 30. C'est au niveau de ce "rift" que le magma en fusion remonte à la surface à une température de 1 200°C. Ces dorsales ont deux utilités fondamentales dans le monde sous-marin. Tout d'abord, elles constituent de véritables oasis pour la vie. On installe donc souvent des centres d'hydroculture à proximité. Mais surtout, elles sont source d'une énergie thermique inépuisable. Les états les plus riches ont bâti d'énormes stations hydrothermiques le long de ces rifts, qui puisent l'énergie au cœur du magma. Ces gigantesques structures peuvent se déplacer le long d'une fracture pour puiser dans une source plus riche ou pour s'éloigner lors d'un tremblement de terre ou d'une éruption imprévisible.

DÉPÔTS DE L'EMPIRE DES GÉNÉTICIENS ET DE L'ALLIANCE AZURE

Les Généticiens, avant leur ultime défaite, ont créé des dizaines de dépôts dans lesquels ils ont enfermé leurs secrets. Ces dépôts font l'objet de toutes les convoitises. Ils sont, malheureusement, extrêmement bien dissimulés mais surtout protégés par des pièges et de terribles machines de combat. Ces dépôts peuvent contenir des merveilles technologiques, des équipements modernes, mais surtout des secrets sur la génétique et l'histoire du monde.

L'Alliance Azure a également installé des dépôts sous-marins pour contrer un retour éventuel des Généticiens.

DÉPLACEMENTS ET VOYAGES

Pour voyager dans différents endroits d'une importante station ou d'une ville, les gens choisissent fréquemment la voie maritime. La population a accès à de nombreux services de location de véhicules, comme des petits engins de transport, des scooters, des propulseurs individuels ou des jeeps sous-marines. Beaucoup ont leur propre véhicule. La grande majorité des adultes sont équipés d'une combinaison personnelle très légère, leur permettant de se déplacer sous l'eau.

Pour voyager de communauté en communauté, il y a différents moyens. Soit on possède son propre véhicule avec suffisamment d'autonomie en oxygène, soit on emprunte les lignes commerciales régulières, soit, dans le cas de l'Hégémonie, on peut aller dans certaines stations grâce aux tunnels sous-marins.

Le voyage sous les mers est une entreprise hasardeuse et longue. Les gens se déplacent donc peu. Quand ils le font, c'est pour se rendre à Equinoxe ou dans une autre grande cité, vendre et acheter des marchandises ou prendre quelques jours de repos. On visite aussi fréquemment les communautés voisines. Stations et cités ont une obligation d'accueil envers un voyageur. Il est considéré comme criminel de refuser d'accueillir un navire étranger si celui-ci réclame l'assistance d'une communauté. Par contre, on peut très bien se contenter de permettre à un bâtiment d'accoster sans pour autant autoriser son équipage à débarquer.

Quand ils arrivent dans une communauté, les voyageurs sont soumis à une série de tests médicaux pour vérifier leur état de santé. Les armes sont fréquemment interdites dans les stations.

Les voyages touristiques sont assez onéreux, réservés à l'élite et aux gens riches. C'est l'affaire des compagnies touristiques qui disposent d'énormes moyens pour déployer de gigantesques bâtiments armés. Une compagnie touristique est souvent une branche d'une compagnie d'armement importante.

Voyages sous-marins : il peut arriver que des personnes aient besoin de voyager aux quatre coins du monde. De tels voyages ne sont pas tous possibles avec les véhicules dont disposent les particuliers. 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 tous genres 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. Par contre, 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, ou qui soit capable, de l'y conduire.

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



<< DÉCOUVERTE D'UN MYSTÉRIEUX DÉPOT_

des plus lents et surtout un des plus onéreux. Les grandes compagnies de tourisme proposent à leur clientèle des voyages dont les étapes sont clairement déterminées 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 « convoyage » 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 desservent que des villes importantes. Les navires d'escorte sont nombreux et toujours bien armés. Il est extrêmement rare que de tels 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 convoyage mais bénéficiera de salons de détente spacieux et agréables. Ces bâtiments sont plus rapides que les paquebots de luxe (15 à 20 nœuds de 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.

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 et la Sirène de Keryss font partie des plus prestigieuses nefs sous-marines. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés et il faudra débourser un minimum de 30 000 sols pour aller d'Équinoxe à Keryss. Les services offerts à bord sont, par contre, parfaits et la sécurité, totale. La compagnie est dirigée par la Baronne Vilma Terrastet et déploie aujourd'hui une flotte de 6 paquebots de luxe. Les lignes les plus fréquentées de la compagnie sont : Équinoxe – Keryss et Keryss – Azuria.

Delta-Oceanus (Royaume de l'Indus) : rivale directe de Nova, Delta-Oceanus est l'étoile montante du transport maritime de luxe. Sa flotte est constituée de 2 paquebots (Le Souverain et l'Étoile 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 à peine dix ans, Dolphin s'est spécialisée dans les transports mixtes et dans le convoyage. C'est une des filiales des Industries de l'Union, société navale qui a notamment conçu 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 des pirates de l'Élénora 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. Par contre, un voyage à bord du Corail d'Argent, son dernier paquebot, est véritablement hors de prix.

Deep Star (Ligue Rouge) : Loin derrière ses concurrents, Deep Star ne dispose que de quelques bâtiments de plaisance mais d'une flotte importante de petits navires de convoyage 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 circulent toutes en Hégémonie, à Équinoxe et dans l'Union Méditerranéenne. Elle dispose d'une flotte d'une dizaine de navires de plaisance. Ses tarifs sont très compétitifs et les services offerts de bonne qualité.

Poséidon (Équinoxe) : cette société est une 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 convoyage de la Ligue Rouge est spécialisée dans les transports nationaux et vers la République du Corail. Elle dispose également d'une ligne régulière avec Équinoxe. 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 à longue distance. Plus la destination est lointaine plus, ses tarifs sont intéressants. Elle se consacre presque exclusivement au convoyage mais possède quelques bâtiments mixtes.

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

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

Compagnie Touristique du Corail (République du Corail) : la C.T.C. dépend directement de l'Etat. 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 l'organisation de croisières dans la République du Corail. Elle dispose de quelques navires sur Équinoxe 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). Par contre, 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 convoyer 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 par mille nautique

Multiplicateurs : 1 pour 10m³ + 1 pour 100 kilos

Nature de la marchandise :

Périssable : coût total x2

Produits communs : coût total x1

Produits précieux : coût total x3

Produits dangereux : coût total x5

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

Nous vous présentons ci-dessous quelques compagnies de fret :

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'Équinoxe. Elle manque encore de cargos suffisamment grands pour convoyer 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 leurs convois.

Compagnie du Pacifique (République du Corail) : petite compagnie de transport spécialisée dans les matières alimentaires, la Compagnie du Pacifique souffre régulièrement des attaques des 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 tous genres, les Transports de la Ligue assurent 40% du trafic mondial dans ce domaine. C'est une des plus grosses sociétés existantes, elle dispose de sa propre flotte de protection. Son domaine d'activités comprend le convoyage des denrées alimentaires, des petits produits, de l'armement jusqu'aux stations sous-marines préassemblées. 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, par contre, 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 convoyer n'importe qui, n'importe où. Il est très rare de tomber sur un contrebandier malhonnête, sa réputation en souffrirait trop et il serait rapidement éliminé (commercialement, 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 Équinoxe 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 fréquentables.

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, secundo, les navires dont disposent ces gens-là peuvent être de véritables épaves.

Sécurité et navigation : dans la plupart des grandes cités, il est obligatoire de déposer un plan de navigation avant de prendre le large. Ceci permet aux autorités de contrôler les flux de personnes et de biens, d'organiser des convois pour garantir la sécurité plus facilement, de prélever d'éventuelles taxes à l'exportation et de connaître la position (supposée) des navires en cas de problème. Evidemment, les plans de navigation peuvent être falsifiés et il peut y avoir des dérogations. La mise en place et la vérification de ces plans dépendent de la volonté du chef de station à les appliquer.

ENFANTS

Les enfants sont extrêmement protégés. Inutile d'essayer d'en voir de moins de 12 ans dans les plus grandes cités. Dès leur naissance, ils sont placés dans des centres éducatifs et de conditionnement. À l'âge de la puberté, s'ils sont déclarés féconds, ils sont dirigés vers les centres de repeuplement. Les femmes subiront un triste sort et les hommes deviendront de véritables banques de fertilisation. Ils bénéficient d'une plus grande liberté que les femmes, mais sont surveillés et protégés constamment. On leur interdit de quitter leur station, de pratiquer un métier à haut risque et, naturellement, de s'engager dans l'armée. Souvent, un homme est célèbre pour le nombre de "portées" qu'il a engendrées. Un individu fertile vaut de l'or. Les enfants sont donc gardés jalousement. Tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge de la puberté, il est impossible de dire si, oui ou non, ils seront féconds. C'est pour cette raison que jusqu'à cet âge, que l'on considère comme l'âge adulte, tous les enfants sont traités de la même manière.

Il est à noter qu'au sein de la Ligue Rouge, les enfants sont véritablement adulés et bénéficient des meilleurs installations et services. Dans certaines petites communautés, il est encore possible de voir des enfants jouer dans les couloirs de la base. Ce genre de choses est plutôt rare mais extrêmement réconfortant.

L'Hégémonie entretient certainement la plus extrême des politiques de natalité. Les centres de repeuplement hégémoniens sont de véritables usines où les femmes sont manipulées génétiquement et droguées pour supporter des grossesses de plus en plus importantes. Ce sont en fait de véritables usines où les femmes ne sont qu'un outil dont les médecins cherchent sans cesse à améliorer le rendement. Les enfants hégémoniens portent tous comme nom de famille le numéro de leur portée (les initiales de la ville de naissance suivies de l'année et du numéro de « série »).

Les enfants sont également soumis à d'innombrables tests pour déterminer quelles sont leurs capacités. Toutes les nations et les communautés espèrent découvrir un jour parmi eux, un génie qui saura trouver le remède aux maux qui ravagent l'humanité.

EAU POTABLE

L'eau est rationnée car c'est une denrée rare. Les citoyens permanents d'une station ou d'une ville ont droit à 1 litre d'eau « pure » par jour et par personne en présentant leur I.D. (Identification) au service de distribution des eaux. Cette eau pure est à peine meilleure que l'eau recyclée mais elle a le mérite d'être potable et pleine d'agents antibactériens. 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 très rapidement d'avoir de sérieux problèmes d'estomac.

La technologie permettant de transformer l'eau de mer en eau douce n'est pas particulièrement complexe mais elle reste onéreuse. Tous les navires et toutes les stations sous-marines ne sont donc pas équipés de systèmes de filtrage permettant d'obtenir de l'eau buvable (équivalente à l'eau traitée). Le procédé, en plus d'être asses cher, 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 rendant sa désalinisation plus 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 fausse, 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 1 semaine pour pouvoir se réhydrater normalement.

De nombreuses communautés exploitent également des sources naturelles d'eau douce jaillissant au fond de la mer ou le long des côtes à faible profondeur. Ces « champs d'eau douce » sont particulièrement reconnaissables par les grandes « montgolfières » aquatiques qui flottent au-dessus des sources, afin de recueillir l'eau douce (cette dernière étant plus légère que l'eau de mer). On voit également apparaître de véritables convois d'eau douce tractés dans d'énormes nasses transparentes et vendus aux communautés les plus démunies. Les sources d'eau douce sont généralement situées à faible profondeur près de grandes formations rocheuses.

Certaines communauté proches des terres de la surface utilisent aussi d'énormes systèmes de récupération de l'eau de pluie. Celle-ci, bien que contaminée, est naturellement filtrée par la roche avant d'être récupérée dans d'énormes cuves. Là, ces eaux seront traitées avant d'être acheminées vers les stations par des pipelines.

Enfin, signalons, la découverte récente de colossales réserves d'eau sous terre (l'équivalent de quatre océans prétendent certains) sous forme de cristaux, les wadsleyites. Situées à partir de 400 kilomètres de profondeurs, leur exploitation est particulièrement complexe mais elles permettraient de résoudre le problème des réserves de cette précieuse matière.

ÉNERGIE

L'homme maîtrise plusieurs formes d'énergie. Les réacteurs à fusion, une technologie offerte par les Généticiens, commencent à se faire rares car de moins en moins de communautés savent les entretenir et plus personne ne sait les produire. On a recours à d'autres sources d'énergie, comme les sources thermiques (le magma), la fission nucléaire, le pétrole, l'hydrothermie, le charbon, la géothermie, etc .

Depuis peu, de nombreuses communautés installent des hydroliennes qui permettent de générer de l'énergie en utilisant les courants marins. Ces hydroliennes sont peu onéreuses et ne requièrent qu'un entretien limité.

Les communautés situées près des terres de la surface, et qui disposent d'importants moyens, utilisent également des dispositifs expérimentaux comme les capteurs de foudre et les capteurs sismiques. Des chercheurs hégémoniens ont inventé un énorme appareil capable de capter une partie de l'énergie des tempêtes. De nouveaux dispositifs solaires sont également à l'étude.

Au début du sixième siècle, l'immense majorité des armures de plongée étaient munies de miniréacteurs à fusion produits en masse par l'Empire des Généticiens. Cependant, ces réacteurs d'une technologie extrêmement avancée commencent à manquer et aucune communauté n'a la technologie nécessaire pour en fabriquer d'autres. On commence donc à utiliser de nouveau les bonnes vieilles batteries à haute capacité, les câbles d'alimentation reliant un plongeur au générateur électrique de sa base ou de son vaisseau ou bien encore les Générateurs thermoélectriques à radioisotope. Les véhicules marins ou terrestres peuvent aussi employer la fusion mais, désormais, la vaste majorité utilisent d'autres sources d'énergie comme la fission nucléaire et même le diesel.

EXTÉRIEUR ET FONDS MARINS

Le monde extérieur a peu d'influence directe sur le monde sous-marin. Il est évident qu'il participe d'une manière ou d'une autre à l'écosystème abyssal mais on sait très peu de choses sur ce phénomène. La principale influence de l'extérieur sur les fonds marins s'exerce sur les flux. On considère généralement qu'il est dangereux de se trouver à moins de 600 mètres de la surface mais il y est bien rare de courir le moindre risque tant qu'on n'approche pas la surface à moins de quelques mètres. La présence du corail semble neutraliser une grande partie des perturbations de surface comme on peut le constater dans la plupart des villes de la République du Corail.

EFFET POLARIS

L'Effet Polaris est une étrange force omniprésente dans le monde sous-marin. Personne ne connaît exactement sa nature ni sa fonction dans l'écosystème terrestre. Quoi qu'il en soit, il est sûr que c'est cette puissance qui a préservé les fonds marins de l'anéantissement subi par l'écosystème terrestre. Elle a également permis aux mammifères marins de s'adapter à ce nouveau monde en filtrant l'oxygène de l'eau pour ne plus avoir à remonter à la surface et à y respirer un air vicié. À l'origine de nombreuses merveilles dans les fonds marins, le Flux Polaris se déchaîne quand même de temps à autre. Lors de ces tempêtes, l'homme est soumis, impuissant, à l'incroyable puissance de l'Effet Polaris. Heureusement, ces débordements sont rares et frappent généralement des secteurs déserts.

Le Culte du Trident est issu de cette Force et a prouvé à maintes reprises qu'elle pouvait être utilisée par des êtres vivants, consciemment ou inconsciemment. Certains individus (moins d'un sur cent mille) et de nombreux mammifères marins possèdent le don d'utiliser l'Effet Polaris, mais, pour la plupart, ils ne le maîtrisent pas. Bien qu'il soit très rare qu'un individu déclenche l'Effet Polaris inconsciemment, les conséquences d'un tel acte sont généralement dévastatrices pour l'individu et pour tout ce qui l'entoure. C'est pour cette raison que le Culte du Trident a établi un programme permettant à ces gens d'apprendre à la contrôler. Reportez-vous au chapitre Mutations pour en savoir plus sur l'Effet Polaris.

FLUX THERMIQUES

Ce sont des couches d'eau dont la température diminue rapidement avec la profondeur, mais aussi des secteurs de forts courants et d'intenses perturbations électromagnétiques, de puissance variable. Ils ne sont jamais fixes et ondulent verticalement suivant les conditions météorologiques extérieures. On les trouve dans une fourchette de profondeurs allant de –500 à –8 000 mètres. Ils sont généralement dépeints comme de gigantesques tunnels dont le diamètre oscille entre une dizaine de mètres et plusieurs kilomètres. Une zone de flux thermiques agit, pour les sonars, comme un véritable miroir sur lequel les émissions rebondissent. Ainsi, il est très difficile, voire impossible, de détecter quelque chose qui se situe dans ou de l'autre coté d'un de ces flux.Y naviguer est également très risqué puisque les détecteurs seront presque toujours muets, les écrans défensifs inopérants et les ordinateurs de tir neutralisés.

Les nations sous-marines installent souvent des stations de défense et de repérage dans ces courants. Ces stations, dites fluctuantes, se déplacent verticalement avec le flux et déploient des réseaux de capteurs à la limite du phénomène, pour pouvoir repérer les appareils

ennemis. La station d'Équinoxe est située au cœur d'une convergence de plusieurs flux thermiques dont le centre n'est pas soumis à ces perturbations. De plus, les courants s'y mêlent et s'y démêlent, produisant des zones d'accès qui peuvent être empruntées par les navires sans le moindre risque. Ces accès sont rarement situés aux mêmes endroits et ne sont localisables qu'à partir de la station Équinoxe.

FLUIDES ET MÉLANGES

Pour pouvoir se déplacer aisément dans le milieu marin, l'homme a dû inventer de nouvelles techniques qui lui permettent de vaincre la barrière des profondeurs et donc d'éviter des paliers interminables. La très grande majorité des armures de plongée, des installations et des véhicules sous-marins sont pressurisés et équipés de cartouches accumulant le gaz carbonique, ce qui a pour effet de neutraliser les effets de la pression. La technologie des hyper-alliages et la science moléculaire permettent de créer des structures et des joints capables de résister à presque n'importe quelle pression. Cependant, on utilise encore fréquemment des équipements non pressurisés, moins onéreux. Ces équipements non pressurisés utilisent, soit du fluide, soit des mélanges.

Les fluides sont des substances liquides qui permettent à l'homme d'atteindre des profondeurs extraordinaires. Ces fluides sont de deux types : les hyper-fluides et les néo-fluides. Les hyper-fluides sont rares et très coûteux. Ils permettent à un individu de respirer une eau très légère qui n'entrave pas ses actions. En fait, le plongeur n'a pas l'impression d'emplir ses poumons d'eau mais plutôt d'être pulvérisé en permanence par une légère bruine.

Les néo-fluides sont peu onéreux et on les trouve partout. C'est un liquide épais et très désagréable. Il limite les capacités de celui qui le respire. Il faut généralement subir un intense entraînement pour pouvoir utiliser cette substance. Un individu qui n'y est pas préparé peut en perdre la raison ou subir des crises d'angoisse mortelles. Il est arrivé que des novices retirent leurs casques sous l'eau, à cause de la panique.

N'importe qui peut respirer du fluide avec une faible pression (inéfrieure à 1000 m de profondeur), par contre pour aller plus bas, il faut impérativement subir une opération chirugicale complexe pour modifier l'organisme du plongeur afin qu'il puisse résister aux pressions abyssales.

Les mélanges sont plus fréquents et moins chers que les fluides. Ils sont utilisés par 80% de la population jusqu'à une profondeur maximale de – 6 000 mètres ou comme système de secours en cas de panne de pressurisation. Il en existe de différentes qualités permettant d'atteindre différentes profondeurs et surtout nécessitant différents paliers de décompression. Les mélanges parfaits coûtent une fortune et permettent d'atteindre des profondeurs de l'ordre de – 6 000 mètres avec 1 ou 2 paliers de décompression. Les mélanges les plus médiocres limitent les plongées à – 2 000 mètres et exigent de nombreux paliers. Certains mélanges de secours permettent de respirer à n'importe quelle profondeur. Ces mélanges spéciaux s'activent automatiquement en cas de dépressurisation d'une armure ou d'un véhicule. Pour en savoir plus sur leurs effets, reportez-vous au paragraphe **Systèmes dernière chance** du chapitre **Équipement**.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mélanges. On peut faire varier comme on le souhaite les différentes valeurs. Un mélange rapide peut être très limité en profondeur. Un mélange nécessitant peu de paliers peut imposer des haltes très longues. Les paliers indiquent à quelles profondeurs il faut effectuer une pause. Par exemple, 1 000 mètres indique que le plongeur devra s'arrêter tous les 1 000 mètres. La durée cumulative par palier indique le temps qu'il faut attendre à chaque niveau de profondeur. Le premier chiffre indique la durée de compression (pour plonger à une certaine profondeur), le second la durée de décompression (pour remonter). La décompression s'effectue lentement en remontant vers la surface. La durée est cumulative, c'est-à-dire que l'on multiplie cette durée par le nombre de paliers déjà effectués. Par exemple, un plongeur équipé de fluide Néo-star devra effectuer son premier palier à -2 000 mètres pendant 10 minutes, puis à -4 000 mètres pendant 20 minutes. Pour remonter, son premier palier se situera entre -4 000 et -2 000 mètres pendant 12 heures, puis le deuxième entre -2 000 mètres et la surface en 24 heures.

MÉLANGES_	Profondeur max.	Paliers	Durée cumulative/palier
Néo-star	6 000 m	2 000 m	10 minutes/12 heures
Priam IV	4 000 m	500 m	20 minutes/48 heures
Oxy-deep	4 000 m	200 m	4 minutes/6 heures
Terracol	5 000 m	1 000 m	10 minutes/18 heures

Si un individu ne respecte pas ces paliers, il s'expose à des troubles très graves et même à une mort quasi certaine. Lors d'une plongée, un individu qui respire du mélange doit faire attention à bien décompresser s'il entre dans une station ou un véhicule pressurisé. Cela lui prendra autant de temps que s'il avait dû remonter à la surface. Il en va de même pour un individu dans un véhicule pressurisé qui souhaite effectuer une sortie sous-marine avec du mélange, il devra compresser avant. Toutes les installations et les véhicules sous-marins sont équipés de sas permettant la compression et la décompression.

FRONTIÈRES

Il est presque impossible de définir et de surveiller les frontières exactes d'un Etat. Cependant, tout est mis en œuvre pour tenter de contrôler le mieux possible les incursions sur un territoire défini. Pour cela, les Etats utilisent des postes de détection autonomes, des stations frontalières, des dormeurs ou des champs de mines flottantes, en plus des patrouilles régulières.

Les postes de détection autonomes sont les "oreilles" d'un état. Ce sont des stations équipées de sonars passifs qui écoutent la mer et signalent toute intrusion dans l'espace sous-marin d'une nation. Ces stations sont souvent armées et, en cas d'alerte, peuvent passer en mode actif et engager l'ennemi en combat. Elles transmettent généralement leurs informations soit grâce à des câbles de communication, soit par l'intermédiaire de canons de transmission.

Les stations frontalières sont des bases militaires situées à des endroits stratégiques, le long d'une frontière, et qui jouent le même rôle que les postes de détection autonomes. La grande différence, c'est que ces stations contrôlées par l'homme peuvent réagir immédiatement à toute intrusion grâce à leurs garnisons. Leurs sonars sont souvent réglés sur le mode passif pour ne pas être repérés.

Les dormeurs sont des postes de tir automatique enterrés sous la surface du sol marin ou dans les parois d'un relief quelconque. Leurs capacités de détection sont très limitées mais leur puissance de feu est impressionnante. Lorsqu'ils repèrent un intrus dans leurs zones de contrôle, ces postes déclenchent généralement une balise de communication située dans un rayon de quelques milles marins et avertissent l'intrus qu'il doit changer de cap ou s'identifier. En cas de refus, la station ouvre le feu.

Les champs de mines flottantes sont installés pour interdire totalement l'accès à un secteur donné. Ces mines peuvent être de simples charges explosives ou des torpilles en attente d'acquisition. On peut les trouver flottant entre deux eaux, maintenues en position par de tout petits propulseurs d'appoint, ou enterrées dans le sable. Les mines ne réagissent qu'à des objectifs proches d'elles. Leur rôle n'est pas l'identification d'une cible mais sa neutralisation.

FAUNE ET FLORE

La faune et la flore sous-marines n'ont jamais été aussi abondantes. Les plus grandes concentrations de vie végétale se situent à des profondeurs inférieures à 500 mètres. Mais on en trouve aussi sur les dorsales. De nombreuses espèces mutantes se sont également développées dans les profondeurs obscures de l'océan. Enfin, les gigantesques champs d'hydroculture, situés près des grandes installations humaines, ont permis le développement de la vie végétale grâce à un éclairage artificiel adéquat.

La faune est abondante jusqu'à –3 000 mètres. Mais, là encore, des espèces mutantes se sont adaptées à des profondeurs insondables. La faune prolifère dans les secteurs contrôlés par l'homme, sur les coraux et sur les dorsales.



Plusieurs espèces marines de plantes, de crustacés et d'animaux sont extrêmement dangereuses pour l'homme. Des prédateurs gigantesques et des plantes carnivores s'attaquent sans aucune crainte aux plongeurs et parfois même aux croiseurs. Mais l'une des espèces les plus vicieuses et les plus dangereuses est l'amibe Proteus, dont les sécrétions peuvent percer les plus puissants blindages. Surtout, elle est capable de prendre une apparence humaine si elle en a le temps, reproduisant à la perfection une victime qu'elle aura préalablement digérée.

Après les catastrophes qui ont ravagé la surface, la plupart des créatures marines respirant l'air de la surface sont mortes mais certaines, comme le dauphin ou la baleine, se sont adaptées très rapidement en se scindant en plusieurs familles selon son mode d'adaptation :

• Certaines créatures respirent désormais sous l'eau et n'ont plus besoin de remonter à la surface.

• D'autres vivent désormais en symbiose avec un parasite fixé sur leur évent et qui leur recouvre tout le dos. Le parasite est résistant aux conditions extérieures et filtre l'air pour le dauphin.

• D'autres encore vivent en symbiose avec un parasite qui leur permet de respirer dans l'eau.

• Enfin, la plupart des créatures d'élevage ont été équipées par l'homme d'exo-respirateurs.

FAMILLE

Il est assez délicat de parler de famille dans l'univers des abysses. Les gens n'ont plus du tout la notion de foyer et, la stérilité aidant, les enfants ne viennent plus cimenter les relations entre un homme et une femme. En conséquence, on ne trouve presque plus de véritables structures familiales. Cependant, de petites communautés indépendantes ont pu conserver cette notion et, selon certaines rumeurs, il existerait même certaines cérémonies unissant deux êtres pour la vie. Cette étonnante coutume n'est pratiquée que sur des stations extrêmement isolées.

Malgré tout, de nombreuses personnes se reconnaissent des liens de parenté. On peut encore parler de frères, de sœurs, de père ou de mère. Cela dépend essentiellement des conditions dans lesquelles est né un individu. Dans certains Etats, les gens s'identifient aux membres d'une même "portée". Si l'on prend l'exemple des instituts de reproduction en Hégémonie, toute personne peut reconnaître un de ses frères ou une de ses sœurs par le numéro de sa portée et par le nom du centre où il est né. Dans d'autres Etats, les gens se reconnaissent plusieurs pères et peuvent même connaître l'identité de leur mère. Encore une fois, c'est dans les plus petites communautés qu'un individu peut le plus facilement identifier les membres de sa famille.

En règle générale, les individus sont désignés par un seul nom ou un nom suivi d'un qualificatif.

FEMMES

Le rôle de la femme dans une communauté dépend entièrement de sa fécondité. Une femme capable de se reproduire est condamnée à une triste existence. Dans les plus grandes communautés, elle passera une grande partie de sa vie en zone d'incubation et son rôle se bornera à mettre au monde des enfants. Les techniques utilisées pour augmenter le nombre d'enfants que peut concevoir une même femme en une seule fois détériorent rapidement l'organisme humain. Généralement, quand une femme n'est plus apte à la reproduction, son corps est atrocement déformé et il ne lui reste plus longtemps à vivre. C'est pour cette raison que nombreuses sont celles qui choisissent de fuir et de cacher leur fécondité. Les centres de reproduction sont ainsi de véritables prisons d'où il est très difficile de s'échapper.

Il faut remarquer que lorsque un enfant est déclaré fécond, il est rare qu'il échappe aux services de repeuplement et ce, quels que soient ses appuis financiers et politiques.

Les femmes stériles sont, dans leur grande majorité, traitées de la même manière que les hommes. Elles occupent les mêmes postes et exercent les mêmes métiers.

Enfin, il faut signaler le cas particulier de certains mutants capables de se reproduire seuls. Ces êtres hermaphrodites sont rares, mais leur nombre augmente chaque année. Ils sont généralement confinés dans les laboratoires de recherche et ceux qui échappent à ce triste destin sont condamnés, comme les femmes fécondes, à une vie de fugitif.

FUMEURS NOIRS

Les fumeurs noirs sont des sortes de cheminées qui peuvent atteindre 20 mètres de haut et qui se forment le long des dorsales océaniques. Elles sont constituées par le refroidissement du magma au contact de l'eau. Il s'en dégage en permanence des fumées noires.

Au voisinage immédiat de ces cheminées, l'eau atteint une température de 350°C pour redescendre à une température de 2°C quelques centimètres plus loin. L'eau y est empoisonnée, riche en métaux lourds et contient des particules radioactives ainsi que du sulfure d'hydrogène.

Des sources secondaires, plus éloignées de la dorsale, chauffent l'eau à une température de 15°C. C'est l'habitat préféré des Vers Riftias, des créatures pouvant atteindre plusieurs mètres de longueur.

Ces sources d'eau chaude grouillent de toutes formes de vie mais attention ! Les fumeurs noirs représentent un danger pour la plupart des créatures marines, comme les dauphins et les hybrides. Ces créatures, si elles s'approchent trop près, mourront empoisonnées.

HABILLEMENT

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. Par contre, les classes dominantes aiment porter des vêtements de luxe. Les hégémoniens 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 portées que par les gens riches.

HYGIÈNE, MALADIES ET ESPÉRANCE DE VIE

L'hygiène est une question de survie dans les cités sous-marines. Dans un endroit clos, un virus est véritablement catastrophique pour une communauté. Les gens sont donc propres car ne pas l'être est un crime. Les services de l'hygiène sont puissants dans tous les états et s'assurent non seulement qu'une personne reste propre, mais contrôlent aussi fréquemment la population, pour détecter toute trace d'infection. Heureusement, les épidémies sont plutôt rares sous les mers. Le seul problème, c'est que les virus artificiels, eux, ne le sont pas. Il est arrivé plusieurs fois que des communautés entières soient purement et simplement anéanties en raison d'une contamination quelconque.

Le cas d'Équinoxe est révélateur. Un observateur attentif remarquera que la ville est découpée en plusieurs zones, qui peuvent être isolées les unes des autres. Outre le fait que ces dispositifs sont essentiellement prévus pour isoler une zone inondée, on s'en est servi une fois dans l'histoire de la cité pour " nettoyer " un quartier et tous ses habitants. La zone fut entièrement incendiée parce qu'on y avait découvert les traces d'un virus particulièrement dangereux.

Les notions d'hygiène sont enseignées très tôt aux enfants et toutes les communautés mettent à la disposition de la population des douches publiques ainsi que des points d'eau. L'eau utilisée dans ce cas n'est pas potable. Elle est spécialement traitée pour lutter activement contre toutes les infections. Enfin, signalons qu'un individu a toujours le droit, et, ce, gratuitement, de consulter les conseillers des services d'hygiène s'il se sent malade. Une telle démarche est, bien entendu, à ses risques et périls dans le cas où on le découvrirait porteur d'une quelconque maladie inconnue.

Il est à noter que de nombreuses stations se sont équipées de systèmes révolutionnaires de détection des bactéries et virus. Ces systèmes sont déployés sur les points de passage et changent de couleur s'ils repèrent une bactérie ou un virus dangereux.

Beaucoup de chercheurs se sont interrogés sur l'extraordinaire résistance des habitants des fonds des mers. Car, à part quelques phénomènes très localisés et assez rares, la maladie a plutôt tendance à reculer dans les stations. La mutation biologique de l'humanité est certaine mais elle n'explique pas tout. Certains scientifiques évoquent la possibilité d'un réseau micromoléculaire qui aurait été créé par les Généticiens, un réseau de surveillance et de contrôle des bactéries et des virus. Pour l'instant, aucune preuve ne vient étayer cette thèse.

Malgré une existence des plus rudes, l'espérance de vie des habitants des profondeurs est paradoxalement assez élevée. Si on ne tient pas compte des morts violentes, un homme peut espérer vivre jusqu'à 74 ans et une femme jusqu'à 82 ans.

HISTOIRE ET CULTURE

L'histoire et la culture du monde sont très, très mal connues des habitants des profondeurs. On considère cette science comme réservée à certains érudits. Ces gens, qui maîtrisent l'histoire récente et la géographie, peuvent être consultés par la population, mais leurs services sont assez onéreux.

Tout ce qui concerne ce qui s'est passé avant l'année 0 est presque totalement ignoré de tous. Quant aux années précédant les grandes catastrophes, qui ont forcé l'humanité à se réfugier sous les mers, on n'en connaît que ce que l'on trouve encore dans certaines ruines de cette civilisation. Les chercheurs les plus compétents mélangent allègrement les périodes de l'histoire humaine et ont le plus grand mal à établir une chronologie précise ! Pour la plupart des gens, l'Histoire avant l'an 0 n'évoque presque rien ou seulement des légendes oubliées. Il est cependant étonnant de constater que l'on en sait un peu plus sur le monde d'avant que sur l'Empire des Généticiens.

Les artistes sont extrêmement rares et n'intéressent que les classes dirigeantes. La République du Corail fait exception à cette règle.

INFORMATIONS

Il n'existe pas de médias dans l'univers sous-marin. Il n'y a pas de journaux télévisés ou écrits. Au mieux, dans les plus grandes cités, les autorités se chargent elles-mêmes de l'information. Ces bulletins officiels ne concernent que la cité et parlent rarement de loisirs.

Les communautés sont totalement coupées du reste du monde et l'information vaut donc de l'or. C'est pour cette raison que les étrangers sont accueillis dans les stations avec cet étrange mélange d'apprehension et de curiosité. On a toujours peur qu'un visiteur soit un pirate ou un porteur de virus, mais ce qu'il a à dire est attendu par tous. Les visiteurs sont les seuls à pouvoir apporter des nouvelles du monde. Ce sont également les seuls qui permettent aux habitants d'une communauté de se changer les idées et, surtout, de transmettre à leur tour des informations.

Des gens, généralement des commerçants ambulants, se sont spécialisés dans l'échange d'informations. On les appelle les Conteurs ou les Visiteurs. Ils voyagent de station en station, en vendant leurs marchandises et en racontant leurs histoires. Ils ne monnayent jamais leurs informations mais les donnent. Généralement, les habitants d'une communauté récompensent de manière généreuse ces individus qui sont leur seul lien avec l'extérieur.

Il est évident que ces histoires sont souvent romancées et assez éloignées de la vérité mais l'important est que le fond reste vrai et que les gens échappent un peu à leur quotidien et à leur solitude.

INSTALLATIONS ET COMPLEXES SOUS-MARINS

Note importante : 99% des stations sous-marines sont situées à une profondeur maximale de 4000 m. Et la très grande majorité de ces stations n'excèdent pas une profondeur de 1000 mètres.

Les villes, stations et bases sous-marines sont très variées par leur taille et leur conception mais elles font toutes partie d'une des catégories suivantes :

Installations fluctuantes : une structure fluctuante n'est pas fixée à une paroi ou au sol océanique. Ce sont des constructions qui flottent entre deux eaux, capables généralement de faire varier leur profondeur. Les villes fluctuantes, comme Équinoxe, sont très rares. Leur conception est très complexe et surtout leur coût est véritablement prohibitif. Les structures fluctuantes les plus fréquentes sont les bases militaires, les stations de communication et les usines d'exploitations abyssales.

Les villes-parois : de nombreuses villes et installations sont bâties dans les parois sous-marines. Ces installations sont donc souterraines, avec des accès sur le milieu marin. Elles sont plus sûres et stables que les autres mais sont fréquemment la proie des Foreurs.

Les cités aquatiques : ce sont des villes édifiées sur le fond des mers comme de véritables cités de surface. Elles peuvent être constituées de bâtiments étanches ou, comme Azuria, de pitons rocheux creusés et équipés par l'homme. Ces installations sont très rares.

Les complexes : ce sont les installations les plus répandues au fond des mers. Vastes réseaux de structures métalliques, elles s'étendent sur de grandes superficies, illuminant la mer de leurs lumières bleues. Elles sont construites comme des bases ou des stations classiques.

Dômes : les complexes ou les cités aquatiques peuvent être recouverts de dômes constitués d'un matériau très résistant. C'est assez fréquent pour les complexes sous-marins mais très rare pour les cités. Keryss, capitale de l'Hégémonie, est le plus célèbre exemple de cité sous dôme. Les dômes sont généralement faits de plastitane, d'Alon (céramique transparente), d'Alon moléculaire ou d'hyper-Alon, et sont souvent équipés de volets de protection en acier moléculaire, qui se referment en cas de danger.

La plupart des stations sous-marines sont conçues avec des dispositifs antisismiques. On distingue deux grandes catégories de complexes sous-marins. Ceux qui sont installés à moins de 500 mètres et ceux qui le sont au-delà de 500 mètres.

Stations de surface : de nombreuses stations situées à une profondeur inférieure à 500 mètres ne sont pas pressurisées. Leur structure est très légère car elles n'ont pas à résister à la pression mais juste aux courants et à d'éventuels séismes. On peut accéder à l'eau par des systèmes de piscines qui évitent d'avoir recours à des sas. Les habitants n'ont pas besoin de lourdes armures mais juste d'un équipement de plongée standard. Ces stations offrent plus d'espace et sont moins cloisonnées car moins vulnérables à la pression.

Stations abyssales : ces stations sont pressurisées (pression équivalente aux stations situées à 500 mètres). Elles ont donc une structure très lourde pour résister à la pression et coûtent très cher. Elles n'ont aucun accès direct à l'eau et utilisent donc des sas. Elles sont très cloisonnées pour éviter des fuites catastrophiques. L'espace y est un luxe.

De nombreuses communautés installent les modules de vie de la population à une profondeur inférieure à cinq cents mètres et les complexes de production à une profondeur plus importante.

Notes : la plupart des modules des stations d'aujourd'hui ont été construits à l'époque des Généticiens en utilisant une technologie qui disparaît peu à peu. De plus, les stocks de modules commencent à s'épuiser. On construit donc de nouveaux modules en utilisant des matériaux moins performants mais beaucoup plus accessibles et moins chers. Cela implique que l'on s'installe le plus près possible de la surface et qu'on délaisse de plus en plus les profondeurs supérieures à 10 000 mètres.

Dans certaines régions isolées, des communautés produisent des structure bétonnées avec une coque en acier ou en titane. Ces modules s'avèrent très résistants et très bon marché.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Les gens du fond des mers sont extrêmement superstitieux. Leur monde est peuplé de légendes et d'histoires étranges. La mer est un univers angoissant, ténébreux, où le danger est présent partout. Personne ne rit quand on évoque le spectre d'un marin disparu, une étrange lueur aperçue dans un abîme sans fond ou d'étranges signaux captés par les postes de détection. Presque tout le monde possède un porte-bonheur. Les dents de requin, la bannière sanglante, la légende du mousse fantôme, la cité engloutie de Ténéris… Toutes ces histoires, toutes ces superstitions font partie du quotidien des habitants du monde sous-marin.

LOI

La justice, sous les mers, est à la fois stricte, laxiste et expéditive. Elle est stricte dans certains domaines comme la pollution, le respect de l'indépendance d'une communauté, la fécondité et tout ce qui peut menacer directement la survie d'une installation. Ainsi, un saboteur ou un individu provoquant, même accidentellement, un incident grave pour le bon fonctionnement des cités, est immédiatement éliminé. Un crime perpétré contre une personne féconde, un enfant ou un scientifique est passible de l'exil à la surface et ce, quelle que soit la raison qui a poussé l'individu à agir de la sorte.

La loi est laxiste car elle ferme fréquemment les yeux sur les contrebandes, le piratage, certains assassinats de personnes non rentables, enfin, tout ce qui ne met pas en péril l'équilibre d'une communauté.

La loi est expéditive car on ne s'encombre que très rarement de prisons. Il en existe cependant quelques-unes où sont enfermés les cas douteux ou ceux qui sont condamnés aux travaux forcés (les voleurs et les anarchistes, généralement). L'Hégémonie utilise même de gigantesques navires pénitenciers qui transportent des prisonniers jusqu'aux mines-prisons que cette nation contrôle.

Plus fréquemment, les criminels sont enrôlés dans des forces spéciales dont les missions sont généralement suicidaires. Ils peuvent être aussi tout bonnement exécutés ou exilés à la surface.

La loi, dans les secteurs indépendants, est l'affaire des Veilleurs. Ils ont toute autorité pour juger et exécuter les sentences dans toutes les mers du monde et dans n'importe quelle communauté. Les Veilleurs ne peuvent, par contre, pas agir dans les eaux territoriales d'une nation reconnue par l'O.E.S.M.

LANGUES

Il existe une grande variété de dialectes. Ils sont soit dérivés de la langue commune, l'Azuran, soit des anciennes langues de la Terre. Chaque communauté importante et chaque classe sociale possèdent un idiome particulier qui est une sorte de signe de reconnaissance. On trouve la plus grande variété de langages dans le secteur pirate puisque, en plus de leur langue universelle, chaque groupe ou confrérie de pirates possède son propre dialecte. On peut distinguer principalement le Néolan (langage des ingénieurs), l'Absolan (langage des diplomates), le Métalan (langage des érudits), l'Inésis (langage des prêtres du Trident), l'Exon (langage des dauphins nécessitant l'utilisation d'un appareil radio), l'Ithraxien (langage universel des pirates), le Soléen (langage du commerce), le Klan (langage des mineurs), l'Énéfid (le langage des espions), etc. L'Azuran peut se parler de deux manières. La majorité de la population utilise la forme moderne de cette langue, le Néo-Azuran. Certains érudits parlent en ancien Azuran, qui est une forme plus noble de cette langue mais assez délicate à comprendre. L'Isitac est une langue très répandue dans la République du Corail. Ajoutons enfin que de très rares personnes utilisent encore la langue des Généticiens, l'Arkonien.

MONNAIE ET TROC

La monnaie officielle de la civilisation sous-marine est le sol, mais il est très rare que l'on utilise de l'argent pour payer quoi que ce soit. Le troc est à la base de tout. Pour acheter des appareillages électroniques, il sera plus facile de proposer en échange deux ou trois torpilles neuves. Si le troc est presque systématique entre les individus, il est aussi fréquent entre les Etats et prend la forme de contrats commerciaux. Un Etat désirant acheter un croiseur à l'Hégémonie lui offrira du minerai ou un droit d'exploitation plutôt que de l'argent.

Tout s'échange : du matériel, des services, des objets de l'ancien temps, des êtres vivants, etc. Le sol ne représente qu'une fraction des échanges commerciaux. Il est accepté par tous, puisqu'on peut l'échanger contre du matériel dans les grandes villes, mais ce n'est pas un bon argument quand on souhaite négocier une affaire.

Le maître du jeu et les joueurs remarqueront que chaque appareil présenté dans le paragraphe consacré aux équipements a un prix en sols. Ce prix est une estimation de sa valeur de troc qui ne représente absolument pas sa valeur véritable. Il peut être étonnant de pouvoir échanger une torpille, même dépassée, contre un filtre à oxygène, mais il faut bien se rendre compte qu'un filtre à oxygène est absolument vital dans certaines installations sous-marines. Le maître du jeu est libre de modifier ces valeurs s'il l'estime nécessaire. Il devra se baser plus sur la rareté d'un matériel que sur son prix réel.

Le sol se présente sous forme de petites plaquettes rectangulaires dont la couleur varie selon la valeur. Une plaquette blanche vaut 10 sols, une verte 50 sols, une rouge 100 sols, une bleue 500 sols et les noires valent 1 000 sols. Le sol est une monnaie internationale créée par le Culte du Trident. C'est le seul organisme habilité à battre monnaie.

MUTANTS

Il y a trois catégories de mutants.

Ceux dont les déformations sont évidentes sont généralement considérés comme les rebuts de l'humanité. Un enfant né mutant n'a qu'un seul espoir de s'en sortir, être fécond. Si ce n'est pas le cas, les seuls qui voudront de lui sont les forces spéciales de l'Hégémonie, les techno-hybrides, les pirates et la République du Corail. Il n'y a qu'à se rendre sur Équinoxe pour constater le triste destin de ces êtres. Ils traînent dans des ruelles isolées, n'ont accès qu'aux services d'hygiène qui leur sont réservés et, s'ils sont malencontreusement abattus par les Veilleurs ou par quelqu'un d'autre, tout le monde s'en fiche.

Les mutants dont les déformations sont soit invisibles, soit mineures, peuvent avoir une vie tout à fait normale. Cependant, certains développent des facultés mentales et une résistance physique qui inté-

ressent au plus haut point les chercheurs en génétique. Quand de tels individus sont découverts, ils sont généralement invités à se présenter dans des laboratoires d'où ils ne ressortiront jamais.

La troisième catégorie de mutants est constituée des hybrides naturels et de ceux dotés du pouvoir d'utiliser la Force Polaris. Ces derniers sont convoités par le Culte du Trident. Les hybrides sont généralement admirés et enviés par la population. Ceux capables de manipuler le Polaris sont craints et redoutés s'ils ne portent pas d'inhibiteurs. Trop d'incidents dans le passé ont provoqué la mort de centaines d'innocents à cause d'un pouvoir incontrôlé.

La multiplication des mutants est expliquée par certains comme une évolution naturelle de l'homme. La nature tenterait des expériences pour permettre à l'humanité de s'adapter à son nouveau milieu. D'autres affirment que c'est le résultat des manipulations génétiques effectuées par les chercheurs.

MODE ET LOISIRS

La mode dépend entièrement du pays dans lequel on habite, mais c'est une notion qui a tendance à disparaître. La grande majorité des gens s'habille « utile » et n'achète que ce qui leur permet de survivre. On peut parler de mode uniquement en ce qui concerne les gens riches et influents. En fait, il y a une mode du luxe mais c'est à peu près tout.

C'est au sein de la République du Corail que les loisirs sont le plus développés et que l'on peut véritablement parler de mode. En effet, on y utilise le corail pour la décoration, les vêtements et même pour produire de la musique. La République est le seul pays où il y ait encore des spectacles.

Inutile de chercher des postes de télévision, cela n'existe plus. Il n'y a aucune chaîne dans ce monde, aucune radio non plus d'ailleurs. Les loisirs sont les jeux d'argent, les bars où des femmes exhibent leurs charmes et la musique fabriquée par les ordinateurs (les chants des mammifères marins remplacent peu à peu cette horrible musique, de plus en plus de tenanciers de bars les préférant au bruit informatique). Certains riches collectionneurs ont accès à des reliques de l'ancien temps, des petits disques de métal qui, s'ils sont lus par des appareils adéquats, produisent une musique composée, dit-on, par des hommes.

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 aquastadiums (il n'en existe qu'un sur Équinoxe 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 des villes et, aujourd'hui, on peut voir certains diplomates se livrer des parties endiablées dans les quartiers des ambassades.

Les combats en arène aquatique sont normalement interdits mais on murmure 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.

Les caissons d'hyper-respiration sont de plus en plus fréquents dans les établissements luxueux des cités. Ces caissons sont remplis d'un liquide suroxygéné qui permet de 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 de 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.

MORT ET INHUMATION

La mort n'est pas un sujet tabou. Tout le monde en parle librement et même avec humour dans certains cas. Beaucoup pensent que la mort est une libération ou que l'esprit d'un défunt va se fondre dans le Flux Polaris.

Les méthodes d'inhumation dépendent des communautés mais la plus commune est la crémation. Souvent, on se contente d'éjecter les cadavres dans l'océan. Dans les plus grandes communautés, les cadavres sont récupérés par les autorités pour les laboratoires médicaux et génétiques. Dans certaines autres, les corps sont entièrement re-traités et peuvent servir à des applications très variées.

NARCO-FLUIDES, NARCO-MÉLANGES ET DROGUES

Certains individus peu scrupuleux et carrément criminels trafiquent des mélanges et des fluides en y associant des stupéfiants. Ces mélanges trafiqués peuvent être utilisés consciemment par des individus cherchant à améliorer artificiellement leurs performances, avec du fluide par exemple, ou inconsciemment et, dans ce cas, le résultat peut être mortel. Le problème principal des narco-fluides et des narco-mélanges, c'est qu'ils ne sont détectables que dans des laboratoires capables de les analyser ou quand il est trop tard et que leurs effets se sont déjà fait sentir.

Le narco-fluide est le plus répandu de ces produits parce qu'on l'utilise fréquemment en toute connaissance de cause. Il en existe une grande variété mais le plus répandu est celui créé à base du fameux psychoplancton. Cette substance permet d'ignorer totalement les méfaits provoquées par l'absorption du néo-fluide. Il engendre cependant un certain nombre de problèmes.

Les narco-mélanges fonctionnent de la même manière mais permettent d'ignorer les effets immédiats du non respect des paliers. Le problème, c'est que ces effets ne sont pas neutralisés et la victime en meurt généralement puisque qu'elle ne se rend pas compte tout de suite des dommages qu'elle a subis. Ces narco-mélanges sont souvent vendus à la place de mélanges plus performants.

Il existe une grande variété de drogues et de narco-mélanges augmentant certaines facultés ou permettant d'accomplir de véritables prouesses. Toutes ces drogues ont des effets secondaires assez désagréables. Les plus célèbres sont les psychoplanctons et les algues neurotropes. La plus puissante drogue connue est baptisée l'algue Vulcain. C'est une algue mutante que l'on ne trouve qu'en dessous de 6 000 mètres de profondeur. Ses effets sont incroyables mais absolument dévastateurs.

Récemment sont apparues de nouvelles drogues qui commencent à faire des ravages. Les drogues mutagènes qui modifient l'organisme de celui qui les utilisent et les drogues à effet visuels ou auditifs. Les drogues optiques, ou images-flash, sont des petits dispositifs de lecture optique dont l'émission excite certaines parties du cerveau provoquant un phénomène de manque dès l'arrêt de l'émission. Il en va de même pour les drogues auditives appellées également Flash-harmonique.

OXYGÈNE

Il est bien naturel que l'oxygène soit la plus précieuse des matières premières quand on vit sous l'eau. Cependant, il est relativement abondant. Des appareillages spéciaux filtrent l'oxygène présent dans l'eau et purifient celui que l'on trouve en surface. On peut le recycler quasiment à l'infini. L'oxygène ne manque donc pas mais les recycleurs et les purificateurs d'air peuvent coûter cher à de petites communautés, surtout pour leur entretien. C'est donc un sujet de préoccupation primordial.

Il faut aussi prendre en compte le gaz carbonique rejeté par la respiration. On ne peut lui permettre de s'accumuler dans un endroit clos et on ne peut le rejeter directement dans une eau trop profonde. C'est pour cette raison que tous les navires, toutes les petites stations ou les armures de plongée sont équipés d'accumulateurs de gaz carbonique qu'il faut aussi changer régulièrement.

Les cités n'ont généralement pas ce genre de problèmes et disposent d'importants réseaux souterrains qui permettent de disperser le gaz carbonique. Le tout dernier système équipant les stations sous-marines est une machine imitant le fonctionnement des branchies. Ce procédé permet de capter l'oxygène dans l'eau et de le diffuser dans les réservoirs qui alimenteront la base.

L'oxygène peut aussi être produit grâce à des cultures d'algues et l'élevage de certaines espèces de poissons.

POLITIQUE ET ESPIONNAGE

La politique règne toujours en maîtresse absolue sur le destin des gens. Les Etats se livrent une lutte acharnée pour imposer leur vision de l'humanité. Depuis le Concile des Amiraux, les guerres sanglantes ont cessé, mais cela ne signifie pas pour autant que l'humanité est à l'abri d'un nouveau conflit généralisé. Pour l'instant, les Etats conspirent, manipulent, placent leurs pions. Ce qu'il en résultera, nul ne le sait. Ce qui est sûr, c'est que sans l'armée des Veilleurs et le Culte du Trident, cela ferait longtemps que l'O.E.S.M. aurait disparu.

L'espionnage est devenu une véritable institution. Des agents, il y en a partout, qui se livrent une guerre discrète, à la recherche de la moindre information, à l'affût du plus petit secret et surtout en quête des fameux dépôts des Généticiens. On estime que, sur la population totale d'une base, environ 10% des individus sont des espions au service d'une nation ou d'une autre.

PRESSION ET PROFONDEUR

La plupart des fosses découvertes ne dépassent pas 14 000 mètres de profondeur. Mais il existe certaines failles, extrêmement rares, pouvant atteindre 25 000 mètres de profondeur où il règne une pression de 2 500 bars, soit 2 442 atmosphères et, donc, chaque centimètre carré subit une pression de 2 550 kilos. Ces fosses sont des anomalies du manteau terrestre qui se trouve généralement à 7 kilomètres sous le fond des océans. On imagine sans mal ce qu'il adviendrait d'un véhicule ou d'une créature qui ne serait pas adapté à cette profondeur. C'est la science des hyper-alliages qui a permis à l'homme de construire des véhicules et des bases capables de supporter ce phénomène.

Les appareils et les stations modernes sont conçus pour résister à une certaine pression. Si l'on dépasse ce seuil, la structure de l'engin s'écrasera. Un homme ne sera pas réduit en une bouillie informe mais tous ses organes creux (intestins, estomac, poumons, etc. .) seront détruits, ce qui provoquera sa mort instantanée. Pour avoir accès aux profondeurs, il y a deux méthodes : soit pouvoir respirer dans l'eau comme les hybrides, soit posséder un véhicule ou une tenue de plongée conçus pour atteindre une certaine profondeur. En règle générale, plus un appareil est petit, plus il peut descendre profond. Il est très rare de voir des croiseurs de combat naviguer en dessous de 12 000 mètres. Le coût de construction de tels engins est véritablement prohibitif. La plus célèbre exception à cette règle est le fameux "Argonaute" qui, paraît-il, peut atteindre 18 000 mètres de profondeur. À l'heure actuelle, pour des raisons diverses, aucun appareil n'a jamais pu dépasser la limite des 20 000 mètres. Ce qui se terre au-dessous de cette limite, nul ne le sait, mais c'est un grand sujet d'inquiétude.

Il est à noter que l'humanité est, peu à peu, en train de quitter les profondeurs abyssales et ne s'aventure guère au-delà de 8 000 mètres. Ceci s'explique par l'épuisement des réserves d'armures et de modules fabriqués à l'époque de l'Empire Généticien et par une politique drastique de réduction des coûts.

RUINES DE L'ANCIEN TEMPS

Les ruines de l'ancien temps sont hantées par les pilleurs de ruines qui tentent de récupérer toutes les reliques du passé. Les vestiges des cités englouties recèlent bien des mystères et des trésors que certains sont prêts à payer des fortunes. Mais ce sont aussi les tanières de monstres redoutables et la vie d'un pilleur est très dangereuse. La plupart de ces ruines sont situées à des profondeurs inférieures à 200 mètres. On y est donc particulièrement soumis aux conditions météorologiques de la surface.

RECHERCHE GÉNÉTIQUE ET PHARMACEUTIQUE

Ces deux domaines de recherche sont certainement les plus importants pour les grandes nations et les sociétés. Pour les sociétés pharmaceutiques et de recherche génétique, la loi n'existe pas, tout ce qui compte ce sont les résultats. Généralement, les forces de sécurité ont pour instruction de ne jamais mettre de bâtons dans les roues de ces entreprises. Dans le domaine de la recherche, on ne s'embarrasse plus des cobayes et des périodes d'essai. On teste directement sur l'homme (que le sujet soit volontaire ou non) et dès que quelque chose à l'air de marcher, on l'applique rapidement au reste de la population.

Le génie génétique a fait des progrès énormes mais ces évolutions sont quelque peu anarchiques. On assiste à de véritables percées dans des domaines variés : les traitements en hypergravité permettent d'augmenter la résistance à la chaleur et la durée de vie, on peut augmenter la force d'un individu en lui greffant un gène codant capable de synthétiser certaines hormones, les drogues mutagènes permettent des mutations temporaires, les proto-appendices peuvent remplacer des membres, la culture de « vers du pêcheur » fournit des quantités presque illimitées de sang compatible avec n'importe quel rhésus, etc…

RELIGIONS

Les religions classiques ont presque totalement disparu du fond des mers. Celles que l'on avait pu connaître autrefois sont encore pratiquées par quelques communautés isolées qui ont découvert des reliques de l'ancien temps s'y rapportant.

Une majorité de la population se tourne vers le Culte du Trident et adore la Force Polaris. Ce n'est pas une religion très contraignante, il n'y a pas véritablement de lieux de culte à l'exception des vaisseaux monastères. Pour le Culte, le Polaris est une force qui a préservé l'humanité de l'anéantissement. C'est une énergie vivant dans chaque être et chaque chose et que l'homme est un jour appelé à maîtriser. Le divin se manifeste par cette énergie pour guider ceux qui en sont dignes vers un futur meilleur. C'est une religion qui s'oriente principalement vers l'homme et ses capacités. Ainsi, les prêtres du Trident passent leur temps à voyager, à aller à la rencontre des gens, pour sonder leurs capacités et pour tenter de les ouvrir à la Force Polaris. Ils sont bien accueillis absolument partout et même quelquefois dans les Royaumes Pirates.

Le culte des mammifères marins, comme les dauphins et les baleines, est assez fréquent. On trouve aussi des adorateurs du corail dans la République du même nom. De nombreux hégémoniens considèrent les membres du Conseil des Patriarches ou le Grand Amiral Keryss comme des divinités. La science et la fécondité font aussi l'objet de cultes relativement répandus. L'Alliance Polaire a développé une véritable adoration autour des androïdes et du Primarque Alexandre. Les Frères des Abysses vénèrent un dieu vengeur soucieux de purger la terre de toute vie humaine. La Fraternité du Soleil Noir se tourne aussi vers la Force Polaris mais ses buts sont moins nobles que ceux du Culte du Trident.

On murmure qu'il existerait un culte consacré aux Généticiens mais aucun élément n'est venu prouver l'existence d'une telle religion.

RELIEF

Les terres émergées n'occupent que 20% de la surface du globe, la fonte des glaces ayant considérablement agrandi le domaine marin. De la côte vers le large, on rencontre tout d'abord le plateau continental. Il couvre 20% de la planète et peut atteindre des profondeurs de 400 mètres. C'est sur ce plateau que se développe la végétation la plus riche. Entre les rives et une profondeur de 200 mètres, gisent les

ruines de la civilisation d'avant l'apocalypse. Ce qui reste de ces cités de l'ancien temps est envahi d'algues et de prédateurs amphibies. Ces secteurs proches de la surface peuvent se révéler très dangereux car ils subissent les conditions météorologiques de celle-ci.

Puis vient le talus continental, sillonné de vallées ou de canyons sous-marins. Il descend en pente douce, jusqu'à 2 ou 3 000 mètres de profondeur pour rejoindre les plaines abyssales. C'est sur ce talus que l'on rencontre le plus de cités humaines actuelles.

Les plaines abyssales occupent 55 % de la planète et peuvent atteindre des profondeurs de 6 000 mètres. Ce sont les principaux sites de production et d'extraction. Ces plaines sont jalonnées de collines de quelques centaines de mètres de hauteur et parfois de véritables montagnes, le plus souvent volcaniques, de plus de 6 000 mètres.

Les fosses abyssales, un peu plus de 4 % de la superficie de la planète, plongent dans des abîmes qui vont jusqu'à plus de 15 000 mètres. Enfin, les failles abyssales, un peu moins d'1% de la superficie de la planète, peuvent atteindre des profondeurs de –25 000 mètres. C'est le royaume des monstres des profondeurs, des mines de cylast et des plus riches filons de tri-terranium. Le fond des mers est rarement plat. Le Pacifique, par exemple, est réputé pour sa célèbre forêt de montagnes dont certaines atteignent et dépassent encore la surface.

SIPHONS ET TOURBILLONS SOUS-MARINS

Deux des phénomènes les plus dangereux sous la mer sont les siphons et les tourbillons. Ils sont imprévisibles mais heureusement assez rares et ne surviennent jamais près des grands centres humains. Un tourbillon est une sorte de courant tournoyant qui se forme spontanément sur un axe vertical ou horizontal. Son apparition est presque instantanée et sa durée de vie est éphémère. Un siphon est plus terrible qu'un tourbillon. C'est une sorte de gigantesque cyclone sous-marin pouvant atteindre plusieurs kilomètres de diamètre. Il apparaît toujours sur un axe vertical et, comme un trou noir, attire la matière qui est broyée et propulsée vers les profondeurs. Un siphon apparaît et se dissipe plus lentement qu'un tourbillon. Leurs effets sont similaires, seules leurs tailles et leurs durées les distinguent.

TEMPÉRATURE

L'homme passe la plupart de son temps dans des eaux dont la température est proche de 0°C. Il est évident que l'on ne résiste pas longtemps dans ces conditions. C'est pourquoi les plongeurs sont toujours équipés de réchauffeurs. En cas de panne, il faut vite gagner un endroit sûr, sous peine de mourir de froid très rapidement.

TECHNOLOGIE ET MÉTAUX

Sans atteindre la technologie des Généticiens, la science a su développer de nombreuses merveilles dans tous les domaines. Les intrasondes permettent de soigner automatiquement les blessures, grâce à des microrobots qui réparent les tissus endommagés. Dans l'industrie, la technologie moléculaire permet de modifier la structure des métaux pour les rendre plus résistants et permet même de greffer des ordinateurs sur les molécules. On transforme ainsi la densité moléculaire d'un objet. Le meilleur exemple de cette application est la fameuse armure moléculaire qui peut se constituer et disparaître sur commande. Cependant, quand on parle de métaux moléculaires, cela ne désigne que des matières qui ont été renforcées. La greffe d'ordinateurs moléculaires reste rare. La technologie des hyper-alliages est sans doute celle qui a eu le plus grand impact sur la société et qui a permis de conquérir les profondeurs. Grâce à l'hyper-Alon, notamment, on a pu construire des dômes ou des vitres peu épaisses résistant à la pression.

Les métaux les plus utilisés sont l'acier, le titane, le laiton, le cuivre, l'or, le cylast et le tri-terranium. Les modules polymétalliques sont également très recherchés. Ce sont des fragments de roche contenant principalement des oxydes de métaux à faible teneur :



manganèse, fer, silicium, aluminium, sodium, calcium, magnésium, cobalt, nickel, cuivre et titane. L'humanité entretient des usines forteresses, entièrement automatisées, à la surface terrestre pour pouvoir extraire des denrées qui lui font défaut dans l'océan. Ces usines de surface sont aussi chargées d'effectuer toutes les opérations qui seraient trop polluantes pour le milieu marin.

Les technologies généticiennes, telles que les siphons de réalité, les métabots, les atltérateurs moléculaires, les générateurs de phase, les projecteurs de schémas organiques ou leur science génétique dorment encore dans leurs dépôts. Certains affirment également qu'il existerait des « Merveilles généticiennes » qui dépasseraient l'entendement. Les deux seules merveilles dont on a entendu parler jusqu'à aujourd'hui sont la Sphère de gravité et la Banque génétique. Certaines technologies généticiennes ne sont maîtrisées que par quelques privilégiés. Les hyper-fluides et les géno-hybrides sont, par exemple, l'exclusivité du Culte du Trident. Par contre plus personne ne sait fabriquer l'alliage Fusion B des Généticiens ou l'ACM Azuréen. On ne maîtrise plus les alliages régénérants même si d'importantes recherches sont sur le point de déboucher dans ce domaine.

La nano-technologie se répand un peu partout et surtout les nanotubes qui permettent aussi bien de fabriquer des muscles artificiels que des câbles hyper-résistants ou des alliages presque indestructibles.

Dans le domaine des navires et des armements sous-marins, des nations comme l'Hégémonie ou l'Union Méditerranéenne travaillent pour mettre au point la technologie de l'Hypercavitation qui permettrait non seulement d'augmenter considérablement la vitesse des navires sous l'eau mais aussi d'utiliser efficacement des armes à projectiles. Les armes de salves furent les premiers prototypes d'armes à supercavitation développés par les hommes. L'hypercavitation est une technologie basée sur la supercavitation qui permet de générer une sorte de bulle autour d'un engin en déplacement sous l'eau. En théorie, l'hypercavitation pourrait permettre de développer l'Ultracavitation qui serait ni plus ni moins la possibilité de franchir le mur du son sous l'eau.

Le problème majeur de toutes ces technologies fabuleuses, c'est qu'il est presque impossible de se les procurer. La majorité de la population n'en bénéficie pas et se contente de bricoler les appareils qu'elle a pu acquérir. Seules les armures de plongées, vitales, et les turbines de propulsion (et encore, il existe toujours de nombreux appareils sous-marins utilisant l'hélice) sont facilement négociables. Et la situation est loin de s'arranger, bien au contraire. Des stations sont privées de pièces de rechange et doivent se débrouiller en utilisant de

vieilles technologies. Cela peut impliquer dans certains cas, l'abandon pur et simple d'une communauté.

Dans le domaine des armures, on voit réapparaître de vieux modèles en fonte d'aluminium et articulations à bain d'huile, alimentés par de bonnes vieilles batteries. Ces armures ne permettent pas de descendre très profond mais au moins elles sont accessibles à tous.

Les gens ont accès à ce qui leur permet de vivre, tout le reste n'a aucune importance. Les Etats ne développent des projets de recherche que dans certains domaines spécifiques : l'armement, la recherche spatiale, la génétique, la médecine et tout ce qui permet de survivre. Ainsi l'aquaculture, le traitement des eaux, la production d'oxygène et d'énergie sont des secteurs prioritaires. Le confort ne sera jamais la préoccupation fondamentale des ingénieurs.

De plus, l'accès aux techniques de pointe est assez limité. Dans le domaine de l'armement, par exemple, les grandes nations peuvent bénéficier des toutes les dernières technologies, mais le reste de la population utilise fréquemment du matériel vieux de plusieurs dizaines d'années. Autre exemple, la propulsion à turbine équipe à peu près tous les croiseurs hégémoniens, mais la plupart des communautés utilisent encore les hélices ou les systèmes inspirés des nageoires des poissons.

Il est à noter que tous les développements réalisés par les différentes nations ne peuvent rivaliser avec la technologie disparue des Généticiens, sauf si ces développements s'appuient directement sur une science généticienne.

VIRUS DE STÉRILITÉ ET DÉGÉNÉRESCENCE GÉNÉTIQUE

Les survivants de l'humanité sont frappés depuis plusieurs siècles par un terrible virus qui rend stérile de plus en plus d'humains. L'origine du virus est inconnue et personne n'a pu y trouver un quelconque remède. Les effets du virus sont parfois détectables dès la naissance mais, le plus souvent, c'estau cours de la puberté qu'on sait si un individu sera stérile ou pas. Si aucune solution n'est trouvée, il est probable que l'humanité s'éteindra doucement en moins d'un millénaire. Il est donc normal que ce problème soit au cœur de toute société sous-marine. Les êtres féconds sont considérés comme des trésors et sont protégés en conséquence. Certains individus, notamment les femmes, cachent leur fécondité pour ne pas être déportés dans des camps de repeuplement ou écartés de toute activité. Ces gens finissent souvent en fugitifs traqués par les autorités ou les chasseurs de primes.



<< PROMENADE URBAINE_

Autre incidence du virus sur la société, les Etats mettent tout en œuvre pour sauvegarder les vies. Un navire de guerre est nettement moins précieux que son équipage. Les croiseurs de combat sont donc tous équipés de modules de survie pour évacuer les équipages. Un commandant qui sacrifierait des hommes pour une défense héroïque, par exemple, serait considéré par la population comme un imbécile et un criminel et non comme un héros. Cela ne signifie pas que les guerres ne font pas de victimes. Bien au contraire, à maintes reprises l'Hégémonie a affirmé sa puissance en bombardant des colonies. Cela signifie simplement que l'on essaye, le plus possible, de sauvegarder la vie humaine. Il est plus rentable, à l'heure actuelle, de faire des prisonniers et de les réduire en esclavage que de massacrer des milliers de personnes.

Cette thèse est partagée par l'ensemble de la population. Les crimes sont également moins fréquents. Il est plus avantageux, lors d'un règlement de comptes, de neutraliser ses ennemis et de les revendre à un trafiquant. Mais ne vous y trompez pas, on trouve encore, sur Équinoxe, des malheureux assassinés par un voleur ou un tueur psychopathe. De temps en temps, des organisations criminelles font un exemple en faisant goûter à un adversaire la température de l'eau aux alentours d'Équinoxe et, ce, sans combinaison !

Un enfant, et surtout un bébé, est une chose sacrée et vénérée par toute la population. Seul un être abject oserait y toucher. Il serait alors impitoyablement traqué par l'ensemble de la communauté. Pour ces déviants, les tueurs ou les êtres véritablement improductifs, la sanction est pire que la mort : l'exil à la surface.

Enfin, la société considère la communauté scientifique comme le seul espoir qu'il reste à l'humanité. Les généticiens et les chercheurs en médecine sont donc véritablement révérés par la population. Ils sont libres de faire ce qu'ils veulent tant que cela sert l'avenir de l'homme. Non seulement ces chercheurs luttent contre le virus mais ils ont exploré de nouveaux domaines comme le clonage des embryons ou la manipulation génétique pour essayer d'augmenter le nombre d'enfants surdoués susceptibles d'apporter peut-être un jour un remède.

La dégénérescence génétique est apparue au début du deuxième siècle, sensiblement en même temps que le virus. Elle frappe une grande partie de la population et se manifeste par diverses difformités et, quelquefois, par de véritables dons, comme l'empathie. La dégénérescence et le virus n'ont rien de commun. Un mutant peut parfaitement être fécond.

Ce phénomène est plus connu que le virus. On sait qu'il a été provoqué en grande partie par les manipulations génétiques des 2ème et 3ème siècles visant à trouver un remède à l'épidémie de stérilité. Le nouveau climat terrestre influe également sur les gènes humains et, enfin, de nombreux théoriciens affirment que l'homme mute pour s'adapter progressivement à son nouveau milieu. Les communautés réagissent différemment vis-à-vis des mutants. Certaines, les plus rares, les rejettent totalement, d'autres les acceptent tels qu'ils sont.

VISIBILITÉ ET LUMIÈRE

La visibilité a posé d'importants problèmes aux premiers colons. L'univers des abysses est sombre. Les couleurs disparaissent en dessous de 30 mètres et la lumière en dessous de 500 mètres. Au-delà de cette limite, c'est le domaine des ténèbres que seule la technologie humaine peut faire reculer. Toutes les cités et les bases sous-marines sont nimbées d'un éclat bleuté, généré par de puissants champs d'énergie qui créent cette lumière en agitant certaines molécules présentes dans l'eau. Ces champs d'énergie peuvent être installés sur n'importe quel type d'appareil. On les place le plus souvent sur des navires touristiques. Leur zone d'effet est toutefois assez limitée et la lumière disparaît à 200 mètres de la cité environ.

Les projecteurs plus conventionnels qui équipent bon nombre de navires ont une portée comprise entre 100 et 300 mètres. De nombreuses installations « agricoles » sont équipées de véritables rampes et murs de lumière. On peut aussi signaler les éclairages « naturels » produits pas les élevages massifs de certaines plantes et de certains poissons. La lumière ainsi obtenue est blanche.

VIE DANS LES STATIONS

Quelle est la vie quotidienne d'un individu moyen dans une communauté ? C'est une vie de travail et de routine. Il n'y a pas de retraite dans cette civilisation, pas de droits sociaux. Une personne est productive ou ne l'est pas. Pour celui qui n'a pas choisi l'aventure, la vie est dure. On ne construit pas un futur, on survit jour après jour. C'est pour cette raison que de nombreux travailleurs du fond des mers utilisent de multiples drogues qui leur font oublier les rigueurs de la vie. Les drogues font des ravages dans les stations minières et dans celles qui produisent de l'énergie. Les États ont toujours tenté d'enrayer ce mal, mais sans trop de conviction.

Contrairement à celle des cités, la population des petites stations sous-marines bénéficie d'un peu plus d'espace et il est fréquent que chaque membre ait une cabine privée, même si celle-ci est assez exiguë. Ils sont plus heureux car plus solidaires et responsables que dans les grandes villes. Mais il ne faut pas oublier non plus qu'ils sont les proies favorites des pirates.

Les plus heureux sont certainement ceux qui s'occupent d'élevages sous-marins et les hydroagriculteurs. Même si le travail semble aussi dur que dans les autres activités, les gens sont plus détendus. C'est notamment flagrant chez les éleveurs de dauphins, qui entretiennent avec ces animaux des relations toutes particulières.

Les nuits et les jours sont soit totalement ignorés, soit, dans la plupart des stations, rythmés par les repas et les tours de service. En règle générale, un individu dort de six à huit heures par jour et travaille de huit à dix heures.

Le manque de lumière solaire est un véritable problème qu'il a fallu prendre en compte pour éviter une déprime généralisée de la population. Les stations sont donc, le plus souvent, éclairée avec des lumières spéciales et très fortes.

On se soucie aussi d'aménager des espaces de détente avec de la végétation artificielle ou naturelle, des ambiances sonores agréables, de faux animaux et même, dans certains cas, des petits animaux élevés en laboratoire.

VIE DANS LES CITÉS

Les conditions de vie dans les cités sont légèrement différentes de celles des stations. Tout d'abord, ce sont des lieux de rencontre entre les membres des différentes communautés. On y vient acheter, vendre, négocier et quelquefois se détendre. Ce sont donc des endroits toujours noirs de monde, où règne en permanence une activité débordante. Équinoxe est une véritable ruche, à l'instar de toutes les capitales du monde sous-marin. Les bars sont le rendez-vous de tous les travailleurs de la mer. On y échange nouvelles et rumeurs, on y retrouve des collègues et on y boit beaucoup. En général, les plus grands centres d'élevage et d'hydroculture sont installés aux alentours des cités. On les remarque immédiatement en arrivant aux abords d'une ville.

Les centres d'hydroculture s'étendent sur d'énormes superficies, vivement éclairés par des centaines de pylônes diffusant une lumière bleutée. Les cultures basées sur la vie végétale sous-marine ne sont pas protégées, on y laisse proliférer des myriades de poissons multicolores. Ce sont les endroits les plus merveilleux que l'on puisse trouver dans l'océan. Si la ville est suffisamment proche de la surface, les champs sont de véritables oasis de couleur et de vie. Ce type de culture est particulièrement développé dans la République du Corail. Là-bas, nombreux sont ceux qui sont tombés sous le charme de ces décors prodigieux.

Les cultures de plantes terrestres sont développées sous d'immenses dômes de verre moléculaire. On tente d'y reproduire des conditions de vie terrestre acceptables pour le développement des cultures. En conséquence, les dômes sont illuminés a giorno et on peut voir s'ébattre aux alentours des milliers de poissons attirés par leur clarté.

Les centres d'élevage sont généralement en " eau libre " et installés sur des zones d'hydroculture. Ils sont délimités par des générateurs de champs sonores qui émettent un signal empêchant une certaine catégorie de poissons de quitter un secteur défini. Pour les élevages intensifs, on construit généralement des sortes de centres de reproduction, à proximité des champs. Ces centres sont constitués de structures de verre où sont placées les femelles au moment de la ponte. Leurs œufs sont ainsi protégés des prédateurs marins. Les femelles peuvent aussi être fécondées artificiellement, manipulées génétiquement, pour augmenter leurs portées, etc.

Dans les villes, c'est généralement devant les grandes baies vitrées donnant sur les centres de culture que beaucoup de gens se réunissent pour admirer ces merveilles.

Les nuits, dans la plupart des grandes cités, sont symbolisées par une baisse de l'éclairage. Les villes pouvant reconstituer le ciel sur leurs dômes sont véritablement capables de donner l'impression de cieux étoilés. Sur Équinoxe, il n'y a aucune différence entre le jour et la nuit et l'activité est toujours la même, quelle que soit l'heure. La capitale de la République du Corail étant plus proche de la surface, ses jours et ses nuits sont rythmés naturellement.

Pour conclure, nous citerons un court extrait de l'œuvre de **Jules Verne**, « *Vingt Mille Lieues sous les Mers* » :

« Ce que vous croyez être de la viande, monsieur le professeur, n'est autre que du filet de tortue de mer. Voici également quelques foies de dauphin que vous prendriez pour du ragoût de porc.(…). Voici une conserve d'holoturies qu'un malais déclarerait sans rivale au monde ; voilà une crème dont le lait a été fourni par la mamelle des cétacés et le sucre par les grands fucus de la mer du Nord ; enfin, permettez-moi de vous offrir des confitures d'anémones qui valent celles des fruits les plus savoureux.(…)

Mais cette mer, monsieur Aronnax, cette nourrice prodigieuse, inépuisable, elle ne me nourrit pas seulement, elle me vêt encore. Ces étoffes qui vous couvrent sont tissées avec le byssus de certains coquillages ; elles sont teintes avec la pourpre des arciens et nuancées de couleurs violettes que j'extrais des aplysis de la Méditerranée. Les parfums que vous trouverez sur la toilette de votre cabine sont le produit de la distillation des plantes marines. Votre lit est fait du plus doux zostère de l'océan. Votre plume sera un fanon de baleine, votre encre la liqueur sécrétée par la seiche ou l'encornet. Tout me vient maintenant de la mer, comme tout lui retournera un jour !

- Oui ! Je l'aime ! La mer, c'est tout ! Elle couvre les sept dixièmes du globe terrestre. Son souffle est pur et sain. C'est l'immense désert où l'homme n'est jamais seul, car il sent frémir la vie à ses côtés. La mer n'est que le véhicule d'une surnaturelle et prodigieuse existence ; elle n'est que mouvement et amour ; c'est l'infini vivant, comme l'a dit un de vos poètes. Et en effet, monsieur le professeur, la nature s'y manifeste par ses trois règnes, minéral, végétal, animal. Ce dernier y est largement représenté par les quatre groupes des zoophytes, par trois classes des articulés, par cinq classes des mollusques, par trois classes des vertébrés, les mammifères, les reptiles et les innombrables légions de poissons, ordre infini d'animaux qui compte près de treize mille espèces, dont un dixième seulement appartient à l'eau douce. La mer est le vaste réservoir de la nature. C'est par la mer que le globe a pour ainsi dire commencé, et qui sait s'il ne finira pas par elle ! Là est la suprême tranquillité. La mer n'appartient pas aux despotes.(…). Ah! monsieur, vivez, vivez au sein des mers ! Là seulement est l'indépendance ! Là, je ne reconnais pas de maître! Là, je suis libre ! »

-- Capitaine Nemo_

<< L'ENFER TERRESTRE, LES SOUTERRAINS ET L'ESPACE_



« La surface est le domaine des grands monstres, des bêtes redoutables dont les griffes sont capables de déchirer du métal comme si c'était du papier. Je ne parle même pas des colonies d'insectes qui vous font fondre vos armures comme de la gelée. Le pire c'est qu'on peut même pas se planquer dans des bosquets ou se mettre à l'abri d'une forêt. Ces satanées plantes sont encore plus agressives que les prédateurs terrestres. Quant à celui qui envisagerait d'aller jeter un coup d'œil dans les souterrains… les Foreurs ne sont pas végétariens ! »

-- Kryss Ker 43 657, soldat hégémonien_

LA SURFACE_

Ce qui reste des terres émergées est un véritable enfer. De grandes étendues désertiques ou dotées d'une végétation mutante sont fréquemment balayées par des cyclones d'énergie et des pluies corrosives ou bombardées par les rayons ultraviolets du soleil, la couche d'ozone étant partiellement détruite. Les ruines de l'ancienne civilisation terrestre abritent des créatures monstrueuses qui se sont adaptées à ces nouvelles conditions. Certaines plantes, par exemple, se nourrissent de l'intense rayonnement ultraviolet ou des matières toxiques présentes dans l'atmosphère. Certains racontent même d'étranges histoires sur un peuple humanoïde qui aurait survécu à la surface.

Il semble étonnant que l'on puisse encore trouver des vestiges du monde ancien à la surface. En fait, il semble que les conditions climatiques extrêmes qui règnent sur terre aient contribué à fossiliser et à altérer la matière au niveau moléculaire. Ainsi, les carcasses de voitures ou les ruines d'immeubles, découvertes par certains explorateurs, ne semblent plus tout à fait constituées de leurs matériaux d'origine et sont protégées des ravages climatiques.

Il est normalement impossible de vivre à la surface ; tout individu qui s'y rend devra affronter les phénomènes constants : radiations, air toxique, acidité de l'atmosphère, bombardements d'ultraviolets et altération moléculaire. Souvent, il devra aussi affronter des phénomènes aléatoires comme les tornades d'énergie, les tempêtes, les tremblements de terre, le froid ou la chaleur et les pluies corrosives. Il devra également se battre contre les nombreuses créatures monstrueuses qui hantent la terre, les plantes carnivores qui se cachent dans une végétation innommable et les essaims de parasites purulents.

Inutile de dire que, dans ces conditions, les volontaires pour se rendre là-haut ne se bousculent pas. Pourtant, il est quelquefois nécessaire d'y envoyer des équipes. L'humanité conserve des sites importants en surface. Ce sont des usines de production ou d'extraction qui fournissent des matières qu'elle ne peut trouver dans l'océan ou qu'elle ne peut produire à cause de la pollution. Les sites les plus importants sont ceux des Appalaches et du Massif Guyanais où se trouvent les dernières stations de lancement de navires spatiaux.

Toutes ces usines sont entièrement automatisées et recouvertes de dômes faits d'une sorte d'acier moléculaire totalement inaltérable. La plupart de ces dômes ont été installés à l'époque des Généticiens et les secrets de ce métal inaltérable ont disparu. Les quelques stations construites plus récemment sont nettement moins résistantes et leur prix est faramineux. Le site de production peut être éloigné de l'usine centrale. Dans ce cas, l'ordinateur de l'unité de production peut dépêcher des engins automatisés. Ces engins vont extraire les produits et les ramènent à l'usine. Plusieurs états ont également installé des bases pour étudier la surface. Ces bunkers sont occupés par des soldats et des scientifiques. Ils ressemblent à de gros cubes noirs.

Tout ce qui est produit dans une usine est généralement acheminé vers les falaises maritimes par des tunnels souterrains eux aussi automatisés. Ces tunnels s'enfoncent profondément dans la terre et débouchent

sur des parois sous-marines où des stations réceptionnent la marchandise. Quelquefois, il n'est pas possible que ces tunnels soient souterrains, ils sont donc construits en surface.

Fréquemment, des patrouilles humaines sont envoyées dans ces usines pour, par exemple, réparer une machine défectueuse, exterminer des créatures qui s'y sont infiltrées en se dissimulant dans un véhicule robot, etc. Ces patrouilles accèdent aux sites, buts de leurs missions, par les tunnels souterrains mais doivent de temps en temps passer par la surface. Elles peuvent aussi disposer de véhicules tout-terrain totalement étanches.

Examinons maintenant en détail les différents dangers que recèlent la surface.

PHÉNOMÈNES CONSTANTS

• Des radiations de tous ordres balayent en permanence le monde de la surface. Ces radiations n'ont pas toujours la même intensité.

• L'air toxique est pratiquement irrespirable. Un individu contraint de l'inhaler le fait avec beaucoup de difficulté et subit un empoisonnement.

• L'acidité de l'atmosphère et les bombardements ultraviolets s'attaquent aussi bien à la matière vivante qu'à la matière inerte.

• L'altération moléculaire est un étrange phénomène qui s'attaque à l'organisme humain si celui-ci est directement exposé à l'extérieur. Il altère le code génétique, modifie la composition chimique du corps et provoque des mutations dont on connaît peu les effets.

PHÉNOMÈNES ALÉATOIRES

Ce sont des phénomènes qui frappent de temps en temps la surface.

• Les tornades d'énergie sont les perturbations les plus dévastatrices mais aussi les plus rares que l'on puisse rencontrer en surface. Elles se manifestent sous la forme de gigantesques trombes d'air constellées d'éclairs et anéantissent tout sur leur passage.

• Les tempêtes sont des perturbations dont les principaux effets sont la pluie, la foudre et le vent.

• Les variations extrêmes des températures de surface peuvent provoquer des dommages fatals à un individu qui n'est pas protégé par un régulateur de température. Un individu peut aussi subir les effets d'une température trop élevée. Ces effets ressemblent à ceux du froid mais les causes sont différentes.

• Les pluies corrosives infligent des dommages très semblables à ceux infligés par l'atmosphère corrosive mais beaucoup plus rapidement.

CRÉATURES

Le dernier danger, et non le moindre, qui menace les expéditions vient des terribles créatures qui hantent la surface. Certains monstres sont véritablement gigantesques et peuvent atteindre des tailles de plus de 10 mètres. Les créatures les plus connues sont les tyrannes, des prédateurs fantastiques évoquant le tyrannosaure, les dragons, des monstres aériens dotés de plusieurs têtes, les meutes de chiens hyaenna, les serpents cornus et les sinistres dévoreurs, sortes de taupes monstrueuses traquant leurs proies à partir de leur domaine souterrain. Ces monstres sont rongés par les maladies et nourrissent des parasites immondes avec lesquels ils vivent en symbiose. Les deux prédateurs naturels de ces créatures sont les insectes et les plantes carnivores.

Les insectes attaquent en essaim de dizaines ou de milliers d'individus qui s'abattent sur leurs proies et les dévorent très rapidement. Ce sont les véritables prédateurs du monde de la surface, leur pouvoir n'étant limité que par les plantes qui s'en nourrissent. De tels essaims sont capables, grâce à l'acide qu'ils sécrètent, de détruire des armures de combat et même de percer le blindage de certains chars. On en trouve différentes sortes qui se disputent la domination de divers domaines. Les araignées-rhinocéros, par exemple, sont en guerre perpétuelle contre les cohortes de cafards ardents, pour la maîtrise des ruines de l'ancien monde.

La végétation s'est également adaptée à ce nouvel environnement. Si la plupart des plantes ne présentent aucun danger, se nourrissant des rayonnements, des gaz atmosphériques ou de quelques insectes, d'autres, en revanche, s'attaquent à tout ce qui bouge et peuvent même se déplacer. Les sarracenias mangeuses d'homme, les lianes-serpents, les taro-étouffeurs ou les redoutables fougères-rasoirs sont aussi terribles que n'importe quel prédateur. Généralement, ces plantes se dissimulent au milieu d'une végétation tout à fait inoffensive mais certains rapports font état de véritables forêts mobiles, entièrement constituées de ces prédateurs végétaux. Ces forêts sont inertes pendant le jour et on ne peut, à ce moment, les différencier d'autres formations végétales. La nuit, les plantes et les arbres sortent de leur torpeur et s'attaquent à toutes les créatures qui s'y sont réfugiées. On estime que ces forêts mobiles peuvent se déplacer à une vitesse de 100 mètres par heure.

Certaines rumeurs font état du fait que des créatures humanoïdes se seraient adaptées à la vie en surface. Récemment, l'existence de ces créatures légendaires aurait été confirmée par des patrouilles de la Ligue Rouge et une escouade hégémonienne. En Patagonie (Amérique du Sud), une étrange cité de mutants, Lifendir, aurait été détruite au cours d'un bombardement ordonné par les dirigeants de la Ligue Rouge. Il est probable qu'il existe un peu partout à la surface d'autres villes abritant des mutants. On ne sait absolument pas comment des êtres humains ont pu s'adapter aux conditions de la surface mais, d'après les travaux de Méléor Clavius, le responsable de l'expédition scientifique de Valades, tout organisme soumis aux effets de la surface subirait une profonde altération qui permettrait aux plus résistants de survivre.

On ne sait pas grand-chose des motivations des mutants de la surface. Il semble qu'ils soient organisés en tribus et qu'ils aient des relations avec plusieurs groupes de boucaniers.

LES SOUS-SOLS_

Les sous-sols sont les territoires de chasse privilégiés de la race la plus dangereuse pour l'humanité, les Foreurs. Ces monstres sont légion et revendiquent tout l'univers souterrain comme leur domaine. Ils s'attaquent fréquemment aux communautés humaines qui vivent dans les parois abyssales et sont responsables de nombreuses destructions sur les tunnels de ravitaillement, entre la surface et les complexes sous-marins. L'humanité est en guerre contre les Foreurs depuis 5 siècles.

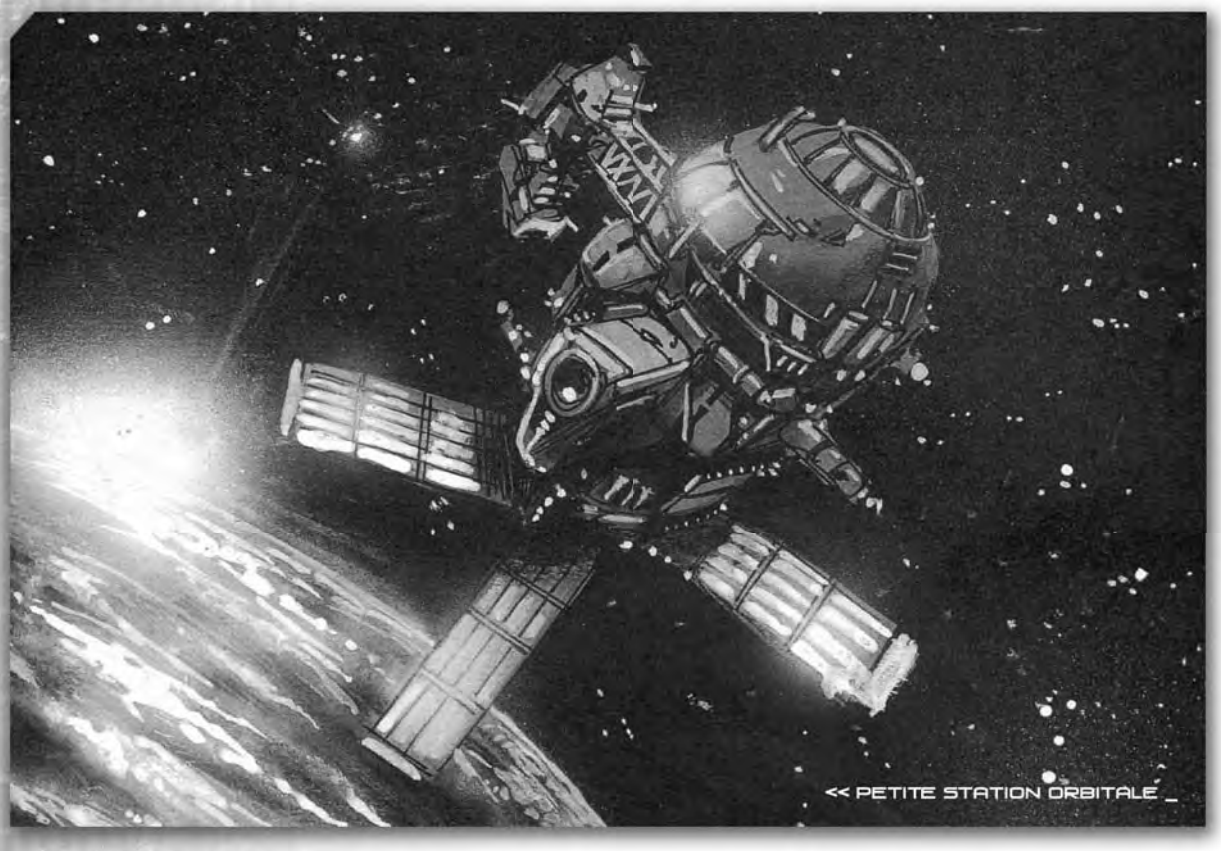
Jusqu'à aujourd'hui, on savait peu de choses à propos des Foreurs. On pensait qu'ils possédaient une forme de hiérarchie et d'organisation très semblable à celles des fourmis, qu'ils étaient doués d'une intelligence élémentaire. Plusieurs équipes d'exploration avaient découvert des tanières de Foreurs dans lesquelles ils avaient remarqué des constructions rudimentaires et des signes de "civilisation" très primitive. Au cours d'affrontements, plusieurs soldats affirmaient avoir vu des Foreurs se servir d'armes, telles que des massues.

Mais récemment, tout ce qu'on savait de ces êtres a été remis en question. Le 23 juin 567, une délégation de Foreurs négocia une trêve avec des représentants hégémoniens. Non seulement on découvrit à cette occasion qu'il existait plusieurs espèces de Foreurs mais aussi que ces créatures n'étaient pas les monstres primitifs que l'on soupçonnait. Leur artisanat n'avait rien de rudimentaire et leurs diplomates s'avérèrent particulièrement érudits.

Quelques mois plus tard, les Foreurs rompirent la trêve et firent usage de pouvoirs jusqu'alors inconnus. L'offensive hégémonienne qui suivit permit de découvrir que toutes les tanières de Foreurs découvertes jusqu'à aujourd'hui n'étaient que des postes avancés. Leurs véritables cités se trouvent au cœur de la terre et on y accède par de gigantesques puits. Aucun homme n'en a encore découvert une.

Il existe plusieurs races de Foreurs. Les plus massifs, dont le physique est véritablement celui d'une bête, sont les travailleurs. Ils sont chargés de creuser les tunnels et d'exécuter tous les travaux pénibles. Ensuite viennent les guerriers, grands et musclés. Les prêtres, quant à eux, ne dépassent pas les deux mètres et semblent beaucoup plus frêles que leurs congénères. Leurs visages, couverts de tatouages, sont plus humains. Les maîtres de guerre sont de loin les plus impressionnants. D'une taille supérieure à trois mètres, ils portent les plus belles armes et les plus beaux bijoux. Quant aux étranges montures de ce peuple, on pensait qu'il s'agissait d'animaux mais il n'en est rien. Ce sont, en fait, des Foreurs un peu moins intelligents que les autres.

Enfin, certaines rumeurs évoqueraient l'existence de « maîtres de paix », des sages dont on ignore tout.



L'ESPACE_

L'humanité a remis en service deux sites de lancement de navires spatiaux : un dans les Appalaches, le second dans le Massif Guyanais. Ces sites sont les endroits les plus protégés de la surface puisqu'ils constituent le seul lien entre la Terre et les stations orbitales. Ils sont en permanence gardés par des troupes des nations majeures et par les Veilleurs qui y maintiennent l'ordre. La Terre procède à 6 lancements de navette par an. Tout le programme est financé par une caisse commune à toutes les nations et communautés. Le but étant, grâce à la conquête spatiale, de trouver soit une nouvelle terre d'accueil, soit un remède aux maux qui rongent l'humanité. L'ensemble des stations orbitales et des bases situées sur les autres planètes constitue une entité neutre. Les membres de ces stations sont tous des volontaires venus de tous les horizons. La sécurité y est assurée par des escouades de Veilleurs. Peu de stations et de bases ont été reconquises par l'homme. La plupart d'entre elles sont encore closes et renferment peut-être certains secrets des Généticiens.

EUROPA

C'est la principale station orbitale autour de la planète. Son équipage est essentiellement constitué de chercheurs et d'ingénieurs. C'est aussi le siège du pouvoir politique des nations spatiales. La population de la station est estimée à 850 personnes. C'est Europa qui contrôle tous les satellites encore en service et notamment les fameuses armes-satellites, de véritables stations de combat qui servent à appuyer les expéditions terrestres.

TYCHO

La base lunaire est le site de lancement de toutes les missions sur Mars. Il n'y a pour l'instant qu'un seul vol par an vers Mars. On y effectue de nombreuses recherches sur l'agro-alimentaire et sur l'extraction de minerai. La population totale de Tycho est estimée à 2 500 personnes.

MINOS

La station spatiale en orbite autour de Mars est l'une des plus grandes construites par l'homme. Elle accueille en permanence plus de 1 000 colons. C'est une station-usine, un laboratoire de recherche et surtout le site de construction des vaisseaux appelés à se rendre sur Europe tous les deux ans.

TROYES

La base minière de Mars abrite une communauté de plus de 900 personnes. Sa principale activité est l'extraction des richesses minières de la planète rouge.

EXCIS

Après le succès du premier lancement vers l'ancienne station orbitale de Saturne, la station en orbite autour d'Europe est principalement chargée d'assembler les futurs vaisseaux spatiaux qui partiront explorer le reste du système solaire. Récemment, le contact a été rompu avec la mission Saturne. Un navire de secours serait sur le point de partir. Elle abrite une communauté de 120 individus.

PALLADIA

C'est une petite base située sur Europe. Sa principale tâche est de déterminer s'il est possible de coloniser ce satellite de Jupiter. Sa population, estimée à 135 personnes, est donc principalement composée de chercheurs.

OLYMPE

La plus lointaine des stations orbitales établies par les Généticiens, Olympe, est en orbite autour de Saturne. Nombreux sont ceux qui attendent avec impatience le rapport des explorateurs qui y ont été envoyés. En effet, à l'époque des Généticiens, cette immense station devait construire un navire capable de quitter le système solaire. On murmure même que les Généticiens avaient découvert d'autres mondes habitables et que les coordonnées de ces planètes se trouveraient sur Olympe. Malheureusement, la mission Saturne a brusquement cesser d'émettre.

LE CORPS X

Avant que la mission Saturne ne cesse ses transmissions, ses membres d'équipage avaient signalé aux alentours de Saturne, la présence de ce qu'ils avaient baptisé le Corps X. D'après les quelques informations dont disposent les chercheurs, il s'agirait d'une autre station orbitale beaucoup plus grande qu'Olympe.

<< LIVRE DEUX_

ÉQUINOXE

<< PRÉSENTATION

Rélard, un contrebandier de la Confrérie de l'Étoile, 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 messager de la République du Corail et d'assurer sa sécurité jusqu'à son rendez-vous sur Équinoxe. On est spécialisé dans la contrebande en tous genres, alors convoyer 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 ? Êtes-vous sûr que nous ne risquons rien ? Vous n'avez parlé à personne de mon voyage ?

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 payés pour arriver jusqu'à un point précis d'Équinoxe, 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 secoué 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 que l'on profite 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 la formation d'un passage. Ces foutues variations du flux sont véritablement étranges. Il m'est arrivé d'attendre à peine dix minutes avant d'avoir accès à Équinoxe et des fois cela peut prendre une journée entière. Quoiqu'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 rarement j'en ai vus.

Le souk était noir de monde, il fallait jouer des épaules pour se frayer un passage vers les ascenseurs. Le messager serrait sa mallette contre lui et transpirait de terreur. Je lui signalai que le meilleur moyen d'attirer l'attention de voleurs sur Équinoxe 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 soient, 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. Après avoir 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 mal famé, mais pas le pire. Mes hommes fixèrent à leurs armes quelques gadgets qui étaient interdits sur Équinoxe mais qui dans ce genre d'endroits vous permettaient d'augmenter vos chances de survie. Après ces légères modifications, leurs armes légères ressemblaient plus à des fusils d'assaut qu'à autre chose.

Arrivés au Crabe, le messager glissa quelques sols au barman et lui murmura quelque chose à l'oreille. Le tenancier de l'établissement lui indiqua une porte. Derrière cette porte, un escalier permettait d'avoir accès aux salles discrètes où généralement les pires crapules conduisaient 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 un des murs de la pièce un homme était cloué, entièrement écorché. Notre client était au fond de la salle et quelque chose était penché sur lui en train de le lacérer. Le bras auquel était attaché 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 des mutations mais la seule chose à laquelle on pouvait prêter attention était sa mâchoire garnie de dents taillées en pointes. Quand la chose se précipita 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 souvins avoir planté ma dague dans un corps mou avant de perdre connaissance. Quand je me réveillai, 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'Équinoxe, 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. »

<< STATION ÉQUINOXE_



« 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 Équinoxe_

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 que 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 fut disloquée, Netéria lancera une attaque d'envergure contre ces 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 furent 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'Équinoxe 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 kilomètres 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, Équinoxe 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.

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'anéantissement d'un des niveaux d'Équinoxe 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 Équinoxe 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 les 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, Équinoxe 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'Équinoxe 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 maîtrisés le secret de fabrication de l'hyper-fluide et qu'ils sont capables de créer des hybrides. Équinoxe 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 amener la civilisation vers un nouvel âge d'or. Tristan Lesark, le chef de la branche dure du Culte, claque la porte et quitte Équinoxe avec une centaines 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, Équinoxe 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 combat pour que la ville devienne un peu plus calme. Les plus graves incidents ont lieu en 564 et en 560.

En Février 560, une maladie d'une rare virulence, la peste écarlate, frappe un quartier d'Équinoxe. 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 trouveront 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'ÉQUINOXE ET MODE DE VIE_

On estime qu'Équinoxe 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 Équinoxe 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'hydro-culture et de l'élevage sous-marin mais aussi de produits synthétiques. 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, bourrée de produits « hygiéniques ». Vous trouverez ci-contre quelques exemples de plats que l'on peut trouver sur Équinoxe ainsi que leurs prix.

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.

Architecture : l'architecture d'Équinoxe 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 Équinoxe 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

PRODUITS_	Prix
Ailerons de requin	250 à 600 sols le plat (environ 250gr)
Biscotte de céréales naturelles	180 à 600 sols les 100gr
Biscotte de céréales synthétiques	0,5 à 2 sols pour 100gr
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 plats (environ 180 gr)
Café naturel	200 à 500 sols pour 100gr
Café synthétique	10 à 30 sol le kg
Champignons des abysses	300 à 500 sols le plat (environ 100gr)
Chocolat naturel	5 à 10 sols pour 100gr
Chocolat synthétique	0,5 à 2 sols pour 100gr
Confitures d'anémones	50 à 90 sols pour 250gr
Divers crustacés (*Crabes, crevettes, homards, langoustes, etc.*)	50 à 120 sols pour 200gr
Filet de dauphin (*interdit, la peine encourue est la mort*)	2 800 sols le steak de 250gr
Filet de poisson	30 à 400 sols selon le poisson (pour 200gr)
Filet de tortue de mer	80 à 140 sols le filet de 200gr
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 250gr
Légumes synthétiques	10 à 40 sols les 250gr
Molaï (*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 100gr
Pieuvre	90 à 150 sols le plat (environ 180 gr)
Salade de Riftias	50 à 70 sols la salade (environ 150gr)
Sel	40 à 50 sols les 100gr
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 100gr
Sucre synthétique	1 à 3 sols le kg
Viande reconstituée *	40 à 80 sols le kilo
Viande synthétique	160 à 280 sols le steak de 250 gr
Viande véritable	800 sols pour 100gr

** 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.*

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 Équinoxe, c'est certainement le moyen le plus 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 Par contre, 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'Équinoxe 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 à 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'Équinoxe 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'Équinoxe. Les boissons alcoolisées sont certainement les plus consommées et l'eau pure vaut de l'or. Vous trouverez ci-dessus quelques produits caractéristiques. L'ivresse n'est pas

PRODUIT_	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 25cl
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.*

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, consultez le paragraphe qui lui est consacré en page 61.

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 Équinoxe, 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 véritable (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'Équinoxe, 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'Équinoxe. 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'Équinoxe. 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 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 Équinoxe 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 florissantee sur Équinoxe 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 convoyage des personnes. Leurs tarifs sont totalement variables, ils dépendent essentiellement de la tête du client et de sa réputation.

TARIFS DES HABITATIONS_	Surface par chambre	Prix
Tubes *	Spécial	20 à 40 sols/nuit
Hôtel médiocre	4 m²	40 à 60 sols/jour
Hôtel commun	8 m²	80 à 140 sols/jour
Hôtel de luxe	16 m²	400 à 800 sols/jour
Hôtel de prestige	40 m²	1 000 à 4 000 sols/jour
Hôtel de l'élite	100 m²	10 000 à 50 000 sols/jours
Chambre commune (*les plus fréquentées*)	1 lit	20 sols/nuit.
Escaliers	loi du plus fort	5 sols/ nuit
Ruelles	loi du plus fort	généralement gratuit (*taxeVeilleurs 1 sol la nuit*)
Quartier individuel	4 m²	2 000 à 4 000 sols/ mois
Quartier individuel	16 m²	8 000 à 16 000 sols/mois
Quartier individuel	30 m²	20 000 à 40 000 sols/mois

** Les tubes ont été inspirés par les navires de convoyage « 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.*

Corruption : sur Équinoxe 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. Par contre, 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. Par contre, ceux qui appartiennent aux troupes d'élite et ceux qui sont chargés de surveiller les postes-clefs d'Équinoxe 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 Équinoxe les tarifs appliqués sont tout à fait moyens. 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 Équinoxe.

Crimes et organisations criminelles : 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 comptes 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'Équinoxe 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 Équinoxe. 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'extrac-



tion. 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 Équinoxe.

Eau : l'eau est rationnée car c'est une denrée rare. Sur Équinoxe, 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 (équivalent 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 fausse, 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 1 semaine pour pouvoir se ré-hydrater 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.

Éducation et enfants : l'éducation des enfants est contrôlée par le Culte du Trident. Il est difficile de parler d'écoles sur Équinoxe. 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'ils sont considérés comme des adultes et qu'ils peuvent retourner sur Équinoxe, 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, ils sont soit récupérés par les services du Culte du Trident, soit livrés à eux-mêmes dans les rues d'Équinoxe.

FILTREUR D'EAU_	Coût/ 10 personnes	Taille	Poids	Rareté	Durée	Société
Eau traitée	9 000 sols	2	4 kg	8	6 mois	Aqua-life
Eau pure	600 000 sols	4	12 kg	14	12 mois	Aqua-life
Combinaison (*1 personne*)	10 000	NA	NA	9	10 jours	Néo-life
Filtre pour combinaison	1 000	NA	NA	6	NA	Néo-life

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 Équinoxe 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.

État d'urgence : l'état d'urgence n'a été décrété que deux fois au cours de l'histoire récente d'Équinoxe : lors des émeutes de 564 et au cours de l'épidémie de 560. Une telle mesure confère les pouvoirs absolus aux Veilleurs. Tous les accès d'Équinoxe 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 Équinoxe. Ce sont les exclus, ceux qui n'ont plus rien et qui se terrent 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 par d'eux, elles n'hésiteraient pas un instant à le faire 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'Équinoxe. Les enfants quittent leur famille dès leur naissance et intègrent directement la vie active après leur séjour sur Ariane.

Habillement : sur Équinoxe, 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. Par contre, les classes dominantes aiment porter des vêtements de luxe. Les hégémoniens 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 portées que par les gens riches.

Impôts et taxes : Les citoyens permanents d'Équinoxe (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 ressources 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'1 mois doit obligatoirement quitter la cité ou remplir un dossier pour lui permettre de devenir résidant permanent. Généralement, sa demande est acceptée. Un individu ayant effectué plusieurs séjours sur Équinoxe, 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 Équinoxe. 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 6m² 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 (dans les rues)	10 à 500 sols le m²
Place (places commerciales)	20 à 1 000 sols le m²
Intérieurs (dans une « boutique »)	15 à 8 000 sols le m²

** le forfait à la semaine est calculé sur 6 jours, le forfait au mois sur 20 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'Équinoxe, 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 Équinoxe. Certains individus sont même réputés pour s'exprimer en Arkonien.

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'Équinoxe. Elles sont par contre 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'Équinoxe 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 Équinoxe 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 Équinoxe mais on murmure 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 Équinoxe, 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 narcomélanges. 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 Équinoxe. 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 ils 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 Équinoxe. 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 Équinoxe sont la recherche de contrats et l'enrôlement de nouveaux éléments.

Mutants : les mutants sont officiellement traités sur le même pied d'égalité que 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 Équinoxe 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 fécond et donc d'être évacué sur Ariane.

Les hybrides sont admirés et les techno-hybrides redoutés. En cela Équinoxe 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 Équinoxe, 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'Équinoxe travaille directement ou indirectement pour une nation ou une organisation, on a un aperçu assez juste de ce qu'est l'espionnage sur Équinoxe. C'est une véritable institution. Imaginez 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 informations 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 Équinoxe 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 Équinoxe. 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 Équinoxe, 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 Appliquée ne sont pas considérés comme des lieux de culte par les autorités. Il en existe donc quelques-uns dans la ville.

DESCRIPTION_

Équinoxe est une cité dont les proportions sont véritablement colossales. La ville mesure 4 000 mètres de haut. C'est un énorme octaèdre dont le niveau central mesure 4 kilomètres de coté. L'ensemble de la structure fluctue en profondeur en fonction des variations du flux. Sa base peut atteindre une profondeur comprise entre -4 200 mètres et -6 200 mètres et son sommet entre -200 mètres et -2 200mètres.

La fluctuation se manifeste 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 Équinoxe, il faut un certain temps pour se faire au bruit de fond constant.

Même si l'on parle fréquemment de rues dans Équinoxe, 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 bâtiment 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 de conduites et de câbles.

LES ASCENSEURS

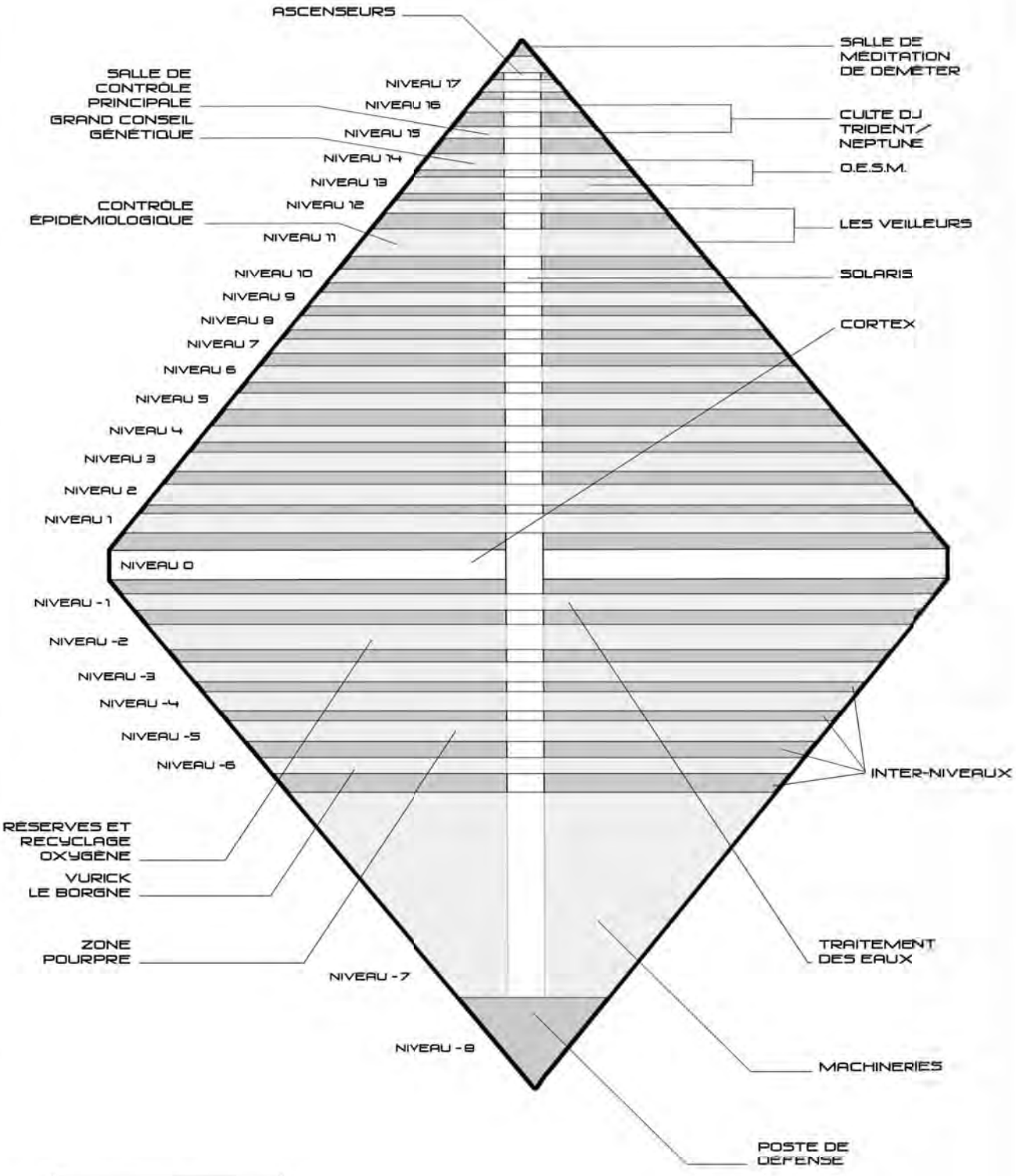
Dans la ville, des centaines d'ascenseurs sont mis à la disposition du public. Ils sont principalement situés au centre des niveaux. Ceux qui ne se trouvent pas au centre d'un niveau ne desservent que le souk. Certains sont accessibles à tous, d'autres à certaines catégories d'individus.

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 aucune caméra dans les cabines.

Il faut 6 minutes pour aller du sommet d'Équinoxe à sa base et vice-versa.



<< PLAN DE COUPE DE LA STATION ÉQUINOXE_

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 a 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 Équinoxe, la première chose que l'on découvre ce sont ses gigantesques hangars. Il y en a à chaque niveau 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 bâtiment 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 transit. 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'Équinoxe. 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 stations 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 0, -1 et 1 peuvent accueillir des croiseurs. Il n'y a que 6 de ces énormes hangars. Leur accès nécessite des autorisation spéciales. Seuls les navires marchands et les navires ayant besoin de réparation 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 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 gens très faciles à corrompre.

Après avoir débarqué, les visiteurs doivent se présenter dans les énormes salles de transit d'Équinoxe. 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, par contre les Veilleurs s'assurent que tout le monde passe bien dans les zone de transit. Ils vérifient aussi qu'aucune arme lourde n'est amenée sur Équinoxe.

STATIONS D'ARRIMAGE *	Coût en sols (public **/privé ***)
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 1200 par jour
Escorteur (max 200T)	100 par heure/800 à 1600 par jour
Escorteur (max 400T)	200 par heure/1000 à 2200 par jour
Escorteur (max 800T)	400 par heure/1800 à 2600 par jour
Escorteur (max 1 200T)	1 000 par heure/4800 à 7200 par jour
Navire jusqu'à 5 000T	2 000 par heure/8000 à 14000 par jour
Navire jusqu'à 10 000T	3 000 par heure/10000 à 18 000 par jour
Navire jusqu'à 20 000T	6 000 par heure/18000 à 22000 par jour
Navire jusqu'à 50 000T	14 000 par heure/32000 à 40000 par jour
Navire jusqu'à 100 000T	20 000 par heure/48000 à 66000 par jour
Navire jusqu'à 160 000T	40 000 par heure/80000 à 98000 par jour
Hangars de Gladius (*navires jusqu'à 400 000T*)	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)*

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 20 à 70 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'Équinoxe peut être isolé par de gigantesques parois étanches en cas d'incendies, d'inondations ou autre catastrophes majeures. Ces parois délimitent des blocs de 500 mètres de côté (les secteurs périphériques sont plus petits à chaque niveau). 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.

LES NIVEAUX DE LA STATION

LE GRAND SOUK D'ÉQUINOXE (NIVEAUX 6 À -6)

Plus de 70% de la population d'Équinoxe 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 64 secteurs. Il est au cœur de l'activité commerciale et de la vie d'Équinoxe. Ce niveau occupe une superficie de 4 km sur 4 km (soit 16 km²). Plus de 120 mètres séparent le sol du plafond. Dans cet espace, le souk central s'étire en hauteur sur 3 à 8 étages (rez-de-chausée compris ; chacun de ces étages couvre 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 hauteur 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 rambardes 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. Par contre, 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 Vandbœuf, 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, un 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 Éléanora Lestesius, une 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, il 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 1er 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 pas cher. 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 Éleveurs, 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'Équinoxe (Prospero Verti, Locknar Liam, Seigfrid Valers, Otro Liberski, Ogmer Tren, Syrula Davenroot), 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 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, un 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 concesssion
- 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 Éleveurs : important groupe de pression, l'U.H.É. 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,n les membres de l'U.H.É 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 beaucoup 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 70 mètres sur 4 étages. Sa superficie est légèrement inférieure à celle du niveau 0 (environ 14 km²) mais il dispose du même nombre de secteurs (64). On y dénombre pas moins de 229 commerces, 80 bars, 46 cantines et 78 hôtels Les blocs d'habitations 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 métros 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, un 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 des trésors de diplomatie pour les faire parler. S'ils vous surprennent à espionner vos 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 maisons 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 Corallien qui ne vit pas sur Équinoxe. 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 Équinoxe. 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.

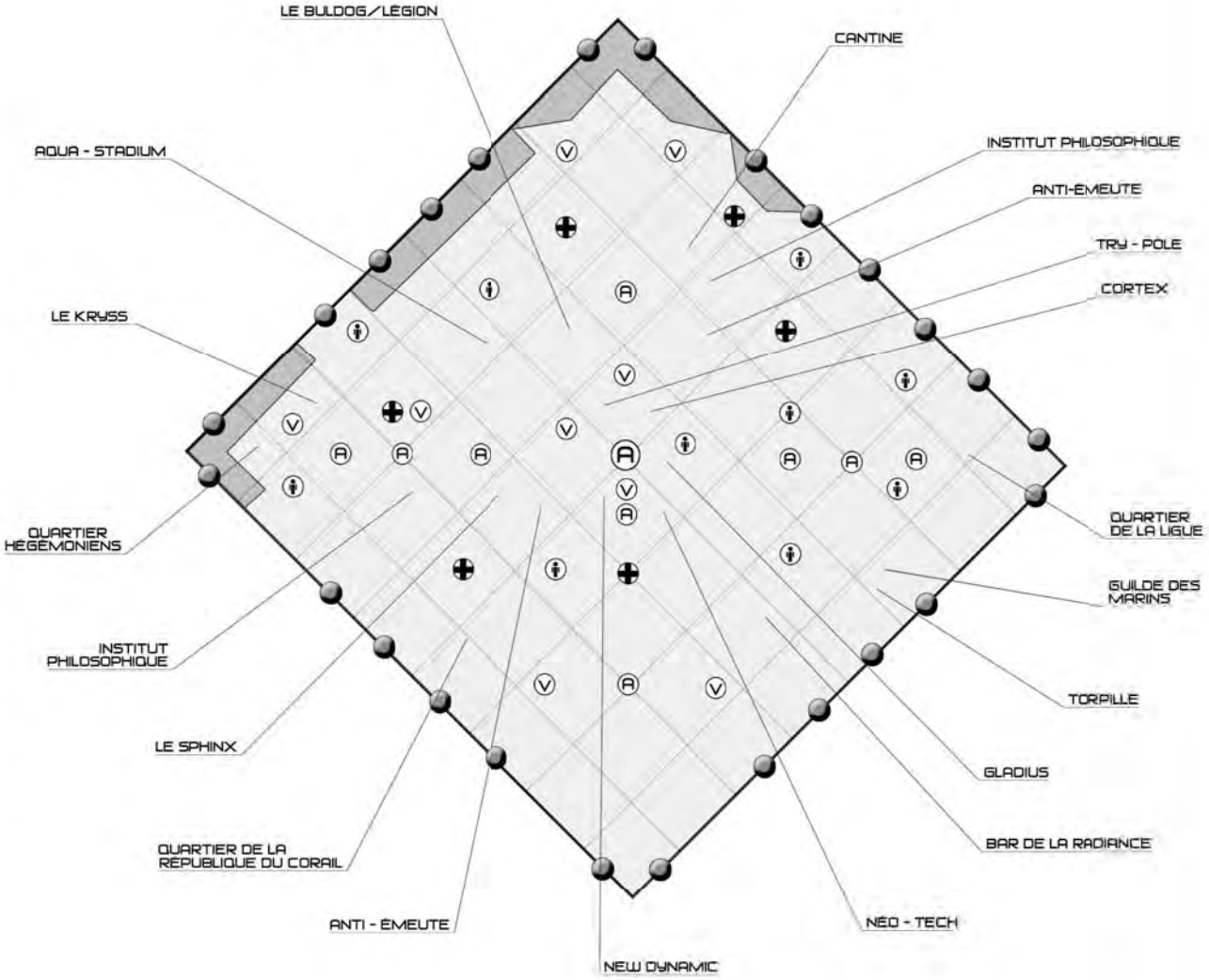
Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés au niveau 1 par 6 stations réparties sur tout le périmètre.

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.



STATION ÉQUINOXE - NIVEAU 1

LÉGENDE

- Ⓐ ASCENSEURS
- BARGES D'ÉVACUATION
- SANITAIRES, DOUCHES
- SERVICES D'HYGIÈNE
- Ⓥ POSTE DES VEILLEURS
- HANGARS, ENTREPÔTS

DISTRICTS

ÉCHELLE

NIVEAU 1 = 14 KM²
1 CASE = 500 M DE CÔTÉS

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 Équinoxe. 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 Équinoxe 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 64 secteurs répartis sur environ 12 km², le niveau 2 s'élève à 60 mètres sur 3 étages. Bien que l'activité commerciale y soit aussi intense que dans les autres niveaux, il possède certaines caractéristiques particulières. Ce niveau est principalement occupé par des blocs d'habitations 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'habitations 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'habitations, 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'habitations 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 2m90 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'habitations 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 tous genres. Ses tarifs sont tout à fait dans la moyenne. Son responsable n'est autre que Crius 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 année, 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'Équinoxe : ce puissant groupe est une véritable épine dans le pied du service administratif d'Équinoxe et surtout dans celui des Veilleurs. Non seulement il contrôle toutes les opérations de transfert de marchandises au niveau 2, mais en plus ses membres sont des hommes de main particulièrement appréciés des organisation 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, un puissant homme d'affaires qui vit tranquillement au niveau 7. C'est également un des trafiquants les plus actifs d'Équinoxe.

NIVEAU 3

Le niveau 3 est beaucoup plus calme que le niveau 2. Il est constitué de 64 secteurs répartis sur environ 10 km². Au Nord on trouve des quartiers d'habitations 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, une 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'hésitent 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'Équinoxe. 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, c'est le nom de 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 pour s'en faire un ami.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 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 36 secteurs répartis sur environ 9 km². 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'Équinoxe 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'Équinoxe. 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'Équinoxe. Le patron est un homme décharné et très grand qui se fait appeler Lomac.

Cortex et Hélion : 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 Équinoxe. 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.

Postes 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 n'est pas loin.

Boman : Boman est le nom d'un des plus gros trafiquants de narcotiques d'Équinoxe. 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 répartis sur un peu plus de 7 km². 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 hyperfluides. 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'Équinoxe. 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 Équinoxe, pour son décor. En effet, Ochloss, son patron, est un ancien explorateur qui a ramené 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.

Postes 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 ce niveau est constitué de 36 secteurs répartis sur un peu plus de 6 km². Il est principalement fréquenté par les exploitants de stations indépendantes. 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), Odyssée (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 Équinoxe 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 Nautile : 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-marins. 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.

Postes 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 par contre, 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'Équinoxe : 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 Équinoxe, 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'Équinoxe 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 ont 6 stations réparties sur tout le périmètre.

Postes 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 64 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'habitations 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 Brodvitk, 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 Épaulards. 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.

Postes 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'Équinoxe commencent vraiment à partir de ce niveau. À environ 10 mètres de hauteur, le plafond se perd dans une jungle de câbles et de tuyauteries sur plusieurs dizaines de 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 36 secteurs répartis sur 9 km² qui abritent un grand nombre de blocs d'habitations, 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 Congre : 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, une 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 logement 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.

Postes 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 drogues et de matériel prohibé. Elle est dirigée par Léoni le Fou, un 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'Équinoxe ou faire entrer des clandestins. Elle est dirigée par Ivana Veste Bleue, qui doit ce sobriquet au fait qu'elle appartenait 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 36 secteurs, le niveau -4 est pire que le niveau -3 sauf qu'aucune organisation criminelle ne le domine. Les mendiants sont par contre omniprésents et regroupés en multiples bandes. Plus de la moitié de ce niveau est réservé aux blocs d'habitations. 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, boucaneries, ventes d'organes, etc. , toutes ces activités sont tolérées dans cet établissement tenu par Agatha, une 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.

Postes 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.

GROUPES INFLUENTS

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 organisation 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 scénarios).

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'Équinoxe. 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.

Postes 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 INFLUENTS

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'Équinoxe ou de sa région.

NIVEAU -6

Il ne compte que 16 secteurs répartis sur 4km², presque tous plongés perpétuellement dans les ténèbres. Les plafonds sont à un maximum de 5 mètres de hauteur mais, dans certaines ruelles, il est impossible à quelqu'un mesurant plus de 2 mètres de passer sans baisser la tête. Ceci est principalement dû à une extension de l'inter-niveau qui descend très bas à cet étage. Vurick le Borgne, un des plus grands trafiquants d'Équinoxe 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'habitations 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'Équinoxe. 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 dagues 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'Équinoxe. Ce ne sont plus que des animaux à moitié cannibales qui traquent leurs proies en meutes. Ils 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'Équinoxe.

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'Équinoxe.

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

NIVEAU 7

Le niveau 7, constitué de 36 secteurs répartis sur 5,5 km², 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'Éllipse : ce restaurant est l'un des plus beaux et des plus chers d'Équinoxe. 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 flaner.



PERSONNAGES INFLUENTS

Ambassadeur Ovar Godter : l'ambassadeur de l'Hégémonie est un individu de 58 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 Liberdad.

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, une ravissante créature de 28 ans (génétiquement modifiée pour être parfaite), ne serait autre que la responsable du service d'espionnage hégémonien sur Équinoxe.

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

Famille Ebraer : le famille hégémonienne Ebraer est très influente. Elle bénéficie donc d'un statut proche de celui d'une ambassade. Présente sur Équinoxe 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'Équinoxe et on raconte qu'elle dirigerait de nombreux gangs spécialisés dans la contrebande, l'espionnage industriel et le trafic de produits illicites.

Paolus : le mystérieux 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'1m96, 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 Équinoxe. 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'Équinoxe 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 Léyia.

Ibraham Levisk : ce petit bonhomme de 1m56, à la tête toute ronde, est l'ambassadeur des États du Rift. On le dit particulièrement malin et retors. C'est un diplomate né qui ne vit que pour son travail.

NIVEAU 8

Le niveau 8, constitué de 36 secteurs répartis sur environ 4,5 km², est réservé aux ambassades de la Ligue (secteurs Nord), Corallienne (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'Équinoxe. 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 pendants 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, un corallien de 42 ans qui est un ami de Mme 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 flaner.

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'Équinoxe. 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 Équinoxe, un grand nombre de 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 Coralia 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 empathe 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.

Coralia Deventris : ambassadeur de la République du Corail, Coralia est une des personnes les plus respectées et les plus aimées d'Équinoxe. C'est une magnifique femme de 28 ans dont la beauté n'a d'égal 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.

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

Laméa Plis : c'est une des conseillères de Coralia Deventris. Cependant, cette empathe 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 Équinoxe

NIVEAU 9

Le niveau 9, constitué de 16 secteurs répartis sur 4 km², est réservé aux ambassades d'Enderby, du Cap, de Fuego Liberdad, Tyr, Rogue, Luan, Hélène, Cerberea 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 états qui naîtront dans le monde des océans.

ENDROITS NOTABLES

Daedalus : cet établissement, situé au centre du niveau, appartient à Cerberea 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 étrange 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 Équinoxe 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'1m96, il est particulièrement intimidant. Son action diplomatique se limite à trouver des alliés pour écraser ses rivaux : Helene 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 généticiens 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 Équinoxe 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 Liberdad 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 Équinoxe 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 état. Élian n'a pas grande influence sur Équinoxe.

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 Levrue : c'est l'ambassadeur de Rogue, la nation voisine de Fuego Liberdad. C'est un homme de 39 ans particulièrement arrogant qui refuse de parler de paix avec l'ambassadeur de Fuego Liberdad. 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 Levrue d'être largement payé par le Prisme hégémonien.

Karl Glitter : L'ambassadeur de Cerberea est certainement un des plus heureux sur Équinoxe. 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 opposants les différentes ambassades. Il fréquente souvent les autres niveaux d'Équinoxe 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.

NIVEAU 10

Le niveau 10, constitué de 16 secteurs répartis sur environ 3 km², 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 de 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 Grand 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 10 mètres et n'a pas d'étage.

Le niveau -8 est le poste de défense d'Équinoxe. C'est ici que sont cantonnés les équipages des navires de combat arrimés à la base de la cité. De gigantesques stations sonar et les salles de contrôle des machineries sont installées tout autour du puits central de 300 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 ultramoderne 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 Déméter aime à méditer.

NIVEAU - 7 : MACHINERIES

Ce gigantesque complexe de 700 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 Équinoxe. Tout autour c'est un véritable labyrinthe de coursives, 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 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'Équinoxe, 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. Équinoxe ne serait plus alors le cœur de toutes les intrigues et le Trident perdrait l'énorme avantage de pouvoir influer 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 Équinoxe. 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 Équinoxe.

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 DE L'OMBRE

S'il est un personnage influent et énigmatique sur Équinoxe, c'est bien l'Ambassadeur de l'Ombre. 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.

ASHAANA DE SALOMON

Bien qu'elle n'ait aucune influence directe sur la cité, Ashaana contrôle un certain nombre d'établissements sur Équinoxe. 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 Équinoxe. 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 leur route. Les bas-fonds d'Équinoxe sont les laboratoires préférés de Cortex et l'ont pourra 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'Équinoxe 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'INFIRME

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 Équinoxe.

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 Équinoxe, 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, un 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'approvisionement 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.

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

LESTANI

C'est une célébrité sur Équinoxe 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, un groupe de contrebandiers spécialisés dans la diffusion d'informations secrètes. Le bar de l'Écume (niveau -5), l'Anémone (club du niveau 8), l'Épaulard (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'Équinoxe. 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 Équinoxe. 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 Équinoxe. Le Réseau Python concentre ses activités dans les niveaux -2 et -3 de la ville. Le bar des Étoiles (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 Équinoxe. 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 Équinoxe. On le trouve derrière plusieurs organisations de contrebandiers, comme les Pieuvres d'Équinoxe, 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 Équinoxe. Sa confrérie contrôle bien le bar Écarlate (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'Équinoxe. 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 Équinoxe, 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 Équinoxe 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 Équinoxe. 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 Équinoxe est très discrète et, généralement, leurs 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 RALJIK

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 Équinoxe. 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'Équinoxe (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 renseignement du monde entier sont excellentes. Il a horreur qu'on le confonde avec Vulrick le Borgne. Cela le plonge dans une rage folle.

<< AUTOUR D'ÉQUINOXE_



« 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 Équinoxe. Nous apercevons un gigantesque croiseur des Veilleurs qui vient d'arraisonner un navire suspect. Notre commandant nous signale alors que nous allons plonger à -6 900 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 Équinoxe_

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.

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 recherches 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 recherches 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 responsables 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 recherches 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

Équinoxe 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 en longueur 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 Rockhall que l'on accède d'ordinaire à Équinoxe. Cette Baie atteint par endroit une profondeur de -6 000 mètres. Équinoxe est située juste au-dessus de la fosse d'Ariane qui est la plus profonde de la région avec ses -6 900 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 Équinoxe.

LA FAUNE ET LA FLORE

Elles sont toutes les deux abondantes sur le seuil et dans la baie de Rockhall. Les principaux champs d'hydro-culture sont situés sur la grande plaine* entourant Équinoxe. 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 Équinoxe 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 Équinoxe étinceler dans le ciel des profondeurs.*

LES MAMMIFÈRES

Une cinquantaine d'espèces de mammifères fréquentent les eaux d'Équinoxe. Baleines, rorquals, 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 Équinoxe, est, en fait, générée par ces mammifères. Ces nobles créatures ne se montrent jamais hostiles et même les baleines, qui d'ordinaire se fichent 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'Équinoxe mais c'est arrivé quelquefois dans le passé.

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 Équinoxe. C'est en fait le point de convergence de plusieurs flux qui forment un véritable et colossal bouclier 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 comprise entre -1 000 et -2 000 mètres, dans la région du mont Olympe, et se rejoignent aux abords d'Équinoxe. On a alors l'impression que leur flot (Nord-Ouest) se heurte à un rempart. Ils s'écartent donc, enveloppent Équinoxe 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 bien souvent d'éviter les profondeurs comprises entre -1 000 et -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'Équinoxe, il est dirigé vers les multiples postes d'attente qui entourent Ariane et qui sont disposés à différentes profondeurs sur les pentes douces de la fosse. Ces stations sont, en règle générale, des zones à l'abri des perturbations des flux. Il faudra alors attendre qu'un passage s'ouvre. Ces tunnels sont détectés par les stations de surveillance d'Ariane et d'Équinoxe. Dès que le feu vert est donné, un escorteur des Veilleurs amène les navires en attente dans la poche neutre entourant Équinoxe. 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 scénarios. Les mammifères marins semblent avoir l'aptitude naturelle à 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.

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, telles que des plates-formes lance-torpilles ou des Jeeps sous-marines.

Les stations de défense fluctuantes 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 tolèrent 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 Équinoxe débouche sous le mont Olympe, dans la station de transit Hermès.

Olympe abrite une garnison de 4 000 hommes dirigés par le Gouverneur Palial. 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'hydroculture 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 énorme avantage est de bénéficier de la protection des Veilleurs et de l'énorme importance économique d'Équinoxe. 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 :

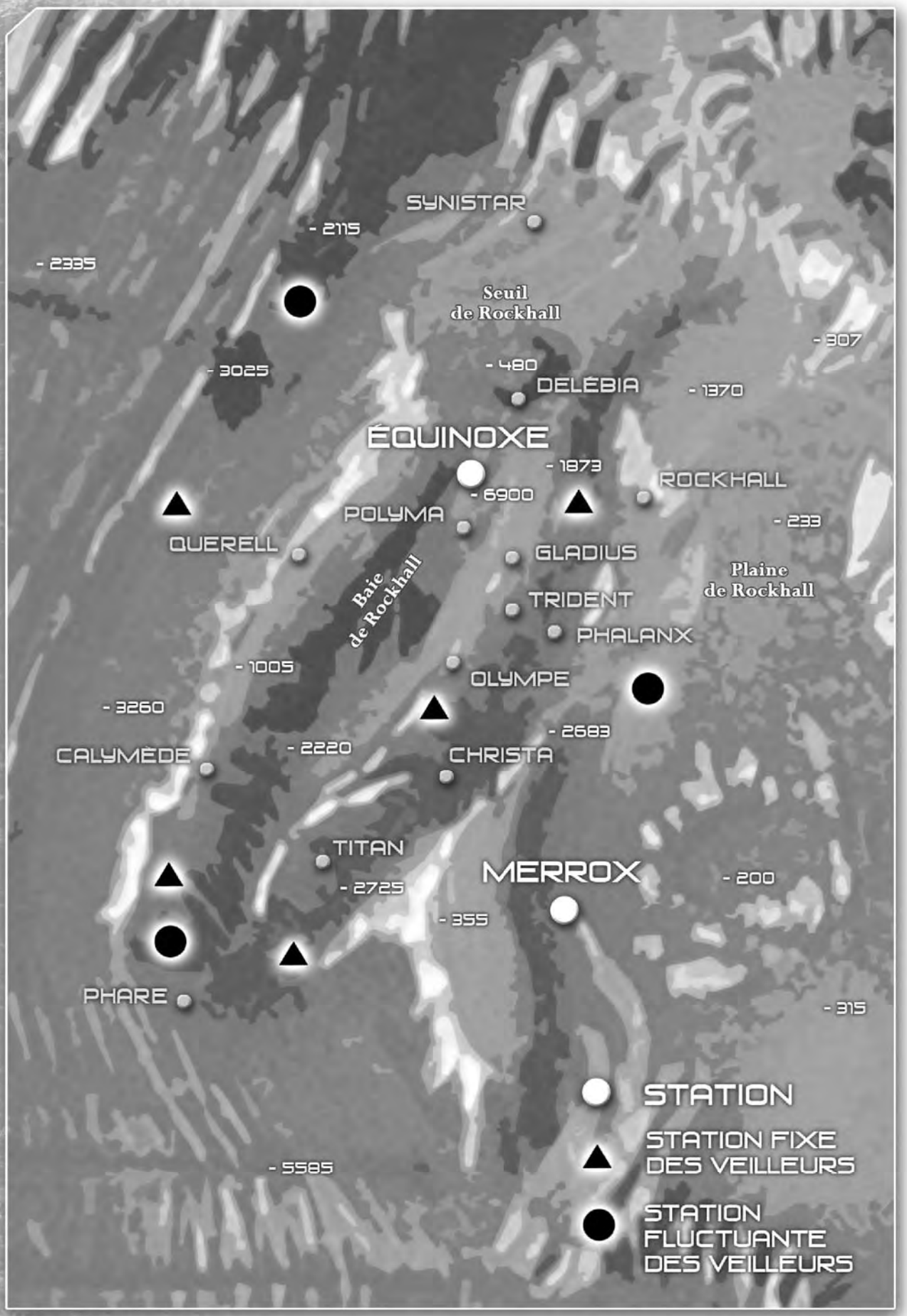
ROCKHALL

La première à s'être installée dans la plaine de Rockhall après la construction d'Équinoxe, 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
- 2115
- 2335
Seuil
de Rockhall
- 307
- 3025
- 480
DELÉBIA
- 1370
ÉQUINOXE
- 1873
ROCKHALL
- 6900
POLYMA
- 233
QUERELL
GLADIUS
Baie
de Rockhall
Plaine
de Rockhall
TRIDENT
PHALANX
- 1005
OLYMPE
- 3260
- 2683
CALYMÈDE
- 2220
CHRISTA
TITAN
MERROX
- 2725
- 200
- 355
PHARE
- 315
STATION
STATION FIXE
DES VEILLEURS
- 5585
STATION
FLUCTUANTE
DES VEILLEURS

SYNISTAR

Spécialisée dans l'élevage, cette communauté est située sur la plaine de Rockhall. Elle est présente sur Équinoxe 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, un 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 armures de plongée que des Jeeps sous-marines ou des petits navires de transport. Cette communauté a été créée par un ancien aventurier, Léobner, 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'Équinoxe et de ses alentours. L'excursion se fait à bord de petits navires de transport pouvant accueillir jusqu'à 30 passagers et bénéficie 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 Équinoxe pour voir du monde et se détendre 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 dirigé par Vilma Terpine, une femme de 47 ans. Phalanx possède une population permanente de 117 personnes mais elle 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, ont 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 Équinoxe. 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 s'y reposer souvent. Une partie de la communauté est ouverte au public. La sécurité y est assurée par les Ordonnateurs. 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 Équinoxe 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 -6 900 m, éloignée de la base d'Équinoxe (au-dessus d'elle) d'un minimum de 700 m et d'un maximum de 2 700 m. Plusieurs installations annexes sont situées à différentes profondeurs jusqu'à une profondeur de -4 200 m. Le flux peut avoir une influence à des profondeurs comprises entre -6 200 m et -1 000 m. Certains postes de transit peuvent être inaccessibles et les navires doivent donc naviguer en dessous de la profondeur affectée 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. Tous 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 drônes 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 : casinos, 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 loisir avec de splendides salons permettant d'observer par les baies, en toute tranquillité, le ballet 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'Équinoxe. Il est cependant interdit à un particulier de rester sans raison valable plus d'une journée dans 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 a à sa disposition 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 sa 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.

LÉGENDES D'ÉQUINOXE_

Dans tous les bars d'Équinoxe, 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'Odyssée sous les mers et du sous-marin Neptune) : on raconte que, dans les bas-fonds d'Équinoxe, 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'Équinoxe.

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'Ariane. La construction de la ville l'aurait réveillée et aujoud'hui elle se vengerait sur les malheureux.

Le fantôme d'Arimatti : nombreux sont ceux qui affirment avoir aperçu dans les niveaux supérieurs d'Équinoxe le fantôme d'un prêtre du Trident qui ne serait autre qu'Arimatti. Ce fantôme n'apparaîtrait que pour mettre en garde et protéger certaines personnes. On dit qu'Arimatti 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'Équinoxe. Ces êtres immatériels hanteraient tous les niveaux de la ville et se nourriraient de l'énergie vitale des vivants.

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

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

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

Le dévoreur : cette créature légendaire vivrait dans les tunnels d'aération d'Équinoxe. Elle ressemblerait à un énorme protoplasme se nourrissant de toutes les créatures vivantes passant à proximité d'une bouche d'aération. Sur Équinoxe, 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 buveur de souvenirs : il existerait dans les bas-fonds d'Équinoxe un étrange personnage qui se nourrirait des souvenirs de ceux qu'il croise. Le seul problème, c'est que ses malheureuses victimes perdraient la raison.

La méduse d'Équinoxe : cette créature d'apparence féminine, dont on entend parler dans tous les bars, hanterait les inter-niveaux et les coursives 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 CULTE DU TRIDENT_



« LesVeilleurs ? 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 comme seule ambition que de régner sans partage sur l'univers sous-marin. »

-- Déclaration d'un barman, sur Équinoxe_

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 monde et dans toutes les communautés. Son rôle officiel est de contraindre les nations à la paix et, ce, par n'importe quels moyens. 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 balaierait enfin les rivalités entre les états. Équinoxe 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 censées être indépendantes), 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 Démeter 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 puissance du Trident ? Beaucoup de puissants, dans le monde entier, se sont posé 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.), Équinoxe, 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 mystérieux 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.

Pour plus de simplicité, nous avons reproduit les textes concernant les personnalités suivantes du chapitre **La civilisation des abysses**, page 32-36.



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'ils rencontrent. 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 de l'Ombre ou bien encore qu'il serait un Généticien. Quant à ses motivations profondes, personne ne sait véritablement ce qu'elles sont sauf peut-être Sernea, 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 sur 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'Équinoxe, 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. La répression sanglante de la panique de 564 et l'ordre d'incinération d'un quartier avec toute sa population après le déclenchement d'une épidémie en 560 sont deux des exemples qui lui ont valu d'être surnommé par certains le " Boucher d'Équinoxe ". 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.



NATAHLIOS (PROMÉTHÉE)

Natahlios 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. Natahlios 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 Équinoxe 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 Équinoxe, 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 Équinoxe 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'Équinoxe.

Les **Esculapes** forment les équipes scientifiques du culte. On les rencontre aussi bien sur Ariane que dans les nombreux chantiers navals d'Équinoxe. 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 Équinoxe. 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 Équinoxe mais peu influent dans le reste du monde. Sa spécialité est le contre-espionnage. En effet, Équinoxe 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 certains nombre de services spécialisés dans un domaine particulier.

SERVICE RECHERCHE

Les « Pisteurs » sont des agents spécialisés dans la recherche d'individus sur Équinoxe. 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 Équinoxe 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 Équinoxe. 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

Le service action regroupe les assassins à la solde du Culte et les groupes d'intervention spéciaux. Le maître mot de ce service 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'Équinoxe, 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 304 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. Bien qu'ils ne puissent dépasser une profondeur de 10 000 mètres, plusieurs petites navettes spécialement conçues pour atteindre des profondeurs insondables sont également 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 recherches 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.

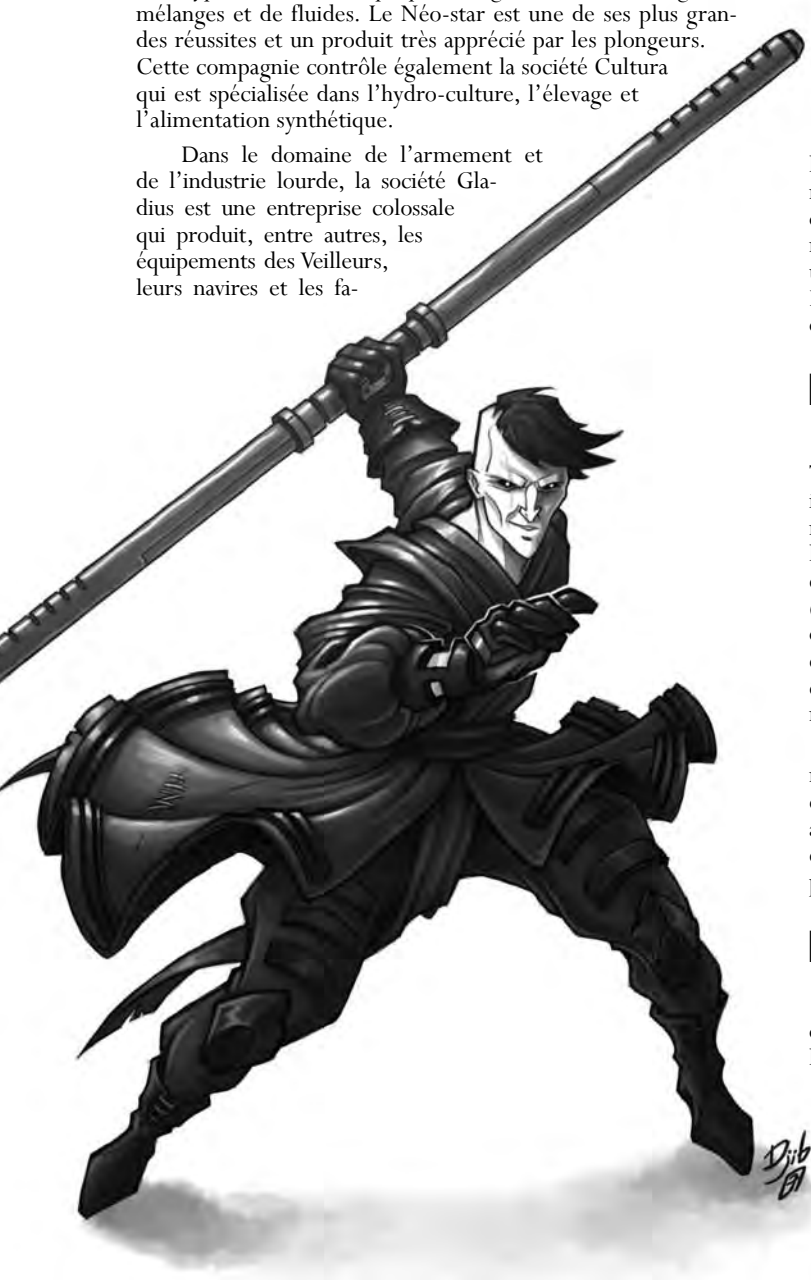
Certaines mauvaises langues affirment que la société Cortex irait jusqu'à se servir des rebuts de l'humanité, qui sont légion sur Équinoxe, comme cobayes pour leurs nombreuses expériences.

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 géno-hybrides. Une telle opération coûte extrêmement cher 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 station et des navires de transport civils. Ses centres de recherches sont parmi les plus performants. Leur projet le plus secret est certainement le Siphon de Réalité, une terrifiante arme génèticienne 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 avant tout 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, est 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 Équinoxe, 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 bêtes, ils doivent être traités comme telles. Ainsi les prêtres du Soleil Noir se considèrent-ils 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 c'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.



<< LIVRE TROIS_

LES PERSONNAGES

<< CRÉATION DES PERSONNAGES_



« Suivant ! Ah, enfin quelqu'un qui a l'air en bonne santé. Mouais, à première vue, t'as les qualités physiques requises. Tu sais te servir d'une arme ou piloter une armure de combat, des trucs du genre ? Non ? Pourquoi tu me fais perdre mon temps alors, crétin ? T'as vu ce qu'il y avait d'écrit, au-dessus de la porte ? Ouais, c'est exactement ça, au moins tu sais lire. Bon, t'as pas l'air trop con, c'est déjà ça. Alors, c'est quoi ton domaine, à toi ? La médecine ? Ah oui, en effet, ça peut toujours servir, dans notre branche… Bon, ben signe ça… T'inquiète, t'es même pas obligé de mettre ton vrai nom. Tout le monde se fout de ton passé ou de ta véritable identité ici, et personne n'a besoin de savoir ce qui t'a poussé à venir t'engager chez nous… Suivant ! »

-- Un recruteur au service d'une compagnie de mercenaires, quelque part sur Équinoxe_

DESCRIPTION DES TRAITS DES PERSONNAGES_

Vous trouverez dans ce chapitre la description des différents éléments qui permettent de définir un personnage dans le jeu ainsi que les règles qui régissent la création des personnages.

Note : tous les calculs sont arrondis au chiffre entier le plus proche, ainsi, 1,1 à 1,5 = 1 et 1,6 à 1,9 = 2.

À PROPOS DU SYSTÈME DE JEU

« The show must go on ! »

-- Extrait d'un enregistrement sonore musical retrouvé dans une base de données généticienne_

Si vous connaissez les anciennes éditions de **Polaris**, vous remarquerez sans peine que cette nouvelle édition utilise un système de jeu totalement différent. Cela ne signifie en aucun cas que l'ancien système était mauvais, ou quoi que ce soit de ce genre. Bien au contraire, il s'agissait de règles qui intégraient de très bonnes idées, au prix toutefois d'une certaine complexité. Il eut été dommage que beaucoup de joueurs se désintéressent de cet univers fabuleux qu'est **Polaris**, rebutés par des règles difficiles à maîtriser. C'est pourquoi, en accord avec l'auteur, nous avons décidé de remplacer l'ancien système par un système plus léger et plus intuitif, tout en proposant de nombreuses règles optionnelles et avancées permettant pour ceux qui le souhaitent d'approfondir tel ou tel aspect du jeu.

En aucun cas, cependant, nous n'avons voulu nous écarter de l'ambiance si particulière du jeu originel, voilà pourquoi de nombreux concepts et points de règles développés ici sembleront finalement très familiers aux vétérans…

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

DESCRIPTION DES ATTRIBUTS

Les aventuriers de **Polaris** sont définis par un certain nombre d'Attributs physiques et mentaux, dont les scores initiaux pourront par la suite être modifiés par différents événements ou par la technologie et les mutations. Ces Caractéristiques permettent d'avoir une estimation des capacités d'un personnage. Il existe huit Attributs principaux :

La Force (FOR) est une mesure de la puissance brute d'un individu, sa capacité musculaire.

La Constitution (CON) caractérise l'endurance d'un individu, sa santé, sa résistance à l'effort physique, aux poisons, aux maladies, aux traumatismes, aux conditions extrêmes.

La Coordination (COO) détermine comme son nom l'indique la coordination neuromusculaire du personnage, mais aussi plus largement son agilité physique, son sens de l'équilibre, la fluidité et la précision de ses gestes, de ses mouvements et de ses déplacements.

L'Adaptation (ADA) représente la capacité du personnage à s'adapter à son environnement, et notamment à une situation qui change brutalement, les réflexes issus de son instinct de survie et la rapidité de sa réflexion.

La Perception (PER) détermine l'acuité des cinq sens du personnage, mais aussi sa vigilance, l'attention qu'il porte à son environnement ou au comportement des gens, sa capacité à remarquer les petits détails du monde qui l'entoure.

L'Intelligence (INT) mesure les capacités mentales d'un individu. C'est aussi sa faculté d'assimilation de nouvelles connaissances.

La Volonté (VOL) détermine la résistance mentale d'une personne, sa capacité à maîtriser ses réactions en situation de stress et le temps pendant lequel elle peut maintenir sa concentration sur une action quelconque. C'est aussi sa persévérance, sa force de caractère et sa volonté de survivre face à l'adversité.

La Présence (PRE) est une mesure de l'aura dégagée par une personne, de son charisme. Son importance est vitale dans toutes les actions relationnelles : séduire, impressionner, commander, intimider… Plus largement, cet attribut est utile pour s'intégrer dans un groupe, engager le dialogue avec des inconnus ou se faire de nouvelles relations, car il détermine également la confiance et la sympathie que le personnage est capable d'inspirer (qu'il soit sincère ou non est un autre sujet).

NIVEAU DES ATTRIBUTS

Les Attributs sont notés sur 20 :

NIVEAU_	Équivalent
1 - 2	Insignifiant
3 - 5	Très faible
6 - 8	Faible
9 - 12	Moyen
13 - 15	Fort
16 - 18	Très fort
19 - 20	Exceptionnel
21 et +	Surhumain

Note : pour les personnages-joueurs, un Attribut ne peut jamais descendre en dessous de 3. Si, au cours de la création du personnage, un modificateur devait faire descendre le score d'un Attribut à moins de 3, n'en tenez pas compte. Plus tard, au cours du jeu, si un des Attributs venait à descendre en dessous de 3, le personnage doit être considéré comme injouable tant que le score n'est pas remonté à 3 ou plus (en espérant que ce soit possible…).

CHANCE

La Chance est un Attribut un peu particulier, qui représente la capacité du personnage à bénéficier (ou non…) de temps à autre d'un petit coup de pouce du destin. Les règles de Chance sont amplement détaillées dans le chapitre consacré au système de jeu, mais sachez toutefois qu'utiliser sa Chance permet d'éviter certains événements malheureux, de relancer des dés lors de tests malchanceux, de réduire la gravité de certaines blessures ou même d'obtenir des indices et des petits bonus supplémentaires de la part du MJ ! Ce n'est donc pas un Attribut à négliger… Le score de Chance est exprimé par un niveau, sur 20.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Les Attributs secondaires dérivent des Attributs principaux.

RÉACTION (REA)

Cet Attribut représente la rapidité de réaction d'un personnage, lorsque la rapidité d'action devient capitale. La Réaction est notamment utilisée en combat, pour déterminer le score d'Initiative du personnage (c'est-à-dire le moment où il pourra agir), ainsi que lors des événements soudains et inattendus, pour déterminer s'il est capable de réagir à temps pour éviter une éventuelle catastrophe (exemple : le personnage découvre un piège, l'un de ses ennemis sort une arme, une grenade roule dans la pièce, etc.).

La Réaction est la moyenne de l'Adaptation et de la Perception : (ADA+PER)/2.

MODIFICATEUR DE DOMMAGES EN CORPS À CORPS

Le Modificateur de Dommages en corps à corps s'applique aux Dommages infligés par le personnage en combat au corps à corps, lorsqu'il attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme blanche. Cet Attribut dépend de la Force du personnage :

FORCE_	Modificateur de Dommages en corps à corps
1-2	-6
3-4	-4
5-6	-2
7-8	-1
9-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

RÉSISTANCE AU CHOC (OPTIONNEL)

Cet Attribut représente la résistance du personnage au choc traumatique et psychologique consécutif à une blessure. On l'utilise aussi pour déterminer la résistance aux dommages contondants qui peuvent étourdir voire assommer un personnage. La Résistance au Choc est composée de deux valeurs :

- **Seuil d'Étourdissement :** (FOR+CON+VOL)/3
- **Seuil d'Inconscience :** valeur du seuil d'Étourdissement +10

RÉSISTANCE AUX DOMMAGES

Cet Attribut représente la résistance du personnage aux blessures physiques et modifie la somme de Dommages reçus. La Résistance aux Dommages dépend de la Force et de la Constitution du personnage :

FOR+CON_	Résistance aux Dommages
2-5	+6
6-9	+4
10-13	+2
14-17	+1
18-21	+0
22-25	-1
26-29	-2
30-33	-3
34-37	-4
38-41	-5
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

RÉSISTANCES NATURELLES

Il s'agit d'un ensemble de modificateurs qui, tout comme la Résistance aux dommages, représente la résistance (ou la vulnérabilité) du personnage à l'un des quatre éléments suivants : les poisons, les maladies, les drogues, les radiations. Pour chaque Résistance naturelle, appliquez les formules suivantes :

- **Résistance aux poisons, aux maladies et aux radiations :** niveau de CON
- **Résistance aux drogues :** (CON+VOL)/2

Cherchez ensuite le modificateur correspondant dans le tableau ci-dessous :

RÉSULTAT_	Résistance naturelle
1-2	+6
3-4	+4
5-6	+2
7-8	+1
9-11	+0
12-13	-1
14-15	-2
16-17	-3
18-19	-4
20-21	-5
Etc.	-1 tous les 2 niveaux

SOUFFLE (OPTIONNEL)

Cet Attribut permet de déterminer pendant combien de temps un personnage peut retenir sa respiration avant de s'asphyxier. Ne négligez pas cette caractéristique pour les hybrides, car ils peuvent aussi avoir à retenir leur souffle s'ils sont soumis à des gaz.

Le Souffle se calcule par la formule suivante : (Constitution+Volonté)/2, en Tours de combat.

COMPÉTENCES

Les Compétences représentent les connaissances et les savoir-faire d'un personnage, dans des domaines bien précis (les actions physiques, les sciences, les techniques, les armes…).

APTITUDES NATURELLES ET NIVEAU DE BASE DES COMPÉTENCES

Lors de l'utilisation d'une Compétence, le personnage sollicite aussi ses capacités naturelles ou ses talents innés, représentés par ses Attributs. Par exemple, l'Intelligence d'un personnage entre en jeu lorsque celui-ci fait appel à ses Compétences de connaissances, de même que la Force et la Coordination sont importantes pour les Compétences liées aux activités physiques, au combat, etc. **À chaque Attribut est donc associé un niveau d'Aptitude naturelle**, qui sera utilisé dans le calcul du **niveau de base des Compétence** (voir plus bas). La table ci-dessous indique l'Aptitude naturelle associée à l'Attribut en fonction du niveau de celui-ci :

ATTRIBUT_	Aptitude naturelle
3	-4
4	-3
5	-2
6-7	-1
8-9	0
10-12	1
13-15	2
16-18	3
19-21	4
22-24	5
25	6

Le niveau de base d'une Compétence, qui représente les facilités et l'aisance naturelle du personnage lors de l'utilisation de celle-ci, dépend directement des Aptitudes naturelles. Chaque Compétence est en effet associée à deux Attributs (un seul parfois). **Le niveau de base d'une Compétence est tout simplement égal à la somme des Aptitudes naturelles dépendant de ces deux Attributs.** S'il n'y a qu'un seul Attribut associé, multipliez simplement l'Aptitude naturelle correspondante par deux.

- *Niveau de base de 0 ou moins :* mauvais, le personnage n'est pas du tout doué pour cette Compétence, et peut même être sérieusement handicapé par des Attributs trop bas.
- *Niveau de base de 1 à 2 :* médiocre.
- *Niveau de base de 3 à 4 :* moyen.
- *Niveau de base de 5 à 6 :* doué
- *Niveau de base de 7 à 8 :* très doué.
- *Niveau de base de 9 et plus :* génial.

NIVEAU DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES

Si le niveau de base représente en quelque sorte l'aisance naturelle et innée d'un personnage dans telle ou telle Compétence, le niveau de maîtrise représente ses acquis, son savoir-faire et son expérience. Seuls l'étude ou l'entraînement permettent de développer le niveau de maîtrise d'une Compétence. Celui-ci est exprimé sous la forme d'un bonus. Plus ce bonus est élevé, plus le personnage est expérimenté.

Le niveau « +0 » est le niveau par défaut de toutes les Compétences communes, que tous les personnages sont capables d'utiliser naturellement (par exemple : Persuasion ou Escalade).

NIVEAU DE MAÎTRISE_	Équivalence
+0	Inexpérimenté
+1 à +5	Débutant
+6 à +10	Confirmé, expert
+11 à +15	Maître

COMPÉTENCES RÉSERVÉES ET DIFFICILES À APPRENDRE

Certaines Compétences sont impossibles à utiliser sans formation préalable (il faut par exemple avoir appris une langue étrangère pour pouvoir la comprendre). Ces Compétences sont dites « réservées », et leur niveau de maîtrise de départ est noté « X ».

Il existe également des Compétences particulièrement difficiles à apprendre (à la différence des Compétences courantes, dont le niveau de maîtrise initial est de +0). Celles-ci couvrent souvent des aptitudes, des connaissances ou des techniques très spécialisées, qu'il est difficile de maîtriser (les sciences ou la médecine par exemple). Le niveau de maîtrise de départ de ces Compétences s'exprime alors par un malus de -3, qui indique que le personnage ne maîtrise pas encore toutes les bases élémentaires nécessaires et qu'il doit terminer son apprentissage avant de pouvoir développer un vrai niveau de maîtrise.

Note : une Compétence réservée est toujours une Compétence difficile à apprendre. Augmenter d'un point le niveau d'une Compétence à « X » la fait passer à -3.

NIVEAU GLOBAL DES COMPÉTENCES

Le niveau global des Compétences est tout simplement égal à la somme du niveau de base et du niveau de maîtrise. C'est sur ce niveau global que seront effectués les Tests de Compétences (voir le chapitre consacré au système de jeu). Notez que le niveau global d'une Compétence peut être négatif, en raison d'une Aptitude naturelle médiocre et/ou d'une Compétence difficile à apprendre…

NIVEAU GLOBAL_	Équivalence
0 et -	Aucune connaissance
1-5	Connaissances de base
6-10	Connaissances moyennes
11-15	Connaissances approfondies
16-20	Érudition ou maîtrise exceptionnelle
21 et +	Génie

Note : une compétence réservée (X) aura un niveau global uniquement si on maîtrise cette compétence.

CRÉATION DES PERSONNAGES_

« Ce qu'il y a de difficile quand on insuffle la vie à un être conçu artificiellement, c'est de lui faire comprendre quelle est sa place dans la société. Pour une machine, ce n'est pas très compliqué. Quoi qu'on ait déjà eu quelques problèmes dans le passé ! Mais, pour une création organique, quel cauchemar ! Elle se croit forcément supérieure au reste de l'espèce humaine alors qu'elle n'est qu'un outil au service du conseil d'administration ! »

--Déclaration de Vol Ferden, responsable du département génétique de Cortex_

CONCEPTS

La phase préparatoire de « Concepts » permet de dessiner l'esquisse des personnages-joueurs (PJ), ainsi que du groupe qu'ils vont former. Il n'y a pas d'ordre particulier à suivre, car tout va dépendre ici des envies des joueurs et des besoins du meneur de jeu. Le groupe ne doit donc pas hésiter à discuter et à jongler avec les idées de chacun pour trouver le meilleur équilibre.

CONCEPT DU PERSONNAGE

Chaque joueur peut définir un concept de base pour son personnage. Inutile d'être trop précis pour l'instant, une définition rapide en deux ou trois termes peut suffire : ancien soldat devenu mercenaire, jeune pilote, contrebandier lié aux pirates, technicien débrouillard, marchand itinérant… La suite de la création du personnage, et notamment la phase d'expérience préliminaire, apporteront toutes les précisions nécessaires. Il peut être toutefois utile de définir dès à présent la nature génétique du personnage (voir ci-dessous).

CONCEPT DE GROUPE

Si chaque joueur est bien entendu libre de créer n'importe quel genre de personnage, il n'est pas inutile de réfléchir à un concept de groupe, de manière à aboutir à un ensemble de PJ cohérents. Dans l'idéal, le concept de base de chaque personnage devrait trouver sa place au sein du groupe, de manière à ce que chacun soit utile et possède des aptitudes et des connaissances complémentaires avec celles des autres membres de l'équipe*. Évidemment, le meneur de jeu a sûrement son mot à dire, en fonction des scénarios ou de la campagne qu'il a préparée, à moins qu'il ne se laisse guider par les choix de ses joueurs pour bâtir ses futures intrigues… Voici quelques exemples de concepts de groupes : contrebandiers, explorateurs, pirates, aventuriers, mercenaires, agents secrets, membres d'une communauté sous-marine, soldats/commandos, hors-la-loi, diplomates, policiers/enquêteurs, etc. N'hésitez pas à inventer vos propres concepts de groupe !

** Pensez notamment à répartir équitablement les Compétences de pilotage et de combat sous-marin entre les différents membres du groupe, si jamais vous comptez créer des personnages disposant d'un petit navire commun. Les règles de combat sous-marin sont en effet conçues pour favoriser un véritable travail d'équipe, entre le pilote, le tacticien, le responsable de l'analyse sonscans, l'artilleur, et même le mécanicien et le médecin du bord !*

NIVEAU DE PUISSANCE DES PERSONNAGES (MJ SEULEMENT)

Quelle est l'ambiance que vous souhaitez installer dans vos parties de **Polaris** ? Allez-vous insister sur les côtés sombres de cet univers et l'existence difficile des gens qui vivent dans ces eaux troubles ? Dans ce cas, vous voudrez peut-être mettre en place une ambiance réaliste, où les personnages ne sont pas des surhommes mais des êtres humains qui tentent de survivre malgré la peur, les pannes et les blessures… Souhaitez-vous au contraire vous tourner vers l'action débridée, le grand spectacle et les scénarios épiques ? Ici, vous aurez besoin d'une ambiance plus héroïque, où des PJ plus « musclés » ne craindront ni l'adversité, ni le danger, ni les égratignures provoquées par les balles perce-armures de dernière génération (ou presque…). À moins que vous n'optiez finalement pour une ambiance intermédiaire, pour trouver un juste équilibre entre frisson et action…

Vous l'aurez compris, ici tout dépend de votre style de jeu. Pour simplifier les choses, nous allons considérer qu'il existe trois « niveaux de puissance », en fonction de l'ambiance choisie :

• **Ambiance réaliste :** les PJ seront des gens normaux, dont le niveau d'expérience et les ressources auront été le résultat de risques calculés et de choix judicieux. Leurs capacités seront correctes, sans plus, et ils devront rester prudents et vigilants.

• **Ambiance intermédiaire (par défaut) :** les PJ ont des capacités légèrement supérieures à la moyenne. Ils seront peut-être plus expérimentés ou mieux équipés que la moyenne, ce qui constitue un atout à utiliser à bon escient toutefois, car ils ne sont pas à l'abri de tous les dangers.

• **Ambiance héroïque :** les personnages ont des capacités supérieures à la moyenne. Ils seront sans doute bien équipés et expérimentés. Pour le reste, même s'ils sont moins fragiles que le commun des mortels, ce ne sont pas des surhommes pour autant…

Par défaut, et surtout si vous débutez à **Polaris**, nous vous conseillons de créer des personnages « intermédiaires », qui correspondent à l'ambiance standard de l'univers de jeu. Ensuite, selon vos préférences et en fonction de vos besoins, vous pourrez expérimenter l'une ou l'autre option. Évidemment, inutile de préciser que tous les PJ doivent logiquement se voir accorder le même niveau de puissance… Au cours des règles de création qui suivent, différents « profils » vous seront présentés. Il faudra donc utiliser celui qui correspond à l'option retenue.

Exemple (création de Carian) : *tout au long de ce chapitre, nous prendrons comme exemple la création d'un personnage-joueur, Carian.*

Concept : le joueur qui incarne Carian aimerait faire de celui-ci un personnage plutôt tourné vers l'action, pourquoi pas quelqu'un qui a servi dans l'armée avant de se lancer dans l'aventure ?

Niveau de puissance : le MJ a choisi une ambiance « intermédiaire ».

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

LES ÉTAPES DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Chacune des étapes de la création permet de définir l'un des aspects du personnage :

1. Capacités de base : ce sont les aptitudes physiques et mentales essentielles du personnage, représentées par ses Attributs (principaux et secondaires).

2. Type génétique : le personnage peut être un humain normal, ou bien un « hybride », capable de se déplacer sous l'eau (il existe trois types d'hybrides : hybride naturel, géno-hybride, techno-hybride).

3. Capacités spéciales : il s'agit des capacités qui sortent de l'ordinaire, essentiellement le fait d'avoir des mutations, et/ou de pouvoir générer un effet Polaris.

4. Expérience préliminaire : ce sont les années d'expérience que le personnage a passées dans une ou plusieurs Professions. Cette expérience a une influence directe sur ses Compétences, mais aussi sur ses économies, le matériel auquel il a accès, ou encore ses Avantages et ses Désavantages professionnels.

CRÉATION COMPLÈTE OU CRÉATION RAPIDE ?

Le système de création de personnage présenté ici est basé sur la construction progressive du personnage, au cours des 5 étapes définies plus haut. Chacune de ces étapes permet une personnalisation détaillée, enrichie par de nombreuses options de création. Créer un personnage par le biais de ce système complet prend donc un certain temps, mais nous avons aussi pensé aux joueurs pressés… Ainsi, le système des « Archétypes » permet d'aborder directement la création de personnage, sans passer par l'étape préliminaire de répartition des Points de création (PC). D'autre part, à la fin de ce chapitre se trouvent deux autres méthodes pour accélérer les choses sans s'encombrer de détails. Enfin, pour ceux qui ont envie de jouer sans attendre, nous avons également inclus dans ce livre des personnages pré-tirés, prêts à se lancer immédiatement dans l'aventure…

5. Avantages et Désavantages : les Avantages sont des capacités naturelles innées, ou bien des ressources et des bonus divers, acquis par le personnage au cours de sa vie. Les Désavantages sont, au contraire, des défauts handicapants ou des problèmes supplémentaires…

POINTS DE CRÉATION

À chaque étape de la création de personnage, le joueur peut dépenser des **Points de création**, afin d'améliorer et de personnaliser les divers aspects de son personnage. Toute dépense de PC se traduit donc par un bonus pour le personnage (amélioration des Attributs, années d'expérience, Avantages divers et variés…). Vous trouverez dans la description détaillée des étapes les options de création disponibles, ainsi que leur coût en PC et toutes les procédures nécessaires. Nous vous proposons deux méthodes pour déterminer le nombre de PC dont les joueurs disposent pour chacune des étapes de création : la répartition libre (une procédure précise mais longue) ou la répartition automatique, après le choix d'un archétype de personnage (la méthode la plus simple et la plus rapide).

Dans tous les cas, et quelle que soit la méthode de création choisie, le MJ est toujours libre d'interdire tel ou tel choix, notamment ceux qu'il juge inappropriés dans le cadre de son scénario ou de sa campagne.

MÉTHODE 1 : CHOISIR UN ARCHÉTYPE

Cette méthode est recommandée si les joueurs veulent commencer à créer directement leur personnage, ainsi que pour les joueurs débutants. Il suffit simplement de choisir l'un des archétypes présentés ci-dessous, en fonction du concept du personnage que l'on souhaite créer. Chaque archétype propose une répartition automatique des PC : sa description indique directement le nombre de points disponibles à dépenser lors de chacune des étapes de la création.

LE PERSONNAGE PAR DÉFAUT

Voici un personnage équilibré, doté d'Attributs très corrects et d'une expérience préliminaire de 12 années, ce qui lui assurera des Compétences honorables. S'il ne possède aucun Avantage significatif, il n'est pas non plus gêné par des Désavantages.

- **Capacités de base (8 PC) :** 16 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 52 points d'attributs à répartir (voir page 118) en ambiance intermédiaire.
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (12 PC) :** 12 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (0 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE JEUNE PREMIER

Le jeune premier est un petit jeune qui compte avant tout sur ses capacités naturelles pour avancer :

- **Capacités de base (7 PC)** : 14 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 52 points d'attributs à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (3 PC) :** quelques mutations achetées, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (7 PC) :** 7 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (3 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE JEUNE HÉRITIER

Ce personnage est peu expérimenté, mais il dispose de ressources confortables :

- **Capacités de base (5 PC) :** 10 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (5 PC) :** 5 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (10 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

L'HYBRIDE

Ce personnage est doté d'une mutation rare ou de modifications et transformations corporelles lourdes lui permettant de se déplacer sous l'eau sans armure de plongée (ce personnage n'a pas de Désavantages, mais les apparences sont trompeuses : sa condition lui impose tout de même de nombreux inconvénients, car il n'est pas très à l'aise à l'air libre) :

- **Capacités de base (5 PC) :** 10 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (5 PC) :** hybride naturel, géno-hybride ou techno-hybride.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (10 PC) :** 10 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (0 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE PHÉNOMÈNE

Doté de capacités extraordinaires, le phénomène a sans doute une ou plusieurs mutations ou la capacité de manier l'Effet Polaris (notez la présence de Désavantages, sans doute dus aux réactions et aux problèmes que suscitent ses capacités étranges) :

- **Capacités de base (5 PC) :** 10 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (7 PC) :** mutations choisies, ou maîtrise de la Force Polaris avec un pouvoir gratuit choisi et deux pouvoirs supplémentaires déterminés aléatoirement.
- **Expérience préliminaire (12 PC) :** 12 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (0 PC).**
- **Désavantages (+4 PC).**

LE SURVIVANT

Persévérant, le survivant a connu des hauts et des bas mais qui a su garder la tête hors de l'eau malgré une existence difficile (notez la présence de Désavantages, reliquats de ses années de galère) :

- **Capacités de base (7 PC) :** 14 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 52 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (3 PC) :** quelques mutations achetées, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (12 PC) :** 12 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (3 PC).**
- **Désavantages (+5 PC).**

LE VÉTÉRAN

Le vétéran est un gars aux capacités moyennes, compensées par une grande expérience de la vie :

- **Capacités de base (3 PC) :** 6 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 44 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (14 PC) :** 14 années d'expérience professionnelle). ***Note :*** 1 jet automatique dans la table des Revers.
- **Avantages (3 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE VIEUX LOUP DE MER

Expérimenté, le vieux loup de mer a déjà beaucoup vécu (notez la présence de Désavantages, sans doute de vieilles blessures ou divers problèmes accumulés au cours de sa vie) :

- **Capacités de base (4 PC) :** 8 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 46 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (17 PC) :** 17 années d'expérience professionnelle. ***Note :*** 2 jets automatiques dans la table des Revers.
- **Avantages (4 PC).**
- **Désavantages (+5 PC).**

Exemple (création de Carian) : *pour l'instant, le joueur choisit de répartir librement ses 20 PC, en s'inspirant toutefois de l'archétype « Survivant », auquel il apporte quelques modifications. Cela donne : Capacités de base (5 PC), Type génétique (0 PC), Capacités spéciales (3 PC), Expérience préliminaire (12 PC), Avantages (2 PC), Désavantages (+2 PC).*

MÉTHODE 2 : RÉPARTITION LIBRE DES PC

Chaque joueur dispose au départ de **20 Points de création (PC)**, qu'il pourra dépenser à chaque étape pour améliorer les divers aspects de son personnage : par l'achat d'options diverses, il pourra ainsi construire et personnaliser son personnage de A à Z. Lors de leurs premières créations de personnages, les joueurs ne doivent pas hésiter à s'inspirer des archétypes présentés plus bas, ou à les modifier pour les adapter à leur propre vision des choses. Donner des Désavantages au personnage permet de gagner des PC, en fonction de leur importance et du handicap qu'ils entraînent. Ces PC supplémentaires peuvent être réinvestis ailleurs, dans l'un ou l'autre des aspects du personnage. Prendre un Désavantage peut ainsi être utile si le joueur manque de points pour acheter tel ou tel bonus, mais évidemment, cela entraîne aussi certains inconvénients, dus à l'effet du Désavantage choisi.

Cette méthode étant particulièrement libre, le bon sens des joueurs et du MJ doit primer tout au long du processus, de manière à aboutir à des personnages cohérents. Ainsi, d'une manière générale, il n'est pas conseillé de dépenser plus de 15 ou 20 PC dans une seule des étapes de la création : cela reste possible, mais le joueur risque fort d'obtenir un personnage aux capacités déséquilibrées. Certaines étapes ont de toute façon leurs propres limites et ne permettent pas une telle dépense. Il est également utile de définir une limite théorique au nombre de Désavantages que l'on peut donner à son personnage : il peut en effet être dangereux de prendre plus de 7 ou 8 points de Désavantages (10 devant être un maximum absolu), le risque étant de créer un personnage tout simplement injouable (par exemple un manchot unijambiste borgne, souffrant de plusieurs mutations débilitantes, et recherché pour par toutes les polices du monde…).

1. CAPACITÉS DE BASE

VALEUR DE BASE DES ATTRIBUTS

Le score de base de chaque Attribut est au départ égal à 7. Ensuite, chaque joueur dispose d'un certain nombre de points à répartir comme il le souhaite dans les 8 Attributs de son personnage, en fonction du style de jeu adopté par le MJ (voir **Niveau de puissance**, p.115) :

AMBIANCE_	Points d'attributs
Réaliste	30
Intermédiaire	38
Héroïque	46

Vous pouvez répartir ces points d'Attributs supplémentaires comme vous le souhaitez, en veillant toutefois à respecter les conditions suivantes :

- À ce stade, aucun Attribut ne peut avoir de score supérieur à 20.
- Les niveaux 8 à 15 ont un coût normal (1 point pour 1 niveau).
- Les niveaux 16 à 18 coûtent deux fois plus cher (il faut donc dépenser 12 points pour obtenir un Attribut à 17 par exemple : 8 points pour acheter les niveaux 8 à 15, et 4 points pour acheter les niveaux 16 et 17).
- Les niveaux 19 et 20 coûtent trois fois plus cher.

Le tableau ci-dessous récapitule l'ensemble des coûts, pour chaque niveau d'Attribut :

NIVEAU VISÉ_	Coût en Points d'attributs
8	1
9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8
16	10
17	12
18	14
19	**17**
20	**20**

Note : il est inutile pour l'instant de calculer la valeur des Attributs secondaires, car les Attributs principaux peuvent encore évoluer.

Exemple (création de Carian) : *Carian est créé selon la règle des personnages « intermédiaires ». Le joueur obtient donc 38 points d'Attributs à répartir, ce qui donne les scores suivants : Force 12, Constitution : 13, Coordination : 12, Adaptation : 12, Perception : 10, Intelligence : 10,Volonté : 14, Présence : 9.*

PERSONNAGE FÉMININ (OPTIONNEL)

Si le meneur de jeu le souhaite, les valeurs de base des Attributs d'un personnage féminin peuvent être modifiées ainsi :

- **Force -2**
- **Deux bonus de +1** (éventuellement cumulatifs) à répartir en Coordination ou Présence (niveau maximum : 20).

AMÉLIORATION DES ATTRIBUTS PRINCIPAUX (MÉTHODE 2)

Vous pouvez obtenir plus de points à répartir dans les Attributs principaux de votre personnage en dépensant des PC.

Chaque PC dépensé vous offre 2 points d'Attributs supplémentaire, comme indiqué ci-dessous :

DÉPENSE_	Amélioration
1 PC	+2 points d'Attributs
2 PC	+4 points d'Attributs
3 PC	+6 points d'Attributs
4 PC	+8 points d'Attributs
5 PC	+10 points d'Attributs
6 PC	+12 points d'Attributs
7 PC	+14 points d'Attributs
8 PC	+16 points d'Attributs

Les conditions de répartition des points ne changent pas (voir **Valeur de base des Attributs**, page 118). Les niveaux que vous obtenez forment le profil de base du personnage, à noter dans la ligne intitulée « Base », dans la section de la fiche de personnage réservée aux Attributs. Par la suite, d'autres modificateurs, dus par exemple à la nature génétique du personnage ou à son âge, pourront faire évoluer ce profil initial.

Exemple (création de Carian) : *le joueur a attribué 5 PC aux capacités de base de Carian, ce qui représente 10 points d'Attributs supplémentaires. Il fait passer la Force du personnage à 14 (pour 2 points d'Attributs), sa Constitution à 14 (1 point), sa Coordination à 14 (2 points), sa Perception à 12 (2 points) et son Adaptation à 15 (3 points). Les autres Attributs ne bougent pas (Intelligence : 10,Volonté : 14, Présence : 9).*

VALEUR DE BASE DE LA CHANCE

Voici les scores de départ, en fonction de l'ambiance de jeu choisie par le MJ :

AMBIANCE_	Chance de départ
Réaliste	11
Intermédiaire	13
Héroïque	15

NIVEAU DE BASE DES COMPÉTENCES

À ce stade de la création, un personnage ne possède encore aucun niveau de maîtrise dans ses Compétences. Celles-ci ont toutefois toutes un niveau de base, qui est – rappelons-le – **égal à la somme des Aptitudes naturelles correspondant aux deux Attributs associés** (s'il n'y a qu'un seul Attribut associé, multipliez l'Aptitude naturelle par deux).

Si le niveau d'un Attribut augmente ou diminue, cela aura bien évidemment une incidence sur le niveau de base des Compétences auxquelles il est associé. Il faudra alors refaire le calcul, et modifier le niveau de base si nécessaire. **Notez qu'il est inutile de calculer d'un coup le niveau de base de toutes les Compétences :** ne faites le calcul qu'au moment où vous avez effectivement besoin de ce niveau de base (lors de l'amélioration d'une Compétence, ou même, alors que la partie a commencé,

lorsque qu'il est nécessaire de procéder à un Test avec cette Compétence). Vous n'avez notamment pas besoin de calculer le niveau de base des Compétences réservées (notées « X ») que votre personnage ne développe pas : aucun Test ne sera jamais fait avec ces Compétences.

JOUER UN HYBRIDE

Les personnages hybrides sont certes très avantagés sous l'eau, mais ont également beaucoup de restrictions à l'air libre et de multiples Désavantages. De plus, pour traduire leurs capacités uniques, ils font l'objet de très nombreuses règles qui leurs sont spécifiques. Pour toutes ces raisons, le meneur de jeu devrait éviter de laisser des joueurs débutants incarner de tels personnages.

Exemple (création de Carian) : *calculons par exemple le niveau de base de quelques-unes des Compétences de Carian. Avec une Force et une Coordination de 14 (niveau d'aptitude naturelle de 2), le niveau de base en Athlétisme de Carian sera de 4. Avec une Volonté de 14 et une Présence de 9 (niveau d'aptitude naturelle de 0), son niveau de base en Commandement ne sera lui que de 2. Enfin, avec une Intelligence de 10, Carian n'aura que des connaissances très moyennes en Informatique, le niveau de base de cette Compétence étant uniquement calculée à partir de l'Intelligence (niveau d'aptitude naturelle de 1) et qu'elle est d'autre part considérée comme difficile à apprendre (malus de -3 au niveau de base, pour un total de 1+1-3= -1). Au final, Carian ne peut compter que sur un très faible -1 en Informatique : s'il ne développe pas cette Compétence par la suite, il sera à peine capable de réaliser les opérations informatiques les plus simples.*

2. TYPE GÉNÉTIQUE DU PERSONNAGE

Il y a quatre types génétiques de base proposés dans **Polaris** : l'humain normal, le techno-hybride, le géno-hybride et l'hybride naturel. Les hybrides sont des mutants ou des humains modifiés capables de survivre et de respirer sous l'eau. Par défaut, tous les personnages sont des humains normaux : ce type génétique est gratuit et ne coûte pas de PC. Les humains normaux se conforment aux règles habituelles, leurs Attributs ne sont pas modifiés et ils ne possèdent bien entendu ni les Avantages, ni les Désavantages spécifiques aux hybrides. Les types génétiques hybrides, eux, ont un coût en PC. Leurs capacités, Avantages et Désavantages particuliers sont détaillés plus bas. Vous trouverez également les modificateurs à appliquer immédiatement à leurs Attributs. Ceux-ci peuvent éventuellement dépasser le score de 20 ou tomber en dessous de 7.

Note : au cours d'une campagne, un personnage humain peut tout à fait être transformé en géno-hybride ou techno-hybride.

HYBRIDE NATUREL, OU NÉO-HYBRIDES (5 PC)

Un hybride naturel est né avec toutes les mutations nécessaires pour survivre sous l'eau. De tous les hybrides, les hybrides naturels sont les plus avantagés sous l'eau et les plus désavantagés au sec.

À la création, un personnage hybride naturel doit modifier ses Attributs comme suit :

- **Force +1**
- **Constitution +2**
- **Coordination +2**
- **Adaptation +1**
- **Intelligence -2**



Les hybrides naturels possèdent les Avantages et les Désavantages suivants :

Compétence spéciale *Hybride* : les hybrides (de tout types) sont les seuls à pouvoir utiliser cette Compétences spéciale, qui représente leur affinité avec le milieu aquatique et la maîtrise de leur mutation (ou de leurs modifications dans le cas des géno-hybrides et techno-hybrides). **Les hybrides naturels possèdent d'emblée cette Compétence à un niveau de *maîtrise* de +3, et peuvent la développer à un coût normal (comme s'il s'agissait d'une Compétence professionnelle)**. S'il le souhaite, un hybride naturel peut librement utiliser cette Compétence à la place de *Manœuvres sous-marines* ou d'*Athlétisme* (lorsque cette Compétence est utilisée pour la natation), à condition qu'il soit libre de ses mouvements et qu'il ne porte donc ni armure, ni combinaison. Il peut ainsi se concentrer sur le développement d'une seule Compétence (voir aussi « Mutation évolutive », plus bas). Enfin, la Compétence *Hybride* représente aussi la résistance physiologique du personnage à la pression. Elle permet donc de savoir quelle profondeur un personnage peut atteindre sous l'eau. **Ainsi, un hybride naturel peut plonger jusqu'à une profondeur maximum de (niveau global d'Hybride) x 1 000 m.** un Néo-hybride ne peut pas plonger à plus de 100 m tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence Hybride au niveau 1.

Mutation évolutive : en s'habituant peu à peu au milieu marin, l'organisme des hybrides naturels subit des altérations. Les mutants deviennent progressivement totalement imberbes. Ils s'amincissent, tandis que leur structure osseuse s'assouplit. Une légère déformation du crâne peut rapidement être constatée (il a tendance à s'écraser sur les côtés). Leurs doigts s'affinent et les membres ont tendance à s'allonger. Leurs yeux sont de plus en plus globuleux et décolorés, et leur vision est également altérée : ils voient de mieux en mieux dans le spectre bleu et vert, mais deviennent aussi de plus en plus vulnérables aux lumières intenses. Leur peau devient plus souple et plus fragile, et ils s'égratignent très facilement. Ces modifications physiques ont tendance à s'estomper une fois que l'hybride sort de l'eau, mais plus il ira profond, plus elles seront marquées et évidentes. On dit même qu'un hybride plongeant à 15 000 mètres de profondeur ne ressemble plus vraiment à un humain… Néanmoins, plus un personnage progressera dans sa Compétence *Hybride* et plus les altérations physiques seront marquées (au-delà d'un niveau de maîtrise de +10, il n'est même quasiment plus possible de se tromper sur la nature du personnage). Tout cela a aussi des conséquences sur les capacités de l'hybride : avec le temps, il a tendance à être de plus en plus apte à survivre en milieu sous-marin et de moins en moins à l'aise au sec. Ainsi, dès qu'il atteint les niveaux de *maîtrise* +5, +7, +10, +13 et +15 (ne pas confondre avec le niveau *global*) dans leur Compétence *Hybrides*, il subit les modificateurs suivants :

- **Résistance aux dommages physiques :** modificateur cumulatif de +1 au sec et -1 sous l'eau (par exemple, au niveau de maîtrise +10, un hybride voit sa Résistance aux dommages augmentée de +3 au sec, ce qui le rend plus vulnérable, et réduite de -3 sous l'eau, ce qui l'avantage au contraire).

- **Perception visuelle :** modificateur cumulatif de -1 au sec et +1 sous l'eau, pour les Tests de Perception sollicitant directement la vue du personnage.

Adaptation aquatique : les hybrides naturels sont parfaitement adaptés au milieu aquatique et n'ont aucun mal à évoluer et à se déplacer sous l'eau. Leurs Compétences physiques ne sont donc pas limitées par la Compétence limitative *Manœuvres sous-marines*. De plus, leur vitesse de déplacement sous l'eau est beaucoup plus rapide que celle des simples humains (voir **Déplacements et mouvements**, dans le chapitre **Combat**, page 220).

Immunité au froid (dans l'eau seulement) : les hybrides naturels 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.

Sensibilité à la chaleur : en revanche, les hybrides naturels tolèrent très mal la chaleur. Ils se déshydratent plus rapidement que les individus normaux et sont très sensibles au feu. Les dommages dus au feu ou à la chaleur sont augmentés de +3 contre les hybrides naturels. S'ils se trouvent dans une pièce surchauffée, près d'un radiateur ou de tout autre appareil ou phénomène produisant de la chaleur, leurs Tests de Fatigue souffrent d'un malus de -3. Même s'ils sont au repos, ils doivent effectuer un Test de Fatigue toutes les deux heures passées dans un tel environnement. *Note :* si le MJ n'utilise pas les règles avancées de Fatigue, considérez que les hybrides subissent un malus général de -2 à tous leurs Tests, augmenté d'un malus cumulatif de -1 toutes les deux heures passées dans cet environnement (lorsque le malus est égal à -10, le MJ peut librement demander des Tests de Résistance au Choc…).

Dépendance au milieu aquatique : après un nombre d'heures passé hors de l'eau égal à sa Volonté, un hybride naturel doit effectuer un Test de Volonté, sans modificateur. Il doit ensuite effectuer un nouveau Test toutes les heures, avec un malus cumulatif de -2 par heure supplémentaire passée hors de l'eau. De plus, en raison de la Mutation évolutive, ce malus passe à -3 dès que le personnage atteint un niveau de *maîtrise* de +7 dans la Compétence *Hybride*. En cas d'échec, il perd temporairement 1 point de Force et tous ses Tests d'actions physiques (y compris les Tests de Résistance à la Fatigue) subissent un malus cumulatif de -1 par échec. Si son niveau de Force est réduit de 50%, il devra impérativement se baigner, par tous les moyens. Dès qu'il est plongé dans l'eau, il récupère ses capacités normales en 2D6 minutes. C'est pour cette raison que, hors de l'eau, de nombreux hybrides sont équipés de tenues hydratantes (dans ce cas, ils bénéficient d'un bonus de +10 lors du Test de Volonté).

Claustrophobie : les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -3 à tous leurs Tests. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture, les obligeant à effectuer toutes les heures un Test de Volonté, avec un malus de -2 par heure passée dans l'armure. Si ce Test échoue, ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface, il prendra sur lui et ne retirera pas l'armure). En cas de Catastrophe, le personnage peut même faire une crise de panique et rester paralysé par la peur. En cas de réussite, le bonus de Réussite est ajouté au malus du prochain Test. Note : les hybrides en armure subissent le malus général de -2 à leurs Tests, mais celui-ci ne compte pas pour le Test de Volonté.

Blocage du Trident : un hybride naturel hésitera toujours à agir contre un prêtre du Trident. Pour effectuer toute action pouvant nuire, même indirectement, à un prêtre du Trident ou au Culte, l'hybride naturel est obligé de réussir un Test de Volonté, avec un malus de -5. S'il est **directement** confronté à un prêtre, il doit réussir un Test d'opposition contre la Volonté du membre du Culte, toujours avec un malus de -5. Notez que l'hybride peut, grâce à cette pénalité, découvrir si un homme qui se prétend prêtre l'est véritablement ou non, mais uniquement s'il doit agir contre lui. **L'hybride ne peut en aucun cas se montrer *a priori* hostile pour savoir s'il a affaire à un imposteur.**

Recherché : malgré tous leurs avantages, quand ils évoluent sous l'eau, n'oubliez pas que les hybrides naturels sont des mutants très recherchés par tous les marchands de chair, les laboratoires génétiques et les services du Culte du Trident. Ils valent de l'or et il faut donc se méfier de la personne à qui on adresse la parole. Un hybride naturel qui, en plus, est fécond doit être doublement prudent…

GÉNO-HYBRIDE (5 PC)

Un géno-hybride est un humain qui a été transformé grâce à la technologie du Culte du Trident pour pouvoir survivre en milieu aquatique. Il peut se mouvoir sans aucune gêne sous l'eau et sans que son apparence ne soit modifiée. **Le personnage souhaitant être hybride doit nécessairement avoir passé au moins un an au sein du Groupe spécial d'intervention du Culte du Trident** (voir **4. Expérience préliminaire**, plus bas, et **Professions**, page 153). Certaines rumeurs évoqueraient des géno-hybrides créés par le Soleil noir.

Note : le coût en PC de ce type génétique n'inclut pas le coût de l'année d'expérience préliminaire nécessaire.

À la création, un personnage géno-hybride doit modifier ses Attributs comme suit :

- **Force +1**
- **Constitution +1**
- **Coordination +2**
- **Présence -2**

Les géno-hybrides partagent les Avantages et Désavantages suivants avec les hybrides naturels, *à l'identique* :

Adaptation aquatique : les hybrides naturels sont parfaitement adaptés au milieu aquatique et n'ont aucun mal à évoluer et à se déplacer sous l'eau. Leurs Compétences physiques ne sont donc pas limitées par la Compétence limitative *Manœuvres sous-marines*. De plus, leur vitesse de déplacement sous l'eau est beaucoup plus rapide que celle des simples humains (voir **Déplacements et mouvements**, dans le chapitre **Combat**, page 220).

Immunité au froid (dans l'eau seulement) : les géno-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.



Claustrophobie : les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -3 à tous leurs Tests. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture, les obligeant à effectuer toutes les heures un Test de Volonté, avec un malus de -2 par heure passée dans l'armure. Si ce Test échoue, ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface, il prendra sur lui et ne retirera pas l'armure). En cas de Catastrophe, le personnage peut même faire une crise de panique et rester paralysé par la peur. En cas de réussite, le bonus de Réussite est ajouté au malus du prochain Test. Note : les hybrides en armure subissent le malus général de -2 à leurs Tests, mais celui-ci ne compte pas pour le Test de Volonté.

Les géno-hybrides partagent les autres traits des hybrides naturels, *avec les différences suivantes* :

Compétence spéciale *Hybride* : les géno-hybrides n'ont pas de bonus naturel au niveau de maîtrise de cette Compétence (qui démarre donc à +0). À la création de personnage, cette Compétence fait partie des Compétences professionnelles des Hybrides du Trident et est donc normalement soumise à la règle optionnelle du niveau maximum des Compétences (voir **5. Expérience préliminaire**), sauf avis contraire du meneur de jeu. S'il le souhaite, un géno-hybride peut librement utiliser cette Compétence à la place de *Manœuvres sous-marines*, à condition qu'il soit libre de ses mouvements et qu'il ne porte donc ni armure, ni combinaison. Il peut ainsi se concentrer sur le développement d'une seule Compétence, mais devra tout de même développer *Athlétisme* pour les Tests de natation. **Un géno-hybride peut plonger jusqu'à une profondeur maximum de (niveau global d'Hybride/2) x 1500 m.** un géno-hybride ne peut plonger à plus de 100 m tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence Hybride au niveau 1.

Mutation évolutive : les géno-hybrides sont aussi sujets à la Mutation évolutive, mais les effets en sont beaucoup moins marqués. Les altérations physiques sont plus difficiles à percevoir, pour un œil non averti, même si au bout d'un certain temps (niveau de maîtrise en Hybride de +10 et plus), une observation minutieuse peut permettre de découvrir la véritable nature du personnage. Concernant leur Résistance aux dommages et leur perception visuelle, les géno-hybrides subissent les mêmes modificateurs cumulatifs que les hybrides naturels, mais seulement lorsqu'ils atteignent les niveaux de *maîtrise* +5, +10 et +15 dans leur Compétence *Hybrides*, (le modificateur maximum est donc de +/-3).

Sensibilité à la chaleur : les dommages dus au feu ou à la chaleur ne sont augmentés que de +2 contre les géno-hybrides.

Dépendance au milieu aquatique : après un nombre d'heures passé hors de l'eau égal à sa Volonté, un géno-hybride doit également effectuer un Test de Volonté, sans modificateur. Comme les hybrides naturels, il doit ensuite tester régulièrement sa Volonté, avec un malus cumulatif de -2 à chaque nouveau Test, mais seulement **toutes les deux heures**. De plus, en raison de la Mutation évolutive, ce malus passe à -3 dès que le personnage atteint un niveau de *maîtrise* de +10 dans la Compétence *Hybride*. En cas d'échec, les conséquences sont les mêmes. Les tenues hydratantes apportent toujours un bonus de +10 lors du Test de Volonté.

Blocage du Trident : les géno-hybrides souffrent du même blocage mental que les hybrides naturels, lorsqu'ils doivent agir contre un prêtre ou le Culte du Trident. Le malus général au Test de Volonté est toutefois de -7. S'il est **directement** confronté à un prêtre, le géno-hybride doit réussir un Test d'opposition contre la Volonté du membre du Culte, avec le même malus de -7.

Recherché : tout comme les hybrides naturels, les géno-hybrides sont très recherchés par les laboratoires et les marchands de chair, ce n'est donc pas toujours un avantage. S'ils ne font plus partie du Culte du Trident, les géno-hybrides ne sont pas forcément pour autant des fugitifs. Ce qui importe aux dirigeants du Trident, c'est qu'ils soient passés entre leurs mains.

TECHNO-HYBRIDE
(5 PC, 4 PC pour les déserteurs)

Un techno-hybride est un individu qui a été obligé de sacrifier son humanité pour pouvoir évoluer librement dans les océans. Ses Attributs physiques et surtout ses compétences sous-marines sont grandement augmentés par rapport à ceux d'un humain normal, mais il a été atrocement défiguré par les opérations. Traités de « créatures » ou de « monstres », les techno-hybrides sont considérés avec beaucoup de suspicion et doivent souvent dissimuler leur apparence pour pouvoir vivre en société. Il est rare qu'un individu choisisse d'être « amélioré » de la sorte : c'est souvent le résultat des modifications effectuées par l'Hégémonie sur ses soldats ou sur des prisonniers. Un personnage techno-hybride sera donc généralement un individu qui n'a pas eu le choix…

Les conditions requises pour devenir techno-hybride sont les suivantes :

- Le personnage doit être **originaire d'Hégémonie**.
- Il doit avoir passé **au moins 2 ans** dans la Profession Soldat/Milicien.
- Après sa modification, il doit ensuite passer **au moins 1 an** dans la Profession Techno-hybride.

Note : le coût en PC de ce type génétique n'inclut pas le coût des années d'expérience préliminaire nécessaires.

À la création, un personnage techno-hybride doit modifier ses Attributs comme suit :

- **Force +2**
- **Constitution +3**
- **Adaptation -2**
- **Volonté +3**
- **Présence -6** (minimum 3)

Les techno-hybrides partagent les Avantages et Désavantages suivants avec les hybrides naturels, *à l'identique* (ils ne souffrent toutefois pas du Blocage du Trident, et ne bénéficient pas non plus d'une Mutation évolutive) :

Immunité au froid (dans l'eau seulement) : les hybrides naturels 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.

Claustrophobie : les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -3 à tous leurs Tests. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture, les obligeant à effectuer toutes les heures un Test de Volonté, avec un malus de -2 par heure passée dans l'armure. Si ce Test échoue, ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface, il prendra sur lui et ne retirera pas l'armure). En cas de Catastrophe, le personnage peut même faire une crise de panique et rester paralysé par la peur. En cas de réussite, le bonus de Réussite est ajouté au malus du prochain Test. Note : les hybrides en armure subissent le malus général de -2 à leurs Tests, mais celui-ci ne compte pas pour le Test de Volonté.

Les techno-hybrides partagent les autres traits des hybrides naturels, *avec les différences suivantes* :

Compétence spéciale Hybride : les techno-hybrides n'ont pas de bonus naturel au niveau de maîtrise de cette Compétence (qui démarre donc au niveau +0). À la création de personnage, cette Compétence fait partie des Compétences professionnelles des Techno-hybrides hégémoniens, et est donc normalement soumise à la règle optionnelle du niveau maximum des Compétences (voir **5. Expérience préliminaire**), sauf avis contraire du meneur de jeu. À la différence des deux autres types d'hybrides, un techno-hybride ne peut pas utiliser cette Compétence à la place de *Manœuvres sous-marines* ou d'*Athlétisme* (pour la natation) : il doit donc les développer à part. **Un techno-hybride peut naturellement plonger jusqu'à une profondeur maximum de 1 500 m (quel que soit son niveau de Compétence), plus (niveau global d'Hybride)/2 x 1 500 m.** Un techno-hybride ne peut pas plonger à plus de 100 m tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence Hybride au niveau 1.



Sensibilité à la chaleur : les dommages dus au feu ou à la chaleur ne sont augmentés que de +2 contre les techno-hybrides.

Dépendance au milieu aquatique : après un nombre d'heures passé hors de l'eau égal à sa Volonté, un techno-hybride doit également effectuer un Test de Volonté, sans modificateur. Comme les autres hybrides, il doit ensuite tester régulièrement sa Volonté, avec un malus cumulatif de -2 à chaque nouveau Test, mais seulement **toutes les dix heures**. En cas d'échec, les conséquences sont les mêmes. Les tenues hydratantes apportent toujours un bonus de +10 lors du Test de Volonté.

Recherché : Les techno-hybrides sont souvent des fugitifs hégémoniens (ce genre de déserteurs sont généralement traqués par le Prisme, les services secrets de l'Hégémonie…). Malheureusement pour eux, ils ne passent pas inaperçus. On les rencontre souvent vêtus d'une lourde combinaison de cuir avec une capuche pour dissimuler leur visage. Pour toutes ces raisons, ce type génétique coûte 5 PC si le personnage n'est pas recherché par les autorités hégémoniennes (le joueur devra trouver une bonne raison pour expliquer comment son personnage s'en est tiré à si bon compte). Si le personnage est un déserteur, être techno-hybride ne coûte alors que 4 PC.

3. CAPACITÉS SPÉCIALES

« Les mutations ne sont que le résultat des expériences faites par la nature pour que l'homme s'adapte à son nouvel environnement. Ceux que nous considérons comme anormaux aujourd'hui sont les premiers spécimens d'une nouvelle espèce d'êtres humains. »

-- Docteur Lenel, de l'Alliance Azur_

L'étape consacrée aux capacités spéciales sert à déterminer si le personnage possède des mutations ou est capable de manipuler la Force Polaris.

MUTANTS ET SOCIÉTÉ (OPTIONNEL)

Toutes les communautés n'acceptent pas facilement les mutants. Si un personnage possédant des mutations visibles se trouve dans une communauté qui lui est défavorable, le meneur de jeu peut tout à fait lui imposer un malus de -3 à -5 sur son Attribut Présence ou à ses Compétences sociales. Cela est valable aussi pour les hybrides, ou les gens capables de manipuler la Force Polaris, en dehors des prêtres du Culte du Trident.

TABLE DES MUTATIONS

Vous trouverez dans cette table l'ensemble des mutations disponibles. Il y a deux moyens de donner des mutations à son personnage :

- **En les achetant (coût en PC) :** le joueur peut choisir librement les mutations de son personnage, mais cela a un coût. Voir **Acheter des mutations**, plus bas.
- **En faisant un jet de dé aléatoire sur la table des mutations (gratuit, optionnel) :** le joueur n'a aucun contrôle sur le résultat et peut seulement espérer obtenir une mutation aux effets favorables, mais il peut tout aussi bien affubler son personnage d'une mutation défavorable. Voir **Mutations aléatoires**, plus bas.

La plupart des mutations sont en effet considérées soit comme des Avantages, soit comme des Désavantages. Certaines d'entre elles, comme Androgyne ou Asexué, sont des mutations « neutres », qui n'apportent aucune faculté avantageuse et ne cause aucun désagrément (mis à part le fait de faire du personnage un mutant, ce qui ne sera pas forcément bien vu partout…).

La Table des mutations se trouve à la page suivante.

ACHETER DES MUTATIONS

Chaque mutation avantageuse a un coût en PC : un joueur qui a choisi d'investir des PC dans cette étape de création peut donc acheter les mutations qu'il souhaite pour son personnage, **sous le strict contrôle du MJ**. Le coût est parfois élevé, mais le choix est libre… Les mutations neutres, elles, sont gratuites. Par ailleurs, le joueur peut également choisir de donner des mutations désavantageuses à son personnage : ces Mutations sont alors considérées comme des Désavantages, qui rapportent le nombre de PC indiqué.

DESCRIPTION DES MUTATIONS

ADAPTATION EXTÉRIEURE

Le personnage possède une résistance aux effets néfastes de la Surface (radiations, acidité de l'air, altération moléculaire…). Il peut développer la Compétence spéciale *Adaptation extérieure* (CON/CON, -3), à un coût normal. Le niveau de cette Compétence indique le nombre d'heures que le personnage peut passer à la Surface sans subir d'effets secondaires. À l'issue de cette période, il doit toutefois se protéger comme n'importe qui. Il doit alors rester à l'abri des effets de la Surface pendant une période équivalente à trois fois la durée passée à l'extérieur, sans protection, avant de pouvoir à nouveau s'exposer à l'air libre.

MUTATIONS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Avec l'accord du MJ, un joueur qui ne veut pas acheter de mutations avec ses PC (ou, plus largement, qui n'a pas investi de PC dans cette étape de création) peut néanmoins, s'il le souhaite, lancer 1D20 dans la table suivante :

1D20	Résultat
1-15	1 mutation
16-19	2 mutations
20	3 mutations

Ce jet de dé est gratuit, mais les résultats sont totalement aléatoires. En effet, les mutations sont ensuite déterminées par un jet d'un ou plusieurs D100 dans la table des mutations, plus haut. Avec de la chance, un joueur peut ainsi obtenir gratuitement une mutation avantageuse pour son personnage, mais, à l'inverse, il peut également tirer une mutation désavantageuse, sans gagner le moindre PC en contrepartie…

Note : un joueur souhaitant que son personnage possède une mutation désavantageuse sans avoir obtenu le bon résultat sur la table des mutations peut toutefois la choisir librement, et gagner le nombre de PC indiqué.

Dans tous les cas, un joueur a toujours la possibilité de supprimer une mutation (quelle qu'elle soit), si le résultat du tirage aléatoire dans la table de mutation ne lui convient pas. On peut ainsi supprimer une mutation désavantageuse ou neutre, mais cela a un coût : le joueur doit dépenser 1 PC (ou gagner 1 point de Désavantage, s'il utilise la méthode 1 de répartition automatique des PC par archétypes). La suppression d'une mutation avantageuse est gratuite, en revanche. Il est donc en théorie possible de supprimer une mutation obtenue aléatoirement, pour la remplacer par une autre, achetée celle-ci, mais cela peut coûter cher en PC dans certains cas !

TABLE DES MUTATIONS

1D100_	Mutation	Avantage *	Désavantage
01-06	Adaptation extérieure	3 PC	-
07-10	Amphibie	2 PC	-
11-13	Androgyne	Neutre	Neutre
14-16	Asexué	Neutre	Neutre
17-19	Autofécondation	Neutre	Neutre
20-23	Caractère génétique animal (1D4) : *1. Caractère félin* *2. Caractère canin* *3. Caractère reptilien* *4. Caractère simiesque*	**2 PC**	-
24-25	Contact corrosif	3 PC	-
26-27	Contagion	3 PC	-
28-30	Corne	1 PC	-
31-35	Crocs	1 PC	-
36-40	Difformités légères	-	+1 PC
41-43	Difformités importantes	-	+3 PC
44-46	Empathie	4 PC	-
47-49	Excroissance osseuse rétractable	3 PC	-
50-52	Griffes	2 PC	-
53	Instabilité moléculaire	4 PC	-
54-56	Métamorphe	4 PC	-
57-58	Organe sensoriel manquant (1D6) : *1. Papilles gustatives atrophiées* *2. Nez atrophié* *3. Sens du toucher atrophié* *4. Oreille manquante* *5. Œil manquant* *(6. Relancer)*	 Neutre - - - -	 Neutre +1 PC +1 PC +2 PC +3 PC
59-60	Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré (1D6) : *1. Goût amélioré* *2. Odorat amélioré* *3. Toucher amélioré* *4. Oreille supplémentaire* *5. Œil supplémentaire* *(6. Relancer)*	 Neutre 1 PC 1 PC 2 PC 2 PC	 Neutre - - - -
61	Parasite(s)	1 PC	-
62-66	Peau renforcée	2 PC	-
67	Purulence	-	+ 2 PC
68-70	Queue	1 PC	-
71	Radiation	3 PC	-
72-75	Régénération	2 PC	-
76-80	Résistance naturelle (1D6) : *1. Résistance au feu* *2. Résistance au froid* *3. Résistance aux drogues* *4. Résistance aux maladies* *5. Résistance aux poisons* *6. Résistance aux radiations*	 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC	 - - - - - -
81-85	Sixième sens	1 PC	-
86-88	Sonar	3 PC	-
89	Squelette renforcé	3 PC	-
90-92	Symbiote(s)	3 PC	-
93-95	Tentacule rétractable	1 PC	-
96-00	Vision nocturne	3 PC	-

** Seulement si la mutation est choisie par le joueur.*

AMPHIBIE

Le personnage est doté d'une mutation similaire à celle des hybrides naturels, mais celle-ci ne s'est développée qu'imparfaitement. Il peut respirer sous l'eau et peut apprendre à supporter l'effet de la pression et du froid sous-marins, mais n'a pas les autres avantages des hybrides naturels (il n'en a pas non plus les inconvénients). Comme les hybrides, il peut développer la Compétence spéciale *Hybride* (CON/COO), qui commence au niveau -3. Toutefois, le personnage ne peut pas développer de niveaux de maîtrise positif (il ne peut donc monter cette Compétence qu'au niveau +0 maximum). Il ne peut d'autre part plonger que jusqu'à une profondeur maximum de (niveau *global* d'*Hybride*) x 500 m. Un personnage ne peut dépasser Constitution en mètres de profondeur tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence Hybride au niveau 1.

ANDROGYNE

Physiquement, le personnage tient des deux sexes.

ASEXUÉ

Le personnage est né sans sexe. Le personnage est donc stérile.

AUTOFÉCONDATION

Un tel personnage ne possède pas d'organes reproducteurs mais peut s'autoféconder et mettre un enfant au monde.

CARACTÈRE GÉNÉTIQUE ANIMAL

Le personnage présente un fort caractère génétique animal et son aspect trahit cet héritage génétique : morphologie altérée, peau couverte d'une légère fourrure ou de plaques écailleuses, traits animaux dans la morphologie du visage, etc. Lancez 1D4 :

1. **Caractère félin :** le personnage est plus agile que la normale (COO +2), il n'est pas sujet au vertige et il bénéficie d'un bonus de +3 à ses Tests d'*Acrobatie/Équilibre*. Le joueur peut par ailleurs acheter les mutations avantageuses Griffes et Vision nocturne pour 1 PC de moins.
2. **Caractère canin :** le personnage est légèrement plus résistant que la normale (CON +1) et il bénéficie d'un très bon odorat (bonus de +3 à ses Tests de Perception lorsque l'odorat est directement sollicité). Le joueur peut par ailleurs choisir librement la mutation avantageuse Crocs s'il le désire.
3. **Caractère reptilien :** le personnage est légèrement plus souple que la normale (COO +1), il bénéficie d'un très bon odorat grâce à sa langue bifide (bonus de +3 à ses Tests de Perception lorsque l'odorat est **directement** sollicité). Son ossature plus souple lui confère par ailleurs un bonus de +3 pour ses Tests d'*Évasion* et lui permet de se faufiler dans des espaces assez étroits.
4. **Caractère simiesque :** le personnage est légèrement plus fort et plus agile que la normale (FOR +1, COO +1), il bénéficie d'un bonus de +3 à ses Tests d'*Escalade*. Le joueur peut par ailleurs choisir librement la mutation avantageuse Queue s'il le désire.

CONTACT CORROSIF

La peau du personnage sécrète à volonté une substance corrosive qui inflige 1D10 points de Dommages à tout ce qui entre en contact avec elle. Les Dommages sont accrus de 3 points à chaque fois que cette mutation est sélectionnée. La substance corrosive continue à infliger des dommages pendant 3D6 Tours de combat, tant qu'elle n'est pas nettoyée avec de l'eau ou toute autre substance pouvant neutraliser l'agent corrosif. Les dommages infligés sont indépendants de toute autre action offensive.

CONTAGION

Le personnage est nourri des bactéries qui vivent en symbiose avec lui. Ces maladies sont extrêmement contagieuses en permanence. Le personnage est totalement immunisé contre les maladies et, surtout, le fait qu'il soit contagieux ne se voit pas (à la différence de Purulence). Si la mutation n'est pas contrôlée, tout contact avec la peau de l'individu transmet une maladie comparable à la Grippe bleue (voir **Maladies et poisons**, dans le chapitre **État de santé**, page 244). Le mutant peut tenter de maîtriser sa contagion. Cela devient alors une Compétence spéciale (*Contagion*, CON/VOL, X), **qui peut être développée à un coût doublé**. S'il réussit son Test de Compétence, le personnage peut choisir ou non de contaminer une personne qu'il touche. Une éventuelle victime peut développer une maladie en 2D6 heures (moins le modificateur de réussite), la Difficulté du Test en indiquant la virulence :

DIFFICULTÉ DU TEST_	Virulence
+0	1D6
-3	2D6
-5	3D6
-7	4D6
-10	5D6

CORNE

Le personnage est doté d'une petite corne sur le front. Lors d'un combat au corps à corps, après avoir effectué une saisie (voir **Arts martiaux**, dans le chapitre **Combat**), il peut donner un coup de tête infligeant 1D10 points de dommage de base (plus le Modificateur de dommages en corps à corps), plus 1D6 points de dommages additionnels de Choc si le coup porte à la tête.

CROCS

Le personnage est doté de crocs ou ses dents sont extrêmement tranchantes. Lors d'un combat au corps à corps, après avoir effectué une saisie (voir **Arts martiaux**, dans le chapitre **Combat**), il peut mordre son adversaire en infligeant 1D10+3 points de dommage de base (plus le Modificateur de dommages en corps à corps).



DIFFORMITÉS (LÉGÈRES OU IMPORTANTES)

Les Difformités peuvent être de n'importe quel ordre. C'est au joueur et au maître de jeu de les déterminer. Chaque type de difformités a des effets sur l'Attribut Présence du personnage (les malus sont cumulatifs si ce dernier possède plusieurs difformités) :

- **Difformité légère :** Présence -1.
- **Difformité importante :** Présence -2.

EMPATHIE

Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Empathie* (VOL/PRE, -3), **qui peut être développée à un coût doublé**. Elle permet de communiquer avec des créatures empathiques comme le corail (action Très difficile, -7) et de ressentir les émotions des animaux (action Assez difficile, -3). Pour ressentir les émotions des individus, il faut réussir le Test avec un malus égal à la Volonté de la cible divisée par deux. Un empathe peut également tenter de modifier les émotions d'un individu, grâce à un Test d'opposition contre la Volonté de ce dernier. La Marge de réussite de l'empathe indique le nombre de Tours de combat pendant lesquels les émotions de la cible sont altérées. En cas d'échec critique, le personnage visé se rend compte qu'il subit une tentative d'intrusion mentale (même s'il sera sans doute incapable d'en définir la provenance). Les sentiments d'un individu ne peuvent être modifiés qu'étape par étape. Par exemple, un personnage éprouvant de la haine ne peut pas tout de suite ressentir une joie folle ou un amour fou. L'empathe peut alors effectuer plusieurs jets sur le même individu, mais il ne doit pas y avoir d'interruption sinon il doit tout recommencer. Enfin, certains empathes sont même capables de ressentir les émotions fortes qui imprègnent un endroit (action Presque impossible, -13). ***Note :*** ne pas confondre cette mutation avec la Compétence Analyse empathique, qui peut être développée par tout le monde.

EXCROISSANCE OSSEUSE RÉTRACTABLE

Le personnage peut faire jaillir d'un de ses avant-bras une excroissance osseuse. L'arme s'utilise avec la Compétence *Combat à mains nues* et inflige 2D10 points de dommages de base (plus le modificateur de dommages au corps à corps).



GRIFFES

Le personnage est doté de griffes. Il peut attaquer avec et infliger 1D10+3 points de dommages de base (plus le modificateur de dommages au corps à corps). De plus, il bénéficie d'un bonus de +3 en *Escalade*, quand il peut utiliser ses griffes. En revanche, il subit un malus de -3 lors des Tests impliquant une certaine dextérité manuelle (exemple : crocheter une porte, voler un portefeuille, etc.).

INSTABILITÉ MOLÉCULAIRE

Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Contrôle moléculaire* (CON/VOL), **qui peut être développée à un coût doublé**. La structure moléculaire d'un individu ayant ce pouvoir peut être modifiée, à la suite d'un déclenchement volontaire ou involontaire de cette mutation. Sur un déclenchement volontaire, grâce à un Test de Compétence, le personnage peut se transformer en magma de matière informe (d'une masse équivalente à celle de son corps d'origine), qu'il empêche de se dissocier. Notez le modificateur de réussite obtenu. Chaque transformation prend 2D10 Tours de combat. Le personnage peut alors se déplacer (très lentement), glisser sous des portes et être conscient de son environnement, mais uniquement grâce au toucher. Il peut toutefois tenter de garder un contrôle limité sur sa forme et créer certains organes grâce à un nouveau Test de *Contrôle moléculaire*, avec les Difficultés suivantes :

- **Organe auditif :** -3
- **Organe visuel :** -5
- **Tentacule :** -7 (cet organe, qui a une Force de 3, ne peut servir qu'à manipuler des objets légers et ne peut être utilisé en combat).

Sous l'eau, un personnage sous sa forme de magma ne subit pas les effets de la pression et peut évoluer comme une amibe. Pour reprendre sa forme, le PJ doit réussir un autre Test mais plus il aura attendu, plus cela sera difficile :

- **Jusqu'à 10 minutes :** -3.
- **Jusqu'à 1 heure :** -7.
- **Par heure supplémentaire :** -1.

Le modificateur de réussite obtenu lors du Test de transformation permet néanmoins de réduire ces malus. Chaque fois que le personnage rate son Test pour reprendre sa forme, la difficulté augmente d'1 point. S'il n'est plus possible pour lui de réussir, il perd de la substance. Sa Force ou sa Constitution (au choix du joueur) est réduit définitivement de 1 point. Mais il peut de nouveau tenter de reprendre sa forme comme s'il avait attendu moins de 10 minutes.

En cas de stress important, le personnage risque une transformation involontaire (s'il reçoit une blessure grave, s'il a peur, s'il se noie, etc.), et doit réussir un Test de *Contrôle moléculaire*. S'il rate, il perd sa cohérence moléculaire et sa transformation commence.

MÉTAMORPHE

Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Métamorphose* (CON/VOL, -3), **qui peut être développée à un coût doublé**. Elle permet de prendre l'apparence physique d'un individu (et l'apparence physique seulement). Si le métamorphe veut pousser l'imitation jusqu'à reproduire les manières (démarche, gestes, timbre de voix, etc.) de l'individu copié, il doit passer par un Test de *Déguisement/Imitation* (il bénéficie toutefois du Bonus de réussite obtenu lors du Test de *Métamorphose*). ***Note :*** le personnage ne peut en aucun cas prendre une forme autre que celle d'un humanoïde. De plus, ses Attributs et Compétences restent inchangés (il ne peut pas s'approprier ceux du personnage imité, à la manière d'un Protéus par exemple).

ORGANE SENSORIEL MANQUANT

Le personnage est né avec un organe sensoriel en moins. Les effets sont semblables à ceux du Désavantage inné Sens diminué, mais la pénalité est de -5 (au lieu de -3). Si un personnage est affligé à la fois de cette mutation et du Désavantage Sens diminué, les pénalités se cumulent.

ORGANE SENSORIEL SUPPLÉMENTAIRE OU AMÉLIORÉ

Le personnage est né avec un organe sensoriel en plus ou des capacités sensorielles améliorées. Les effets sont semblables à ceux de l'Avantage inné Sens développé, mais le bonus est de +5 (au lieu de +3). Si un personnage possède à la fois cette mutation et l'Avantage Sens développé, les bonus se cumulent.

PARASITE

Le personnage abrite 1D4 parasites. Il doit boire et manger deux fois plus qu'un individu normal. De plus, les parasites se nourrissent sur son organisme, réduisant sa résistance aux Dommages physiques de 1 point tous les deux parasites. De plus, une fois par semaine (ou une fois par aventure, au gré du MJ), le personnage subit une attaque causant 1D10 + (nombre de parasites) points de Dommages physiques (cette attaque se produit aussi si le personnage ne mange pas assez). En revanche, chaque parasite octroie à son hôte une mutation supplémentaire, à tirer au hasard sur la table des mutations (ignorez les mutations suivantes : Tentacule rétractable, Symbiote, Queue, Parasite, Organe sensoriel manquant, Instabilité moléculaire, Griffes, Excroissance osseuse, Difformités, Crocs, Corne, Asexué et Androgyne). Si le personnage veut se débarrasser des parasites (ou si on les lui retire), il perd définitivement 1 point de Constitution tous les deux parasites enlevés. Un parasite peut avoir d'autres caractéristiques, au choix du MJ.

Note : Un personnage ne peut pas cumuler plus de deux mutations appartenant à cette liste : Parasite, Symbiote et Régénération.



PEAU RENFORCÉE

La peau du personnage, sombre et râpeuse, lui permet de bénéficier d'une armure naturelle égale à 3 points. Il peut ajouter 2 points supplémentaires à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

PURULENCE

La peau de l'individu est couverte de pustules. Il est en permanence rongé par des maladies et des parasites qu'il nourrit. Les individus ayant une telle mutation sont presque toujours masqués de la tête aux pieds. La Présence du personnage est réduite de 2 points (minimum 3), et tous ses Tests d'interactions sociales destinés à plaire, à convaincre, etc., subissent un malus de -5 si on peut voir son apparence. L'Attribut Résistance aux maladies est en revanche augmenté de 3 points. Si le personnage subit une nouvelle fois la mutation Purulence, sa Présence est réduite d'1 point et sa Résistance aux maladies augmentée de 2 points supplémentaires. Le personnage est contagieux uniquement pendant certaines périodes de l'année (en général une semaine tous les trois mois). Les maladies qu'il transmet sont comparables à la Grippe bleue (voir **Maladies et poisons**, dans le chapitre **État de santé**, page 244). Le personnage peut tenter de maîtriser sa Purulence pour pouvoir contrôler ses périodes de contamination. Purulence devient alors une Compétence (*Purulence*, CON/VOL, X), **qui peut être développée à un coût normal**. À chaque période de contamination, le PJ peut tenter de juguler ses maladies, en effectuant une fois par jour un Test de Compétence. Il subit toutefois un malus cumulatif de -1 chaque jour, tant qu'il n'a pas été contagieux pendant une semaine. La Purulence peut aussi être utilisée comme une arme. La peau de la cible et celle du mutant doivent être en contact. Le mutant effectue alors un Test de *Purulence* en opposition à la Constitution de sa cible. Si ce Test est réussi, la peau de la victime est rongée par les maladies à une vitesse incroyable, et subit des Dommages physiques égaux à 3D10 (plus le modificateur de réussite). S'il survit, il risque encore de contracter la Grippe bleue (voir **Maladies et poisons**, dans le chapitre **État de santé**, page 244). S'il meurt, son cadavre reste terriblement contagieux. Selon certaines rumeurs, il existerait certains produits permettant de neutraliser temporairement cette mutation mais ces produits seraient des drogues puissantes. On raconte aussi que les mutants purulents peuvent vivre en symbiose avec des parasites de la surface.

QUEUE

Le personnage est doté d'une queue. Un personnage peut apprendre à manipuler des objets avec sa queue et même à attaquer avec ou à s'en servir comme d'un membre normal. Il peut donc développer la Compétence *Agilité caudale* (COO/COO), à un coût normal. Cette Compétence permet de manipuler des objets avec sa queue et agit comme une Compétence limitative pour les Compétences suivantes :

- *Acrobatie/Équilibre :* pour effectuer des manœuvres acrobatiques en utilisant sa queue.
- *Armes de poing :* permet d'utiliser des petites armes de poing.
- *Combat armé :* permet de combattre avec des petites armes blanches (le modificateur de dommages au corps à corps ne s'applique pas).
- *Combat à mains nues :* permet d'attaquer avec sa queue (dommages de base 1D10/2, plus modificateur de dommages au corps à corps).

RADIATION

Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Radiations* (CON/VOL, -3), **qui peut être développée à un coût doublé**, et qui lui permet de libérer un flot de radiations dans l'organisme d'une victime par simple contact. L'intensité du rayonnement inflige 2D6 points d'irradiation (plus le modificateur de réussite). Chaque fois que le personnage subit de nouveau cette mutation, cette intensité augmente de 3 points. Enfin, le personnage bénéficie gratuitement de la mutation Résistance aux radiations.

RÉGÉNÉRATION

Le personnage régénère plus rapidement ses blessures. Cela ne le met toutefois pas à l'abri des effets secondaires des blessures, pas plus que cela ne lui permet pas de récupérer un membre ou un organe détruit. Les effets de cette mutation sont les suivants :

- Bonus de +2 aux Tests de stabilisation des blessures (pour le soigneur).
- Bonus de +3 aux Tests contre l'infection.
- Durée de guérison divisée par deux.

Si le personnage obtient de nouveau cette mutation, les bonus augmentent de +1 et la durée de guérison est divisée par trois. Un mutant capable de se régénérer doit toutefois manger et boire deux fois plus qu'un individu normal, sinon il subit en fin de journée 1D10+3 points de Dommages physiques, son organisme se dégradant rapidement.

Note : Un personnage ne peut pas cumuler plus de deux mutations appartenant à cette liste : Parasite, Symbiote et Régénération.

RÉSISTANCE NATURELLE

Le personnage est particulièrement résistant lorsqu'il est confronté à l'un des éléments suivants.

- **Résistance au feu :** à chaque fois qu'un personnage obtient cette mutation, il réduit de 3 points les Dommages physiques dus au feu. Il est également insensible aux effets de la chaleur.
- **Résistance au froid :** à chaque fois qu'un personnage obtient cette mutation, il réduit de 3 points les Dommages physiques dus au froid. Il est également insensible aux effets du froid, jusqu'à un certain seuil (-10°C).
- **Résistance aux drogues :** la Résistance aux drogues du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.
- **Résistance aux maladies :** la Résistance aux maladies du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.
- **Résistance aux poisons :** la Résistance au poison du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.
- **Résistance aux radiations :** la Résistance aux radiations du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

SIXIÈME SENS

Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à ses Tests de Réaction, en cas de Surprise (voir le chapitre **Combat**, page 214).

SONAR

Le personnage est doté d'une sorte de sonar qui lui permet de repérer des obstacles sous l'eau ou dans le noir. Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Sonar* (PER/PER), qui peut être développée à un coût normal. **La portée du sonar est égale à l'Intelligence du personnage, en mètres.** Cette Compétence permet aussi de libérer une onde sonique, que l'on peut utiliser comme arme, aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Il faut alors réussir un Test de *Sonar*, avec les mêmes modificateurs que ceux qui s'appliquent normalement au combat à distance, pour des dommages de base de 2D10.

SQUELETTE RENFORCÉ

La Résistance aux dommages du personnage est augmentée de 2 points, et sa Résistance au Choc de 3 points. Le personnage ajoute 1 point à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

SYMBIOTE

Le corps du personnage abrite 1D4 symbiotes. Il doit se nourrir et boire deux fois plus qu'un individu normal. S'il ne le fait pas, il subit une attaque causant 1D10 + (nombre de symbiotes) points de Dommages physiques à la fin de la journée. En contrepartie, chaque symbiote lui offre, au choix :

- **Soit un bonus de +2** dans une Résistance naturelle
- **Soit une mutation supplémentaire**, à tirer au hasard sur la table des mutations (ignorez les mutations : Tentacule rétractable, Symbiote, Queue, Parasite, Organe sensoriel manquant, Instabilité moléculaire, Griffes, Excroissance osseuse, Difformités, Crocs, Corne, Asexué et Androgyne).



Si le personnage veut se débarrasser des symbiotes (ou si on les lui retire), il perd définitivement 1 point de Constitution tous les deux symbiotes enlevés. Un symbiote peut avoir d'autres caractéristiques, au choix du MJ.

Note : Un personnage ne peut pas cumuler plus de deux mutations appartenant à cette liste : Parasite, Symbiote et Régénération.

TENTACULE RÉTRACTABLE

Le personnage peut faire jaillir de son organisme un tentacule dont il peut se servir comme d'un nouveau membre.

VISION NOCTURNE

Le personnage voit parfaitement bien la nuit, tant qu'il existe une quelconque source lumineuse, aussi faible soit-elle. Par contre, il ne voit rien dans les ténèbres totales.

FORCE POLARIS

Si un joueur veut que son personnage soit capable d'utiliser la Force Polaris, **il doit acheter l'Avantage Polaris pour 5 PC et uniquement avec l'autorisation du meneur de jeu**. Il a alors accès à la Compétence spéciale *Maîtrise de la Force Polaris* (VOL/VOL, X), ainsi qu'un pouvoir gratuit (qui débute au niveau X), à choisir dans la table de libération accidentelle (voir le chapitre **Force Polaris**, page 254). Il peut par ailleurs acheter d'autres pouvoirs (3 maximum), pour 1 PC chacun. Ces pouvoirs supplémentaires sont déterminés aléatoirement comme ceci (ce sont en fait des pouvoirs que le personnage a découverts de manière fortuite, au cours de ses expérimentations) :

- **Premier pouvoir :** le pouvoir est déterminé au hasard par un jet dans la table de libération accidentelle (voir le chapitre **Force Polaris**).
- **Deuxième pouvoir :** le joueur fait deux tirages dans la table de libération accidentelle et choisit un pouvoir entre les deux résultats.
- **Troisième pouvoir :** idem, mais avec trois tirages.

POLARIS LATENT ET NON MAÎTRISÉ (RÈGLE AVANCÉE)

Avec l'accord – indispensable ! – du MJ, le joueur peut doter son personnage d'un « Polaris latent », ou d'un Polaris non maîtrisé, pour 3 PC.

Dans le premier cas, le personnage est totalement inconscient de ce phénomène : la Force Polaris sommeille en lui et attend de se réveiller. Ce sera au MJ de décider quand et dans quelles circonstances (il faut généralement un traumatisme majeur). Notez que le personnage ne peut en aucun cas la libérer de sa propre volonté, même s'il se mutile ou tente consciemment de se soumettre à un stress important.

Dans le second cas, le personnage sait qu'il est doté des pouvoirs du Polaris, mais n'a jamais réussi à maîtriser cette capacité. Il peut acheter des pouvoirs (2 maximum, déterminés par un tirage aléatoire dans la table de libération accidentelle), mais n'a pas accès à la Compétence *Maîtrise de la Force Polaris*. Par conséquent, ses pouvoirs ne pourront être activés que de manière incontrôlée, ce qui peut se révéler dangereux (voir le chapitre consacré à la **Force Polaris** pour plus d'information). Notez qu'une libération accidentelle est toujours possible, dans les mêmes conditions que ci-dessus.

Les conséquences et les effets d'une libération accidentelle d'un Polaris latent sont toujours spectaculaires, voire dramatiques parfois (souvent, en fait…). Tout repose entre les mains du MJ, qui peut s'inspirer des règles de libération accidentelle du chapitre consacré à la Force Polaris. Ce pouvoir peut aussi ne jamais être libéré directement, si le MJ le souhaite. En effet, la Force Polaris peut se manifester inconsciemment, même si cela est rare. Le MJ peut alors choisir de faire intervenir ce pouvoir latent de manière plus subtile, par des effets mystérieux qui aideront le personnage, ou qui se manifesteront de manière aléatoire, sans que l'on parvienne vraiment à déterminer l'origine de ces phénomènes.

Le Polaris peut être maîtrisé, mais le personnage devra obligatoirement trouver quelqu'un pour l'aider. Inutile de dire que cette « quête mystique » devra être difficile et parsemée d'embûches. Le MJ est vivement encouragé à bâtir un ou plusieurs scénarios autour de cette recherche (ou même à en faire l'un des thème centraux de sa campagne).

Doter un personnage d'un Polaris latent ou non maîtrisé ne doit pas être décidé à la légère et doit résulter d'une réelle entente entre le joueur et le MJ. Celui-ci devra tenir compte de ce paramètre, qui pourrait bien avoir d'importantes répercussions dans sa campagne, et orienter certains scénarios. Dans tous les cas, et sauf cas exceptionnel, le MJ ne devrait pas autoriser plus d'un Polaris latent ou non maîtrisé parmi les personnages.

Exemple (création de Carian) : *le joueur de Carian a réservé 3 PC aux capacités spéciales et décide de donner une mutation à son personnage. Il achète alors Squelette renforcé, pour 3 PC.*

Attention : la *Maîtrise de la Force Polaris* et les Compétences de pouvoirs sont considérées comme des Compétences hors Profession (sauf pour les prêtres du Trident, qui peuvent par ailleurs gagner d'autres pouvoirs). Leur développement se fait donc comme d'habitude à un coût doublé.

Le joueur devra trouver une explication crédible pour expliquer comment son personnage a pu acquérir ces capacités (surtout s'il n'est pas membre du Culte du Trident).

4. EXPÉRIENCE PRÉLIMINAIRE

Dans les nations sous-marines, un enfant est considéré comme adulte à partir de 12 ans (à l'exception des pirates) et son apprentissage commence immédiatement. Il ne peut choisir un métier qu'à partir de 16 ans, l'âge minimum pour un PJ.

ÂGE DE DÉPART

L'âge de départ de votre personnage au début de sa création est égal à **16 ans, ou 14+1D4 ans, au choix du joueur**. Cet âge de départ va être modifié en fonction :

- des études ou de la formation de base du personnage (si vous utilisez la règle optionnelle **Origines, formations et études**, page suivante)
- de son expérience professionnelle.

ORIGINES GÉOGRAPHIQUES

***Note* :** si vous ne souhaitez pas entrer dans les détails, ou si vous êtes pressé, vous pouvez *simplifier cette étape*, ainsi que les trois suivantes (**Origines sociales**, **Formation de base** et **Études supérieures**). Pour plus d'informations, voir **Simplifier la création de personnage,** à la fin de ce chapitre, page 136.

Choisissez l'une des origines géographiques ci-dessous ou lancez 1D10. Appliquez les bonus indiqués au niveau de *maîtrise* des Compétences associées à chaque origine :

1. Navire nomade : Manœuvres sous-marines +1, Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) +1, Pilotage (navires légers) +1, Pilotage (Scooters sous-marins) +2, Mécanique (Navires) +1, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) +1.

2-7. Petite station : Manœuvres sous-marines +1, Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) +1, Pilotage (Scooters sous-marins) +2, Aquaculture/Élevage +2, Électronique +1.

8-9. Station de taille moyenne : Manœuvres sous-marines +1, Bureaucratie +1, Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) +1, Pilotage (Scooters sous-marins) +1, Connaissance des nations/organisations (État dont dépend la station ou État le plus proche si la station est indépendante) +2, Électronique +1.

10. Grande cité : Bureaucratie +2, Connaissance des nations/organisations (État dont dépend la cité) +3, Éducation/Culture générale +2.

ORIGINES SOCIALES

Choisissez l'une des origines ci-dessous, en fonction de **l'origine géographique** de votre personnage, ou lancez 1D10 (en relançant si le résultat n'est pas applicable). Appliquez les bonus sur le niveau de *maîtrise* des Compétences indiquées :

1-2. Bas-fonds (grandes cités) : Intimidation +1, Combat à mains nues +1, Combat armé +1, Pickpocket +2.

3-7. Milieu ouvrier (toutes origines) : Éducation/Culture générale +1, Combat à mains nues +1, Manœuvre d'armure (Armure sous-marines) +1, Aquaculture/Élevage +2 ou Mécanique (au choix parmi : Générateurs/Systèmes de survie, Machines industrielles, Navires) +2.

8-9. Classes moyennes (stations de taille moyenne ou grandes cités) : Bureaucratie +1, Connaissance des nations/organisations (État dont dépend la station/cité) +2, Éducation +2.

10. Classes supérieures (grandes cités) : Bureaucratie +2 ou Connaissance des nations/organisations (État dont dépend la cité) +2, Éducation +3.

FORMATION DE BASE

Choisissez l'une des formations ci-dessous, en fonction de l'origine sociale de votre personnage, ou lancez 1D10 (en relançant si le résultat n'est pas applicable). Appliquez les bonus sur le niveau de maîtrise des Compétences indiquées :

1. **Délinquance/Criminalité (toutes origines) :** Intimidation +1, Commerce/Trafic (au choix : Armes ou Drogues) +1, Connaissance des nations/organisations (au choix : Crime organisé, Contrebandiers, Pirates…) +2, Combat armé +1, Combat à main nues +1, Armes de poing +1, Camouflage/Dissimulation +1, Pickpocket +1, Systèmes de sécurité +1.

2-7. **Apprentissage technique (bas-fonds, milieu ouvrier, classes moyennes)**, choisissez une spécialité :

- **Aquaculture :** Manœuvres sous-marines +1, Éducation/Culture générale +1, Armes sous-marines +1, Analyse sonscans +1, Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) +1, Pilotage (au choix : Navires légers, Véhicules de sol, Scooters sous-marins) +1, Chasse/Pistage +1, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) +1, Aquaculture/Élevage +2.
- **Mines :** Armes lourdes (contact) +2, Manœuvre d'armure (au choix : Armures sous-marines, Armures externes) +2, Pilotage (Véhicules souterrains) +1, Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains) +2, Survie +1, Explosifs +1, Mécanique (Véhicules) +1.
- **Usine/Atelier :** Bureaucratie +1, Éducation/Culture générale +1, Manœuvre d'armure (au choix : Armures sous-marines, Armures externes) +1, Pilotage (2 Compétences au choix : Navires légers, Véhicules de sol, Scooters sous-marins) +1/+1, Électronique +1, Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie, + 1 autre Compétence au choix, sauf Chasseurs) +2/+2.

8-9. **Éducation scolaire (classes moyennes et supérieures) :** Connaissances des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation +4, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix : Histoire, Géographie) +2, Langues (au choix, langues vivantes et courantes seulement) +1, Informatique +1.

10. **Autodidacte (toutes origines) :** répartissez 7 points sur les Compétences que vous voulez, en respectant les conditions ci-dessous :

- Augmentation maximum sur une Compétence : +2
- Chaque augmentation doit être justifiée, réaliste et cohérente (comment le personnage a-t-il acquis un tel savoir ?).
- L'augmentation des Compétences réservées doit être validée par le MJ.

ÉTUDES SUPÉRIEURES

Les Études supérieures ne sont accessibles qu'aux personnages ayant reçu une ***Éducation scolaire*** (voir ci-dessus). En réalité, cela ne couvre pas tout le cursus nécessaire pour devenir un véritable scientifique, médecin, ingénieur, officier ou autre, mais seulement les premières années d'études, qui représentent plutôt des bases théoriques (dans notre monde, cela correspondrait à peu près aux dernières années de lycée et/ou à une première année d'université). Pour compléter sa formation, un personnage devra passer quelques années dans la Profession adéquate (voir ci-dessous).

Chaque type d'étude coûte 1 PC et ajoute 2 ans à l'âge de votre personnage. Toutefois, le coût global des niveaux de Compétences revient moins cher qu'avec les années d'expérience professionnelle classiques (voir **Profession(s)**, ci-après). De plus, de telles formations permettent également d'ouvrir des Compétences réservées. Enfin, **suivre des études supérieures est obligatoire pour pouvoir accéder à certaines Professions.** Comme lors des étapes précédentes, les bonus s'appliquent au niveau de *maîtrise* des Compétences.

COMMERCE/GESTION

Bureaucratie +3, Commerce/Trafic (au choix, sauf marchandises illégales) +2, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +1, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix Administration/Gestion ou Économie) +2, Langues (au choix) +3.

DROIT

Éloquence/Persuasion +1, Bureaucratie +3, Connaissance des nations/organisations (une nation au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Sciences/Connaissances spécialisées (Droit) +3, Langues (au choix) +2.

ÉCOLE D'INGÉNIEURS

Connaissance du monde +1, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Génie technique (1 Compétence au choix) +3, Langues (au choix) +1, Électronique +2, Informatique +2, Mécanique (au choix) +2.

ÉCOLE MILITAIRE

Commandement +3, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation/Culture générale +3, Armes de poing ou Fusils/Armes d'épaule +2, Langues (au choix, si possible langue d'un pays allié ou au contraire hostile) +2, Stratégie +1, Tactique (au choix) +2.

ÉCOLE NAVALE

Commandement +1, Cartographie +2, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation/Culture générale +3, Navigation +2, Analyse sonscans +1, Pilotage (Navires légers) +2, Pilotage (Navires lourds) +1, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) +1.

MÉDECINE

Analyse empathique +1, Bureaucratie +1, Éducation/Culture générale +3, Sciences/Connaissances spécialisées (Biologie/Physiologie) +3, Sciences/Connaissances spécialisées (Pharmacologie) +1, Médecine +3, Premiers soins +3.

SCIENCES/SCIENCES HUMAINES

Connaissance des nations/organisations (une nation au choix parmi les grands États du monde sous-marin) +1, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'information +1, Sciences/Connaissances spécialisées (2 Compétences au choix parmi les sciences ou les sciences humaines) +3/+3, Langues (au choix) +2, Informatique +2.

SCIENCES POLITIQUES

Bureaucratie +1, Connaissance des nations/organisations (deux États au choix, différentes de la nation d'origine) +3/+2, Éducation/Culture générale +3, Sciences/Connaissances spécialisées (Sciences politiques) +2, Sciences/Connaissances spécialisées (Droit ou Histoire) +1, Sciences/Connaissances spécialisées (Géographie) +1, Langues (au choix) +2.

PROFESSION(S)

Vous pouvez maintenant attribuer les années d'expérience préliminaire, qui vont former la carrière passée du personnage, avant le début du scénario ou de la campagne. **Chaque année d'expérience coûte 1 PC** et donne accès aux différents avantages des Professions. Évidemment, **le personnage vieillit également d'un an** pour chaque année passée dans une Profession. Vous trouverez la description de toutes les Professions disponibles dans le chapitre qui leur est consacré, page 153.

Pour chaque année d'expérience préliminaire passée dans une Profession, un personnage obtient :

- **10 points de Compétence, à répartir dans les Compétences professionnelles** (voyez **Amélioration des Compétences** et **Niveau maximum des Compétences**, plus bas).
- **Des Avantages et des Désavantages automatiques** (Contacts, Alliés/Fournisseurs, Opposants ou Ennemis, Célébrité).
- **5 points à répartir dans les Avantages professionnels.** Le personnage peut également obtenir 5 points d'Avantages professionnels supplémentaires, en faisant un tirage dans la table des **Revers** (à la fin du chapitre **Professions**, page 185). ***Note :*** voir aussi la règle optionnelle des Avantages professionnels aléatoires (page 154).
- **Une augmentation de ses Économies (en fonction de son ancienneté).** Cette somme d'argent lui permettra notamment d'acquérir le matériel auquel il a droit.

Dès la première année d'expérience préliminaire, un joueur peut choisir absolument n'importe quelle Profession pour son personnage. De même, il peut décider à tout moment d'arrêter la progression de son personnage dans une Profession donnée, pour en choisir une autre. Bien que cela lui permette d'avoir accès à un plus grand nombre de Compétences et de cumuler certains Avantages, il perd le bénéfice du cumul des années passées dans un même métier. Le personnage repart en effet à l'an 1 dans sa nouvelle Profession. Attention cependant, certaines Professions ont des **conditions requises** (un certain niveau dans un ou plusieurs Attributs, un type d'Études supérieures, un nombre d'années passées dans une autre Profession…). Enfin, un personnage peut être amené à changer de lieu de travail (soit par choix, soit par obligation) et à perdre le bénéfice des années passées au même endroit. Dans tous les cas, MJ et joueurs devront veiller à la **cohérence** de la carrière du personnage, en fonction de l'historique de ce dernier.

Note : si vous ne souhaitez pas entrer dans les détails ou si vous êtes pressé, vous pouvez simplifier cette étape. Pour plus d'informations, voir **Simplifier la création de personnage**, à la fin de ce chapitre, page 136.

Exemple (création de Carian) : *le joueur de Carian choisit pour ce dernier l'origine géographique Station de taille moyenne, et l'origine sociale Classes moyennes. Cela lui permet d'avoir accès à la formation de base Éducation scolaire. Grâce aux 12 PC investis à l'étape d'Expérience préliminaire, Carian peut bénéficier de 12 ans d'expérience professionnelle. En accord avec son concept de base, le joueur décide de répartir ces 12 ans comme ceci : 9 ans en tant que Soldat/Milicien et 3 ans en tant que Chasseur de prime.*

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Pour chaque année passée dans une Profession, le personnage gagne **10 points de Compétence** à répartir dans le niveau de maîtrise de ses Compétences. Les niveaux de Compétence professionnelle, listée dans la description de chaque Profession, peuvent être achetés à un coût normal, indiqué dans le tableau ci-dessous :

NIVEAU DE MAÎTRISE VISÉ_	Coût par niveau
-3 * à +0	1
+1 à +5	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	5
+13	7
Etc.	+2/niveau

** Dépenser 1 point dans une Compétence notée « X » fait passer le niveau de base de celle-ci à -3.*

Il est également possible d'acheter des Compétences « hors profession » (toutes celles qui ne sont pas indiquées dans la description de la Profession), **mais leur coût est doublé**. Notez qu'un Avantage spécifique, *Formation*, permet d'acheter des niveaux de Compétence (professionnelle ou hors profession) supplémentaires, pour un coût normal.

Note sur les Compétences dues aux origines : les Compétences dues aux origines géographique et sociales, ainsi que celles que le personnage a pu apprendre lors de sa Formation initiale peuvent toujours être achetées à un coût normal (nous vous invitons à les « cocher » sur la feuille de personnage). Néanmoins, si elles ne font pas partie des Compétences professionnelles du personnage (et donc indiquées dans la description de l'une ou l'autre de ses Professions), leur niveau maximum est limité à +5.

Note sur les Compétences spéciales : toutes les Compétences spéciales sont normalement inaccessibles, même à un coût doublé, à moins d'être indiquées dans la description de l'une ou l'autre des Professions du personnage. Le joueur peut toujours avoir recours à l'Avantage *Formation*, **mais uniquement avec l'accord du meneur de jeu**.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans passés dans une Profession (soit aux années 5, 10, 15, etc.), le joueur peut librement choisir d'effectuer un tirage dans la table des **Avantages professionnels aléatoires** (spécifique à chaque Profession), au lieu de répartir 5 points dans les Avantages professionnels classiques.

PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (OPTIONNEL)

Les personnages expérimentés, bénéficiant de plus de 10 ou 12 années d'expérience, sont souvent légèrement avantagés par rapport aux personnages plus jeunes. Pour rétablir l'équilibre, nous vous proposons la règle suivante : tous les trois ans d'expérience au-delà de la dixième année (soit aux années 13, 16, 19…), le joueur est obligé de faire un jet dans la table des **Revers** (voir le chapitre consacré aux **Professions**, page 185), et d'en accepter les conséquences… Sous les mers, il ne fait pas bon vieillir (à ce propos, jetez aussi un œil aux règles concernant les effets de l'âge, plus bas).

COMPÉTENCES AVEC CONDITIONS REQUISES (OPTIONNEL)

Certaines Compétences, identifiées par le signe « † », ont des conditions requises à leur développement, le personnage devant auparavant acquérir d'autres Compétences nécessaires. Celles-ci représentent en effet des aptitudes ou des connaissances indispensables à l'étude de la Compétence visée. Il est par exemple nécessaire d'avoir étudié la *Médecine* pour pouvoir apprendre la *Chirurgie* ou l'*Informatique* pour pouvoir utiliser des techniques de *Piratage informatique*. En terme de jeu, le personnage doit avoir atteint un certain niveau dans la (ou les) Compétence(s) pré-requises, avant de pouvoir développer la Compétence liée. Par exemple, un personnage doit posséder un niveau en *Médecine* de 10, avant de pouvoir apprendre la *Chirurgie*. Vous trouverez toutes les indications nécessaires dans le chapitre **Compétences**, page 188.

Cette règle n'a pas d'autre but que de donner un peu de cohérence aux Compétences des personnages. Elle reste toutefois optionnelle (et basée sur le bon sens !).

NIVEAU MAXIMUM DES COMPÉTENCES (OPTIONNEL)

Lors de la création, le niveau de *maîtrise* maximum qu'un personnage peut atteindre dans une Compétence donnée dépend du nombre d'années d'expérience passé dans la Profession dont dépend la Compétence en question (prendre également en compte les 2 ans nécessaires aux *Études supérieures*) :

Expérience	Niveau max.
1 an	+3
2 ans	+5
3 à 5 ans	+7
6 à 10 ans	+10
11 à 20 ans	+13
21 ans et +	+15

Bien entendu, si une Compétence apparaît dans plusieurs des Professions choisies pour le personnage, les années d'expérience se cumulent.

COMPÉTENCES À PROGRESSION NATURELLE (OPTIONNEL)

Certaines Compétences s'améliorent naturellement avec le temps, car le personnage est obligé de les utiliser couramment. Il s'agit essentiellement des Compétences de *Connaissances des nations/organisations* et des Compétences de langue étrangère. Ainsi, si un personnage exerce une activité dans une autre nation que la sienne, il va petit à petit apprendre la langue et les usages locaux. En terme de jeu, un personnage gagne naturellement 1 niveau par an dans les Compétences liées à la nation (ou à l'organisation) dans laquelle il travaille. **Notez que le niveau de maîtrise maximum qu'un personnage peut atteindre par la progression naturelle est de +5**. Au-delà de ce niveau, il faut dépenser des points de Compétence normalement.

Note : attention au malus au niveau de base des Compétences jugées difficiles à apprendre.

ÉCONOMIES

Pour chaque année passée dans une Profession, le personnage peut économiser la somme indiquée dans la description de cette Profession (les économies se cumulent d'année en année). Comme vous le voyez, cette somme augmente au fil du temps : la progression salariale est l'un des avantages du temps passé dans une Profession. Un personnage changeant de Profession repart au bas de l'échelle des salaires…

Les économies sont, en fait, une estimation du matériel que peut obtenir un personnage et de ce qu'il a mis de côté au cours de sa vie. À la fin de la création de personnage, le joueur pourra lui acheter du matériel avec cette somme d'argent (voir **Équipement et matériel accessible**, ci-dessous), ou bien en conserver une partie.

Note : pour avoir une estimation des salaires d'une profession, il suffit de considérer que le salaire indiqué pour une année est en fait un salaire mensuel.

ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL ACCESSIBLE

Chaque personnage pourra dépenser de l'argent pour acquérir du matériel. Ce matériel est, par défaut, du matériel standard, ce qui inclut les armures de plongée exo-1, les petits véhicules sous-marins et leurs équipements non-offensifs (pour plus d'informations, consultez le chapitre **Équipement**, page 272). Certaines Professions bénéficient toutefois de matériel gratuit et donnent accès à du matériel spécialisé. Pour du matériel très onéreux, le personnage peut les obtenir en emprunt ou en location.

Note : un personnage quittant une Profession au cours de laquelle il a obtenu un petit véhicule, une armure ou une arme gratuite, doit rendre ce matériel. S'il ne le fait pas, il est considéré comme étant coupable de vol (voire comme un fugitif ou un déserteur, selon les cas…).

PERTE DE TRAVAIL ET CHANGEMENT DE COMMUNAUTÉ

Un personnage peut être contraint de quitter l'endroit où il exerce pour diverses raisons (**Revers**) ou il peut décider d'aller voir ailleurs. La perte d'emploi, ou le changement de communauté, implique que, pour l'année suivante, le personnage n'obtiendra que la moitié de ce qu'il aurait dû gagner (nouveau revenu réduit de moitié, 5 points de Compétence et 3 points d'Avantages professionnels seulement).

EFFETS DE L'ÂGE

Au moment où le personnage commence ses aventures sous la direction du joueur, son âge actuel est la somme de son âge de départ (voir **Âge de départ**, page 129), augmentée des années passées dans ses différentes Professions. Toutefois, l'univers sous-marin de **Polaris** est un monde difficile qui met les capacités humaines à rude épreuve. Les effets de l'âge ont donc des conséquences sur les Attributs du personnage. Si l'âge actuel de celui-ci correspond aux catégories suivantes, appliquez les modificateurs indiqués :

- **30-35 ans :** -1 niveau sur un Attribut à choisir parmi Force, Constitution, Coordination.
- **36-40 ans :** -2 niveaux sur un ou plusieurs Attributs à choisir parmi Force, Constitution, Coordination.
- **41-45 ans :** -3 niveaux sur un ou plusieurs Attributs à choisir parmi Force, Constitution, Coordination, Adaptation, Perception.
- **45 ans et plus :** -4 niveaux sur un ou plusieurs Attributs à choisir parmi Force, Constitution, Coordination, Adaptation, Perception.

PERSONNAGES TRÈS JEUNES (OPTIONNEL)

Si vous souhaitez introduire un peu plus de réalisme concernant les capacités des personnages particulièrement jeunes, vous pouvez utiliser les modificateurs suivants, en fonction de l'âge du personnage :

- **16-17 ans :** Force -3, Présence -2
- **18 ans :** Force -2, Présence -1.
- **19 ans :** Force -1.

Ces malus ne sont pas applicables si les Attributs concernés ont un niveau de 7 ou moins. De plus, ils sont temporaires si vous jouez en campagne et disparaissent naturellement avec le temps, lorsque le personnage prend de l'âge.

5. AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner des Avantages et/ou des Désavantages à votre personnage, à choisir dans les listes ci-contre. N'oubliez pas qu'il n'est pas recommandé de surcharger le personnage en Désavantages, tout comme il peut être dangereux de dépenser tous ses Points de création en Avantages… Certains Avantages ou Désavantages « uniques », c'est-à-dire qu'on ne peut les prendre qu'une seule fois. Les autres peuvent être pris en plusieurs exemplaires.

INVENTEZ VOS PROPRES AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES (OPTIONNEL)

N'hésitez pas à inventer vos propres Avantages et Désavantages, en prenant ceux qui sont décrits ici comme exemples, surtout si vous voulez donner des traits uniques ou originaux à un personnage. Faites toutefois très attention à l'équilibre du jeu, en ce qui concerne d'une part les coûts ou les gains en PC et d'autre part les effets bénéfiques ou néfastes du trait en question, pendant la partie.

AVANTAGES

ALLIÉ OU FOURNISSEUR SUPPLÉMENTAIRE (2 PC)

Cet Avantage permet d'avoir un Allié supplémentaire (voir le chapitre **Professions**, page 153).

AMBIDEXTRE (1 PC, UNIQUE)

Le personnage peut utiliser sa main droite et sa main gauche avec autant d'efficacité.

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE (1 PC)

Le personnage reçoit l'équivalent de 1 000 sols supplémentaires en plaquettes ou en objets de troc.

BILINGUE (1 PC, UNIQUE)

Le personnage peut choisir deux langues maternelles (il s'agit obligatoirement d'une langue commune et courante). Le joueur doit pouvoir justifier cela dans l'historique de son personnage.

BONNE MÉMOIRE (1 PC, UNIQUE)

Le personnage possède une mémoire particulièrement bonne, qui lui permet de se rappeler de nombreux détails : noms, conversations entendus, visages, textes lus ou images vues, etc. Il bénéficie d'un bonus lors des Tests qui font intervenir sa mémoire : +3 pour se rappeler un fait précis mémorisé auparavant (une date, un visage, etc.), +5 pour apprendre quelque chose par cœur (un texte, une série de nombres, un plan, etc.).

BONS RÉFLEXES (2 PC, UNIQUE)

Le personnage gagne un bonus de +3 à sa Réaction.

CARTE AU TRÉSOR (1 À 5 PC)

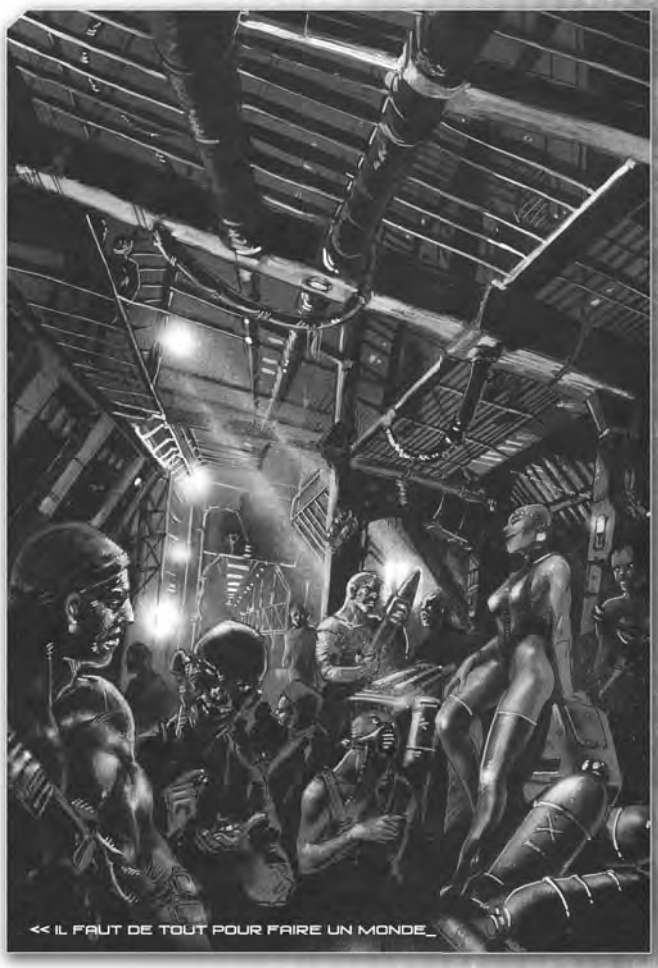
Le personnage possède une carte pouvant le mener à un trésor. C'est au MJ de définir ce qu'est exactement ce trésor, en fonction des PC investis, où il se trouve et comment le joueur a obtenu la carte. Un « trésor » à 1 PC devrait au minimum faire l'objet d'un petit scénario et un trésor à 5 PC sera sans doute au cœur d'une petite campagne…

CONCESSION (1 À 5 PC)

Le personnage possède une concession sur un petit territoire qui se situe où il veut. Il est libre de l'exploiter ou de la faire exploiter à n'importe quel moment. C'est au MJ de déterminer la valeur réelle de cette concession, en fonction des PC investis.

CONTACTS (1 PC)

Le personnage bénéficie de 2 Contacts supplémentaires (voir le chapitre **Professions**, page 153).



DUR À CUIRE (2 PC, UNIQUE)

Le personnage résiste plus facilement aux blessures physiques. Il gagne un -1 à sa Résistance aux Dommages.

FAUSSE IDENTITÉ (2 PC)

Le personnage possède une fausse identité. Le joueur est libre de la choisir avec l'accord du MJ.

FORMATION (1 PC)

Le personnage a suivi une formation ou un entraînement spécial. Il gagne 7 points de Compétence, utilisable sur n'importe quelle Compétence (même les réservées), **avec l'accord du meneur de jeu**. Le joueur doit trouver une justification crédible dans l'historique de son personnage. Par ailleurs, l'âge de celui-ci doit être augmenté d'une année toutes les deux Formations.

HOMO DELPHINUS (1 PC, UNIQUE)

Le personnage gagne un bonus de +10 à son Attribut Souffle.

INCREVABLE (1 PC, UNIQUE)

Le personnage résiste bien à la Fatigue. Les modificateurs de son Compteur de Fatigue deviennent +3/+0/-5, au lieu de +0/-5/-10. Les malus du Test de Choc ne changent pas toutefois.

Note : si le MJ n'utilise pas les règles avancées de Fatigue, considérer que cet Avantage offre un bonus de +3 au personnage lors des Tests destinés à tester sa résistance à l'effort et à la fatigue.

NERFS D'ACIER (1 PC, UNIQUE)

Le personnage gagne un bonus de +3 lors des Tests destinés à tester sa résistance au stress et à la peur (notamment lors des Tests de Moral).

NYCTALOPE (2 PC, UNIQUE)

Cet Avantage réduit de moitié les pénalités dues à l'obscurité partielle.

PARTS (1 À 4 PC)

Le personnage possède des parts dans une entreprise ou dans une communauté. Il reçoit tous les mois une somme en argent ou en matériel, égale à 250 sols multipliés par le nombre de PC investis. De plus, il peut bénéficier de certains avantages s'il est en relation avec cette communauté ou cette entreprise. Le montant qu'il perçoit peut être augmenté ou réduit suivant l'évolution financière de l'entreprise ou de la communauté.

RENTE (3 PC)

Le personnage reçoit une rente mensuelle de 2D6 x 100 sols. Cette rente peut être justifiée de différentes manières mais cela sera très certainement le résultat d'un héritage ou d'un paiement versé régulièrement par un Allié ou un membre de sa famille.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR (1 PC, UNIQUE)

Le personnage résiste particulièrement bien à la douleur. Il gagne un bonus de +2 à sa Résistance au Choc, ainsi qu'un bonus de +3 aux Tests de Constitution ou de Volonté pour résister à la douleur (lors d'une séance de torture par exemple…).

RÉSISTANCE NATURELLE AUGMENTÉE (1 PC, UNIQUE)

L'une des Résistances naturelles du personnage (au choix : poisons, maladies, radiations ou drogues) est améliorée de 2 points. Cet Avantage est unique mais peut être pris plusieurs fois, pour chacune des quatre Résistances naturelles.

SENS DÉVELOPPÉ (1 OU 2 PC, UNIQUE)

L'un des sens du personnage (au choix : vue, toucher, goût, odorat, ouïe) est particulièrement développé. Il gagne un bonus de +3 lors des Tests impliquant *directement* et *activement* ce sens : reconnaître un objet ou une personne de loin, viser à longue distance – et sans lunette de visée – avec une arme (alors que viser à distance courte ou moyenne n'est pas une utilisation véritablement active de la Vue), entendre un son, percevoir une odeur, identifier un goût particulier, etc. Cet Avantage est unique, mais il peut être pris plusieurs fois, pour chacun des cinq sens. Quand il concerne l'odorat, le toucher ou le goût, *Sens amélioré* coûte 1 PC. Quand il concerne la vue ou l'ouïe, il coûte 2 PC. S'il n'est pas utile de démontrer l'utilité d'une vision parfaite, notez également qu'une audition particulièrement développée est un avantage non négligeable lors des Tests d'Analyse sonscans…

TITRE (4 PC)

Le personnage est doté d'un titre nobiliaire ou honorifique dans sa communauté d'origine. Cela peut s'expliquer par une action d'éclat accomplie dans le passé ou par un poste important qu'il a occupé. Il peut avoir été décoré, être noble, avoir reçu un prix, etc. Il reçoit un bonus de 12 points en Célébrité. Ignorez les points d'Influence.

Exemple (création de Carian) : *le joueur de Carian a réservé 2 PC pour acheter des avantages à son personnage. Il décide d'acheter des Contacts supplémentaires (1 PC), ainsi qu'une Formation (1 PC), pour améliorer certaines des Compétences de Carian.*

DÉSAVANTAGES

ALLERGIE (LÉGÈRE : +1 PC, SÉVÈRE : +3 PC, FATALE : +6 PC)

Le personnage est allergique à un produit commun (à choisir). Une allergie légère ne provoque qu'une gêne mineure (un malus de -3 lors des Tests). Une allergie sévère handicape sérieusement le personnage, allant jusqu'à réduire de moitié ses chances de réussite lors des Tests. Une allergie fatale peut entraîner la perte de conscience et même la mort si le personnage reste trop longtemps exposé.

DÉSÉQUILIBRE MENTAL (VARIABLE, VOIR CI-DESSOUS)

Le gain en points d'Avantages dépend du déséquilibre. C'est généralement au joueur de tenir compte de ce désavantage dans la manière dont il incarne son personnage mais le MJ peut tout à fait imposer des crises de démence s'il estime que ce désavantage n'est pas assez mis en avant. Voici quelques exemples :

- **Cleptomanie (+2 PC) :** le personnage ne peut s'empêcher de voler.
- **Mégalomanie (+2 PC) :** le personnage est particulièrement arrogant et veut toujours s'imposer en tant que chef. Il se considère souvent comme le meilleur dans tous les domaines.
- **Paranoïa (+2 PC) :** le personnage voit des ennemis et des complots partout.
- **Hallucination (+2 PC) :** le personnage souffre d'hallucinations. Ces dernières peuvent être liées à son passé, à des événements importants ou à des éléments de la campagne.
- **Pulsion psychopathe (+3 PC) :** le personnage est soumis à des pulsions le poussant au meurtre (de préférence sur des personnes innocentes et sans défense).
- **Double personnalité (+2 PC) :** le personnage souffre d'un dédoublement de la personnalité. C'est au MJ et au joueur de déterminer quelle est cette deuxième personnalité et à quels moments elle prend le dessus. Cela peut être un excellent thème à développer dans une campagne.

ENNEMI HÉRÉDITAIRE (+3 PC)

Le personnage a un Ennemi qui veut vraiment sa perte. Cet individu peut être un membre de sa famille, un directeur de société, un pirate, le dirigeant d'une famille rivale, etc. C'est au MJ de décider, mais il devra nécessairement être à la fois relativement puissant et mettre souvent des bâtons dans les roues du PJ.

FAIBLESSE NATURELLE (+1 PC, UNIQUE)

Le personnage souffre d'un modificateur de +2 sur une de ses Résistances naturelles (poisons, maladies, radiations ou drogues). Ce Désavantage est unique, mais peut être pris plusieurs fois, pour chacune des quatre Résistances naturelles.

FROUSSARD (+1 PC, UNIQUE)

Le personnage subit un malus de -3 lors des Tests destinés à tester sa résistance au stress et à la peur (notamment lors des Tests de Moral).

INFIRMITÉ (+5 OU +7 PC)

Le personnage souffre d'une infirmité majeure. Exemples d'infirmité rapportant 5 PC : bras amputé/paralysé, surdité, muet… Exemples d'infirmité rapportant 7 PC : aveugle, jambe amputée/paralysée…

LENT À RÉAGIR (+2 PC, UNIQUE)

Le personnage subit un malus de -3 à sa Réaction.

OPPOSANTS SUPPLÉMENTAIRES (+1 PC)

Le personnage possède 2 Opposants supplémentaires (voir la section **Professions**, page 153).

PETITE NATURE (+1 PC, UNIQUE)

Le personnage est très sensible à la douleur. Il subit un malus de -1 à sa Résistance au Choc, ainsi qu'un malus de -2 aux Tests de Constitution ou de Volonté pour résister à la douleur (lors d'une séance de torture par exemple…).

PEU ENDURANT (+1 PC, UNIQUE)

Le personnage se fatigue très vite, peut-être à cause d'un problème médical ou d'un embonpoint gênant. Les modificateurs de son Compteur de Fatigue deviennent -5/-10/-15, au lieu de +0/-5/-10. Toutefois, les malus du Test de Choc ne changent pas. ***Note :*** si le MJ n'utilise pas les règles avancées de Fatigue, considérer que ce Désavantage impose un malus de -3 au personnage lors des Tests destinés à tester sa résistance à l'effort et à la fatigue.

PHOBIE (VARIABLE)

Le personnage souffre d'une phobie grave. Cette phobie doit nécessairement concerner un élément que l'on peut trouver régulièrement dans le monde sous-marin, par exemple les espaces réduits (claustrophobie, +3 PC), les mutants (y compris les hybrides, +2 PC), les maladies (+1 PC), les créatures marines (+1 PC), ou même le milieu sous-marin (lorsque le personnage est en armure, ou dans un petit navire, etc., +4 PC)… Quand il est confronté à sa phobie, un personnage voit toutes ses chances de réussite réduites de moitié lors des Tests. De plus, il est nerveux et le MJ devra déformer toutes les informations qu'il lui donne pour que la moindre petite chose prenne des proportions démesurées.

RECHERCHÉ (+1 PC POUR UNE PETITE COMMUNAUTÉ, +3 PC POUR UNE NATION / FACTION MAJEURE)

Le personnage est recherché et sa tête est mise à prix. Attention aux chasseurs de primes et aux dénonciations contre récompense ! Ce Désavantage est automatique (et ne rapporte aucun PC) pour les techno-hybrides déserteurs (recherchés par les autorité militaires hégémoniennes), pour les individus féconds, pour les hybrides naturels et pour les géno-hybrides (tous recherchés par les laboratoires et les marchands de chair, à condition que l'on connaisse leur véritable nature).

SECRET (+2 À +3 PC)

Le personnage a commis un acte terrible (un crime odieux, un viol, une trahison, etc.), qui le hante. Un jour ou l'autre, il sera confronté à son passé (et cela fera l'objet d'un beau scénario).

SENS DIMINUÉ (+1 OU +2 PC, UNIQUE)

L'un des sens du personnage (au choix : vue, toucher, goût, odorat, ouïe) est particulièrement diminué. Il subit un malus de -3 à ses Tests de Perception lorsque ce sens est *spécifiquement* mis en œuvre. Attention à ne pas oublier l'éventuel malus dû à une mauvaise vue, qui doit logiquement intervenir assez souvent, ce sens étant de loin le plus utilisé chez les humains (repérer ou reconnaître une personne de loin, remarquer un détail dans l'environnement, viser avec une arme, etc.). Ce Désavantage est unique, mais il peut être pris plusieurs fois, pour chacun des cinq sens. Quand il concerne l'odorat, le toucher ou le goût, *Sens diminué* rapporte 1 PC. Quand il concerne la vue ou l'ouïe, il rapporte 2 PC. Notez enfin que la plupart du temps, un sens déficient peut être amélioré par une opération chirurgicale ou par un implant cybernétique. Encore faut-il en avoir les moyens…

> ***Exemple (création de Carian) :*** *il reste 2 PC à choisir, parmi les Désavantages. Or, le joueur est bien intéressé par Secret (+3 PC), imaginant par exemple que Carian, au cours de son passage dans l'armée il y a quelques années, a assisté avec désarroi au massacre de la population d'une petite communauté isolée, sur les ordres d'un de ses officiers supérieurs. Qui sait ce que cela cache : folie sanguinaire ou intrigue plus profonde ? Pour l'instant, le joueur bénéficie donc d'un PC supplémentaire à dépenser. Aimant l'idée d'un personnage toujours aux aguets, il achète une mutation supplémentaire, Sixième sens (1 PC).*

FÉCONDITÉ

À cause du virus de stérilité, de plus en plus d'êtres humains sont incapables de se reproduire. Un personnage fécond a une très grande valeur et risque d'intéresser beaucoup de monde, ce qui peut se révéler problématique dans un univers où les trois quarts des laboratoires de recherche paient une fortune pour ce genre d'individus et où les gouvernements font tout pour les enfermer dans des centres de repeuplement. **Un joueur peut librement choisir le Désavantage *Fécondité* pour son personnage, qui rapporte +3 PC.** Si jamais la condition du PJ vient à se savoir, les conséquences seront les mêmes que celles du Désavantage *Recherché* : le personnage sera traqué sans relâche par de nombreux chasseurs de primes.

Note (Techno-hybrides) : ce Désavantage ne concerne normalement pas les techno-hybrides, qui sont logiquement tous stériles (les laboratoire hégémoniens ne sont pas stupides au point de « sacrifier » ainsi un individu fécond). Cependant, si le MJ et le joueur arrivent à trouver une justification plausible, tout est possible…

LES JOUEURS ET LES DÉSAVANTAGES DE LEUR PERSONNAGE… (RÈGLE AVANCÉE)

Il est souvent un peu facile pour les joueurs de prendre des Désavantages, espérant ainsi gagner des points en plus sans véritable contrepartie. En effet, la plupart du temps, le MJ a bien autre chose à faire que d'apprendre par cœur la liste des Désavantages de chaque personnage-joueur, afin de les mettre en scène comme il se doit. La solution ? La carotte et le bâton ! Comprendre : plutôt que de laisser au MJ la responsabilité de gérer les Désavantages des PJ, laissons les joueurs le faire eux-mêmes comme des grands, avec un petit encouragement à la clé.

Ils peuvent alors décider de faire intervenir de leur plein gré les Désavantages de leur personnage. Par exemple, un joueur dont le personnage souffre de Phobie n'hésitera pas à le rappeler au MJ, lorsque son alter ego se trouvera au contact de l'objet de sa crainte. Ou encore, un joueur dont le personnage souffre de Paranoïa ou d'Hallucinations pourra mettre en scène lui-même l'un de ses crises.

En échange de ce petit effort, forcément désagréable pour le personnage (hé ! C'est bien à cela que servent les Désavantages !), le meneur de jeu peut récompenser le joueur en lui donnant un point de Chance. C'est au MJ de décider la fréquence de ces « récompenses » (une fois par séance et par joueur semble être un bon équilibre), en fonction de ses besoins et de la bonne volonté de ses joueurs. Dans tous les cas, évidemment, il a toujours son sacro-saint droit de veto, afin notamment d'éviter les abus (les joueurs sont taquins…).

Note : tout cela est évidemment valable pour les Désavantages des hybrides ou les Désavantages professionnels !

DERNIERS DÉTAILS

DROITIER, GAUCHER OU AMBIDEXTRE

Lancez 2D10 et de consultez le résultat sur la table ci-dessous. L'Avantage Ambidextre peut être sélectionné si un joueur veut que son personnage le soit absolument et n'obtient pas le bon résultat sur cette table.

2D10_	Résultat
2-15	Droitier
16-19	Gaucher
20	Ambidextre

SEXE

Un personnage peut être homme ou femme, s'il n'a pas subi de mutation qui le dispense de ce choix. La différence entre les deux, dans l'univers de **Polaris**, n'est pas très flagrante, sauf si le personnage est fécond. Dans ce cas, il est plus que probable qu'un personnage féminin fera tout pour cacher sa condition…

DESCRIPTION PHYSIQUE

Servez-vous des Attributs pour avoir une idée du physique du personnage. Est-il fort et bien bâti ? A-t-il l'air intelligent ou charismatique ? Se déplace-t-il avec souplesse ? A-t-il des mutations visibles qui pourraient pousser les gens à se méfier de lui et à le rejeter ? Quelle est sa taille, son poids ?

Note : les techno-hybrides sont plus lourds que les humains normaux (et les géno-hybrides), tandis que les hybrides naturels sont plus légers.

HISTORIQUE

Le passé d'un personnage est très important si vous voulez qu'il s'intègre bien dans l'univers de jeu. Le maître de jeu peut même s'en servir pour écrire ses scénarios et pour impliquer de manière plus directe le personnage dans une campagne. Un joueur doit concocter une histoire cohérente en y incluant tous les détails qu'il souhaite et ceux qu'il a choisis à la création de son personnage (argent, Avantages, famille, Relations, etc.). Le maître de jeu sera libre ensuite d'accepter ou de refuser certains éléments de cette histoire. Une histoire bien faite et vraisemblable peut même permettre d'obtenir automatiquement, en cours d'aventures, de nouveaux Alliés ou Relations, si le maître de jeu l'estime raisonnable et intéressant pour l'histoire. Il ne faut pas oublier que les personnages sont amenés, à plus ou moins long terme, à agir directement sur l'univers de **Polaris** en tant que personnages notables. Il est donc important qu'ils aient un passé intéressant.

ORIGINES GÉOGRAPHIQUES

Déterminé par l'histoire que le joueur et le maître de jeu ont conçue, il est impératif de savoir où est né un personnage. Encore une fois, cela aidera à construire une campagne intéressante. Tout d'abord parce qu'un personnage issu de l'Hégémonie pourra obtenir plus d'informations sur cette nation qu'un individu né dans une petite communauté. Un joueur peut aussi inventer une communauté de toutes pièces et décider que son personnage y est né ou y a passé sa vie. Les possibilités sont multiples ! De plus, cela permet de déterminer la langue natale d'un personnage et si, à sa création, il a accès à un matériel que l'on ne trouve que dans certaines régions du monde.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Les Attributs principaux du personnage étant désormais fixés, le joueur peut calculer ses Attributs secondaires. Attention aux bonus ou aux malus dus aux Avantages et Désavantages qui agissent sur les Attributs secondaires.

SIMPLIFIER LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Les règles de création de personnage présentées dans ce chapitre reposent sur le principe d'une construction libre, par l'achat d'options diverses et relativement nombreuses. Tout cela permet une gestion très précise de la genèse des personnages, mais nécessite aussi un peu de temps, surtout pour les joueurs débutants. D'autre part, le système met l'accent sur le jeu en campagne, notamment par le biais des Avantages et des Désavantages professionnels. Si vous souhaitez jouer des scénarios isolés, un certain nombre d'éléments pourrait donc vous paraître superflu et le temps de création de personnage un peu long. Voici donc quelques idées pour accélérer la création, en ignorant ou en simplifiant certaines options.

EXPÉRIENCE PRÉLIMINAIRE SIMPLIFIÉE

N'hésitez pas à passer moins de temps sur l'étape la plus longue de la création de personnage : le choix des diverses options lors de l'expérience préliminaire. Voici comment procéder :

- Ne tenez pas compte de l'**Origine géographique**, de l'**Origine sociale**, de la **Formation de base** et des éventuelles **Études supérieures** du personnage. Au lieu de ça, laissez les joueurs **répartir librement 22 points de Compétences** (en suivant les règles habituelles), simulant ses acquis préliminaires, ses origines, ses études, etc. Sachez toutefois qu'aucune Compétence ne peut être améliorée de plus de 3 niveaux de maîtrise. De plus, ATTENTION AUX ABUS ! L'achat des Compétences libres doit être cohérent avec le concept du personnage et le joueur doit être en mesure de justifier l'acquisition de Compétence « exotique ». Dans les pré-requis des Professions, oubliez également ceux qui mentionne telle ou telle Étude supérieure.
- Ne tenez pas compte des **Avantages et Désavantages automatiques**.
- Ne tenez pas compte des **Avantages professionnels** (les joueurs n'ont pas de points à répartir ici).
- **Ne perdez pas de temps sur l'achat de l'équipement des personnages**, qui démarrent avec leurs économies. Notez toutefois l'équipement gratuit éventuel, ainsi que les catégories de matériel auxquels chacun a accès. **Au cours de la partie**, si le personnage a immédiatement besoin de tel ou tel équipement, et s'il apparaît logique qu'il ait pu se le procurer auparavant (avec l'approbation du MJ, donc), le joueur se contentera de noter cet objet sur sa fiche, et de débiter le montant correspondant à son prix des économies de son personnage.

Bien entendu, en choisissant d'ignorer certains des éléments ci-dessus, vous obtiendrez des personnages moins détaillés, ce qui forcera peut-être le MJ à improviser sur certains points.

SIMPLIFIER LES AUTRES ÉTAPES DE CRÉATION

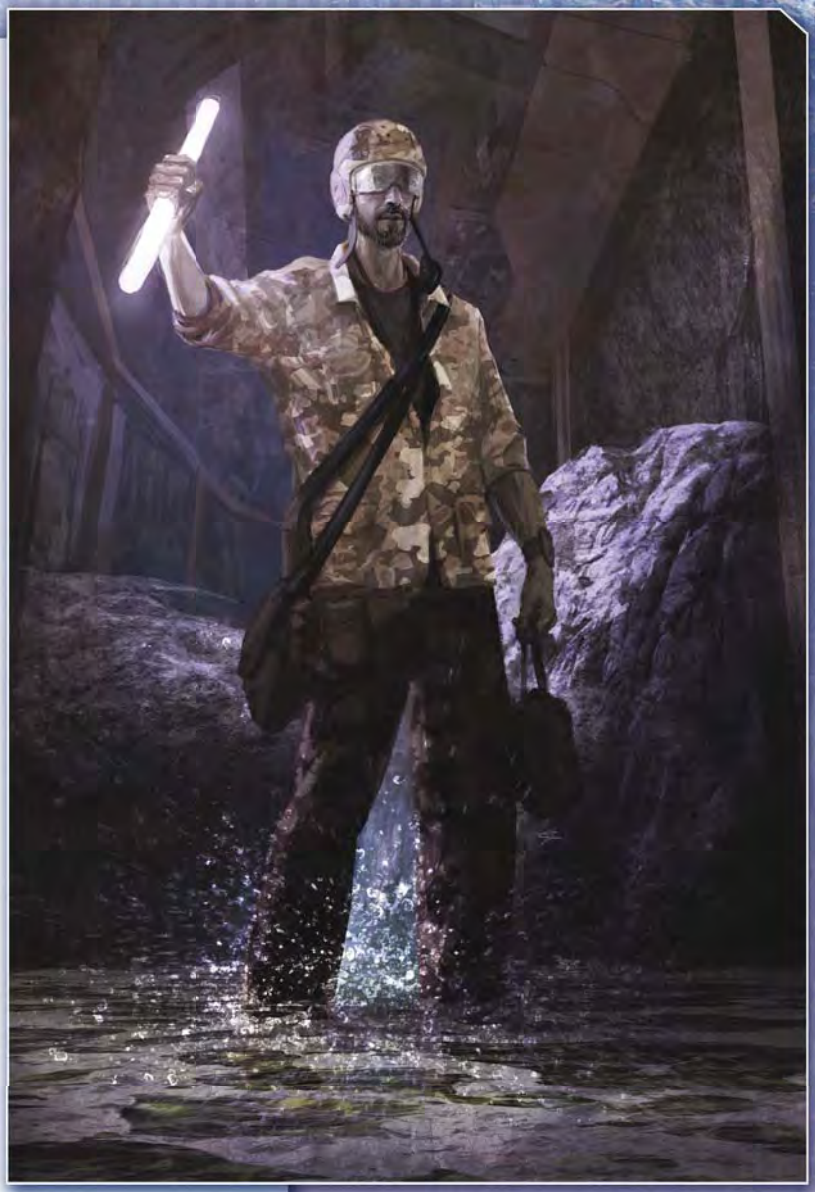
Il est également assez facile de simplifier certaines des autres étapes de la création des personnages. Vous pouvez ainsi :

- **Supprimer les Avantages et Désavantages :** les joueurs ne répartiront tout simplement pas de PC dans ces deux domaines.
- **Interdire les hybrides**, pour ne créer que des humains normaux.
- Décider que tous les personnages seront **stériles** et qu'ils n'auront pas de **mutations** (et aucun contrôle du Polaris).

PRÉ-TIRÉS

Les pages suivantes vous présentent les caractéristiques et l'historique de seize personnages pré-tirés, typiques de l'univers de **Polaris**. Si vous êtes vraiment pressé de partir à l'aventure, vous n'avez qu'à en choisir un et recopier ses caractéristiques sur votre feuille de personnage…

<< ARCHÉOLOGUE_



HISTORIQUE

Vous savez qu'il existe encore de nombreuses zones d'ombres dans l'histoire de votre monde sous-marin. Vous avez toujours été fasciné par les secrets des anciens Azuréens et des terribles Généticiens, et il y a tant de choses à découvrir. Et à ceux qui estiment que vous perdez votre temps, que l'étude historique est inutile et qu'il n'y a rien de bon à déterrer les légendes, vous répondez que la redécouverte du passé pourrait bien être la solution aux problèmes actuels. Vous en êtes persuadé.Peut-être aurez-vous un jour la chance de découvrir un ancien dépôt plein d'artefacts généticiens, histoire de prouver votre valeur. Votre métier reste difficile et dangereux, car qui sait ce qui peut se cacher dans les ruines que vous devez explorer ?

Vous êtes tout le temps en train de quémander des subventions pour monter vos expéditions et inutile de se voiler la face : les divers gouvernements et mécènes privés ne paient pas seulement pour le plaisir de la curiosité scientifique… Leurs intentions sont moins avouables, et il vous faut faire avec.

À moins que, quelque part, vous n'y trouviez vous aussi votre compte.

ATTRIBUTS (5 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	9	10	12	16	17	16	10
A.N.	1	0	1	1	3	3	3	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 70 000 sols.
- **Équipement personnel :** caméra, ordinateur (assistant personnel), lampe torche, couteau, pistolet léger.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Drone de traduction et de stockage de données, Matériel informatique.

COMPÉTENCES (15 PC)

- **Combat (tir) :** Arme de poing (4+1) 5.
- **Communication/Relations soc. :** Éloquence/Persuasion (4+3) 7.
- **Connaissances :** Bureaucratie (6+1) 7 ; Cartographie (6+4) 10 ; Conn. d'un milieu naturel (océans) (4+2) 6 ; Conn. d'un milieu naturel (souterrains) (4+4) 8 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (6-7) 13 ; Conn. d'une nation (Alliance Azure) (6+9) 15 ; Conn. d'une organisation (Généticiens) (6+5) 11 ; Cryptographie (6+0) 6 ; Éducation/Culture générale (6+11) 17 ; Navigation (6+1) 7 ; Recherche d'informations (6+6) 12 ; Science/Conn. spé. (Histoire/Archéologie) (6+12) 18.
- **Langues :** Langue maternelle (néo-azuran) (Spé/Spé) 20 ; Langue ancienne (arkonien) (6+5) 11 ; Langue ancienne (azuran) (6+9) 15 ; Langage spécifique (métalan) (6+5) 11.
- **Pilotage :** Pilotage (Navires légers) (6+1) 7.
- **Survie/Extérieur :** Observation (6+3) 9.
- **Techniques :** Analyse sonscans (4+0) 4 ; Informatique (6+2) 8.

<< ASSASSIN_



HISTORIQUE

La mort fait partie de la vie. De la vôtre, en tout cas, puisque votre « métier » est d'apporter une paix éternelle aux cibles qui vous ont été désignées. Vous faites ça pour l'argent, par devoir ou par idéologie, peu importe : donner la mort est devenu votre art.

Le travail ne manque pas, car il y a toujours une faction ou un gouvernement prêt à payer pour que quelqu'un se charge des sales affaires. Personne ne veut se salir les mains, voyez-vous. Pas directement, en tout cas. Parfois, bien sûr, on vous demande de faire des choses vraiment sales. Vous avez alors le choix : enterrer plus profondément encore le peu de conscience humaine qui vous reste ou bien respecter les limites que vous vous êtes fixées, au risque de perdre des clients. Et puis, il y a toujours la peur de subir la vengeance des proches de ceux que vous avez assassinés. Qu'à cela ne tienne : encore quelques contrats, et vous pourrez vous retirer dans un endroit tranquille.

À moins qu'on ne vous retrouve avant. Il y a une chose que vous avez apprise avec le temps : on n'est jamais tranquille longtemps, dans ce monde qui étouffe.

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	15	17	12	13	16	8
A.N.	1	1	2	3	1	2	3	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-1

DÉSAVANTAGE

- **Recherché** (+3 PC : nation ou faction majeure)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 19 000 sols.
- **Équipement personnel :** brise-codes (niv. 15), vêtements à camouflage intelligent, dague, pistolet moyen avec silencieux.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Arme de contact, Arme de poing, Fusil de précision, Matériel d'espionnage et de sécurité, Poisons et drogues.

COMPÉTENCES (15 PC)

- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte) (5+5) 10 ; Arts martiaux (Techniques défensives) (5+5) 10 ; Arts martiaux (Techniques offensives) (5+10) 15 ; Combat armé (3+7) 10 ; Combat à mains nues (3+5) 8.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (3+9) 12 ; Fusils/Armes d'épaule (3+5) 8 ;Tir de précision (4+5) 9.
- **Communication/Relations soc. :** Analyse empathique (3+3) 6 ; Éloquence/Persuasion (2+5) 7 ; Intimidation (3+5) 8.
- **Connaissances :** Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (4+2) 6 ; Conn. d'une organisation (Crime organisé) (4+4) 8 ; Éducation/Culture générale (4+2) 6 ; Recherche d'informations (4+0) 4 ; Science/Conn. spé. (Connaissance des poisons) (4+0) 4.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation (4+5) 9 ; Déguisement/Imitation (3+0) 3 ; Discrétion/Filature (4+6) 10 ; Furtivité/Déplacement silencieux (4+7) 11 ; Pickpocket (5+0) 5.
- **Langues :** Langue maternelle (néo-azuran) (Spé/Spé) 12 ; Langue étrangère (soléen) (4+0) 4.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+3) 7.
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance (4+0) 4 ; Informatique (4+0) 4 ; Pièges (3+0) 3 ; Systèmes de sécurité (4+6) 10.

<< CHIRURGIEN_



HISTORIQUE

Vous avez été formé par les meilleurs spécialistes en médecine et chirurgie du Culte du Trident. Vous auriez pu faire de grandes études en cybertechnologie, en génétique ou dans d'autres disciplines prestigieuses, mais vous avez vite compris que votre volonté d'indépendance et votre franc-parler ne vous ouvriraient jamais les portes nécessaires.

Vous vous êtes alors tourné vers la chirurgie urgentiste, une discipline de terrain qui convenait mieux à votre personnalité. Vous ne roulez pas sur l'or mais, au moins, le travail ne manque pas et vous ne vous salissez pas trop les mains dans des expériences « médicales » douteuses. Certes, vous avez-vous aussi du sang sur les mains (c'est dingue, tout le sang que peut perdre un corps humain), mais pour de bonnes raisons. Idéaliste ? Non, pas plus que le commun des mortels. Vous savez simplement que vous jouissez d'une certaine immunité : on ne tire pas sur celui qui peut vous sauver la vie.

C'est là votre secret : ils sont innombrables les gens à qui vous avez sauvé la vie et, parmi eux, il y a quelques hauts dignitaires et même quelques barons du crime. Ces gens-là savent qu'ils ont une dette envers vous.

ATTRIBUTS (5 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	9	10	16	12	17	16	10
A.N.	1	0	1	3	1	3	3	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

AVANTAGE

- **1 Allié, personne influente (3 PC)**

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 7 200 sols.
- **Équipement personnel :** ordinateur (assistant personnel), 3 patchs stabilisants, medkit.
- **Matériel accessible :** Matériel médical, Matériel standard, Poisons et drogues.

COMPÉTENCES (12 PC)

- **Combat (tir) :** Armes de poing (2+5) 7.
- **Communication/Relations soc. :** Analyse empathique (4+5) 9.
- **Connaissances :** Bureaucratie (6+3) 9 ; Conn. des nations (Équinoxe, orig.) (6+5) 11 ; Conn.des organisations (Culte du Trident) (6+5) 11 ; Éducation/Culture générale (6+9) 15 ; Recherche d'informations (6+6) 12 ; Science/Conn. spé. (Médecine) (6+8) 14 ; Science/Conn. spé. (Biologie) (6+5) 11.
- **Langues :** Langue maternelle (néo-azuran) (Spé/Spé) 19 ; Langue étrangère (azuran) (6+1) 7 ; Langage spécialisé (métalan) (6+5) 11.
- **Techniques :** Chirurgie (6+11) 17 ; Informatique (6+5) 11 ; Premiers soins (6+11) 17.

<< CONTREBANDIER_



HISTORIQUE

Le monde est rempli d'opportunités. Il suffit de contourner quelques barrières douanières et d'avoir un peu de culot.

Tout se vend et tout s'achète dans ce monde, pour ceux qui sont prêts à y mettre le prix. Les marchandises illégales sont bien sûr celles qui rapportent le plus : armes, drogues, équipement militaire, informations sensibles… Les moins scrupuleux se livrent même au trafic d'êtres humains… Pour l'instant, vous avez commencé à vous faire une petite réputation, en tant que « marchand » d'armes. Un métier qui comportent quelques risques, mais qui a l'avantage d'être stable : tout le monde a besoin de se protéger. Tout le monde…

Même les produits de première nécessité et les équipements de base sont capables de générer du profit, car la majeure partie de la population vit de bricolage et de récupération. Le matériel neuf est en effet réservé aux gouvernements ou aux militaires. La plupart des stations sont plutôt contentes de pouvoir renouveler leur matériel à moindre prix. Peut importe les origines douteuses de tout cela !

Avec un peu de chance, les vrais propriétaires de ce matériel volé ne remonteront jamais jusqu'à vous…

ATTRIBUTS (7 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	12	13	13	13	15	15	12
A.N.	2	1	2	2	2	2	2	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-1

DÉSAVANTAGE (2 PC)

- **Recherché** (+3 PC : nation ou faction d'importance moyenne)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 38 100 sols.
- **Équipement personnel :** dague, pistolet moyen, pistolet-mitrailleur lourd, gilet kevlar (Corps).
- **Matériel accessible :** Petit navire de transport (à crédit, endettement pour le navire réduit de 1 à 5% par an), Arme d'épaule, Arme de poing, Arme de contact.

COMPÉTENCES (15 PC)

- **Combat (contact) :** Combat armé (4+3) 7 ; Combat à mains nues (4+2) 6.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (4+7) 11 ; Fusils/Armes d'épaule (4+5) 9.
- **Communication/Relations soc. :** Éloquence/Persuasion (3+5) 8 ; Intimidation (3+5) 8.
- **Connaissances :** Bureaucratie (4+5) 9 ; Conn. d'un milieu naturel (Océans) (4+1) 5 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (4+5) 9 ; Conn. des organisations (Contrebandiers) (4+5) 9 ; Conn. d'une organisation (Crime organisé) (4+5) 9 ; Conn. des organisations (Pirates) (4+5) 9 ; Commerce/Trafic (Armes) (3+11) 14 ; Navigation (4+5) 9.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation (4+5) 9 ; Discrétion/Filature (4+4) 8 ; Pickpocket (4+0) 4.
- **Langues :** Langue maternelle (néo-azuran) (spé/spé) 7 ; Langage spécifique (soléen) (4+5) 9 ; Langage spécifique (ithraxien) (4+5) 9.
- **Pilotage :** Pilotage (Navires légers) (4+8) 12.
- **Techniques :** Analyse sonscans (4+5) 9 ; Falsification (Bureaucratie) (4+5) 9 ; Systèmes de sécurité (4+2) 6.

<< DIPLOMATE_



HISTORIQUE

Les États et les factions du monde entier vivent dans un équilibre extrêmement fragile, entretenant une perpétuelle guerre d'influence.

Vous n'êtes pas un soldat et pourtant votre domaine d'action – la politique et la diplomatie – ressemble parfois à un champ de bataille. Pas de navires de guerre ni de fusils, mais des négociations serrées, des tractations secrètes, des accords fragiles, des rencontres où les non-dits sont plus importants que les discours officiels … Tous les combats ne se gagnent pas par les armes et, dans ces batailles diplomatiques, les tactiques ne sont pas moins nombreuses que dans une guerre conventionnelle.

Parfois, des conflits éclatent, malheureusement. Il faut alors gérer la crise, trouver des alliés, négocier avec l'ennemi. Vous êtes persuadé toutefois que la violence ne résout pas tout. C'est l'ultime recours, mais vous savez qu'on peut gagner une guerre sans même avoir à combattre, par une stratégie diplomatique efficace. Et tant pis si cela doit s'accompagner de manœuvres plus mesquines et de manipulations discrètes.

Le monde entier est un jeu d'échecs dans lequel il n'y a pas de règles.

ATTRIBUTS (7 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	8	13	12	18	15	17
A.N.	1	1	0	2	1	3	2	3

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	12
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

DÉSAVANTAGE (1 PC)

- **Phobie** (Saleté, microbes)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 54 300 sols.
- **Équipement personnel :** communicateur, ordinateur (assistant personnel), brouilleurs de communication (niv. 6), pistolet léger, gilet kevlar (Corps).
- **Matériel accessible :** Drones de traduction et de stockage de données, Matériel standard, Matériel d'espionnage et contre-espionnage.

COMPÉTENCES (14 PC)

- **Combat (tir) :** Armes de poing (1+5) 6.
- **Communication/Relations soc. :** Analyse empathique (4+6) 10 ; Éloquence/Persuasion (6+6) 12 ; Entregent/Séduction (6+5) 11.
- **Connaissances :** Bureaucratie (6+5) 11 ; Conn. d'une nation (République du Corail, orig.) (6+7) 13 ; Conn. d'une organisation (Milieu politique Rép. corail) (6+9) 15 ; Conn. d'une nation (Équinoxe) (6+5) 11 ; Conn. d'une organisation (Culte du Trident) (6+8) 14 ; Éducation/Culture générale (6+10) 16 ; Recherche d'informations (6+5) 11 ; Science/Conn. spécialisée (Sciences politiques) (6+5) 11.
- **Langues :** Langue maternelle (Isitac) (spé/spé) 20 ; Langue étrangère (Néo-azuran) (6+5) 11 ; Langue étrangère (Inésis) (6+5) 11 ; Langage spécifique (Absolan) (6+5) 11.
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance (6+5) 11 ; Informatique (6+1) 7.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental (4+5) 9.

<< ÉCLAIREUR HYBRIDE_



HISTORIQUE

Type génétique : Hybride naturel (5 PC)

Titre complet : éclaireur des Forces spéciales

Vous êtes né différent, capable de respirer sous l'eau, d'endurer le froid glacial et les pressions énormes du monde sous-marin.

Même si vous êtes plus libre que n'importe quel être humain normal, ce n'est pas toujours un avantage. Beaucoup seraient prêts à payer une forte somme pour avoir le plaisir de disséquer votre cadavre, afin de percer le secret de vos origines génétiques, « dans l'intérêt de la science ». Alors, vous avez appris à être prudent et à passer inaperçu. Votre vrai monde, c'est celui des eaux marines, pas celui des humains.

S'apitoyer sur son sort ne sert à rien, toutefois. Il a fallu apprendre à faire de vos différences un atout, une force utile à d'autres. Ceux-là même qui auront plus intérêt à vous avoir à leurs côtés qu'à vous vendre au plus offrant. L'armée vous a offert cette sécurité : quel officier refuserait les services de quelqu'un qui est capable de se faufiler discrètement et rapidement en territoire ennemi, pour espionner celui-ci sur son propre terrain ? Vous vous êtes aperçu que vos capacités uniques vous rendaient indépendant, même au sein de la plus rigide des organisations militaires.

Vous avez tout de même envie de liberté. Il y a encore tant de choses à découvrir, et un jour, peut-être, trouverez-vous ce havre de paix dont vous rêvez tant.

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	16	17	17	15	11	14	10
A.N.	2	3	3	3	2	1	2	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	15
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-2

DÉSAVANTAGES (5 PC)

- **Ennemi héréditaire** (+3 PC)
- **Faiblesse naturelle** (poisons, +1 PC)
- **Petite nature** (+1 PC)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 26 000 sols.
- **Possessions :** sonscan actif/passif portable, dague, pistolet moyen, lance-harpon moyen, armure hydratante, armure de plongée hybride légère.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Arme de contact, Arme de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (12 PC)

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme (5+3) 8 ; Endurance (5+3) 8.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte) (6+7) 13 ; Combat armé (5+7) 12 ; Combat à mains nues (5+7) 12.
- **Combat (tir) :** Armes sous-marines (5+10) 15 ; Armes de poing (5+2) 7.
- **Communication/Relations soc. :** Analyse empathique (3+5) 8.
- **Connaissances :** Conn. d'un milieu naturel (Océans) (4+8) 12 ; Conn. d'une nation (Union méditerranéenne) (2+3) 5 ; Tactique (Opérations commando) (4+5) 9.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation (5+5) 10 ; Furtivité/Déplacement silencieux (5+9) 14.
- **Langues :** Langue maternelle (Océane) (Spé/Spé) 7 ; Langage des signes (2+3) 5 ; Langage spécifique (exon) (2+3) 5.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+6) 10 ; Orientation (5+5) 10 ; Survie (5+5) 10.
- **Compétences spéciales :** Hybride (6+8) 14.

<< MERCENAIRE_



HISTORIQUE

On a toujours besoin d'un plus fort que soi, ou plutôt de quelqu'un qui est prêt à faire le sale boulot à votre place.

Ça tombe bien, vous êtes là pour ça. Vous avez la guerre et le combat dans le sang, une aubaine pour un monde en guerre perpétuelle. Il y a toujours une menace à contrer : pirates, pillards, ennemis déclarés ou aventuriers un peu trop gourmands. Toujours une menace, et jamais assez de combattants : voilà pourquoi le mercenariat y est devenu une véritable institution, dominée par des entreprises assez puissantes pour être devenues de véritables factions.

Un jour, peut-être, tomberez-vous sur plus fort que vous. Les nations sous-marines peuvent avoir à lutter contre des problèmes plus difficiles à régler qu'une simple attaque de soldats ennemis. Les menaces ne manquent pas : Foreurs, horreurs mutantes, monstres sous-marins. Le monde est rempli de choses inimaginables. Ce jour-là, il faudra pouvoir compter sur une bonne puissance de feu, une bonne tactique et un bon commandement.

Ah, et une bonne rémunération, aussi. Tout travail mérite salaire.

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	14	16	16	12	9	17	8
A.N.	2	2	3	3	1	0	3	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	**Réaction**			14
Modif. de Dom. au contact				+2	**Résistance aux Dom.**			-2

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 6 800 sols.
- **Équipement personnel :** dague, pistolet lourd, fusil d'assaut léger, gilet en kevlar (Corps).
- **Matériel accessible :** Armement, Armures et protections, Matériel standard. Le mercenaire peut choisir un armure exo-1 ou un petit navire à crédit. La somme qui lui reste à payer pour cet appareil est réduite de 1 à 5% chaque année passée dans sa profession.

COMPÉTENCES (12 PC)

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme (5+4) 9 ; Endurance (5+5) 10.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte) (6+0) 6 ; Arts martiaux (Techniques défensives) (6+2) 8 ; Arts martiaux (Techniques offensives) (6+6) 12 ; Combat armé (5+5) 10 ; Combat à mains nues (5+5) 10.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (4+9) 13 ; Fusils/Armes d'épaule (4+11) 15 ; Tir automatique (3+8) 11.
- **Communication/Relations soc. :** Intimidation (3+5) 8.
- **Connaissances :** Conn. des organisations (Mercenaires) (0+5) 5 ; Conn. d'une nation (Équinoxe) (0+3) 3 ; Conn. d'une nation (Union méditerranéenne) (0+5) 5 ; Tactique (Opérations commandos) (3+7) 10.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation (4+0) 4 ; Furtivité/Déplacement silencieux (4+5) 9.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langue étrangère (Océane) (0+0) 0.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+2) 6 ; Orientation (4+2) 6.
- **Techniques :** Explosifs (3+2) 5 ; Pièges (1+4) 5 ; Premiers soins (3+2) 5.

<< OFFICIER_



HISTORIQUE

Un navire est comme un organisme vivant. Et vous en êtes le cerveau.

Assurer le commandement d'un navire demande de solides compétences, mais aussi un esprit vif et des nerfs d'acier. Il faut en effet être capable de réagir rapidement et de garder son calme en toutes circonstances, surtout lors d'un combat naval. Il faut aussi veiller à ce que les hommes d'équipage ne cèdent pas à la panique et restent organisés et motivés.

Un navire est un espace clos et confiné, plus encore qu'une station. C'est un petit monde à part, aussi, avec ses propres lois. Vous savez que vous êtes garant du bon fonctionnement de l'équipage, car un seul écart peut mener un navire à sa perte. Vous avez appris à lâcher du lest, lorsque vos équipiers s'amusent pour diminuer leur stress, afin de pouvoir régner d'une main de fer lorsque cela sera nécessaire.

Être maître de son navire demande aussi des sacrifices !

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	15	10	17	16	16
A.N.	1	1	1	2	1	3	3	3

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	12
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 208 600 sols.
- **Équipement personnel :** communicateur, ordinateur (assistant personnel), pistolet moyen (avec permis), protection en kevlar (complète).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (12 PC)

- **Combat (tir) :** Armes de poing (2+5) 7 ; Fusils/Armes d'épaule (2+5) 7 ; Armes sous-marines (2+3) 5.
- **Communication/Relations soc. :** Commandement (6+9) 15.
- **Connaissances :** Cartographie (6+3) 9 ; Conn. d'un milieu naturel (Océans) (5+5) 10 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (6+3) 9 ; Conn. d'une organisation (Veilleurs) (6+0) 6 ; Conn. d'une nation (Hégémonie) (6+0) 6 ; Éducation/Culture générale (6+7) 13 ; Navigation (6+9) 15 ; Tactique (combat naval) (5+10) 15.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 17 ; Langue étrangère (Olosak) (6+0) 6 ; Langage spécifique (soléen) (6+0) 6.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armures (Armures sous-marines) (3+5) 8 ; Pilotage (Navires légers) (6+5) 11 ; Pilotage (Navires lourds) (6+4) 10 ; Pilotage (Véhicules de sol) (3+3) 6.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+2) 6 ; Orientation (3+5) 8.
- **Techniques :** Analyse sonscans (5+5) 10.

<< PILOTE_



HISTORIQUE

Rapide. Furtif. Mortel. Voilà le vocabulaire de base d'un bon pilote de chasse.

Il est extrêmement difficile de se battre dans cet environnement sous-marin sombre et froid, car il est rare de voir directement son adversaire. Il faut alors ruser, jouer avec les distances et les reliefs des fonds marins, avant de fondre sur l'ennemi avant même que celui-ci ne puisse vous détecter. Les chasseurs sont des outils idéaux, pour ce genre de choses.

Sans l'homme, l'outil n'est rien toutefois. Alors que les navires plus gros peuvent compter sur un équipage nombreux, vous êtes seul aux commandes de votre engin. Cela vous oblige à être le meilleur, à savoir tout faire et à être parfaitement autonome. Au moins, vous êtes seul maître à bord ! Vous vous êtes entraîné dur pour devenir ce que vous êtes aujourd'hui. Vous acceptez les risques du métier, mais vous espérez bien que l'on reconnaisse vos capacités à leur juste valeur.

Après tout, vous êtes souvent en première ligne…

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	16	17	12	16	15	8
A.N.	1	1	3	3	1	3	2	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	-1

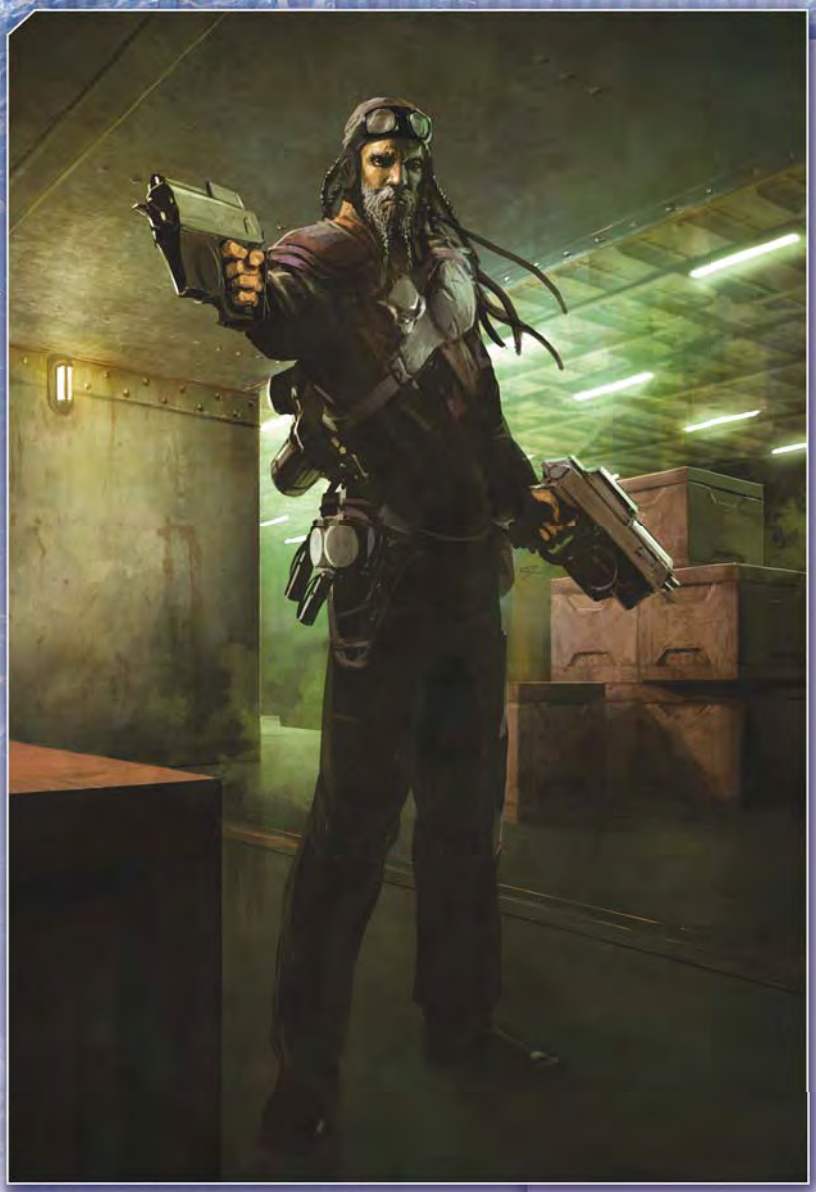
ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 77 700 sols.
- **Équipement personnel :** dague, pistolet lourd, ordinateur (assistant personnel), protection en kevlar (complète).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de contact, Armes de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (12 PC)

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme (4+2) 6 ; Endurance (5+2) 7.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (4+5) 9 ; Armes sous-marines (4+2) 6.
- **Connaissances :** Cartographie (6+0) 6 ; Conn. d'un milieu naturel (Océans) (6+5) 11 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (6+3) 9 ; Conn. d'une organisation (Veilleurs) (6+0) 6 ; Éducation/Culture générale (6+6) 12 ; Navigation (6+5) 11 ; Tactique (Combat naval) (6+9) 15.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 16 ; Langage des signes (6+1) 7.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armures (Armures sous-marines) (6+5) 11 ; Pilotage (Chasseurs sous-marins) (6+10) 16 ; Pilotage (Navires légers) (6+8) 14 ; Pilotage (Véhicules de sol) (4+5) 9 ; Télépilotage (6+0) 6.
- **Survie/Exterieur :** Observation (3+1) 4 ; Orientation (4+5) 9.
- **Techniques :** Analyse sonscans (6+8) 14 ; Électronique (6-1) 5 ; Informatique (6-1) 5 ; Mécanique (Chasseurs sous-marins) (6-1) 5.

<< PIRATE_



HISTORIQUE

« À l'abordage ! » Voilà une clameur agréable à entendre…

Vous êtes un prédateur des mers, fier de votre nature et de vos frères de sang. Qu'il tremble, l'adversaire, car vous ne laisserez jamais quelqu'un se mettre en travers de votre chemin. Même si vous aimez vous battre, vous n'êtes pas une brute irréfléchie tout de même : prendre un navire demande beaucoup de ruse et vous êtes là pour vous enrichir, pas pour mourir stupidement.

Vous savez que vous faites partie de la légende des mers. Nombreux sont les marchands qui vous craignent, à tort ou à raison. Exclu de la société, vous souhaitez simplement partager les richesses plus équitablement ! Les rumeurs qui courent à votre sujet vous font sourire. Ils croient que vous n'êtes qu'un monstre assoiffé de sang ? Foutaises ! Vous n'êtes pas plus cruel que bien des généraux médaillés. Au moins, vous pouvez compter sur la peur que vous inspirez…

Faisons une bonne prise, mes frères, et ce soir l'alcool coulera à flots !

ATTRIBUTS (7 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	15	15	12	11	15	8
A.N.	3	2	2	2	1	1	2	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	13
Modif. de Dom. au contact	+3	**Résistance aux Dom.**	-3

DÉSAVANTAGES (3 PC)

- **Recherché** (+3 PC : nation ou faction d'importance moyenne)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 3 000 sols.
- **Équipement personnel :** couteau, sabre, pistolet lourd, armure de plongée exo-1.
- **Matériel accessible :** à peu près tout type de matériel (volé, évidemment !).

COMPÉTENCES (15 PC)

- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Techniques offensives) (4+5) 9 ; Combat armé (5+6) 11 ; Combat à mains nues (5+5) 10.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (3+11) 14 ; Armes sous-marines (3+5) 8 ; Fusils/Armes d'épaule (3+10) 13 ; Tir automatique (4+7) 11.
- **Communication/Relations soc. :** Intimidation (2+8) 10 ;
- **Connaissances :** Conn. d'un milieu naturel (Océans) (3+0) 3 ; Conn. d'une nation(Nations pirates, orig.) (2+5) 7 ; Jeu (3+5) 8 ; Tactique (Opérations commando) (3+5) 8.
- **Furtivité/Subterfuge :** Furtivité/Déplacement silencieux (3+7) 10 ; Pickpocket (4+5).
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langage spécifique (Ithraxien) (2+5) 7.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) (4+2) 6 ; Télépilotage (3+5) 8.
- **Survie/Exterieur :** Observation (3+5) 8 ; Orientation (3+5) 8 ; Survie (4+5) 9.

<< PRÊTRE DU TRIDENT_



HISTORIQUE

La Force Polaris est une alliée puissante.

Pourtant, bien peu des membres du Culte du Trident sont capables de maîtriser cette énergie mystérieuse. La plupart se consacrent aux très nombreuses autres activités de l'organisation : la recherche, la diplomatie, la science et la médecine… Vous n'avez pas oublié de nourrir votre esprit en même temps que vous appreniez à contrôler vos pouvoirs.

Vous êtes en effet l'un des rares à posséder ce don – certains disent cette mutation –, la capacité de générer un effet Polaris. Vous savez que cela n'est pas sans danger, alors vous avez appris à utiliser vos capacités avec discernement. Vous ne connaissez que trop bien les résultats désastreux des « incidents Polaris », déclenchés sans aucun contrôle. Pour l'instant, vous avez toujours su agir avec sagesse, heureux que le Culte vous ait offert un moyen de canaliser cette puissance.

Maîtriser son esprit, c'est maîtriser le monde.

ATTRIBUTS (7 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	14	11	16	17	15
A.N.	1	1	1	2	1	3	3	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	12
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

AVANTAGE/ DÉSAVANTAGES

- **Force Polaris** (5 PC)
- **Ennemi héréditaire** (+3 PC)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 5 600 sols.
- **Équipement personnel :** bâton de combat, ordinateur (assistant personnel).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes blanches, Matériel informatique.

COMPÉTENCES (11 PC)

- **Combat (contact) :** Combat armé (2+5) 7.
- **Communication/Relations soc. :** Analyse empathique (4+5) 9.
- **Connaissances :** Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (6+3) 9 ; Conn. d'une organisation (Culte du Trident) (6+4) 10 ; Éducation/ Culture générale (6+6) 12 ; Science (Médecine) (6+7) 13 ; Recherche d'informations (6+0) 6.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 16 ; Langage spécifique (Absolan) (6+0) 6 ; Langage spécifique (Inésis) (6+5) 11.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+3) 7.
- **Techniques :** Premiers soins (5+7) 12.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental (6+5) 11 ; Contrôle corporel (4+5) 9 ; Maîtrise du Polaris (6+8) 14.

POUVOIRS POLARIS

- Lames psychiques (6+5) 11 ; Guérison moléculaire (6+4) 10 ; Perturbation de la réalité (6+2) 8.

<< SOLDAT D'ÉLITE_



HISTORIQUE

Vous n'êtes pas un simple soldat.

Vous êtes un soldat des Forces spéciales, spécialisé dans les opérations de combat sous-marin. Le milieu sous-marin n'est pas fait pour l'homme, mais vous avez appris à évoluer, à survivre et à combattre dans ces eaux glacées. Maintenant, vous y êtes (presque) aussi à l'aise qu'un hybride. Bon, vous avez toujours besoin d'une exo-armure de plongée, mais c'est le genre d'engin dans lequel on se sent en sécurité…

Vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir légèrement supérieur aux autres soldats. Vos missions sont ardues, et demandent une préparation tactique et technique importante. Tout doit être organisé, planifié. Il n'y a pas de place pour l'improvisation. Voilà ce qui fait la différence avec les opérations sans envergure des simples troufions. Eux, ils peuvent crever par centaines comme de la chair à canon en espérant submerger l'ennemi par le nombre.

Vous, vous coûtez trop cher pour qu'on vous envoie au casse-pipe sans un minimum de préparation.

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	15	16	12	8	17	8
A.N.	3	2	2	3	1	0	3	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+3	**Résistance aux Dom.**	-3

DÉSAVANTAGES

- **Mégalomanie** (2 PC)
- **Recherché** (1 PC)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 30 900 sols.
- **Équipement personnel :** Armure de plongée exo-1, dague, pistolet lourd (avec permis), fusil d'assaut léger, lance-harpon lourd à répétition, protection en fibres de polytitane (complète).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de contact, Armes de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (15 PC)

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme (5+3) 8 ; Endurance (5+5) 10.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte) (5+7) 12 ; Arts martiaux (Techniques offensives) (5+5) 10 ; Combat armé (5+5) 10 ; Combat à mains nues (5+5) 10.
- **Combat (tir) :** Armes lourdes (3+5) 8 ; Fusils/Armes d'épaule (3+8) 11 ; Tir automatique (4+6) 10 ; Armes sous-marines (3+10) 13.
- **Connaissances :** Conn. d'un milieu naturel (Océans) (3+5) 8 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (0+3) 3 ; Tactique (Opérations commando) (3+10) 13.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation (4+5) 9 ; Furtivité/Déplacement silencieux (4+5) 9.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langage des signes (0+2) 2.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) (5+10) 15 ; Télépilotage (3+0) 3.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+5) 9 ; Orientation (4+2) 6 ; Survie (6+5) 11.
- **Techniques :** Analyse sonscans (3+0) 3 ; Explosifs (3+5) 8.

<< TECHNICIEN_



HISTORIQUE

La technologie, c'est très bien. À condition que cela fonctionne correctement.

Et ça, c'est votre boulot. Vous faites partie des gens les plus respectés du fond des mers. La majorité de la population se contente de survivre avec du matériel d'occasion et les pannes peuvent être dramatiques. En temps normal, personne ne fait attention à vous mais, au premier pépin, vous devenez un dieu vivant. Avouez que c'est plutôt agréable !

Vous avez choisi de devenir mécanicien naval. Vous préférez bien entendu travailler sur du matériel neuf et vous pestez quand on vous l'abîme. Néanmoins, vous n'avez pas le choix : comme tout un chacun, il vous faut récupérer, rafistoler, bricoler… Rien ne se perd et vous pouvez vous transformer en véritable charognard dès qu'une épave croise votre route, afin de récupérer les pièces détachées dont vous avez tant besoin.

Mieux vaut éviter de tomber en panne sans pouvoir réparer au milieu de nulle part.

ATTRIBUTS (6 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	15	13	18	14	11
A.N.	1	1	1	2	2	3	1	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 8 000 sols.
- **Équipement personnel :** trousse à outils mécanique (+0), trousse à outils électronique (+0), ordinateur (assistant personnel).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Matériel correspondant à la profession du personnage.

COMPÉTENCES (14 PC)

- **Connaissances :** Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (6+4) 10 ; Éducation/Culture générale (6+9) 15 ; Recherche d'informations (6+7) 13 ; Conn. spécialisée (Armes/Systèmes d'armement) (6+7) 13.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 19 ; Langage spécifique (Néolan) (6+7) 13.
- **Pilotage :** Pilotage (Véhicules de sol) (4+4) 8 ; Pilotage (Navires légers) (6+1) 7.
- **Techniques :** Armurerie (6+8) 14 ; Électronique (6+7) 13 ; Informatique (6+6) 12 ; Mécanique (Exo-armures) (6+8) 14 ; Mécanique (Navires/Chasseurs) (6+11) 17 ; Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie) (6+7) 13 ; Systèmes de sécurité (6+3) 9.

<< TH/PROJET BÊTA 453



HISTORIQUE

Type génétique : Techno-hybride (4 PC, déserteur)

Vous êtes un monstre…

Vous n'avez aucun souvenir de votre vie d'avant, mis à part quelques rêves flous pendant votre sommeil, où vous vous rappelez avoir été, autrefois, un humain normal. Impossible de savoir ce qu'ils vous ont fait. « Ils », ce sont les savants hégémoniens qui opèrent dans ce laboratoire ultra secret d'où vous vous êtes finalement enfui. Vous savez que vous êtes un « techno-hybride ». Ce que vous ne comprenez pas, c'est pourquoi vous êtes si différent de vos semblables, les autres techno-hybrides…

« Une nouvelle génération, basée sur des processus de transformation génétique… », a avoué ce scientifique avant que vous ne lui brisiez les cervicales. Peu importe. En effaçant vos souvenirs, ils ont aussi effacé les regrets. Et les nombreux tests physiques qu'ils vous ont fait subir vous ont appris à maîtriser ce nouveau corps. Il est temps maintenant de redécouvrir le monde. Peut-être trouverez-vous enfin une vraie famille, des gens qui vous accepteront tel que vous êtes.

Peut-être trouverez-vous aussi le moyen de découvrir qui vous étiez avant. Et de vous venger, si vous en avez l'occasion…

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17	16	16	15	12	10	16	5
A.N.	3	3	3	2	1	1	3	-2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+3	**Résistance aux Dom.**	-3

DÉSAVANTAGES

- **Déséquilibre mental** (Hallucinations, 2 PC)
- **Apparence monstrueuse** (3 PC) **:** personne ne fera naturellement confiance au personnage et il sera systématiquement pris pour une créature inhumaine jusqu'à ce qu'il puisse s'exprimer et s'expliquer.

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 26 100 sols.
- **Équipement personnel :** Arme de poignet hybride, dague, pistolet lourd, armure de plongée hybride légère.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (13 PC)

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme (6+5) 11 ; Endurance (6+4) 10 ; Manœuvres sous-marines (6+9) 15.
- **Combat (contact) :** Armes lourdes (6+5) 11 ; Arts martiaux (Lutte) (5+9) 14 ; Combat armé (6+5) 11 ; Combat à mains nues (6+8) 14.
- **Combat (tir) :** Armes sous-marines (4+7) 11 ; Armes de poing (4+5) 9.
- **Communication/Relations soc. :** Intimidation (1+6) 7.
- **Connaissances :** Conn. d'un milieu naturel (Océans) (3+6) 9 ; Tactique (Opérations commando) (3+5).
- **Furtivité/Subterfuge :** Furtivité/Dépl. silencieux (3+6) 9.
- **Langues :** Langue maternelle (Olosak) (Spé/Spé) 7 ; Langage des signes (2+5) ; Langue étrangère (Néo-azuran) (2+5) ; Langage spécifique (Exon) (2+5) 7.
- **Survie/Exterieur :** Orientation (3+5) 8 ; Survie (5+5) 10.
- **Compétences spéciales :** Hybride (6+5) 11.

<< ENQUÊTEUR_



HISTORIQUE

Tout le monde cache un secret.

Votre mission est bien souvent de découvrir ce qu'on ne veut pas voir remonter à la surface. Vous travaillez la plupart du temps pour des compagnies privées, qui veulent en savoir plus sur leurs employés (notamment ceux qui sont soupçonnés de vendre des informations à la concurrence), sur les activités de leurs filiales ou… celles de leurs concurrents.

La discrétion est une règle absolue, et vous êtes d'ailleurs souvent obligé de cacher votre véritable identité. Le monde est un panier de crabes, et fourmille d'espions, d'agents sous couverture et d'opérations secrètes. Mieux vaut se montrer prudent, faire jouer ses contacts et se renseigner sur tout et sur tout le monde.

Même sur vos employeurs…

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	17	16	15	14	13
A.N.	1	1	1	3	3	2	2	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	16
Modif. de Dom. au contact	+0	**Résistance aux Dom.**	+0

DÉSAVANTAGES

- **Recherché** (+2 PC : nation ou faction d'importance moyenne)

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 30 200 sols.
- **Équipement personnel :** pistolet moyen, gilet en kevlar (Corps), caméra, brise-code (niv. 15), vêtements à camouflage intelligent, ordinateur (assistant personnel), lunettes (amplificateur de lumière).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes à feu, Protections et armures.

COMPÉTENCES (14 PC)

- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Techniques défensives) (4+7) 11 ; Combat à mains nues (2+8) 10.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (4+7) 9.
- **Communication/Relations soc. :** Analyse empathique (5+2) 7 ; Éloquence/Persuasion (4+8) 12 ; Entregent/Séduction (4+7) 11.
- **Connaissances :** Bureaucratie (4+2) 6 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (4+5) 9 ; Conn. d'une organisation (Crime organisé) (4+4) 8 ; Éducation/Culture générale (4+8) 12 ; Recherche d'informations (4+8) 12.
- **Furtivité/Subterfuge :** Discrétion/Filature (6+8) 14 ; Furtivité/Déplacement silencieux (6+6) 12.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 18 ; Langage spécifique (Soléen) (4+0) 4.
- **Survie/Exterieur :** Observation (5+7) 12.
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance (4+1) ; Informatique (4+5) 9 ; Premiers soins (5+0) 5 ; Systèmes de sécurité (4+5) 9.

<< VOLEUR_



HISTORIQUE

Toutes les occasions sont bonnes à prendre.

La rue et l'obscurité sont votre terrain de jeu. Issu des bas-fonds d'Équinoxe, il a bien fallu survivre. Vos aptitudes naturelles ont fait de vous un cambrioleur doué et audacieux. Il y a toujours un nouvel entrepôt à visiter et vous n'avez jamais eu aucun problème pour refourguer la marchandise. Le matériel d'occasion est tellement courant que personne ne se pose de questions.

Vous rêvez encore de réussir un gros coup, celui qui vous rendra vraiment riche. Pour cela, il va falloir prendre des risques, se frotter à un entrepôt militaire ou un laboratoire de recherche. Tout cela demande un peu de patience et beaucoup d'organisation. Vous n'êtes pas comme ces idiots qui se font stupidement attraper, vous prenez le temps de planifier vos opérations et de vous renseigner sur vos cibles.

Un jour, vous en êtes sûr, ça fera la différence.

ATTRIBUTS (6 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	16	16	14	12	13	10
A.N.	1	1	3	3	2	1	2	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	13	**Réaction**	15
Modif. de Dom. au contact	+1	**Résistance aux Dom.**	-1

ÉQUIPEMENT

- **Économies :** 12 000 sols.
- **Équipement personnel :** couteau, pistolet moyen, brise-code (niv. 15), corde et grappin, vêtements à camouflage intelligent, lunettes (amplificateur de lumière), protection en cuir renforcé (complète).
- **Matériel accessible :** un peu de tout… mais il s'agit toujours de matériel volé et/ou d'occasion, ce qui peut parfois poser problème.

COMPÉTENCES (14 PC)

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre (6+7) 13 ; Escalade (4+8) 12.
- **Combat (contact) :** Combat armé (4+7) 11 ; Combat à mains nues (4+5) 9.
- **Combat (tir) :** Armes de poing (5+7) 12.
- **Communication/Relations soc. :** Intimidation (3+5) 8.
- **Connaissances :** Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (2+5) ; Conn. d'une organisation (Contrebandiers) (2+7) 9 ; Conn. d'une organisation (Crime organisé) (2+7) 9.
- **Furtivité/Subterfuge :** Discrétion/Filature (5+7) 12 ; Évasion (5+3) 8 ; Furtivité/Déplacement silencieux (5+9) 14 ; Pickpocket (5+8) 13.
- **Langues :** Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langage spécifique (Sirs) (2+5) 7.
- **Survie/Exterieur :** Observation (4+5) 9 ; Orientation (5+5) 10 ; Survie (5+5) 10.
- **Techniques :** Systèmes de sécurité (2+7) 9.



« Certains ont la chance de pouvoir choisir leur métier. Ce n'est pas donné à tout le monde. La plupart des mineurs, des ouvriers et des éleveurs naissent mineurs, ouvriers et éleveurs. Moi, je suis né diplomate et, aujourd'hui, je suis pirate ; comme quoi, on ne peut présager de rien dans la vie. Remarquez, les forbans ne m'ont pas laissé le choix, c'était ça ou passer au sas ! »

-- Déclaration d'Olaf Gurz, de la Confrérie de la Licorne_

LISTE DES PROFESSIONS_

Voici la liste des professions décrites dans ce chapitre. Les conditions requises éventuelles sont indiquées le cas échéant.

ARTISAN/ARTISTE p.154

ASSASSIN p.155

Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat/Milicien ou Voleur/Criminel.

BARMAN p.155

CHASSEUR DE PRIMES p.156

Conditions requises : 2 ans d'expérience en tant que Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat, Veilleur ou même… Criminel/Voleur…

CONTREBANDIER p.157

CULTIVATEUR/ÉLEVEUR p.158

DIPLOMATE p.159

Conditions requises : Études supérieures (Droit ou Sciences politiques).

ÉRUDIT/ARCHÉOLOGUE p.159

Conditions requises : Études supérieures (Sciences/Sciences humaines).

ESPION p.160

Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien ou Veilleur.

HYBRIDE DU TRIDENT (MEMBRE DU G.S.I.) p.161

Conditions requises : Être un géno-hybride.

MARCHAND p.162

MARCHAND ITINÉRANT/CONTEUR p.163

MÉDECIN/CHIRURGIEN p.163

Conditions requises : Études supérieures (Médecine).

MERCENAIRE	**p.164**
MINEUR	**p.165**
OFFICIER NAVAL/NAVIGATEUR	**p.166**

Conditions requises :

- *Marine civile :* Études supérieures (École navale) ou 15 année d'expérience en tant que Sous-marinier.
- *Marine militaire :* Études supérieures (École navale).

OFFICIER MILITAIRE	**p.167**

Conditions requises : Études supérieures (École militaire) ou 15 années d'expérience en tant que Soldat/Milicien ou Techno-hybride ou 12 années d'expérience en tant que Soldat d'élite ou Veilleur.

OUVRIER/DOCKER	**p.168**
PILOTE DE CHASSE	**p.169**

Conditions requises : Études supérieures (Sciences).

PIRATE	**p.170**
POLICIER/ENQUÊTEUR	**p.170**
PRÊTRE DU TRIDENT	**p.171**

Cette Profession n'est disponible qu'avec l'accord du MJ.

PROSTITUÉ(E)	**p.172**
SCIENTIFIQUE/INGÉNIEUR	**p.172**

Conditions requises : Études supérieures (Sciences/Sciences humaines ou École d'ingénieur).

SOLDAT/MILICIEN	**p.173**
SOLDAT D'ÉLITE	**p.174**

Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Soldat/Milicien. De plus, deux des Attributs suivants doivent être au niveau 15 ou plus : Force, Constitution, Volonté.

SOUS-MARINIER	**p.175**
TECHNICIEN/MÉCANICIEN	**p.176**
TECHNO-HYBRIDE	**p.177**

Conditions requises : Être un techno-hybride.

VEILLEUR	**p.178**
VOLEUR/CRIMINEL	**p.179**

DESCRIPTION DES PROFESSIONS_

La ou les Profession(s) d'un personnage permet(tent) de déterminer son histoire et sa carrière, avant le début du jeu, ainsi que les Compétences qu'il a pu développer, sa Célébrité initiale, sa fortune, etc.

Pour plus d'informations sur l'utilité des professions lors de la création de personnage, voir **Professions**, page 130.

ARTISAN/ARTISTE

Les artisans sont semblables aux marchands, mais ils fabriquent les produits qu'ils vendent ou rendent divers services. Les artistes produisent eux des œuvres d'art.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un artisan peut provenir de n'importe quelle région géographique, bien que très peu soient originaires de l'Alliance polaire ou des Royaumes pirates. Les artistes sont plus rares, on ne les trouve que dans les plus grandes cités.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Communication/Relations sociales :** Enseignement, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction.
- **Connaissances :** Commerce/Trafic (Artisanat, Œuvres d'art…), Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine ou d'accueil), Éducation/Culture générale, éventuellement Sciences/Connaissances spécialisées (en rapport avec l'artisanat pratiqué, par exemple Botanique, Chimie, etc.).
- **Langues :** néo-azuran, soléen.
- **Survie/Extérieur :** Observation.
- **Techniques :** Art/Artisanat (au choix).

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Apprenti	50 sols/an
3-6	Compagnon	1 500 sols/an
7-12	Artisan/Artiste	15 000 sols/an
13+	Maître	30 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Étal/Boutique, Art/Artisanat, Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Matériel d'artisanat.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1
2. **Prestation :** l'artisan/artiste a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Compétence +1, Art/Artisanat +2, Célébrité +2.
3. **Hautes sphères :** l'artisan/artiste a effectué un travail pour un personnage haut placé. Salaire doublé pour l'année, Célébrité +4, points de Compétence +2, Art/Artisanat +2, Relations +1.
4. **Guilde/Compagnie :** l'artisan/artiste a été remarqué et engagé par la Guilde des artisans/Compagnie des artistes. Chaque résultat similaire permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et d'augmenter également la Célébrité de + 2, Étal/Boutique +2, Relations +1.

5. **Protecteur/Mécène :** l'artisan/artiste est protégé par un puissant personnage qui lui verse de généreuses donations. Célébrité +4, Art/Artisanat +6, revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Étal/Boutique +1, Allié +1.
6. **Chef-d'œuvre :** le personnage a créé un chef-d'œuvre (pas forcément une œuvre d'art) reconnu par tous. Célébrité +6, revenus triplés pour l'année, points de compétence +4, Relations +2.
7. **Contrat :** le personnage a un contrat pour fournir ses œuvres/produits/services à une société, une communauté, un personnage, etc. Célébrité +4, Art/Artisanat +6, revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Contact +1.
8. **Renommée :** le personnage jouit d'une excellente réputation même hors de sa communauté. Célébrité +8, revenus augmentés de moitié à partir de cette année, points de compétence +2.
9. **Année faste :** bonne année pour l'artisan/artiste. La paye est triplée pour l'année et Art/Artisanat +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

ASSASSIN

Les assassins sont des tueurs professionnels de haut niveau, payés pour faire le sale boulot… plus ou moins discrètement.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un assassin peut venir de n'importe quelle région géographique.

CONDITIONS REQUISES

3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat/Milicien ou Voleur/Criminel.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre, Athlétisme, Endurance, Escalade.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte, Techniques défensives, Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Tir de précision.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Intimidation.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (au choix : Contrebandiers, Mercenaires, Crime organisé, Pirates), Recherche d'information, Sciences/Connaissances spécialisées (Connaissance des poisons).
- **Furtivité/Subterfuge :** Déguisement/Imitation, Discrétion/Filature, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** néo-azuran, soléen.
- **Survie/Extérieur :** Observation.
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance, Pièges, Systèmes de sécurité.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-3	Tueur à gages	500 sols/an
4-7	Assassin	1 000 sols/an
8-9	Assassin	2 000 sols/an
10-12	Assassin	4 000 sols/an
13+	Nettoyeur	6 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/3 ans
- **Opposants :** 1/an
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Corruption/Chantage, Falsification, Fausse identité, Planque/Cache, Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Arme de contact, Arme de poing, Fusil de précision, Matériel d'espionnage et de sécurité, Poisons et drogues.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +1, Célébrité + 2, Falsification +2, Corruption/Chantage +2.
3. **Secret :** le personnage a appris un secret intéressant, comme l'identité des tueurs d'une personnalité importante. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Le personnage pourra éventuellement monnayer cette information s'il le souhaite.
4. **Corruption :** Corruption/Chantage +6.
5. **Coup d'éclat :** le personnage a réussi un coup particulièrement impressionnant, comme l'assassinat d'une personnalité importante. Points de compétence +2, Célébrité +4, Falsification +4, Corruption/Chantage +4.
6. **Falsification :** Falsification +6.
7. **Fausse identité :** Fausse identité +6.
8. **Contrat :** le personnage a obtenu un contrat auprès d'un groupe important (services secrets, organisation criminelle, etc.), pour des « opérations » régulières. Célébrité +5, revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Relations +2, Allié ou Fournisseur +1.
9. **Réseau :** Relations +6.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

BARMAN

Ils sont les confidents de la plupart des marins et connaissent beaucoup de monde. La plupart sont des agents de renseignement. Le Barman connaît beaucoup de choses mais parle peu.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les Barmen peuvent exercer dans n'importe quelle communauté suffisamment importante.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Intimidation.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine ou d'accueil, Contrebandiers, Crime organisé, Mercenaires, Pirates), Jeu, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/Gestion).

- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing ou Fusils/Armes d'épaule.
- **Langues :** néo-azuran, soléen.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Apprenti	400 sols/an
3-6	Barman	800 sols/an
7-14	Barman	1D100x20 sols/an
15+	Barman	1D100x100 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- Contacts : 2/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Bar, Stock de marchandises, Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes blanches, Armes de contact, Armes de poing.



AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1
2. **Prestation :** le barman est particulièrement apprécié de sa clientèle. Points de compétence +2, Célébrité : +1, Bar +2.
3. **Protection :** le barman est protégé par un groupe (gang, contrebandiers, pirates, police) auquel il peut faire appel en cas de coup dur. L'un de ses Alliés acquiert gratuitement l'amélioration Groupe/Gang.
4. **Clientèle prestigieuse :** un ou plusieurs clients du bar sont connus, Célébrité +4, Relations +2, Allié +1, revenus augmentés de 10% à partir de cette année.
5. **Année faste :** bonne année pour le barman, la paye est doublée, Bar +1.
6. **Dépôt de marchandises :** le barman peut stocker des marchandises mises en dépôt par des clients (contrebandiers, pirates, etc.). Stock de marchandises +4, Relations +1, revenus augmentés de 10% à partir de cette année.
7. **Réseau :** le barman connaît vraiment beaucoup de monde… Relations +8.
8. **Trafic de marchandises :** le bar sert de plaque tournante pour des trafics divers. Le barman est payé en retour, revenus augmentés de +20% à partir de cette année, Relations +2, Stock de marchandises +3.
9. **Secret :** le Barman connaît un secret qu'un de ses clients lui a confié un soir de beuverie. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Le personnage pourra éventuellement monnayer cette information s'il le souhaite.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

CHASSEUR DE PRIMES

Les Chasseurs de primes passent la plus grande partie de leur temps à courir après des criminels, des pirates, des contrebandiers ou des fugitifs. Ils comptent avant tout sur leur polyvalence et leurs capacités d'adaptation.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un Chasseur de prime peut être originaire de n'importe quelle communauté.

CONDITIONS REQUISES

Deux ans d'expérience en tant que Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat, Veilleur ou même… Criminel/Voleur.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (une Compétence au choix), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils/Armes d'épaules.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Intimidation.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Crime organisé, Contrebandiers, Pirates, Po-

lice), Navigation, Recherche d'informations.

- **Furtivité/ Subterfuge :** Furtivité/Déplacement silencieux, Déguisement/Imitation, Discrétion/Filature, Espionnage/Surveillance, Systèmes de sécurité.
- **Langues :** néo-azuran, soléen.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Scooters sous-marins).
- **Survie/Extérieur :** Observation.
- **Techniques :** Analyse sonscans, Premiers soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Apprenti	500 sols/an
7-8	Chasseur de primes	1 000 sols/an
9-10	Chasseur de primes	2 000 sols/an
11-14	Chasseur de primes	6 000 sols/an
15-18	Chasseur de primes	8 000 sols/an
19+	Chasseur de primes	12 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1.
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Guilde :** le personnage a été remarqué et engagé par une Guilde de Mercenaires spécialisée dans la traque de fugitifs. Son salaire est augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +4, Matériel +2
4. **Grande société :** le personnage a été contacté par une grande société de chasseurs de primes, comme Limier. Si le PJ accepte, son salaire est augmenté de 20%, Célébrité +4, Points de compétence +4. Un tel choix aura forcément des répercussions sur l'avenir du PJ.
5. **Action d'éclat :** le personnage a interpellé un personnage important (au choix du MJ). Points de compétence : +4, Célébrité : +4, revenu doublé pour l'année.
6. **Réseau :** le personnage bénéficie d'un réseau d'informateurs qui le renseignent sur des cibles éventuelles. Célébrité +2, Relations +8.
7. **Dépôt d'armes :** le personnage a accumulé du matériel militaire. Matériel +6.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. L'un de ses Alliés acquiert gratuitement l'amélioration Groupe/Gang.
9. **Année faste :** bonne année, la paie est doublée, Célébrité +2, Matériel +2.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Armure de plongée Exo-1 ou petit navire sous-marin (à crédit, endettement réduit de 1 à 5% par an), Armement, Armures et protections, Matériel standard.

CONTREBANDIER

Spécialisés dans le trafic des marchandises en tout genre, les contrebandiers sont indispensables à la survie du marché noir.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un contrebandier peut provenir de n'importe quelle communauté. C'est au PJ de choisir où il va exercer principalement.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule.
- **Communications/Relations sociales :** Éloquence/Persuasion, Intimidation.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Contrebandiers, Crime organisé, Pirates), Commerce/Trafic (au choix, en général des marchandises illégales…), Navigation.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation.
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, soléen.
- **Pilotage :** Pilotage (Navires légers, Scooters sous-marins).
- **Techniques :** Analyse sonscans, Falsification (à utiliser avec Bureaucratie).

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Contrebandier	1D6 x 100 sols/an
7+	Contrebandier	1D100 x 100 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/3 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Falsification, Réseau de contrebande, Cache à marchandises, Planque/Cache, Stock de marchandises, Corruption/Chantage, Matériel.
- **Matériel accessible :** Petit navire de transport (à crédit, endettement pour le navire réduit de 1 à 5% par an), Arme d'épaule, Arme de poing, Arme de contact.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1
2. **Prestation :** le contrebandier a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +1, Célébrité : +2, Stock de marchandises +2.

3. **Coup d'éclat :** le contrebandier a effectué un gros coup dans le milieu de la contrebande. Points de compétence +2, Célébrité +4, Stock de marchandises +4, Argent doublé pour l'année.
4. **Contrat :** le contrebandier a un contrat avec une organisation, un groupe ou un personnage. Célébrité +2, Revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Relations +3.
5. **Exclusivité :** le contrebandier a un contrat exclusif avec une organisation, un groupe ou un personnage. Célébrité +4, Revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Relations +5, Allié +1.
6. **Corruption :** le contrebandier bénéficie de l'aide de membres des autorités, il peut compter sur l'aide de gardes ou douaniers dans un port de son choix. Relations +1, Corruption/Chantage +4, Planque/Cache +1.
7. **Falsification :** le contrebandier bénéficie de l'aide d'un membre de l'administration qui lui fournit des documents falsifiés. Relations +1, Falsification +4.
8. **Réseau :** le contrebandier bénéficie de l'aide d'un réseau. Relations +6.
9. **Caches et planques :** Cache à marchandises +4, Planque/Cache +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

CULTIVATEUR/ÉLEVEUR

Les cultivateurs travaillent dans les grands champs sous-marins qui s'étendent autour de presque toutes les communautés sous-marines. Cette Profession est aussi difficile que celle de Mineur !

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un cultivateur/éleveur peut venir de n'importe quelle région du monde. C'est une Profession extrêmement répandue. Le joueur doit choisir une communauté pour son personnage (ou le MJ lui en impose une).

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Endurance, Manœuvres sous-marines.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine ou d'accueil), Sciences/Connaissances spécialisées (Biologie, Botanique, Zoologie).
- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Combat (tir) :** Armes sous-marines.
- **Langues :** néo-azuran, exon.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Véhicules de sol, Scooters sous-marins), Premiers soins, Télé-pilotage.
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Survie, Observation, Orientation.
- **Techniques :** Aquaculture/Élevage, Artisanat (Cuisine), Dressage, Informatique.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Apprenti	100 sols/an
2-9	Ouvrier agricole	1 000 sols/an
10-11	Responsable/culture	1500 sols/an
12-13	Maître d'élevage/culture	2 000 sols/an
14-15	Éleveur/Aquaculteur	3 000 sols/an
16-20	Éleveur/Aquaculteur	4 000 sols/an
21+	Responsable d'exploitation	6 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/3ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/5ans
- **Opposants :** 1/5ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Parcelle/Ferme, Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Armure sous-marine (à crédit, endettement pour l'armure réduit de 1 à 5% par an), Matériel standard, Matériel d'aquaculture et d'élevage (drone, armure, véhicule, etc.).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Constitution +1
2. **Prestation :** l'éleveur/aquaculteur a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Parcelle/Ferme +2.
3. **Guilde :** l'éleveur/aquaculteur a été remarqué et engagé par la Guilde des aquaculteurs. Revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Célébrité de + 2, points de compétence +2, Parcelle/Ferme +2.
4. **Empathie :** l'éleveur/aquaculteur développe automatiquement la mutation Empathie au niveau 1.
5. **Dauphin :** l'éleveur/aquaculteur se lie d'amitié avec un dauphin.
6. **Association :** l'éleveur/aquaculteur s'associe. Allié +1, Relations +2, revenus augmentés de +10% à partir de cette année.
7. **Année faste :** Revenus doublés pour cette année, points de compétence +2, Parcelle/Ferme +1.
8. **Parcelle/Ferme :** l'éleveur/aquaculteur acquiert des parcelles de terrain supplémentaires. Parcelle/Ferme +6, revenus +10% à partir de cette année.
9. **Laboratoire :** l'éleveur/aquaculteur accepte un contrat pour élever des créatures destinées à un laboratoire ou pour cultiver des plantes expérimentales. Revenus augmentés de +20% à partir de cette année, points de compétence +2, Célébrité +2, Parcelle/Ferme +2.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

DIPLOMATE

Les Diplomates sont généralement des individus très respectés dans une communauté. Leur principale tâche est de régler les conflits qui peuvent opposer plusieurs stations et quelquefois même des nations.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un Diplomate peut venir de n'importe quelle communauté.

CONDITIONS REQUISES

Études supérieures : Droit ou Sciences politiques.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (tir) :** Armes de poing.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Enseignement, Entregent/Séduction.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (trois nations au choix, Milieu politique de la nation d'origine), Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Sciences politiques).
- **Furtivité/Subterfuge :** Espionnage/Surveillance.
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, absolan, une autre langue au choix.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Étudiant	1 000 sols/an
3-8	Universitaire	2 000 sols/an
9-12	Assistant	4 000 sols/an
13-18	Diplomate	20 000 sols/an
19+	Conseiller	40 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Corruption/Chantage, Matériel, Cabine privée.
- **Matériel accessible :** Drones de traduction et de stockage de données, Matériel standard, Matériel d'espionnage et contre-espionnage.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Présence +1
2. **Prestation :** le diplomate a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +3, Corruption/Chantage +2, Cabine privée +1.
3. **Coup d'éclat :** le diplomate a réussi une médiation particulièrement remarquée. Points de compétence +4, Célébrité +4. Allié +1, Ennemis +2. Relations +2, Corruption/Chantage +3.
4. **Hautes sphères :** le diplomate est intervenu dans les hautes sphères de la politique mondiale. Points de compétence +6, Célébrité +6. Allié +1, Ennemis +2, Relations +4, Corruption/Chantage +2, Cabine privée +2.
5. **Corruption :** le diplomate est approché par des gens qui souhaitent qu'il agisse en leur faveur. S'il refuse, il a la réputation d'être incorruptible, Célébrité +6, Alliés +2, Relations +4, Ennemi +1. S'il accepte, ses revenus sont doublés pour cette année, Relations +2, Corruption/Chantage +2, Cabine privée +1. Cette décision peut avoir de l'influence sur son avenir.
6. **Réseau diplomatique :** le diplomate dispose d'un réseau d'informations dans les administrations d'une nation (à choisir). Relations +6.
7. **Cabine privée :** pour avoir rendu un service à une communauté, le diplomate bénéficie d'un espace gratuit dans cette communauté. Cabine privée +6.
8. **Service rendu :** le diplomate a rendu un service à une personne ou un groupe influent, Célébrité +2, Paie doublée pour l'année, Allié +1, Relations +4.
9. **Sombre secret :** le diplomate connaît un secret important concernant un puissant personnage, une communauté, un groupe ou une nation. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Le personnage pourra éventuellement monnayer cette information s'il le souhaite.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

ÉRUDIT/ARCHÉOLOGUE

Les érudits se consacrent à la recherche de la connaissance sous toutes ses formes. Ce sont les spécialistes de l'histoire contemporaine et ancienne. Ils maîtrisent également un grand nombre de langues écrites et parlées.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les érudits exercent principalement dans les grandes nations du monde sous-marin. Ils sont extrêmement rares dans les petites communautés.

CONDITIONS REQUISES

Études supérieures : Sciences/Sciences humaines.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Communications/Relations sociales :** Éloquence/Persuasion, Enseignement.
- **Connaissances :** Cartographie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine ou d'accueil), Cryptographie, Éducation/Culture générale, Navigation, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix, en général Archéologie, Géographie, Histoire, etc.).
- **Langues :** au choix.
- **Techniques :** Analyse sonscans, Informatique
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental, Méditation.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Étudiant	1 000 sols/an
3-6	Universitaire	2 000 sols/an
7-12	Assistant	4 000 sols/an
13+	Érudit	14 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Cabine privée, Matériel, Bases de données.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Drone de traduction et de stockage de données, Matériel informatique.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Prestation :** l'érudit a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +3, Bases de données +2.
3. **Coup d'éclat :** l'érudit a découvert certains éléments importants du passé. Points de compétence +4, Célébrité +4, Allié +1, Ennemis +2, Relations : +4, Bases de données +4.
4. **Sombre secret :** le personnage a découvert certains éléments historiques gênants pour quelque puissant personnage. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Points de compétence +6, Célébrité +6, Allié +1, Opposants +3 (ou Ennemi +1), Relations +4, Bases de données +6.
5. **Mécène :** les recherches de l'érudit sont financées par un mécène (un individu ou une grande société). Points de compétence +2, Célébrité +2, Allié +1, argent doublé pour l'année et revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Bases de données +4.
6. **Financement gouvernemental :** les recherches de l'érudit sont financées par un gouvernement ou une grande communauté. Points de compétence +3, Célébrité +4, Allié +2, revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Bases de données +6.
7. **Réseau d'érudits :** l'érudit peut compter sur un réseau de confrères en cas de besoin. Relations +6.
8. **Cabine privée :** pour avoir fait des recherches utiles pour une communauté, l'érudit bénéficie d'un espace gratuit dans cette communauté. Cabine privée +6.
9. **Données :** l'érudit a collecté des données dans différents endroits. Bases de données +8.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

ESPION

Des agents de renseignement, il y en a partout dans l'univers de **Polaris**. Il n'y a même pas besoin d'être entraîné pour faire du renseignement. Le métier d'Espion correspond en fait à tous les agents de renseignement actifs et entraînés, appartenant à un organisme tel que le Prisme (les services secrets hégémonien).

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un espion est forcément originaire du pays pour lequel il travaille. Le choix est très important puisque cela affectera directement l'avenir du PJ. Un espion choisit également dans quel pays ou dans quelle communauté il va opérer.

CONDITIONS REQUISES

3 ans d'expérience en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien ou Veilleur.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre, Athlétisme, Escalade.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte, Techniques défensives, Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Intimidation.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, lieu d'opération, une autre Compétence au choix), Cryptographie, Éducation/Culture générale, Recherche d'informations.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation, Déguisement/Imitation, Évasion, Furtivité/Déplacement silencieux, Discrétion/Filature, Pickpocket.
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil (lieu d'opération), énéfid, néo-azuran, une autre langue au choix (sauf arkonien).
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance, Falsification (à utiliser avec Bureaucratie), Informatique, Piratage informatique, Systèmes de sécurité.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Novice	600 sols/an
7+	Espion	6 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/3 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Corruption/Chantage, Falsification, Fausse identité, Planque/Cache, Célébrité, Relation, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Arme de contact, Arme de poing, Matériel d'espionnage et de sécurité, Matériel de falsification.

Note sur la Célébrité d'un Espion : tant qu'il n'est pas repéré, un Espion cumule de la Célébrité au sein de son service et sous son identité d'Espion. Il ne sera pas connu en tant que personne, mais sous son identité secrète, avec un nom de code. Il peut également, s'il le souhaite, répartir ses différents points de Célébrité entre ses fausses identités.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1
2. **Agent double :** le personnage a été contacté par les services d'une autre nation et peut devenir agent double



s'il le désire. S'il refuse, il ne pourra pas espionner dans le pays qui l'a contacté. S'il accepte, son salaire est doublé pendant 1D6 ans.

3. **Secret :** le personnage a appris un secret intéressant. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Le personnage pourra éventuellement monnayer cette information s'il le souhaite.
4. **Corruption :** + 6 points de Corruption/Chantage.
5. **Coup d'éclat :** le personnage a réussi un coup particulièrement impressionnant comme l'assassinat d'un personnage important ou la découverte d'une information capitale. Points de compétence +2, Célébrité +4, Falsification +4, Corruption/Chantage +4.
6. **Falsification :** +6 points de falsification.
7. **Fausse identité :** +6 points de Fausse identité.
8. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +1, Célébrité + 2, Falsification +2, Corruption/Chantage +2.
9. **Réseau :** + 6 points de réseau.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

HYBRIDE DU TRIDENT (MEMBRE DU G.S.I.)

Le personnage commence forcément à Équinoxe dans le service G.S.I. du Culte du Trident.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Le personnage peut venir de n'importe quelle communauté, mais il exerce sa Profession sur Équinoxe.

CONDITIONS REQUISES

Être un géno-hybride !

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines (mais cette Compétence peut être remplacée par *Hybride*, voir la section consacrée aux types génétiques dans le chapitre **Création des personnages**).
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes sous-marines, une autre Compétence d'arme au choix.
- **Communication/Relations sociales :** Analyse empathique.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (Équinoxe, Culte du Trident, Communauté d'origine,

Veilleurs), Tactique (Opérations commando).

- **Furtivité/Subterfuge :** Évasion, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** inésis, exon, langage des signes.
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie.
- **Compétences spéciales :** Hybride.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1+	Hybride	1 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/4 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/5 ans
- **Opposants :** 1/5 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Matériel de plongée.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Coordination +1
2. **Prestation :** l'hybride a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2.
3. **Mammifères marins :** l'hybride s'est lié d'amitié avec un mammifère marin (pas une baleine léviathan toutefois…).
4. **Soleil noir :** l'hybride a été contacté par le Soleil noir. Il peut accepter leur proposition et devient automatiquement dans ce cas un renégat aux yeux du Culte du Trident. Il peut poursuivre sa carrière au Soleil noir. En cas de refus, il sera considéré comme ennemi du Soleil noir, mais il gagne la confiance du Culte. Dans les deux cas, il gagne la même chose, revenus doublés pour l'année, Relations +2, Allié +1, Ennemi +1.
5. **Mission :** le personnage a participé à une mission et a été distingué. Revenus doublés pour l'année, Points de compétence +3, Célébrité +3.
6. **Mission périlleuse :** le personnage a participé à une mission particulièrement délicate. Revenus triplés pour l'année, Points de compétence +4, Célébrité +4.
7. **Unité d'élite :** le personnage a été intégré à un groupe d'élite. Le salaire est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet), Points de compétence + 6, Célébrité +6.
8. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Fraternité des hybrides :** le personnage peut compter sur l'aide des autres hybrides. Allié +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

MARCHAND

Voici une Profession qui permet de voyager dans toutes les mers et dans tous les océans !

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un marchand peut provenir de n'importe quelle région géographique bien que très peu soient originaires de l'Alliance polaire ou des Royaumes pirates. Le joueur choisit une communauté de naissance pour son personnage (ou le MJ lui en impose une). Il choisit ensuite la communauté dans laquelle il exercera. Un personnage peut à tout moment choisir de changer de communauté pour exercer sa Profession.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Commerce/Trafic (au choix), Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil, Contrebandiers), Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/Gestion, Économie, autres Sciences/Connaissances spécialisées en rapport avec les produits vendus).
- **Langues :** néo-azuran, soléen.
- **Techniques :** Falsification

Toute autre Compétence en rapport avec les produits vendus peut également être adaptée, avec l'accord du meneur de jeu.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-5	Employé	100 sols/an
6-7	Apprenti marchand	1 000 sols/an
8-11	Marchand	2 000 sols/an
12-15	Marchand	4 000 sols/an
16-19	Marchand	6 000 sols/an
20-23	Marchand	12 000 sols/an
24-26	Marchand	20 000 sols/an
27+	Marchand	30 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Étal/Boutique, Stock de marchandises, Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Prestation :** le marchand a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Stock de marchandises +2.

3. **Guilde :** le marchand a été remarqué et engagé par la Guilde des marchands. Salaire augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +2, Étal/Boutique +2, Relations +1.
4. **Coup commercial :** le marchand a réussi un gros coup commercial. Salaire doublé pour l'année, Célébrité +4, points de compétence : +4, Stock de marchandises +4.
5. **Année faste :** bonne année pour le commerçant. Revenus triplés pour l'année et stock de marchandises +4.
6. **Réseau au marché noir :** le marchand bénéficie d'un réseau au marché noir pour écouler sa marchandise. Allié +1, Relations +6.
7. **Réseau de fournisseurs :** le marchand bénéfice d'un réseau pour trouver de la marchandise. Allié +1, Relations +6, Stock de marchandises +4.
8. **Récupération de stocks :** le personnage a récupéré un stock de marchandises. Stock de marchandises +6.
9. **Marché fructueux :** le marchand développe son activité, Étal/Boutique +6, Revenus augmentés de 10% à partir de cette année.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

MARCHAND ITINÉRANT/CONTEUR

De nombreux marchands itinérants sont également conteurs ; ce sont en fait des sortes de bardes sous-marins qui voyagent de communauté en communauté. Ils vivent en vendant des marchandises, en donnant des spectacles et surtout en faisant le compte-rendu des derniers événements aux membres des communautés isolées. Ce sont aussi de formidables narrateurs et, généralement, ils sont pleins d'imagination. Ils n'ont jamais beaucoup d'argent et profitent habituellement de l'hospitalité des petites communautés.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les marchands itinérants peuvent venir de n'importe quelle communauté du monde sous-marin. En revanche, ils visitent le plus souvent les petites communautés isolées.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Enseignement, Expression artistique (au choix, en général Conte, Musique, etc.).
- **Connaissances :** Cartographie, Commerce/Trafic (au choix, en général Équipements courants), Connaissance des nations/organisations (au choix), Éducation/Culture générale, Navigation.
- **Furtivité/Subterfuges :** Déguisement/Imitation, Pickpocket.
- **Langues :** néo-azuran, soléen, un autre langue courante au choix.
- **Pilotage :** Pilotage (Navires légers).
- **Techniques :** Analyse sonscans, Artisanat (par exemple Fabrication de drogues, d'onguents, etc.), Premiers soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1+	Marchand itinérant	500 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 2/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/an
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel, Stock de marchandises.
- **Matériel accessible :** Petit navire de transport (à crédit, endettement pour le navire réduit de 1 à 5% par an), Matériel standard.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1
2. **Prestation :** le marchand a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2, Stock de marchandises +2.
3. **Secret :** le marchand connaît un secret qu'il a découvert au cours d'un de ses voyages. Cela peut être l'emplacement d'une base secrète, d'une épave, etc. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Le personnage pourra éventuellement monnayer cette information s'il le souhaite.
4. **Reliques :** le personnage a découvert des reliques du temps passé ou des objets étranges. Ces breloques ont une valeur de 1d100 x 500 sols mais peuvent aussi avoir beaucoup plus d'importance (à déterminer par le MJ).
5. **Accueil des communautés :** le marchand est bien accueilli sur une communauté (à déterminer). Allié +1, Célébrité +2, Relations +4.
6. **Année faste :** bonne année pour le marchand. Revenus triplés pour l'année et stock de marchandises +4.
7. **Réseau au marché noir :** le marchand bénéficie d'un réseau au marché noir pour écouler sa marchandise. Réseau +6, Allié +1, Relation +2.
8. **Récupération de marchandises :** le marchand a récupéré un stock de marchandises dans une épave. Stock de marchandises +6.
9. **Coup commercial :** le marchand a réussi un gros coup commercial. Salaire doublé pour l'année, Célébrité +4, Points de compétence : +4, stock marchandises +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

MÉDECIN/CHIRURGIEN

Spécialistes des soins et des maladies, les médecins et les chirurgiens sont utiles partout. Leur formation est généralement assurée par de grandes sociétés pharmaceutiques, génétiques ou par les prêtres du Culte du Trident.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un médecin peut venir de n'importe quelle communauté mais il passera ses premières années dans les grandes stations comme Équinoxe ou les capitales des nations sous-marines. Le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Les premières années, le personnage devra nécessairement exercer dans une communauté importante. S'il perd son emploi après la neuvième année, cela peut signifier qu'il a trempé

dans un scandale, a mal soigné ou même tué par mégarde un personnage important, etc. Les gens, en général, se méfient des médecins qui ne sont pas issus de leur propre communauté. On les soupçonne souvent d'être des agents au service de laboratoires génétiques ou d'autres organisations.

CONDITIONS REQUISES

Études supérieures : Médecine.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Médecine en général, mais aussi Biologie/Physiologie, Cybertechnologie, Génétique, Psychologie/Psychiatrie, etc., en fonction de la spécialité).
- **Langues :** métalan, azuran, néo-azuran.
- **Techniques :** Chirurgie, Informatique, Premiers soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Étudiant	200 sols/an
7-12	Médecin public	1 000 sols/an
13-14	Médecin privé	4 000 sols/an
15-16	Médecin 1ère catégorie	8 000 sols/an
17-18	Médecin confirmé	12 000 sols/an
19-20	Médecin	18 000 sols/an
21+	Expert en médecine	20 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/4 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Cabinet médical, Pharmacie personnelle, Matériel, Base de données médicales.
- **Matériel accessible :** Matériel médical, Matériel standard, Poisons et drogues.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Prestation :** le médecin a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Pharmacie personnelle +2.
3. **Guilde :** le personnage a été remarqué et engagé par la Guilde des médecins. Son salaire est augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +4, Cabinet médical +2.
4. **Grande société :** le personnage a été contacté par une grande société (comme Cortex). Si le PJ accepte, son salaire est augmenté de 20% à partir de cette année, Célébrité +4, Points de compétence +3, Cabinet médical +2. Un tel choix aura forcément des répercussions sur l'avenir du PJ.
5. **Trafiquants :** le médecin a été contacté par des trafiquants d'organes. Si le PJ accepte, il quadruple son salaire pour l'année, mais cela peut avoir des répercussions sur son avenir.
6. **Personnage influent :** le médecin a soigné un personnage influent. Points de compétence +2, Célébrité +4, Salaire doublé pour cette année, Cabinet médical +2, Allié +1, Relations +2.
7. **Client prestigieux :** le médecin a un client célèbre. Revenu augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +6, Cabinet médical +4, Allié +1, Relations +2.
8. **Expérience interdite :** le médecin a participé à des expériences médicales interdites et très dangereuses. Points de compétence +5, Revenu doublé pour l'année, Pharmacie personnelle +2.
9. **Stock et données :** Pharmacie personnelle +6, Données médicales + 4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

MERCENAIRE

Voici une Profession de plus en plus répandue au fond des mers. Il y a donc beaucoup de concurrence et seuls quelques élus arrivent à se faire un nom. Le principal travail des Mercenaires consiste à défendre les petites communautés.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un Mercenaire peut être originaire de n'importe quelle communauté.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE.
- **Communications/Relations sociales :** Intimidation.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil, Mercenaires), Navigation, Tactique (Opérations commandos).
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte, Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes lourdes (tir), Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils/Armes d'épaule, Tir automatique.
- **Furtivité :** Camouflage/Dissimulation, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armures (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Scooters sous-marins), Télépilotage.
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation, Pièges, Survie.
- **Techniques :** Analyse sonscans, Explosifs, Premiers soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Mercenaire	500 sols/an
7-8	Sergent	1 000 sols/an
9-10	Sergent	2 000 sols/an
11-14	Sergent	4 000 sols/an
15-18	Lieutenant	8 000 sols/an
19+	Capitaine	12 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Armure de plongée Exo-1 ou petit navire sous-marin (à crédit/Endettement réduit de 1 à 5% par an), Armement, Armures et protections, Matériel standard.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Constitution +1
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Guilde :** le personnage a été remarqué et engagé par la Guilde des Mercenaires. Son salaire est augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +4, Matériel +2
4. **Grande société :** le personnage a été contacté par une grande société comme Légion, les Loups des Profondeurs, la Cohorte Gabrielle, etc. Si le PJ accepte, son salaire est augmenté de 20%, Célébrité +4, Points de compétence +4. Un tel choix aura forcément des répercussions sur l'avenir du PJ.
5. **Action d'éclat :** le personnage a participé à une bataille importante. Points de compétence +4, Célébrité +4, revenu doublé pour l'année.
6. **Réseau d'informateurs :** le personnage bénéficie d'un réseau d'informateurs qui le renseignent sur d'éventuels contrats. Célébrité +2, Relations +6.
7. **Dépôt d'armes :** le personnage a accumulé du matériel militaire. Matériel +6.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. Allié +1, Relations +2.
9. **Année faste :** bonne année, la paie est doublée, Célébrité +2, Matériel +2.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

MINEUR

Les mineurs mènent certainement une existence parmi les plus dures qui soient. Ils passent leur vie dans les mines sous-marines les plus profondes, à extraire de précieux minerais.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un mineur peut venir de n'importe quelle région du monde. C'est une des Professions les plus répandues au fond des mers.



COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Endurance, Escalade, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE.
- **Combat (contact) :** Armes lourdes (contact), Combat armé.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine ou d'accueil).
- **Langues :** Klan.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures externes, Armures sous-marines), Pilotage (Véhicules de sol, Véhicules souterrains), Télépilotage.
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans, Souterrains), Survie.
- **Techniques :** Explosifs, Mécanique (Véhicules de sol, Véhicules souterrains).

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Mineur apprenti	500 sols/an
3-6	Mineur	1 000 sols/an
7-8	Mineur 1ère catégorie	2 000 sols/an
9-10	Mineur Classe A	3 000 sols/an
11-12	Mineur Classe B	4 000 sols/an
13-18	Mineur Classe C	5 000 sols/an
19-20	Mineur expert	8 000 sols/an
21+	Maître de mine	12 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/6 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Concession, Relations, Célébrité, Matériel.
- **Matériel accessible :** Armure de plongée exo-1 (à crédit : endettement réduit de 1 à 5% par an), Matériel standard.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Force.
2. **Concession :** le personnage a obtenu les droits d'une nouvelle concession non exploitée (à définir par le MJ).
3. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2, Matériel +2
4. **Guilde :** le mineur a été remarqué et engagé par la Guilde des mineurs. Son salaire est augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +4, Concession +2.
5. **Année faste :** bonne année, la paie est doublée, Célébrité +2, Matériel +2.
6. **Unité des mineurs :** le personnage peut compter sur l'aide de ses confrères pour se tirer d'un mauvais pas, trouver une planque, etc. Alliés +2, Relations +4.
7. **Aide de la communauté :** le mineur bénéficie de l'aide de la communauté. Matériel +6, Concession +2.
8. **Entreprise privée :** le mineur est engagé par une entreprise privée. Son salaire est augmenté de 20% à partir de cette année, Célébrité +2.
9. **Nouveau filon :** Concession +6.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

OFFICIER NAVAL/ NAVIGATEUR

Les officiers navals sont spécialisés dans le pilotage de navire de grande taille et les voyages au long cours. Vous devez choisir une spécialité :

- Marine civile
- Marine militaire

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les officiers navals et les navigateurs peuvent être originaires de toutes les communautés. Ils sont cependant formés par les flottes marchandes ou militaires des grandes nations.

CONDITIONS REQUISES

- **Marine civile :** Études supérieures (École navale) ou 15 années d'expérience en tant que Sous-marinier.
- **Marine militaire :** Études supérieures (École navale).

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Endurance, Manœuvres sous-marines.
- **Combat (tir) :** Armes de poing.
- **Communications/Relations sociales :** Commandement.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Cartographie, Connaissance des nations/organisations (au choix), Éducation/Culture générale, Navigation, Tactique (combat naval).
- **Langues :** Langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, soléen, une autre langue au choix.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armures (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Navires lourds, Véhicules de sol).
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation.
- **Technique :** Analyse sonscans.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-5	Aspirant *	12 000 sols/an
6-11	Lieutenant *	20 000 sols/an
12+	Capitaine	36 000 sols/an

** Les Officiers sortis du rang accède directement au grade de Lieutenant.*

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/6 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel (inclus du matériel militaire).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Distinction/Prestation :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat, ou bien il a effectué un travail particulièrement remarqué. Argent doublé pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Matériel +2.

3. **Confrérie :** le personnage a été remarqué par une confrérie pirate et a l'occasion de rejoindre ses rangs. Si le personnage accepte, il devient Pirate. Qu'il accepte ou non, Compétences +3, Relations +2, Célébrité +3.
4. **Année faste :** bonne année, la paie est doublée, Célébrité +2, Matériel +2.
5. **Secret/Carte :** le personnage, à bord d'un navire ou dans un port, a entendu parler d'un secret ou d'une carte au trésor ou d'une ancienne légende. C'est au MJ d'en déterminer les détails.
6. **Unité des marins :** le personnage peut compter sur l'aide de ses confrères pour se tirer d'un mauvais pas, trouver une planque, etc. Alliés +2, Relations +4.
7. **Trafic :** le personnage accepte de transporter et de faire entrer de la marchandise dans un port pour le compte d'une organisation. Revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Allié +1, Relations +3, Matériel +2.
8. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Des amis dans chaque port :** le personnage connaît des personnes dans de nombreux ports. Il peut s'agir de douaniers, de prostitué(e)s, de barmen, d'agents de la sécurité, etc. Alliés +3, Relations +6.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

OFFICIER MILITAIRE

Les officiers de l'armée sont formés par les écoles militaires. Spécialisés dans le commandement des troupes et la mise en œuvre de la tactique, ils sont en général moins portés sur l'action que les soldats.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un personnage devenant directement Officier militaire est forcément originaire d'une des grandes nations sous-marines. Les officiers des petites communautés sont eux d'anciens soldats sortis du rang (à moins qu'il ne s'agisse de mercenaires… ou de déserteurs).

CONDITIONS REQUISES

Études supérieures (École militaire) ou 15 années d'expérience en tant que Soldat/Milicien ou Techno-hybride ou 12 années d'expérience en tant que Soldat d'élite ou Veilleur.

À ses débuts, un Officier militaire n'est censé diriger que des opérations externes et sous-marines régulières. Après 2 ans d'expérience au grade de Lieutenant, il peut prétendre au commandement des opérations en milieu hostile (ou rester dans les opérations régulières, au choix). Il doit toutefois choisir une spécialité : Souterrains ou Surface.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES GÉNÉRALES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines.
- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues, Techniques spéciales (au choix).
- **Combat (tir) :** Armes lourdes (tir), Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils.
- **Communications/Relations sociales :** Commandement, Intimidation.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (au choix), Connaissance des milieux sociaux/professionnels (Armée), Éducation.
- **Furtivité :** Furtivité/Déplacement silencieux.

  Opérations en milieu hostile : Camouflage.
- **Langues :** Langue maternelle, langue de la communauté d'accueil, une autre langue au choix (notamment langue des pays alliés ou ennemis).
- **Opérations militaires :** Stratégie, Tactique (Combat terrestre, Combat sub-tactique).

  Opérations en milieu hostile (Surface) : Armes satellites.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armures (Armures externes, Armures sous-marines), Pilotage (Véhicules terrestres et sous-marins).

  Opérations en milieu hostile (Souterrains) : Pilotage (Véhicules souterrains).
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie.

  Opérations en milieu hostile (Souterrains) : Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains).

  Opérations en milieu hostile (Surface) : Connaissance d'un milieu naturel (Surface).
- **Techniques :** Analyse sonscans, Explosifs.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

Unités régulières

ANNÉES_	Titre	Économies
1-5	Aspirant *	4 000 sols/an
6-11	Lieutenant *	6 000 sols/an
12+	Capitaine	10 000 sols/an

** Les Officiers sortis du rang accèdent directement au grade de Lieutenant.*

Unités d'élite

ANNÉES_	Titre	Économies
1-5	Aspirant *	12 000 sols/an
6-11	Lieutenant *	18 000 sols/an
12+	Capitaine	30 000 sols/an

** Les Officiers sortis du rang accèdent directement au grade de Lieutenant.*

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/6 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel (inclus du matériel militaire).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1.
2. **Bataille :** le personnage a participé à une bataille. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Distinction :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat : argent doublé pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Matériel +2.

4. **Héros :** le personnage a participé à une bataille et a eu une distinction. Argent triplé pour l'année, Points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +3.
5. **Élite :** le personnage a participé à une bataille et a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6, Matériel +4.
6. **Prestation :** le personnage a été remarqué par sa hiérarchie. Point de compétence +1, Célébrité +1.
7. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. Allié +1, Relations +2.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Alliés +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

OUVRIER/DOCKER

Les ouvriers, à l'instar des mineurs, ont un travail pénible et, en plus, mal rémunéré. Ils ont par contre l'énorme avantage de bien connaître les stations dans lesquelles ils travaillent et d'avoir beaucoup d'amis.



<< LES DOCKERS N'AIMENT PAS LES INTRUS_

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un ouvrier peut venir de n'importe quelle région du monde. C'est une des Professions les plus répandues au fond des mers.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Endurance, Respiration FOE.
- **Combat (contact) :** Armes lourdes (contact), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil).
- **Pilotage :** Manœuvre d'armures (Armures externes, Armures sous-marines), Télépilotage.
- **Techniques :** Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie, ou toute autre Compétence liée au domaine d'activité du personnage).

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Apprenti	300 sols/an
3-6	Ouvrier Classe A	500 sols/an
7-8	Ouvrier Classe B	1 000 sols/an
9-10	Ouvrier Classe C	2 000 sols/an
11-12	Ouvrier Classe D	3 000 sols/an
13-18	Ouvrier qualifié	4 000 sols/an
19-20	Ouvrier Expert	5 000 sols/an
21+	Maître Ouvrier	8 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Force.
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2.
3. **Guilde :** le personnage a été remarqué et engagé par la Guilde des ouvriers/dockers. Son salaire est augmenté de 10% à partir de cette année, Célébrité +4, Matériel +2.
4. **Unité ouvrière :** le personnage peut compter sur l'aide de ses confrères pour se tirer d'un mauvais pas, trouver une planque, etc. Alliés +2, Relations +4.
5. **Année faste :** bonne année, la paie est doublée, Célébrité +2, Matériel +2.
6. **Matériel détourné :** le personnage a mis du matériel de côté en se servant dans les entrepôts. Matériel +6.
7. **Aide à la contrebande :** le personnage aide à faire passer de la marchandise de contrebande. Son salaire est augmenté de 20% à partir de cette année, Matériel +2.

8. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Pirates :** le personnage a été remarqué par une confrérie pirate et a l'occasion de rejoindre ses rangs. Si le personnage accepte, il devient Pirate. Qu'il accepte ou non, points de compétence +3, Relations +2, Célébrité +3.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

PILOTE DE CHASSE

Les pilotes de chasseurs forment une élite au cœur des forces armées d'une communauté ou d'une nation. Leur entraînement commence toujours dans les forces navales ou terrestres mais peut se poursuivre dans le civil en tant que mercenaire (notamment en cas de Renvoi, sur la table des Revers par exemple). Le personnage doit choisir une spécialité :

- Pilote de chasseur sous-marin
- Pilote de chasseur atmosphérique

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un pilote peut être originaire de n'importe quelle zone géographique mais il commence forcément son entraînement comme recrue dans l'armée d'une grande nation.

CONDITIONS REQUISES

Études supérieures (Sciences).

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance.

  Pilote de chasseur sous-marin : Respiration FOE.
- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing.

  Pilote de chasseur sous-marin : Armes sous-marines.
- **Connaissances :** Cartographie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Éducation/Culture générale, Navigation.

  Pilote de chasseur atmosphérique : Tactique (Combat terrestre).

  Pilote de chasseur sous-marin : Tactique (Combat naval).
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, langage des signes.
- **Pilotage :** Télépilotage.

  Pilote de chasseur atmosphérique : Manœuvre d'armures (Armures externes, Armures atmosphérique), Pilotage (Chasseurs atmosphériques).

  Pilote de chasseur sous-marin : Manœuvre d'armures (Armures sous-marines), Pilotage (Chasseur sous-marins, Navires légers, Véhicules de sol).
- **Survie/Extérieur :**

  Pilote de chasseur atmosphérique : Connaissance d'un milieu naturel (Surface).

  Pilote de chasseur atmosphérique : Connaissance d'un milieu naturel (Océans).
- **Techniques :** Analyse sonscans, Informatique, Mécanique (Chasseurs atmosphériques ou sous-marins), Électronique.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	800 sols/an
2-5	Soldat	1 600 sols/an
6-7	Vétéran	6 000 sols/an
8-11	Sergent	12 000 sols/an
12-15	Lieutenant	20 000 sols/an
16+	Capitaine	36 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/6 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel (inclus du matériel militaire).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes de contact (couteau gratuit), Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1.
2. **Bataille :** le personnage a participé à une bataille. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Distinction :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat : salaire doublé pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Matériel +2.
4. **Héros :** le personnage a participé à une bataille et a eu une distinction. Salaire triplé pour l'année, points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +3.
5. **Élite :** le personnage a participé à une bataille et a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6, Matériel +4.
6. **Prestation :** le personnage a été remarqué par sa hiérarchie, point de compétence +1, Célébrité +1.
7. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. Allié +1, Relations +2.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Allié +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

PIRATE

Le personnage est membre d'une confrérie pirate. Il peut choisir librement d'être un boucanier, un forban, un pirate, etc.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Soit le personnage est né dans une communauté pirate, soit il a été capturé par des forbans et n'a pas eu d'autre choix que de rejoindre leurs rangs. Un changement de profession ou une perte d'emploi indique que le PJ a quitté la piraterie ou changé de confrérie. Il ne peut choisir de quitter cette Profession pour en exercer une autre tant qu'il n'a pas été renvoyé.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Manœuvres sous-marines.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils, Tir automatique.
- **Communications/Relations sociales :** Intimidation.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (nations pirates), Jeu, Tactique (Opérations commando).
- **Furtivité/Subterfuge :** Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** néo-azuran, ithraxien.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures sous-marines), Télépilotage.
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Mousse	2D100 sols/an
7-16	Pirate	1D10 x 100 sols/an
17+	Pirate	1D100 x 100sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (**au choix du MJ**).
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relation, Célébrité, Matériel, Corruption/Chantage.
- **Matériel accessible :** Sabre (gratuit), Armure de plongée exo-1 (gratuite), tout type de matériel (volé, évidemment !).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1.
2. **Prestation :** le pirate a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +2, Corruption/Chantage +2.
3. **Butin :** l'année a été bonne, le pirate touchera 100 x 1D10 sols supplémentaires, Célébrité +2, Matériel +2.
4. **Confrérie :** le personnage a été remarqué par une grande confrérie et a l'occasion de rejoindre ses rangs. Argent doublé à partir de cette année (on ne triple pas la paie, même si on réussit un nouveau jet), points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +4.
5. **Mise à prix :** la tête du personnage est mise à prix par une ou plusieurs nations. C'est généralement une grande fierté pour les pirates. Célébrité +6. Base de la récompense : Célébrité x 1 000 sols. Chaque résultat « Mise à prix » double cette somme.
6. **Carte :** le personnage a récupéré une carte au trésor. Celui-ci devra être déterminé par le MJ.
7. **Respect/Violation du code :** le personnage est réputé pour respecter ou pour violer le code (au choix). Célébrité +4, Allié +1, Relations +4.
8. **Transfert génétique :** le pirate a le grand honneur de pouvoir transmettre ses gènes de génération en génération. Célébrité +6, Relations +4, Allié +2.
9. **Arène :** le personnage a triomphé dans un combat d'arène, revenus doublés pour l'année, Célébrité +4, Matériel +2.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

POLICIER/ENQUÊTEUR

Qu'il travaille en tant que policier dans un service officiel ou en tant qu'agent pour une entreprise privée, le personnage est spécialisé dans les enquêtes et les filatures.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Le personnage peut-être originaire de n'importe quelle communauté.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte, Techniques défensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Commandement, Intimidation.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil, Crime organisé…), Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Connaissance des drogues, Droit).
- **Furtivité/Subterfuge :** Discrétion/Filature, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** néo-azuran, soléen.
- **Survie/Extérieur :** Observation.
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance, Informatique, Premiers soins, Systèmes de sécurité.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	200 sols/an
2-5	Policier	800 sols/an
6-7	Policier	2 400 sols/an
8-11	Inspecteur	5 000 sols/an
12-15	Lieutenant	12 000 sols/an
16+	Capitaine	20 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Bases de données, Célébrité, Corruption/Chantage, Relations.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes à feu (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures (une armure de base gratuite).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Distinction :** le personnage a été distingué à la suite de l'une de ses enquêtes. Revenus doublés pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3.
3. **Prestation :** le personnage a été remarqué par sa hiérarchie, point de compétence +1, Célébrité +1.
4. **Héros :** le personnage a bouclé une grosse affaire et a eu une distinction. Revenus triplés pour l'année, points de compétence +4, Célébrité +4.
5. **Élite :** le personnage a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6.
6. **Réseau d'informateurs :** le personnage a des informateurs, Relations +8.
7. **Procédures limites :** le personnage peut abuser de sa position. Corruption/Chantage +4, revenus doublés pour l'année, Ennemi +1.
8. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Allié +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

PRÊTRE DU TRIDENT

Les Prêtres du Trident sont les individus les plus respectés et les plus craints du fond des mers. Diplomates, médecins, conseillers, chercheurs, ils sont dans tous les domaines d'activité. Même si l'on ne peut éviter d'évoquer la Force Polaris en parlant du Trident, il n'est pas nécessaire d'en être doté pour faire partie du Culte. **Cette Profession n'est disponible qu'avec l'accord du MJ.**

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un PJ souhaitant être Prêtre du Trident peut venir de n'importe quelle station, mais sera forcément formé sur Équinoxe.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Commandement, Éloquence/Persuasion, Enseignement.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil (ou Équinoxe), Culte du Trident), Éducation/Culture générale, Sciences/Connaissances spécialisées (selon spécialité, en général : Administration/Gestion, Médecine, Psychologie, Sciences politiques).
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, absolan, inésis.
- **Techniques :** Premiers soins.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental, Contrôle corporel, Maîtrise du Polaris (à partir de la troisième année seulement) et un pouvoir de la Force Polaris toutes les 5 années d'expérience (3 pouvoirs maximum et seulement si le personnage est capable d'utiliser le Polaris).

Note : si le Prêtre est capable d'utiliser la Force Polaris, il peut, à partir de la troisième année, dépenser des points de compétence dans la Maîtrise du Polaris comme s'il s'agissait d'une Compétence professionnelle.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Novice	100 sols/an
3-8	Initié	500 sols/an
9-12	Aspirant	2 000 sols/an
13+	Prêtre	6 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/3 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel, Cabine privée.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes blanches, Matériel informatique.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1.
2. **Prestations :** le prêtre a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2, Cabine privée +2.
3. **Corps d'élite :** le personnage a été intégré dans un des services d'élite du Trident en tant qu'administratif (Orphée, Lares, Esculapes ou Hermès). Points de compétence +4, Célébrité +4, Cabine privée +4.
4. **Ordonnateurs :** le personnage est accepté dans ce corps d'élite et a accès aux Compétences suivantes : *Acrobatie/Équilibre*, *Combat au contact*. Célébrité +2, Points de compétence +4.
5. **Traître :** le personnage a l'occasion d'être recruté par un traître au cœur du Trident. Le PJ ne connaîtra pas son identité mais il peut accepter de travailler pour lui. Dans ce cas, paie doublée à partir de cette année et Matériel +4. S'il refuse, il gagne la confiance de ses supérieurs, sa paie est doublée pour cette année (prime), Cabine privée +2, Relations +2, Allié +1, Ennemi +1.

6. **Soleil noir :** le personnage est approché par des membres du Soleil noir. Le PJ peut accepter de les rejoindre ou décliner leur offre. Les effets sont similaires à Traître.
7. **Réseau d'informateurs sur Équinoxe :** le personnage bénéficie de l'aide d'un réseau d'informateurs sur Équinoxe. Relations +6.
8. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Récompense :** pour son excellent travail, le prêtre est récompensé par ses supérieurs. Points de compétence +2, Matériel +4, Cabine privée +4, revenus doublés pour l'année.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

PROSTITUÉ(E)

Dans un monde où la vie de couple est assez rare, le labeur quotidien extrêmement lourd à porter et où l'information revêt une importance vitale, la prostitution joue un rôle primordial. Elle est admise par toutes les nations du monde sous-marin, car elle sert principalement de soupape morale et sociale pour la population. Mais c'est aussi un formidable instrument de renseignement utilisé par tous les services d'espionnage et de sûreté. C'est une Profession extrêmement respectée et généralement organisée au plus haut niveau d'une nation.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un ou une prostitué(e) peut être originaire de n'importe quelle communauté.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Entregent/Séduction, Expression artistique (au choix), Éloquence/Persuasion.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Éducation/Culture générale, Sciences/Connaissances spécialisées (Connaissance des drogues, Psychologie).
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, une autre langue courante au choix.
- **Furtivité/Subterfuge :** Pickpocket.
- **Survie/Extérieur :** Observation.
- **Techniques :** Art/Artisanat (Cuisine), Premiers soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-4	Apprenti	500 sols/an
5-8	Prostitué(e)	1 000 sols/an
9+	Expert(e)	6 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 2/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 2/an
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Corruption/Chantage, Matériel, Cabine privée.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Poisons et drogues, Armes blanches.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Présence +1.
2. **Prestations :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2, Corruption/Chantage +2.
3. **Corps d'élite :** le personnage a été engagé par le groupe le plus prestigieux dans ce domaine, Néovat. Points de compétence +4, Cabine privée +2, Célébrité +2, Revenus augmentés de 20% à partir de cette année. Bénéficie automatiquement de la protection de cette organisation.
4. **Espion :** le personnage a été contacté pour espionner au service d'un groupe. Sur Équinoxe, il s'agira vraisemblablement des Veilleurs. Si le PJ accepte, ses revenus sont augmentés de 10% à partir de cette année, points de compétence +2, Matériel +4, Cabine privée +4.
5. **Protecteur :** le personnage a un protecteur plus ou moins puissant. Il peut s'agir d'un personnage important, d'une organisation, d'une confrérie pirate, d'un seigneur du crime, etc. Allié +1, Célébrité +4, Cabine privée +4.
6. **Personnalité :** le personnage a une personnalité importante comme client. Revenus augmentés de 50% à partir de cette année.
7. **Prime :** argent doublé pour l'année. Célébrité +1, Points de compétence +2.
8. **Secret :** le personnage a appris un secret important. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Le personnage pourra éventuellement monnayer cette information s'il le souhaite.
9. **Unité des prostitués :** le personnage peut compter sur l'aide de ses confrères ou consoeurs pour se tirer d'un mauvais pas, trouver une planque, etc. Alliés +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

SCIENTIFIQUE/ INGÉNIEUR

Spécialistes de la recherche scientifique ou de la conception de machines et d'équipements technologiques, ces personnages sont choyés par les grandes nations et les grandes entreprises. Il faut toutefois choisir un domaine de recherche ou d'activité.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Le personnage peut avoir n'importe quelle origine, mais il doit avoir fait ses études et ses premières années de carrière dans une grande nation.

CONDITIONS REQUISES

Études supérieures (Sciences/Sciences humaines ou École d'ingénieur).

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Communications/Relations sociales :** Éloquence/Persuasion, Enseignement.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (au choix), Cryptographie, Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix, en fonction du domaine de recherche ou d'activité).
- **Langues :** métalan, néo-azuran, néolan.
- **Techniques :** Électronique, Génie technique (au choix, en fonction du domaine de recherche ou d'activité), Informatique et toute autre Compétence utile au champs d'activité du personnage.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Étudiant	200 sols/an
7-12	Doctorant	1 000 sols/an
13-14	Chercheur	4 000 sols/an
15-16	Chef de projet	8 000 sols/an
17-18	Scientifique confirmé	12 000 sols/an
19-20	Responsable de recherches	18 000 sols/an
21+	Expert	20 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/2 ans
- **Opposants :** 1/2 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Cabine privée, Influence, Matériel, Bases de données.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Drone de traduction et de stockage de données, Matériel informatique, Réseau.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +3, Bases de données +2.
3. **Découverte :** le personnage a découvert un fait scientifique ou un procédé technologique important. Points de compétence +4, Célébrité +4, Allié +1, Ennemis +2, Relations +4, Bases de données +4.
4. **Sombre secret :** le personnage a découvert des plans de recherche gênants appartenant à un laboratoire concurrent ou à une puissance étrangère. Joueur et MJ peuvent s'entendre pour déterminer quel est ce secret. Points de compétence +6, Célébrité +6, Allié +1, Opposants +3 (ou Ennemi +1), Relations +4, Bases de données +6.
5. **Mécène :** les recherches du personnage sont financées par un mécène (un individu ou une grande société). Points de compétence +2, Célébrité +2, Allié +1, argent doublé pour l'année et revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Bases de données +4.
6. **Financement gouvernemental :** les recherches du personnage sont financées par un gouvernement ou une grande communauté. Points de compétence +3, Célébrité +4, Allié +2, revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Bases de données +6.
7. **Réseau :** l'érudit peut compter sur un réseau de confrères en cas de besoin. Relations +6.
8. **Cabine privée :** pour avoir fait des recherches utiles pour une communauté, le personnage bénéficie d'un espace gratuit dans cette communauté. Cabine privée +6.
9. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

SOLDAT/MILICIEN

La Profession de soldat est une des plus risquées qui soient. Un PJ peut faire partie de l'armée d'une grande nation ou être milicien dans une petite communauté.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un soldat peut venir de n'importe quelle région du monde.



COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance, Escalade.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (au choix), Armes spéciales (au choix), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes lourdes (tir), Armes de poing, Fusils, Tir automatique.
- **Communications/Relations sociales :** Commandement, Intimidation.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Tactique (Opérations commando).
- **Furtivité/Subterfuge :** Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation.
- **Techniques :** Explosifs, Premiers soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	100 sols/an
2-5	Soldat	400 sols/an
6-7	Vétéran	1 200 sols/an
15+	Sergent	2 500 sols/an
15+	Accès au grade de Lieutenant *	

* *Voir la Profession Officier militaire*

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/3 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/5 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Matériel (inclus du matériel militaire).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Arme de contact (couteau gratuit), Arme de poing (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures (une armure de base gratuite).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1.
2. **Bataille :** le personnage a participé à une bataille. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Distinction :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat : argent doublé pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Matériel +2.
4. **Héros :** le personnage a participé à une bataille et a eu une distinction. Argent triplé pour l'année, points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +3.
5. **Élite :** le personnage a participé à une bataille et a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie, même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6, Matériel +4.
6. **Prestation :** le personnage a été remarqué par sa hiérarchie. Point de compétence +1, Célébrité +1.
7. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. Allié +1, Relations +2.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Alliés +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

SOLDAT D'ÉLITE

Les soldats d'élite font partie d'unités militaires spécialisées. Vous devez choisir une spécialité :

• **Commandos marins :** spécialistes du combat en armure de plongée. Ce sont des unités particulièrement renommées dans toutes les grandes armées du monde.

• **Commandos souterrains :** les soldats entraînés à se battre sous terre sont généralement peu connus de la population. Ils passent leur vie dans les bases proches des territoires des Foreurs.

• **Commandos de surface :** entraînés pour se battre en surface, ces soldats sont particulièrement robustes et psychologiquement préparés à affronter les horreurs de l'ancien monde. C'est une Profession très dangereuse et particulièrement pénible.

• **Forces spéciales :** les soldats des forces spéciales sont spécialisées dans les interventions rapides et/ou discrètes (assassinat, sabotage, infiltration, enlèvement, anti-terrorisme…).

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

• **Commandos marins :** un commando marin est forcément originaire d'une des grandes nations sous-marines.

• **Commandos souterrains :** un personnage souhaitant faire partie des commandos souterrains doit exercer dans une communauté ou un pays ayant un contact avec les Foreurs.

• **Commando de surface :** un soldat de ce type ne peut provenir que d'une nation ou d'une communauté ayant accès à la surface.

• **Forces spéciales :** toutes les grandes nations possèdent des forces spéciales. Ces soldats sont toutefois beaucoup plus rares dans les communautés plus modestes.

CONDITIONS REQUISES

Trois ans d'expérience en tant que Soldat/Milicien. De plus, deux des Attributs suivants doivent être au niveau 15 ou plus : Force, Constitution, Volonté.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance.

  Commando marin : Manœuvres sous-marines, Respiration FOE.

  Commando souterrain et de surface : Escalade.

- **Combat (contact) :** Arts martiaux (au choix), Armes spéciales, Combat armé, Combat à mains nues.

  Commando marin : Armes lourdes (contact).

- **Combat (tir) :** Armes lourdes (tir), Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Tir automatique.

  Commando marin : Armes sous-marines.

  Commando de surface et Force spéciales : Tir de précision.

- **Connaissances :** Cartographie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Connaissance des milieux sociaux/professionnels (Armée), Tactique (Opérations commando).
- **Furtivité :** Camouflage, Furtivité/Déplacement silencieux.

- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néo-azuran.

  Commando marin : langage des signes.
- **Pilotage :** Télépilotage.

  Commando marin : Manœuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Véhicules de sol).

  Commando souterrain : Manœuvre d'armure (Armures externes), Pilotage (Véhicules souterrains, Véhicules de sol).

  Commando de surface : Manœuvre d'armure (Armures externes, Armures atmosphériques), Pilotage (Véhicules de sol).
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation, Survie.

  Commando marin : Chasse/Pistage, Connaissance d'un milieu naturel (Océans).

  Commando souterrain : Chasse/Pistage, Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains).

  Commando de surface : Chasse/Pistage, Connaissance d'un milieu naturel (Surface).
- **Techniques :** Analyse sonscans, Explosifs, Premiers soins.

  Commando marin, souterrain et de surface : Pièges.

  Commando de surface : Mécanique (Véhicules de sol).

  Force spéciales : Espionnage/Surveillance, Système de sécurité.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

Commandos marins/Forces spéciales

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	400 sols/an
2-5	Soldat	800 sols/an
6-7	Vétéran	3 000 sols/an
8-11	Sergent	6 000 sols/an
12+	Accès au grade de Lieutenant *	
* *Voir la Profession Officier militaire*		

Commandos souterrains/de surface

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	500 sols/an
2-5	Soldat	1 200 sols/an
6-7	Vétéran	3 600 sols/an
8-11	Sergent	7 500 sols/an
12+	Accès au grade de Lieutenant *	
* *Voir la Profession Officier militaire*		

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :**

  Commandos marins : 1/2 ans

  Commandos souterrains : 1/3 ans

  Commandos de surface : 1/5 ans

  Forces spéciales : 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :**

  Commandos marins : 1/4 ans

  Commandos souterrains : 1/5 ans

  Commandos de surface : 1/6 ans

  Forces spéciales : 1/4 ans
- **Adversaires :**

  Commandos marins : 1/6 ans

  Commandos souterrains : 1/6 ans

  Commandos de surface : 1/6 ans

  Forces spéciales : 1/6 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Célébrité, Relations, Matériel (y compris matériel militaire).
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Arme de contact (couteau gratuit), Arme de poing (Pistolet avec permis gratuit).

  Commando marin : Armure de plongée exo-1 (gratuite), Protections et armures.

  Commando souterrain et de surface : Armure externe exo-1 (gratuite), Protections et armures (une armure de base gratuite).

  Force spéciales : Protections et armures (une armure de base gratuite).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1.
2. **Bataille :** le personnage a participé à une bataille. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Distinction :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat : argent doublé pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Matériel +2.
4. **Héros :** le personnage a participé à une bataille et a eu une distinction. Argent triplé pour l'année, Points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +3.
5. **Élite :** le personnage a participé à une bataille et a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie, même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6, Matériel +4.
6. **Prestation :** le personnage a été remarqué par sa hiérarchie. Point de compétence +1, Célébrité +1.
7. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. Allié +1, Relations +2.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Alliés +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

SOUS-MARINIER

Les sous-mariniers constituent les équipages des navires de pêche, des bâtiments militaires ou des cargos civils. Ils passent le plus clair de leur temps en mer, ne reprenant contact avec la civilisation que dans les ports. Ce sont des gens chaleureux… mais bagarreurs. Ils sont fascinés par l'océan qu'ils considèrent comme une entité vivante. Les marins sont superstitieux et racontent souvent les légendes les plus incroyables.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Ces marins peuvent venir de n'importe quelle communauté.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Endurance, Manœuvres sous-marines.
- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes sous-marines.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, ports commerciaux), Jeu, Navigation.
- **Langues :** néo-azuran, soléen.
- **Pilotage :** Manœuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Navires lourds, Scooters sous-marins), Télépilotage.
- **Survie/Extérieur :** Chasse/Pistage (équipage des navires de pêche seulement), Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Orientation, Survie.
- **Techniques :** Analyse sonscans, Armes embarquées/Artillerie.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-2	Mousse	500 sols/an
3-7	Sous-marinier	1 500 sols/an
8-14	Quartier-maître	3 000 sols/an
15+	Patron * Accès au grade de Lieutenant **	4 000 sols

** Petits navires de pêche ou de transport.*

*** Navires militaires ou cargos civils seulement. Voir la Profession Officier naval/Navigateur*

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4ans
- **Opposants :** 1/3ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel.
- **Matériel accessible :** Petit navire de pêche ou de transport (équipage des petits navires civils seulement ; navire à crédit : endettement réduit de 1 à 5% par an), matériel standard, matériel de pêche

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Constitution +1.
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2, Matériel +1.
3. **Confrérie :** le personnage a été remarqué par une confrérie pirate et a l'occasion de rejoindre ses rangs. Si le personnage accepte, il devient Pirate. Qu'il accepte ou non, Compétences +3, Relations +2, Célébrité +3.
4. **Année faste :** bonne année, la paie est doublée, Célébrité +2, Matériel +2.
5. **Guilde :** le personnage a été remarqué et engagé par la Guilde des marins/pêcheurs. Son salaire est augmenté 10% à partir de cette année, Célébrité de +3, Relations +2.
6. **Secret/Carte :** le personnage, à bord d'un navire ou dans un port, a entendu parler d'un secret ou d'une carte au trésor ou d'une ancienne légende. C'est au MJ d'en déterminer les détails.
7. **Unité des marins :** le personnage peut compter sur l'aide de ses confrères pour se tirer d'un mauvais pas, trouver une planque, etc. Alliés +2, Relations +4.
8. **Trafic :** le personnage accepte de transporter et de faire entrer de la marchandise dans un port pour le compte d'une organisation. Revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Allié +1, Relations +3, Matériel +2.
9. **Des amis dans chaque port :** le personnage connaît des personnes dans de nombreux ports. Il peut s'agir de douaniers, de prostitué(e)s, de barmen, d'agents de la sécurité, etc. Alliés +3, Relations +6.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

TECHNICIEN/ MÉCANICIEN

Les techniciens sont certainement les individus les plus respectés au fond des mers puisque ce sont eux qui réparent les installations et les appareils. Un bon technicien a toujours du travail et sa réputation monte très rapidement. Vous devez choisir un domaine d'activité spécifique (par exemple mécanique, informatique, etc.)

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les techniciens peuvent être originaires de n'importe quelle communauté.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Éducation/Culture générale, Science/Connaissances spécialisées (en rapport avec le domaine d'activité, par exemple Chimie, Géologie, Physique, etc.), Cryptographie (pour les spécialistes de la sécurité).
- **Langues :** langue de la communauté d'accueil, néolan.
- **Pilotage :** Télé-pilotage.
- **Subterfuge :** Système de sécurité.
- **Techniques :** en rapport avec le domaine d'activité, par exemple Électronique, Informatique, Mécanique (au choix), Piratage informatique (pour les spécialiste de la sécurité informatique), etc.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-7	Apprenti	500 sols/an
8-13	Technicie indépendant	1 500 sols/an
14-15	Technicien Classe A	3 000 sols/an
16-17	Technicien Classe B	6 000 sols/an
18-19	Technicien confirmé	8 000 sols/an
20-21	Chasseur de primes	12 000 sols/an
22+	Maître Technicien	20 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4 ans
- **Opposants :** 1/4 ans

- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel, Atelier, Assemblage.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Matériel correspondant à la profession du personnage.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Intelligence +1.
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Assemblage +2, Matériel +2.
3. **Guilde :** le personnage a été remarqué et engagé par la Guilde des techniciens. Revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Atelier +2, Célébrité de +3, Points de compétence +2, Matériel +2.
4. **Œuvre :** le personnage a participé à l'élaboration d'une œuvre importante (prototype, réparation d'une station majeure, création d'un navire, etc.) : Célébrité +4, Points de compétence +4, points d'assemblage +4, Atelier +4, Matériel +4.
5. **Contact :** le personnage a été contacté par une grande entreprise, par Malgo Huit-pattes à Équinoxe ou par les Charognards. Le PJ peut rejoindre l'organisation qui l'a contacté s'il le souhaite. Atelier +2, Matériel +4, Célébrité +3, Points de compétence +2, Assemblage +4.
6. **Année faste :** paie doublée pour l'année, Matériel +4, Atelier +2.
7. **Pièces détachées :** le personnage obtient du matériel. Matériel +6, Atelier +1.
8. **Protecteur/Mécène :** le technicien est protégé par un puissant personnage qui lui verse de généreux dons. Célébrité +4, Assemblage +6, revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Atelier +1, Allié +1.
9. **Contrebandiers/pirates :** il arrive au technicien d'aider des pirates ou des contrebandiers. Revenus augmentés de 10% à partir de cette année, Matériel +4, Assemblage +4, Relations +4, Alliés +2.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

TECHNO-HYBRIDE

Les techno-hybrides sont le produit de la science hégémonienne. Atrocement déformés par les implants qui leur permettent de respirer sous l'eau, ils forment un des groupes de combat les plus redoutés sous l'eau.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un techno-hybride ne peut être qu'Hégémonien.

CONDITIONS REQUISES

Être un techno-hybride !

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines.
- **Combat (contact) :** Armes lourdes (contact), Arts martiaux (Lutte), Combat armé, Combat à mains nues.



- **Combat (tir) :** Armes sous-marines, une autre Compétence d'arme au choix.
- **Communication/Relations sociales :** Intimidation.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (Hégémonie, Armée hégémonienne), Tactique (Opérations commando).
- **Furtivité/Subterfuge :** Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** langage des signes, néo-azuran, exon.
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Orientation, Survie.
- **Compétences spéciales :** Hybride.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	100 sols/an
2-5	Soldat	400 sols/an
6-7	Vétéran	1 200 sols/an
8-11	Sergent	2 500 sols/an
12-14	Major	6 000 sols/an
15+	Accès au grade de lieutenant *	

* *Voir la Profession Officier militaire*

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/8 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/10 ans
- **Opposants :** 1/10 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Matériel (inclus matériel militaire).
- **Matériel accessible :** Arme de poignet hybride (gratuit), Matériel standard, Armes blanches (couteau gratuit), Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures (une armure de base gratuite).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Constitution +1
2. **Bataille :** le personnage a participé à une bataille. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Distinction :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat. Revenus doublés pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Stock de marchandises +2.
4. **Héros :** le personnage a participé à une bataille et a eu une distinction. Revenus triplés pour l'année, points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +3.
5. **Élite :** le personnage a participé à une bataille et a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie, même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6, Matériel +4.
6. **Prestation :** le personnage a été remarqué par sa hiérarchie. Point de compétence +2, Célébrité +2.
7. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
8. **Camarades de combat :** le personnage peut compter sur l'aide de ses camarades de combat. Allié +1, Relations +2.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Allié +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

VEILLEUR

Les Veilleurs sont les soldats du Culte du Trident et de l'OESM. C'est avant tout une police internationale chargée de protéger les intérêts du Trident et ceux des petites communautés sous-marines. Le Veilleur est généralement un individu poli et dévoué (du moins en apparence).

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les Veilleurs sont formés sur Équinoxe pour la plupart. Ils peuvent être de n'importe quelle origine.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Athlétisme, Endurance.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Techniques défensives, Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Tir automatique.
- **Communications/Relations sociales :** Commandement, Intimidation, Éloquence/Persuasion.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil, Équinoxe, Veilleurs, Culte du Trident), Éducation/Culture générale, Tactique (Opérations commando).
- **Furtivité/Subterfuge :** Discrétion/Filature.
- **Langues :** néo-azuran.
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation.
- **Techniques :** Premier soins.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	200 sols/an
2-5	Soldat	800 sols/an
6-7	Vétéran	2 400 sols/an
8-11	Sergent	5 000 sols/an
12+	Accès au grade de lieutenant *	
* *Voir la Profession Officier militaire*		

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/3 ans
- **Opposants :** 1/4 ans
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Cabine privée (sur Équinoxe), Corruption/Chantage, Matériel.
- **Matériel accessible :** Matériel standard, Armes blanches (couteau gratuit), Armes à feu (Pistolet avec permis gratuit), Protections et armures (une armure de base gratuite).

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Volonté +1
2. **Bataille/Émeute :** le personnage a participé à une bataille ou à une émeute sur Équinoxe. Points de compétence +2, Célébrité +2, Matériel +1.
3. **Distinction :** le personnage a participé à une bataille et a été distingué au combat. Revenus doublés pour l'année, points de compétence +3, Célébrité +3, Matériel +2.
4. **Héros :** le personnage a participé à une bataille et a eu une distinction. Revenus triplés pour l'année, points de compétence +4, Célébrité +4, Matériel +3.
5. **Élite :** le personnage a participé à une bataille et a été intégré à un groupe d'élite. La paie est doublée à partir de cette année (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet), points de compétence + 6, Célébrité +6, Matériel +4.

6. **Réseau d'informateurs :** le Veilleur a des informateurs, sur Équinoxe, Relations +8.
7. **Procédures limites :** le personnage peut abuser de sa position. Matériel +4, Corruption/Chantage +4, revenus doublés pour l'année, Ennemi +1.
8. **Formation :** le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Mercenaires/Milice privée :** d'anciens camarades de combat ont créé ou font partie d'un groupe de mercenaires/miliciens auquel le personnage peut faire appel. Allié +2, Relations +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).



VOLEUR/CRIMINEL

Voleurs et petits criminels sont légion dans les bas-fonds des grandes cités sous-marines. On les trouve très rarement dans les petites communautés. Ils sont généralement au service de seigneurs du crime locaux.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Ces personnages vivent forcément dans les grandes villes sous-marines et plus particulièrement dans les ports commerciaux.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre, Escalade.
- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir) :** Armes de poing.
- **Communications/Relations sociales :** Intimidation.
- **Connaissances :** Commerce/Trafic (en général Drogues, Armes, Matériel volé, etc.), Connaissance des nations/organisations (Contrebandiers, Crime organisé), Jeu, Sciences/Connaissances spécialisées (Connaissance des poisons).
- **Furtivité/Subterfuge :** Discrétion/Filature, Évasion, Furtivité/Déplacement silencieux, Pickpocket.
- **Langues :** néo-azuran, sirs.
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation, Survie.
- **Techniques :** Falsification, Systèmes de sécurité.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1-3	Guetteur	1D10 x 100 sols/an
4-6	Voleur/Criminel	1D10 x 300 sols/an
7-10	Voleur/Criminel	1D10 x 500 sols/an
11-15	Chef de gang	7 000 sols/an
16-20	Chef de gang	12 000 sols/an
21+	Seigneur du crime	20 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts :** 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** 1/4ans
- **Opposants :** 1/an
- **Ennemis :** 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi **(au choix du MJ).**
- **Avantages professionnels (5 points/an) :** Relations, Célébrité, Cache/Planque, Matériel.
- **Matériel accessible :** un peu de tout… mais il s'agit toujours de matériel volé et/ou d'occasion, ce qui peut parfois poser des problèmes.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Attribut augmenté :** Adaptation +1.
2. **Prestation :** le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2, Matériel +4.
3. **Groupe criminel :** le personnage travaille pour un seigneur du crime. Célébrité +3, Points de compétence +4, Relations +2, Allié +1. Le personnage peut changer d'organisation s'il obtient à nouveau ce résultat.
4. **Réseau :** le personnage a créé un réseau. Célébrité +2, Points de compétence +2, Matériel +4, Réseau +4. Ses revenus sont augmentés de 10% à partir de cette année.
5. **Mise à prix :** la tête du personnage est mise à prix par une ou plusieurs nations. C'est généralement une grande fierté pour les voleurs et les criminels. Célébrité +4. Base de la récompense : Célébrité x 500 sols. Chaque résultat Mise à prix double cette somme.
6. **Année faste :** bonne année, revenus doublés, Matériel +4.
7. **Indic :** le personnage travaille comme indic pour les forces de l'ordre ou un autre groupe criminel. Célébrité +2, revenus doublés à partir de cette année, Allié +1, Ennemi +1.
8. **Animal de compagnie :** le personnage possède un animal de compagnie, un rat-lynx par exemple.
9. **Petit confort :** Cache/Planque +4, Matériel +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

RELATIONS ET ADVERSAIRES

CONTACTS, FOURNISSEURS ET ALLIÉS

Un personnage est entouré de contacts et de connaissances qui peuvent l'aider. On distingue particulièrement :

- **Les Contacts :** ce sont des gens, des connaissances (en général peu influentes) qui peuvent informer le personnage, lui vendre du petit matériel ou lui rendre de menus services (sans danger), mais qui ne feront rien de plus. Les Contacts s'attendent à être payés en échange de leurs services.
- **Les Fournisseurs :** ce sont des gens qui peuvent fournir du matériel important au personnage (par « fournir », nous entendons « vendre », bien entendu). Il peut s'agir aussi d'informations capitales ou d'autres types de services tout aussi importants. Le personnage peut obtenir beaucoup plus de choses de ses Fournisseurs que de ses simples Contacts, à condition d'y mettre le prix…
- **Les Alliés** sont les membres de la famille, les amis et/ou les partisans du personnage. Ce ne sont pas forcément des gens importants, mais ce sont des relations fiables, toujours prêtes à aider en cas de besoin (et gratuitement).

Évidemment, Contacts, Fournisseurs et Alliés s'attendent à être bien traités. À l'occasion, les Fournisseurs peuvent même donner des petites missions au personnage ou devenir des intermédiaires privilégiés. Contacts et Fournisseurs peuvent tout à fait trahir un personnage, si cela sert leurs intérêts (ou celui du meneur de jeu). Quant aux Alliés, s'ils sont eux parfaitement loyaux, ils s'attendent néanmoins à ce que le personnage leur donne aussi un coup de main et réponde à leur appel, tout comme eux le font pour lui. Cela peut donner lieu à d'intéressants scénarios…

Au début du jeu, chaque personnage dispose automatiquement d'un Contact et d'un Allié. Au cours de sa carrière, il gagne ensuite régulièrement des Contacts, ainsi que des Alliés ou des Fournisseurs (il peut choisir à chaque fois). Enfin, il peut gagner des **points de Relation,** grâce à ses Avantages professionnels. Ces points lui serviront à acheter de nouveaux Contacts, Fournisseurs ou Alliés, aux coûts suivants :

- C**ontact :** 1 point de Relation.
- **Fournisseur ou Allié :** 3 points de Relation.

Les points de Relation peuvent également servir à améliorer un Contact, un Fournisseur ou un Allié, **mais seulement avec l'accord du meneur de jeu.** Voici les améliorations possibles :

- **Personne influente :** 3 points de Relation pour un Contact ou un Fournisseur, 5 points pour un Allié. L'individu en question est une personnalité importante, par exemple un homme politique, un haut gradé, etc.
- **Groupe/Gang :** 3 points de Relation pour un Contact ou un Fournisseur, 5 points pour un Allié. L'individu est en fait à la tête d'un groupe de personne, ou d'un gang.

Dans les deux cas, les informations ou les services apportés seront plus intéressants, mais le prix à payer sera plus élevé, tout comme les retombées indirectes pour le personnage. Il est possible d'améliorer un Contact, un Fournisseur ou un Allié obtenu automatiquement et même d'acheter les deux améliorations pour un seul individu. Le MJ ne devrait toutefois pas autoriser un personnage à posséder plus d'un individu de ce genre parmi ses connaissances et le joueur doit de son côté donner une justification crédible, pour expliquer cela.

Le joueur peut choisir où vivent les relations de son personnage, ainsi que leur spécialité ou métier. Il est tout à fait possible de ne pas définir précisément l'ensemble de ces individus à la création du personnage et de le faire plus tard au cours de la campagne, toujours avec l'accord du MJ. Au cours de ses aventures, un personnage peut tout à fait rencontrer d'autres Contacts, Fournisseurs ou Alliés.

OPPOSANTS ET ENNEMIS

Au contraire des Relations, les adversaires feront tout pour mettre des bâtons dans les roues du PJ :

- **Les Opposants** sont des rivaux, des concurrents ou des gens jaloux du PJ. Ils feront tout pour lui nuire, en le harcelant, en signalant ses faits et gestes à ses ennemis, en faisant courir des rumeurs sur son compte, etc. En règle générale, cette nuisance n'ira pas jusqu'à l'attaque physique, sauf si les rapports entre le PJ et ses Opposants s'enveniment vraiment (ce qui ne manquera pas d'arriver si le PJ réagit violemment). Le MJ peut échanger 3 Opposants contre un Ennemi s'il le souhaite.
- **Les Ennemis** sont encore plus déterminés à atteindre ou à se débarrasser du personnage. Ils n'hésiteront pas à intriguer et à s'en prendre physiquement à lui, et, contrairement aux simples Opposants, ils sont prêts à déployer beaucoup d'énergie pour cela.

CÉLÉBRITÉ (OPTIONNEL)

Niveaux de Célébrité

La Célébrité est un Attribut qui mesure la notoriété du personnage, le fait qu'il soit connu pour ses actes et qu'il puisse donc être reconnu par tout un chacun. À l'instar des autres Attributs, la Célébrité se mesure par un niveau, de 0 (personnage inconnu, en dehors de ses proches) à 25 (personnage mondialement connu, légende). La Célébrité d'un personnage dépend de ses actions passées, au cours de sa carrière, mais va évoluer aussi en fonction de ses actions pendant la campagne. Au début du jeu, seule la Célébrité acquise au cours de ses années d'expérience préliminaire est prise en compte.

Les niveaux de Célébrité s'achètent avec les points du même nom, à un coût similaire à celui des niveaux d'Attributs (voir le chapitre **Expérience**, page 268) :

NIVEAU VISÉ_	Coût par niveau
1 à 10	3
11 à 15	6
16	9
17	12
18	15
Etc.	+3 points/niveau

Note : *n*e pas confondre *niveaux* de Célébrité (qui mesurent effectivement la renommée du personnage) et points de Célébrité (qui servent à acheter les niveaux)…

Un personnage commence avec un niveau de Célébrité de 0. Il gagne automatiquement 1 point de Célébrité par année d'expérience professionnelle (comptez aussi les années d'Études supérieures). Certains Avantages professionnels permettent aussi d'accumuler des points de Célébrité avant le début du jeu. **Tous les points de Célébrité gagnés doivent immédiatement être dépensés pour acheter des niveaux de Célébrité.**

Personnages inactifs

Un personnage inactif (qui se cache, qui est blessé ou qui ne fait rien de notable) perd régulièrement des niveaux de Célébrité, au rythme suivant :

- Célébrité 1-10 : -1 niveau/an.
- Célébrité 11-15 : -1 niveau/2 ans.
- Célébrité 16-20 : -1 niveau/3 ans.

Les niveaux supérieurs à 20 échappent à cette règle (voir **Célébrité supérieure à 20**, ci-dessous).

La Célébrité est à la fois un avantage et un désavantage. Un personnage reconnu en pays ami sera mieux accueilli (voire même apprécié), les gens qu'il rencontrera seront plus enclins à lui faire confiance et plus prompts à l'aider. Il pourra bénéficier des effets de l'influence (voir **Modificateur d'influence**, ci-dessous). En revanche, dans une communauté ennemie, il risque d'être identifié, de s'attirer des ennuis ou même d'être traqué…

Célébrité de groupe

Une communauté, un groupe ou même un navire et son équipage peuvent aussi avoir un niveau de Célébrité collectif. Cela peut être intéressant pour un groupe de personnages-joueurs ou pour l'organisation qui les emploie (une compagnie de mercenaires ou une unité militaire, une entreprise, un équipage pirate, etc.).

Test de Célébrité

Le Test de Célébrité, effectué comme d'habitude avec 1D20 sous le niveau en question, permet de déterminer si le PJ est reconnu ou s'il passe inaperçu. S'il veut que son personnage soit reconnu, le joueur peut à tout moment demander à faire un Test. Si le fait d'être identifié risque de jouer en la défaveur du personnage (il se trouve en territoire ennemi par exemple), c'est au MJ de faire ou d'imposer ce Test. Voici les modificateurs à appliquer, en fonction de la situation :

Situation géographique :

- Petite communauté/quartier d'origine : +5 (mais le Test est souvent inutile, car normalement tout le monde se connaît, notamment dans les petites communautés).
- Grande communauté/niveau (dans une ville) d'origine : +3
- sous-marine d'origine : +0
- Autres stations de la communauté : -3
- Communautés voisines : -5
- Ville voisine : -7
- Communautés lointaines (même océan) : -10
- Ville lointaine (même océan) : -13
- Communautés lointaines (autre océan) : -15
- Ville lointaine (autre océan) : -17

Ancienneté/Événements importants :

- Par année passée dans une communauté, y compris pendant l'enfance (uniquement pour cette communauté) : +1
- Par action effectuée pour/contre une communauté, une ville, une faction ou un groupe influent : +1 à +2, selon l'importance de l'événement.

Profession/milieu social :

- Propre Profession/milieu social : +7
- Profession/milieu social proche : +3
- Autre Profession/milieu : pas de modificateur

Modificateur d'influence

La Célébrité mesure aussi l'influence sociale que le personnage peut avoir, en raison de sa notoriété et de sa réputation. Cela lui permettra d'attirer les bonnes grâces des gens qui l'entourent, de faire en sorte que ses demandes et ses besoins soient pris en compte ou tout simplement de faire jouer sa réputation pour s'imposer. Lorsqu'un personnage veut influencer son entourage, il lui suffit d'effectuer un Test de Célébrité (avec les modificateurs appropriés, voir plus haut) ou d'utiliser le résultat du Test qui lui a permis de se faire reconnaître. Le MJ est libre d'imposer un malus si la demande du personnage est vraiment importante. Le modificateur de réussite obtenu agit alors comme un bonus pour tous les Tests relationnels (*Commandement*, *Éloquence/Persuasion*, *Entregent/Séduction*, *Intimidation*…). En cas d'échec, le personnage peut être perçu comme trop arrogant : le modificateur d'échec devient alors un malus… **Attention, ce bonus ne s'applique généralement que dans le domaine dans lequel le personnage est reconnu.** C'est au MJ de décider s'il doit s'appliquer ou non.

Si un personnage est reconnu en territoire ennemi, son « influence » joue cette fois en sa défaveur : le modificateur de réussite agit alors comme un malus pour ses Tests relationnels (en cas d'échec, il ne se passe rien : logiquement, le personnage n'a pas été reconnu).

Note : ne pas confondre Célébrité et « statut social ». Un officier n'a pas besoin de Célébrité pour donner des ordres et être obéi, par exemple, son statut social le lui permet. Toutefois, un officier doté d'un bon niveau de Célébrité verra ses ordres exécutés avec enthousiasme et il pourra exiger plus de ses hommes…

Gagner de la Célébrité en jeu

Les personnage peuvent gagner de la Célébrité à la fin de chaque scénario ou dès qu'ils accomplissent un acte jugé important par le MJ. En règle générale, chaque aventure rapporte un minimum de 1 point, mais le MJ peut augmenter les gains en fonction des actions des PJ, en se basant sur le barème suivant :

- L'action des PJ a eu des répercussions…

  … à une petite échelle : +1 à +3 (ils ont agit pour/contre un individu ou un groupe de moyenne importance, une petite communauté, etc.).

  … à une grande échelle : +5 à +7 (ils ont agit pour/contre un individu/groupe de grande importance, ou pour/contre les intérêts d'une grande nation/faction).
- **L'action des PJ a eu de nombreux témoins :** +3 à +5 (leur action s'est déroulée en public ou a été largement relayée par les nouvelles et les rumeurs).

Célébrité supérieure à 20

Un personnage qui gagne des niveaux de Célébrité supérieurs à 20 est une véritable légende (vivante ou morte, selon son destin). Tous les niveaux au-dessus de 20 ne peuvent jamais être perdus, même si le personnage ne fait plus parler de lui pendant des années (voir **Personnage inactif**, plus haut).

AVANTAGES PROFESSIONNELS_

ART/ARTISANAT

Les artisans cumulent des points d'Artisanat qui correspondent à des œuvres réalisées au cours de leur vie. Ces créations peuvent être des œuvres d'art qu'ils pourront revendre plus tard. Ces objets doivent être simples et ne peuvent en aucun cas être des produits nécessitant pour leur assemblage des procédés technologiques (équipements électroniques ou mécaniques). L'artisanat vise avant tout à créer des objets d'art, mais on peut tout à fait sélectionner des armes blanches, des armures simples ou même des armes de poing (aucune arme à énergie, uniquement des armes à projectiles).

Chaque niveau d'œuvre d'art rapporte 2D6 x 100 sols. Pour les armes et les protections, les points d'artisanat s'utilisent comme des points d'Assemblage (voir plus bas).

ATELIERS

Les ateliers de techniciens peuvent rendre de nombreux services aux PJ et surtout être une bonne source de revenus. Les ateliers n'appartiennent pas aux personnages. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Pour pouvoir acheter un atelier, il faut en effet débourser 15 000 sols le m²… Les points d'Atelier déterminent la surface du local, en m². Les équipements que l'on peut réparer dépendant de cette surface :

- **10m² :** Armures exo-1 à 2
- **36m² :** Armures exo-3 à 6
- **100m² :** Véhicules jusqu'à 100T
- **Au-delà :** compter 1 m² par tonne du véhicule.

Un atelier rapporte un bénéfice mensuel de 20 sols par m² (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour l'entretenir pendant qu'il n'est pas là.

Tous les ateliers peuvent par ailleurs être dotés d'un **niveau d'équipement**, qui représente les outils et machines dont un personnage peut disposer. Au début du jeu, le niveau d'équipement est de +0 (quelle que soit la superficie des locaux), mais il peut être amélioré, par la modernisation des équipements, au coût suivant :

(niveau à atteindre) x (niveau à atteindre) x 5 000 sols

Ainsi, passer du niveau +0 au niveau +1 revient à 5 000 sols, passer du niveau 1 au niveau 2 revient à 2 x 2 x 5 000 sols, soit 20 000 sols, etc. Le niveau d'équipement maximum auquel on peut prétendre est de +5. Ce niveau agit comme un bonus à tous les Tests du personnage, quand il utilise son atelier.

ASSEMBLAGE

Les points d'Assemblage permettent de modifier des équipements de base. Pour modifier un matériel quelconque, il faut utiliser un certain nombre de points d'Assemblage. Le personnage doit toutefois posséder ce matériel, soit en l'ayant obtenu grâce à sa Profession, soit en l'ayant acheté (il peut s'agir également d'un équipement appartenant à un autre membre du groupe, si les personnages se connaissent et si le MJ l'autorise). Voici quelques exemples d'améliorations possibles (ainsi que leurs limites) :

- **Dommages augmentés (arme) :** 5 points d'Assemblage par point de dommages supplémentaire (bonus max. +5).
- **Portée augmentée (arme) :** 4 points par portée supplémentaire de +5% (augmentation max. +25%).
- **Batterie/munitions :** 2 points pour 5% de capacité en plus (augmentation max. +25%).
- **Amélioration :** 10 points pour obtenir un bonus de +1 avec cet équipement (arme mieux équilibrée, plus précise, programme ou appareil plus performant, etc. Bonus max. +3, incompatible avec *Personnalisation*).
- **Personnalisation :** comme ci-dessus, mais le coût est de 5 points d'Assemblage seulement. En revanche, cela n'est valable que pour **un seul** personnage seulement (bonus max. +3, incompatible avec *Amélioration*).
- **Protection (protection personnelle) :** 5 points pour 1 point de protection supplémentaire (bonus max. +5).
- **Silencieux :** 3 points d'Assemblage pour imposer un malus de -1, pour entendre cet appareil quand il fonctionne (malus max. -7).
- **Intégrité :** 1 point par point d'Intégrité supplémentaire (sans dépasser l'Intégrité maximum de l'objet).

Notez que les améliorations ne sont possibles que sur les appareils appartenant au domaine d'activité du personnage (les armes pour un armurier, les véhicules pour un mécanicien, les ordinateurs pour un technicien informatique, etc.).

Enfin, un technicien peut s'il le souhaite convertir ses points d'Assemblage en points de Matériel (voir plus bas). Pour 1 point d'assemblage, il obtient 2 points de Matériel. Tout équipement acquis avec ces points a été fabriqué par le technicien.

BASES DE DONNÉES

Chaque base de données regroupe des informations sur un domaine de connaissance relativement précis, par exemples les langues étrangères, les langues anciennes, les armes, les véhicules, les sciences médicales, etc. C'est au joueur et au MJ (celui-ci ayant le dernier mot…) de s'entendre sur l'étendue exacte du domaine de connaissances, en gardant à l'esprit que plus ce dernier est large, **plus les connaissances seront superficielles** (sur un même sujet, il y aura ainsi une différence qualitative entre les informations fournies par une base traitant de « sciences » et une base spécialisée en « biologie » ou en « physique nucléaire »).

Les bases de données possèdent un niveau, noté de +0 à +15, que l'on peut améliorer grâce aux points de Base de données, à un coût similaire à celui des niveaux de Compétence :

NIVEAU VISÉ_	Coût par niveau
+1 à +5	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	4
+13	5
Etc.	+1/niveau

Le personnage peut utiliser une base de données comme une Compétence, dont le niveau de base dépend de l'Intelligence du personnage (INT/INT), et le niveau de maîtrise est égal au niveau de la base. Cette « Compétence » permet de faire des recherches liées au domaine de connaissances de la base de données. Le MJ peut tout à fait donner un modificateur de Difficulté au Test, en fonction de la complexité de l'information recherchée. Utiliser une base de données est toujours un peu long, de quelques minutes pour une recherche simple à quelques heures pour une recherche plus complexe. La marge de réussite détermine la précision de l'information obtenue.

Au début du jeu, un personnage peut répartir ses points de Base de données dans autant de bases qu'il le souhaite. Il est plus tard possible d'améliorer une base de données, au coût suivant :

(niveau à atteindre) x (niveau à atteindre) x 1 000 sols

BARS

Les bars n'appartiennent pas aux personnages. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Pour pouvoir acheter un bar, il faut en effet débourser 15 000 sols le m²… Les points de Bar déterminent la surface du local, en m². Un bar doit avoir une taille minimale de 10 m² (sinon, on appelle ça une buvette…).

Un bar rapporte un bénéfice mensuel de 15 sols par m² (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour s'en occuper pendant qu'il n'est pas là.

CABINE PRIVÉE

Une cabine privée mesure 1 m² par niveau. Le coût d'un niveau est similaire à celui des Compétences (voir **Bases de données**, ci-dessus). Le joueur doit choisir la station ou la ville qui abrite la cabine de son personnage. Celui-ci ne peut normalement avoir qu'une seule cabine privée, il ne peut pas répartir ses points entre plusieurs cabines, sauf s'il a changé de Profession ou de communauté.

CABINETS MÉDICAUX

Les cabinets médicaux n'appartiennent pas aux personnages. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Pour pouvoir acheter un cabinet, il faut en effet débourser 45 000 sols le m²… Les points de Cabinet médical déterminent la surface du local, en m².

Un cabinet rapporte un bénéfice mensuel de 30 sols par m² (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour s'en occuper pendant qu'il n'est pas là.

À l'instar des ateliers de techniciens, les cabinets médicaux peuvent être dotés d'un **niveau d'équipement.** Au début du jeu, le niveau d'équipement est de +0 (quelle que soit la superficie des locaux), mais il peut être amélioré, par la modernisation des équipements, au coût suivant :

(niveau à atteindre) x (niveau à atteindre) x 10 000 sols

Ainsi, passer du niveau +0 au niveau +1 revient à 10 000 sols, passer du niveau 1 au niveau 2 revient à 2 x 2 x 10 000 sols, soit 40 000 sols, etc. Le niveau d'équipement maximum auquel on peut prétendre est de +5. Ce niveau agit comme un bonus à tous les Tests du personnage, quand il utilise son cabinet médical. Il faut toutefois obligatoirement disposer d'une superficie égale à 10 fois le niveau du cabinet.

CONCESSIONS MINIÈRES

Contrairement aux centres d'élevage et de culture, on ne loue pas et on n'achète pas une mine. Si la mine est située sur le territoire d'une nation, on obtient un droit d'exploitation. Par contre, il est possible de louer ou d'acheter un droit d'exploitation à une compagnie ou à un individu possédant une concession. Toute concession doit être validée par le bureau des concessions minières. Une petite concession minière exploitée peut être la base d'une nouvelle communauté. Il existe différents types d'exploitations minières :

- **Exploitation d'eau potable :** on trouve au fond des océans, le plus souvent près des côtes, des sources d'eau douce que l'on peut exploiter. Ces exploitations sont caractérisées par les immenses collecteurs d'eau en forme de ballons qui flottent au-dessus des puits d'où jaillit l'eau.
- **Énergie :** de nombreuses exploitations se consacrent à l'énergie. Les gigantesques stations mobiles qui utilisent le magma des failles sont les plus connues, mais il existe aussi des stations fixes plongeant leurs accumulateurs dans les entrailles de la terre pour utiliser l'énergie du magma. On peut aussi mentionner les champs d'hydroliennes (des éoliennes sous-marines) installées dans les courants les plus puissants, les centrales hydro-électriques ou bien encore les panneaux solaires des installations côtières
- **Métal :** les mines les plus répandues sont celles qui exploitent les nombreux minerais que l'on trouve dans les profondeurs.
- **Gaz :** on peut également exploiter les gaz naturels que l'on trouve dans les entrailles de la terre.

Les points accumulés dans ce domaine peuvent servir à développer de petites concessions minières et à en déterminer la taille. Jusqu'à 50 points, il s'agit d'une petite exploitation personnelle. Au-delà, il s'agit d'une exploitation industrielle.

- **Petite exploitation personnelle :** chaque petite exploitation permet au PJ de dégager un bénéfice mensuel de 10 sols par point de Concession minière, après paiement des salaires et des frais divers. Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.), pour les entretenir pendant qu'il n'est pas là.
- **Exploitation industrielle :** une exploitation de cette taille permet au PJ de dégager un bénéfice mensuel de 50 sols par point de Concession minière, après paiement des salaires et des frais divers. Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des ouvriers agricoles (ou des membres de sa famille, des amis, etc.), pour les entretenir pendant qu'il n'est pas là.

CORRUPTION/CHANTAGE

Le personnage bénéficie des faveurs d'un individu corrompu, ou bien a appris suffisamment de choses compromettantes sur lui pour le faire chanter. Les points de Corruption/Chantage servent à acheter des niveaux de Corruption/Chantage, à un coût similaire à celui des niveaux de Compétences (voir **Bases de données**). Plus le niveau est élevé, plus l'individu compromis est important et/ou est prêt à satisfaire les exigences du personnage. Le niveau maximum est de 20. Un personnage peut faire chanter plusieurs individus, en répartissant ses points.

Pour obtenir une faveur de la part du personnage compromis, il faut effectuer un Test sous le niveau de Corruption/Chantage. Le MJ est libre d'imposer un modificateur de Difficulté, en fonction de l'importance de la demande (+5 pour une petite faveur, -5 ou plus pour une demande plus importante). En cas de réussite, le personnage compromis accède à la demande du personnage. En règle générale, le MJ ne devrait autoriser que des demandes raisonnables.

ÉTAL/PETITE BOUTIQUE

Les étals ou les boutiques n'appartiennent pas aux personnages. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Les étals sont des emplacements qui leur sont alloués par les syndicats marchands.

Par contre, on peut investir dans une boutique, mais il en coûtera 10 000 sols le m². Les points d'Étal/Petite boutique déterminent la taille du local en m².

Un étal assure un bénéfice mensuel de 10 sols par m², après paiement des salaires et des frais divers. Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.), pour l'occuper pendant qu'il n'est pas là. Une boutique a une taille minimale de 10 et assure un revenu mensuel de 100 sols par m² (dans les conditions énoncées ci-dessus).

FALSIFICATION

Les points de Falsification permettent d'acheter des faux documents, dotés d'un niveau qui agit comme un malus pour la personne qui examinera le document, pour tenter de savoir s'il s'agit ou non d'un faux (niveau maximum : 15). Le coût d'un niveau est similaire à celui des niveaux de Compétences (voir « Bases de données »). Le joueur peut répartir ses points de Falsification entre plusieurs documents, mais il doit obligatoirement préciser leur nature (permis, autorisation diverse, etc.).

FAUSSES IDENTITÉS

Un personnage cumulant des points de Fausse identité peut les affecter à la Célébrité d'un ou plusieurs personnages fictifs qu'il incarne. La Célébrité de ces personnages fonctionne comme celle d'un personnage normal et peut donc permettre de bénéficier de bonus d'influence (voir **Célébrité**, page 181). De plus, le personnage peut sacrifier des points de Fausse identité pour « protéger » une identité, chaque point sacrifié agissant comme un malus de -1 pour tous ceux qui souhaiteront découvrir la supercherie en effectuant des recherches (malus maximum : -15).

MATÉRIEL

Cet atout permet au joueur d'accumuler du matériel gratuitement. Le personnage ne peut choisir que du matériel accessible à sa Profession, sauf si le contraire est spécifié. Chaque point lui permet de se procurer gratuitement 1 000 sols de matériel.

PARCELLES D'ÉLEVAGE/CULTURES

Des petits modules artificiels où viennent se nicher des poissons jusqu'aux grandes étendues de corail, les fonds marins abritent d'immenses jardins naturels où sont élevées des créatures sous-marines et cultivées des plantes aquatiques. Une petite ferme peut être la base d'une nouvelle communauté indépendante.

Les points accumulés dans ce domaine peuvent servir à développer des champs d'hydroculture ou d'élevage et d'en déterminer la taille. Jusqu'à 50 points, il s'agit de petites parcelles personnelles (environ 200 m²). Au-delà, il s'agit d'une ferme (qui peut couvrir jusqu'à plusieurs milliers d'hectares).

PETITE PARCELLE PERSONNELLE

Chaque parcelle permet au PJ de dégager un bénéfice mensuel de 10 sols par point de taille, après paiement des salaires et des frais divers. Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.), pour les entretenir pendant qu'il n'est pas là.

PETITE FERME INDÉPENDANTE (10 000 M² ET PLUS...)

Une petite ferme permet au PJ de dégager un bénéfice mensuel de 50 sols par point de taille, après paiement des salaires et des frais divers. Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des ouvriers agricoles (ou des membres de sa famille, des amis, etc.), pour les entretenir pendant qu'il n'est pas là.

PHARMACIE PERSONNELLE

Une pharmacie personnelle est constituée de médicaments qui vont aider à soigner un patient. Elle ne contient aucun matériel spécifique, comme ceux qui sont décrits dans le chapitre consacré aux équipements. Les points de Pharmacie personnelle servent à acheter des niveaux de pharmacie, à un coût similaire à celui des niveaux de Compétences (voir **Bases de données**, page 132). Le niveau maximum qu'une pharmacie puisse atteindre est de 20. Un personnage peut avoir plusieurs pharmacies personnelles, en répartissant ses points entre chaque pharmacie.

Quand un personnage veut utiliser une pharmacie, il effectue un Test en utilisant le niveau de sa pharmacie (le MJ peut appliquer un malus s'il l'estime nécessaire, lorsque le médecin est confronté à une maladie inconnue par exemple). En cas de réussite, le personnage trouve un médicament ou un produit pouvant l'aider à traiter son patient : il gagne alors un bonus équivalent à son modificateur de réussite, pour son Test de Médecine ou de Premier soins. Il doit recommencer à chaque fois que cela est nécessaire. Après chaque utilisation réussie, le niveau d'une pharmacie est réduit d'1 point. Le personnage peut toutefois racheter des médicaments variés pour compléter sa pharmacie : il lui en coûtera 1 000 sols par niveau.

Note : une pharmacie personnelle pèse 1 kilo par niveau.

PLANQUE/CACHE

Le personnage peut acheter des niveaux de Planque/Cache, à un coût similaire à celui des niveaux de Compétences (voir **Bases de données**, page 132). Le niveau maximum qu'une planque puisse atteindre est de 15. Il est possible de répartir ses points entre plusieurs lieux. Si le PJ est amené à se cacher, le niveau d'une planque agit pour comme un malus supplémentaire pour tous ceux qui tenteront de la localiser en enquêtant auprès de ses contacts, en étudiant ses comptes ou son passé, etc.

RÉSEAU DE CONTREBANDE

Un réseau de contrebande permet de faire entrer ou sortir du matériel d'une cité précise. Le personnage peut acheter des niveaux de Réseau de contrebande, à un coût similaire à celui des niveaux de Compétences (voir **Bases de données**, page 132). Le niveau maximum qu'un Réseau puisse atteindre est de 15. Il est possible de répartir ses points entre plusieurs Réseaux.

Lorsqu'il veut utiliser son Réseau de contrebande, le personnage doit réussir un Test sous son niveau. En cas d'échec, les autorités ont découvert une faille dans le réseau, dont le niveau diminue d'1 point. Il est possible de regagner des niveaux, mais cela doit donner lieu à une petite aventure, pendant laquelle le contrebandier réorganise son réseau, en sollicitant notamment ses Contacts, ses Alliés et/ou ses Fournisseurs. En fonction des efforts du joueur, le MJ détermine si le Réseau de contrebande gagne ou non un niveau (15 restant le maximum).

STOCK DE MARCHANDISES

Les stocks de marchandises sont des réserves que le personnage a acquises, sans qu'il sache toujours ce qu'elles contiennent. Le personnage peut acheter des niveaux de Stock à un coût similaire à celui des niveaux de Compétences (voir **Bases de données**, page 132). Le niveau maximum qu'un Stock puisse atteindre est de 20. Il est possible de répartir ses points entre plusieurs Stocks. Chaque dépôt a une valeur théorique de 10D10 x 20 sols par niveau.

À la création du personnage, il faut absolument déterminer à quoi correspond le stock de marchandises (au choix ou aléatoirement) et où celui-ci il est situé :

1D20	Nature des marchandises
1-10	Produits divers
11	Nourriture/Boissons
12	Armement léger
13	Munitions
14	Armures
15	Mécanique (outils ou pièces détachées)
16	Électronique (outils ou pièces détachées)
17	Informatique (outils ou pièces détachées)
18	Produits médicaux
19	Drogues
20	Matériel de plongée

Quand le PJ décide d'avoir recours à son Stock de marchandise, il doit d'abord déterminer l'état de ce stock :

1D20	État des marchandises
1-3	**Produits détruits :** valeur du dépôt réduite à néant.
4-5	**Produits détériorés :** valeur du dépôt réduite de moitié.
6-7	**Produits volés :** les marchandises ont été volées, le personnage peut essayer de découvrir l'auteur du larcin !
8-13	**Produits en parfait état.**
14-15	**Produits sous scellés :** les produits ont été placés sous scellés par les autorités, le personnage doit se rendre auprès d'elles pour les récupérer (et certainement payer une amende).
16-17	**Produits surveillés :** les produits sont surveillés par les autorités et le personnage risque d'avoir des ennuis quand il ira les chercher.
18	**Erreur sur la marchandise :** quelqu'un utilise le dépôt du personnage ou s'est trompé de dépôt. Cela signifie généralement de gros ennuis en perspective.
19	**Stock sous-évalué :** le stock a une valeur beaucoup plus importante que prévue. La valeur théorique est multipliée par 10.
20	**Surprise de taille :** le stock dissimule un matériel beaucoup plus précieux que prévu, certainement dissimulé là par une quelconque organisation. Le matériel trouvé peut avoir une très grande valeur, être un élément compromettant pour un personnage ou une organisation, un objet recherché activement par des factions, etc.

Le personnage est libre, en cours d'aventure, de faire l'inventaire de tous ses stocks. Par ailleurs, s'il cherche un équipement ou un objet spécifique dans ses réserves, il doit réussir un Test sous le niveau du Stock. Le modificateur de réussite détermine combien d'exemplaires du produit recherché se trouvent dans le stock. Cependant, ce matériel ne pourra jamais avoir une valeur supérieure à la valeur théorique du stock.

UNITÉ

L'unité ouvrière n'apporte aucun avantage en nature. Cependant, tout ouvrier ou docker faisant appel à ses confrères peut parfois bénéficier immédiatement de leur aide. S'il s'agit d'un coup de main peu important (se loger, trouver à manger, faire la fête, etc.), le personnage doit pour cela effectuer un Test sous son niveau de Célébrité. S'il s'agit d'une aide plus importante (se cacher, se battre, etc.), le personnage doit en revanche utiliser son Influence.

REVERS_

TABLE DES REVERS

Pour obtenir 5 points d'Avantages professionnels supplémentaires par année d'expérience, le joueur peut effectuer un jet sur la table des Revers. Ceux-ci sont presque toujours une très mauvaise nouvelle pour un personnage. Si le joueur estime qu'un revers est trop handicapant, il peut le refuser mais il doit alors sacrifier, pour cette année, les points d'Avantages professionnels et les économies de son personnage. Dans de nombreux cas, le MJ devra adapter les Revers aux professions et à la communauté dans laquelle vit le personnage.

1D100	Revers
01-20	Incident mineur sans conséquence
21-25	Accident
26-28	Attentat
29-31	Bannissement
32-36	Blessure
37-39	Catastrophe
40-48	Choc psychologique
49-51	Complot
52-54	Contamination/Maladie
55-57	Contrat
58-60	Deuil
61-62	Diffamation
63-64	Enlèvement
65-69	Emprisonnement
70-74	Ennemi
75-79	Ennemi important
80-82	Faute lourde
83-86	Fugitif
87-92	Mauvaise passe
93	Mutilation
94	Pillage
95	Polaris
96	Renvoi
97	Vendetta
98	Trahison
99	Irradiation
100	Relancer ou autre Revers au choix du MJ

DESCRIPTION DES REVERS

ACCIDENT

Le personnage a été victime d'un accident. Il perd 5 points de compétence pour cette année. De plus, il y a 2 chances sur 10 (1-2 sur 1D10) pour qu'il subisse les effets du Revers Blessure.

ATTENTAT

Le personnage a été l'une des victimes d'un attentat. Il perd 5 points de compétence pour cette année. De plus, il se peut qu'il subisse les effets des Revers Mutilation (1-2 sur 1D10) et Deuil (1-5 sur 1D10). C'est au MJ de déterminer qui est responsable de l'attentat. Le PJ peut développer une haine farouche à l'encontre des terroristes.

BANNISSEMENT

Le personnage a été banni de sa communauté. Il peut continuer à exercer sa profession autre part. Il perd tous ses points de compétence et toutes ses économies cette année. Voir **Perte de travail et changement de communauté**, dans la section **4. Expérience préliminaire**, page 129.

BLESSURE

Le personnage souffre des séquelles d'une blessure mal remise. Dans la plupart des cas, une opération chirurgicale peut régler le problème (chirurgie réparatrice ou esthétique), mais ce sera une intervention longue et coûteuse. Lancer 1D10 dans le tableau ci-dessous :

1D10	Conséquence des blessures
1	Force -1 (blessure interne, fracture, etc.)
2	Constitution 1 (blessure interne, fracture, etc.)
3	Coordination 1 (blessure interne, fracture, etc.)
4	Adaptation -1 (traumatisme à la tête)
5	Perception -1 (traumatisme à la tête)
6	Intelligence -1 (traumatisme à la tête)
7	Volonté -1 (traumatisme à la tête)
8	Présence -1 (cicatrices, mâchoire brisée, oreille arrachée, etc.)
9	Jambe (déterminée au hasard) handicapée, Déplacement réduit de 25%)
10	Bras (déterminé au hasard) handicapé, toute action avec ce bras subit un malus de -5.

CATASTROPHE

Une catastrophe majeure s'est abattue sur la communauté du PJ (tremblement de terre, explosion d'un réacteur, glissement de terrain, etc.). La communauté peut être détruite (surtout s'il s'agit d'une petite communauté non officielle et/ou sans importance). Dans ce cas, le personnage est contraint de s'exiler. Il perd 5 points de compétence et toutes ses économies cette année. De plus, il est possible qu'il subisse les effets des revers Blessure (1-4 sur 1D10), Deuil (1-8 sur 1D10) et Mutilation (1-2 sur 1D10). S'il s'agit d'une communauté importante, la catastrophe est limitée à un secteur particulier et le personnage peut y rester.

CHOC PSYCHOLOGIQUE (LANCEZ 1D10)

À la suite d'un terrible drame (à définir par le MJ), le personnage souffre du Désavantage Phobie (1-6 ; voir page 135) ou Déséquilibre mental (7-10 ; voir page 134). Il ne gagne, bien entendu, aucun point d'Avantage.

COMPLOT

Le personnage a été victime d'un complot ourdi par ses Opposants ou ses Ennemis ou s'est retrouvé accusé à tort. Il faut lancer 1D10 pour déterminer ce qui lui arrive :

1D10	Effets
1	Contrat (voir le Revers du même nom)
2	Bannissement (voir le Revers du même nom)
3-4	Emprisonnement (voir le Revers du même nom)
5	Fugitif (voir le Revers du même nom)
6-8	Mise à pied temporaire (il perd ses points de compétence et ses économies cette année)
9	Renvoi (voir le Revers du même nom)
10	Deux jets sur cette table

CONTAMINATION/MALADIE

À la suite d'un incident bactériologique ou d'une épidémie, le personnage est tombé malade. Lancer 1D10 pour connaître les effets de ce Revers :

1D10	Effets
1-3	Guérison (le personnage perd 5 points de compétence, mais il s'en sort indemne)
4-5	Séquelles (le personnage subit les effets du Revers Blessure)
6-7	Virus latent (le personnage est atteint d'un virus inconnu qui peut se réveiller n'importe quand. Il est censé, bien entendu, ne pas le savoir).
8-9	Maladie incurable non contagieuse (le personnage souffre d'une maladie incurable au choix du MJ ou du joueur).
10	Maladie incurable contagieuse (le personnage est un véritable paria. Le MJ et le Joueur doivent imaginer un moyen pour que ce personnage puisse cacher sa maladie et éviter de contaminer ceux qui l'entourent).

CONTRAT

Après être intervenu (par erreur ou non) dans les affaires d'une organisation (généralement criminelle, mais pas toujours), la tête du personnage a été mise à prix. Le personnage gagne 1 Ennemi supplémentaire et le Désavantage Recherché (il peut toutefois tenter de prouver son innocence). Ce Revers ne prendra effet qu'au début de la campagne.

DEUIL

Le personnage a perdu un membre de sa famille ou un ami très proche. Il perd 1 Allié.

DIFFAMATION

Le personnage est diffamé par un rival ou une organisation. Il perd un quart de sa Célébrité et de ses Alliés, ainsi que la moitié de ses Contacts.

ENLÈVEMENT

Le personnage a été enlevé par des terroristes, des boucaniers ou tout autre groupement au choix du MJ. Il perd tous ses points de compétence ainsi que ses économies pour l'année. Il se peut qu'il ait subi le Revers Mutilation (1-4 sur 1d10). On considère que le personnage a réussi à fuir ou a été libéré par les autorités.

EMPRISONNEMENT

Le personnage est emprisonné pour un délit, qu'il a commis ou non. Il passe l'année suivante en prison (il vieillit donc d'une année supplémentaire). Chaque année, il faut alors qu'il lance 1D10. Sur un 10, il reste en prison une année de plus. De 1 à 9, il est libre. Un personnage peut refuser d'aller en prison mais, dans ce cas, il devient un fugitif (avec le Désavantage Recherché qui va avec, mais sans les points d'Avantages…).

ENNEMI

Le personnage s'est fait un Ennemi de plus.

ENNEMI IMPORTANT

Le personnage s'est fait un ennemi de plus… mais celui-ci est soit une personnalité influente, soit un groupe/gang (**au choix du MJ**).

FAUTE LOURDE

Le personnage a commis une grosse faute dans l'exercice de sa profession. Il faut lancer 2D10 pour déterminer ce qui lui arrive :

2D10	Effet
2-4	Amende (il perd son argent pour l'année)
5	Bannissement (voir le Revers du même nom)
6-7	Emprisonnement (voir le Revers du même nom)
8-9	Ennemi (voir le Revers du même nom)
10-11	Ennemi important (voir le Revers du même nom)
12-15	Mise à pied temporaire (il perd ses Points de compétence et son argent pour l'année)
16-18	Renvoi (voir le Revers du même nom)
19	Vendetta (voir le Revers du même nom)
20	Deux jets sur cette table

FUGITIF

Le personnage est accusé (à tort ou à raison) d'un crime très grave. Il a réussi à fuir mais il est désormais traqué. S'il fait partie d'une petite communauté indépendante, il lui suffit de partir. S'il fait partie d'une grande nation, il devra quitter ce pays ou aller de station en station au risque d'être interpellé. Quand il arrive dans une nouvelle station, il a 1 chance sur 10 d'être repéré la première année, puis 2 chances sur 10 la deuxième année, etc. Notez qu'il sera encore considéré comme un fugitif au début de la campagne. Le personnage sera souvent recherché par des chasseurs de primes. Il reçoit automatiquement le Désavantage Recherché (sans gagner de points d'Avantage) et perd tout son argent et ses points de compétence cette année. Voir aussi **Perte de travail et changement de communauté**, dans la section **4. Expérience préliminaire**, page 132.



IRRADIATION

Le personnage cumule 2D10 points d'Irradiations, qu'il a encore au début du jeu.

MAUVAISE PASSE

Le personnage a passé une mauvaise année. Ses revenus sont réduits de moitié et il perd 5 points de compétence.

MUTILATION

Le personnage subit une mutilation. Dans la plupart des cas, une opération chirurgicale peut régler le problème (chirurgie réparatrice ou esthétique, implant cybernétique), mais ce sera une intervention longue et coûteuse. Lancer 1D100 dans le tableau ci-dessous :

1D100	Mutilations
01-02	Perte d'un œil
03-04	Perte d'une main
05	Perte d'un bras
06	Perte d'une jambe
07-08	Bras paralysé
09-10	Jambe raide (vitesse réduite de moitié)
11-18	Vue réduite (comme le Désavantage Sens diminué)
19-30	Ouïe réduite (comme Sens diminué)
31-42	Odorat réduit (comme Sens diminué)
43-54	Toucher réduit (comme Sens diminué)
55-66	Rejet d'une substance (comme le Désavantage Allergie sévère)
67-78	Visage marqué (Présence -1)
79-90	Cerveau touché (Adaptation -1)
91-100	Tremblement nerveux (Coordination -1)

NARCO-DOMMAGES

Le personnage cumule 1D6+3 points de narco-dommages.

PILLAGE

Des pirates ont attaqué la communauté du personnage (ou le navire sur lequel il voyageait). Il perd tout l'argent de l'année en cours et peut subir les effets des Revers Deuil (1-6 sur 1D10), Blessure (1-3 sur 1D10) et Catastrophe (1 sur 1D10).

POLARIS

Le personnage a été victime de la libération accidentelle d'un effet Polaris. Cela peut ne pas être grave ou avoir de terribles conséquences. Le personnage peut subir les effets des Revers Blessure (1-3 sur 1D10), Mutilation (1 sur 1D10), Catastrophe (1-3 sur 1D10), Deuil (1-6 sur 1D10). Si le personnage est doté du Polaris, il est responsable de l'accident. Il peut subir les effets des Revers suivants : Fugitif (1-2 sur 1D10), Ennemi important (1-6 sur 1D10), Bannissement (1-8 sur 1D10), Deuil (1-7 sur 1D10), Culte du Trident (1-7 sur 1D10) : le personnage a été remis au Culte du Trident. Il peut accepter, et dans ce cas embrasser la profession de prêtre, ou refuser et, dans ce cas, devenir un fugitif (Désavantage Recherché).

RENVOI

Le personnage perd son travail à la fin de l'année en cours. Voir **Perte de travail et changement de communauté**, dans la section **4. Expérience préliminaire**, page 136.

TRAHISON

Le personnage est trahi par ses proches. Il perd un quart de ses Alliés et la moitié de ses Contacts.

VENDETTA

Le personnage (ou un membre de sa famille) s'est attiré les foudres d'un groupe, d'une famille ou d'un syndicat du crime. Il gagne un Ennemi supplémentaire et le Désavantage Recherché.

<< COMPÉTENCES_



« Savoir faire quelque chose de ses dix doigts est donné à tout le monde. Savoir le faire avec talent, cela s'apprend, voilà qui est remarquable ! »

-- Un enseignant à son élève_

Vous trouverez dans ce chapitre la présentation de toutes les Compétences, classées par domaine. Certaines descriptions comportent des indications relatives aux Tests à effectuer ; pour plus de précisions, voyez le chapitre **Tests et actions**, page 202.

RAPPEL DES TERMES ET SIGNES UTILISÉS

ATTRIBUTS ASSOCIÉS

Chaque Compétence est en effet associée à deux Attributs (un seul parfois). **Le niveau de base d'une Compétence est tout simplement égal à la somme des Aptitudes naturelles dépendant de ces deux Attributs.** S'il n'y a qu'un seul Attribut associé, multipliez simplement l'Aptitude naturelle correspondante par deux. Pour plus d'informations, voir la page 144.

Rappel : certaines Compétences, difficiles à apprendre, ont un malus qui réduit le niveau de base. Les premiers niveaux de maîtrise achetés pour ces Compétences servent à diminuer ce malus de départ, ce qui est nécessaire avant de pouvoir développer des niveaux de maîtrise positifs.

X : COMPÉTENCE RÉSERVÉE

Ces Compétences ne peuvent être utilisées tant qu'elles n'ont pas été apprises. En général, on ne peut apprendre une telle Compétence que par le biais d'une Profession (elle fait alors partie des Compétences professionnelles) ou d'une Formation (voir l'Avantage du même nom). Développer une Compétence réservée par un autre moyen (par exemple en tant que *Compétence hors profession*, au coût doublé) demande **l'approbation du MJ.** Il suffit d'acheter un niveau dans la Compétence réservée pour que celle-ci puisse être utilisée. **Son nouveau niveau est alors de -3** et celui-ci peut être augmenté normalement, sans autre restriction.

• : COMPÉTENCE LIMITATIVE

Ces Compétences recouvrent des domaines, des connaissances ou des aptitudes spécifiques qui sont utilisés conjointement avec une autre Compétence. Par exemple, se battre au corps à corps en équilibre sur une poutre fait intervenir la Compétence *Combat à mains nues*, mais aussi la Compétence *Acrobatie/Équilibre*. De même, faire un discours solennel dans une langue étrangère demande l'usage de la Compétence *Éloquence/Persuasion*, mais aussi celui de la Compétence correspondant à la langue dans laquelle le discours est prononcé. Techniquement, et comme son nom l'indique, **le niveau d'une telle Compétence limite celui de la Compétence à laquelle elle est associée.** La plupart du temps, les Compétences limitatives peuvent également être utilisées seules, en tant que Compétences uniques.

PN : COMPÉTENCE À PROGRESSION NATURELLE

Ces Compétences sont des connaissances qu'un personnage peut acquérir naturellement, à force d'y être confronté tous les jours : il s'agit essentiellement des langues étrangères et de la connaissance des nations ou des organisations. Pour chaque année d'expérience passée dans une nation/organisation donnée, le personnage gagne 1 niveau dans les Compétences concernées, **jusqu'à un niveau de maîtrise maximum de +5.**

> **† : COMPÉTENCE PRÉ-REQUISE NÉCESSAIRE (OPTIONNEL)**
>
> Pour développer ces Compétences, le personnage doit satisfaire aux conditions requises et posséder la ou les Compétence(s) indiquée(s) à un certain niveau. Ainsi, par exemple, la Compétence *Piratage informatique* ne peut pas être développée sans une bonne connaissance de la Compétence *Informatique*.

APTITUDES PHYSIQUES_

ACROBATIE/ÉQUILIBRE •

Attributs associés : COO/COO

Compétence limitative pour : toute action physique comportant une manœuvre acrobatique ou demandant de garder son équilibre.

Cette Compétence permet d'effectuer des figures acrobatiques ou des mouvements de gymnastique (hors du milieu aquatique). On peut ainsi l'utiliser pour passer au travers d'un quadrillage laser, pour se désengager d'un combat, pour effectuer une attaque acrobatique, etc. La Difficulté du mouvement dépend de sa complexité et des risques qu'il fait prendre au personnage. *Acrobatie/Équilibre* peut également être utilisée lorsque le personnage doit garder son équilibre (ou, en tant que Compétence limitative, lorsqu'il doit agir en équilibre précaire). Enfin, cette Compétence est utile en cas de chute, permettant d'une part d'effectuer des roulades (et de se relever dans le même mouvement) et d'autre part de contrôler une chute et de réduire les dommages infligés par celle-ci (voir le chapitre **État de santé**, section **Autres sources de dommages**, page 242). Pour toutes ces actions, l'encombrement dû à l'équipement porté est une difficulté qu'il ne faut pas négliger (voir le chapitre **Équipement**, section **Encombrement**, page 312).

Note : dans le milieu sous-marin ou en apesanteur, *Acrobatie/Équilibre* est remplacée soit par *Manœuvre sous-marine* ou *Manœuvres OG*, soit par la Compétence de *Manœuvre d'armure* appropriée, dans le cas où une armure mécanisée est utilisée (voir la description de ces Compétences plus bas).

ATHLÉTISME

Attributs associés : FOR/COO

Cette Compétence regroupe toutes les actions physiques : la course, le saut, la natation… Elle permet de connaître la distance moyenne parcourue par un personnage qui se déplace à sa vitesse maximale, au sol et dans l'eau (voir le chapitre **Combat,** section **Déplacements et mouvements**, page 220). Si un joueur veut que son personnage tente de dépasser sa vitesse de déplacement moyenne, il peut effectuer un Test aléatoire d'Athlétisme : le modificateur de réussite ou d'échec indique alors le nombre de mètres que le personnage gagne (ou perd), par rapport à sa valeur moyenne. La Difficulté du Test peut être modifiée par les conditions du terrain ou les conditions naturelles (par exemple l'intensité des courants, dans le cas de la natation). Une Catastrophe peut indiquer que le personnage risque de se blesser (en chutant, notamment : voir **État de santé**, section **Autres sources de dommages**, page 242) ou s'est effectivement blessé (un claquage musculaire par exemple, qui inflige automatiquement une Blessure moyenne).

ENDURANCE •

Attributs associés : CON/VOL

Compétence limitative pour : toute action fatigante destinée à durer dans le temps. Il peut aussi bien s'agir d'efforts physiques que mentaux. Si le MJ utilise les règles avancées de Fatigue (voir **État de santé**, page 234), le caractère limitatif de cette Compétence n'est plus utile (Endurance est directement utilisée dans ces règles).

Cette Compétence représente la résistance du personnage à l'effort et à la Fatigue, tant physique que mentale.

ESCALADE

Attributs associés : FOR/COO

Cette Compétence permet d'escalader parois et murs. Elle permet également de savoir utiliser le matériel d'escalade, de descendre en rappel, etc. Sur une Catastrophe, le personnage tombe…

MANŒUVRES OG •

Attributs associés : COO/ADA

Compétence limitative pour : toutes les actions physiques nécessitant une certaine coordination physique effectuées en apesanteur.

Cette Compétence permet d'évoluer en apesanteur : se retourner rapidement, effectuer un mouvement difficile, atteindre l'endroit où on veut aller, se déplacer dans un milieu complexe (dédale, épave, etc.). Elle remplace complètement la Compétence *Acrobatie/Équilibre* en milieu spatial et limite également le niveau des Compétences nécessitant une certaine coordination physique (les Compétences de combat, notamment).

Note : les personnages utilisant une armure mécanisée doivent employer la Compétence de *Manœuvre d'armure spatiale* (voir description plus bas), au lieu de celle-ci.

MANŒUVRES SOUS-MARINES •

Attributs associés : FOR/COO

Compétence limitative pour : certaines actions physiques sous l'eau.

Cette Compétence permet d'évoluer sous l'eau : se retourner rapidement, effectuer un mouvement difficile, atteindre l'endroit où l'on veut aller, se déplacer dans un milieu complexe (dédale, épave, etc.). Elle remplace complètement la Compétence *Acrobatie/Équilibre* en milieu sous-marin et limite également le niveau des Compétences nécessitant une certaine coordination physique (les Compétences de combat, notamment). **Le caractère limitatif de cette Compétence ne s'applique ni aux créatures sous-marines, ni aux hybrides, parfaitement adaptés au milieu aquatique.**

Note : les personnages utilisant une armure mécanisée doivent employer la Compétence de *Manœuvre d'armure sous-marine* (voir description plus bas), au lieu de celle-ci.

RESPIRATION FOE (FLUIDE ORGANIQUE ÉTRANGER) (-3)

Attributs associés : CON/VOL

Cette Compétence permet de maîtriser les techniques de respiration de fluide ou de toute autre substance organique ou artificielle. Chaque fois qu'un PJ respire du fluide, il doit effectuer un Test de *Respiration FOE*, dont la Difficulté dépend du produit utilisé (le *néo-fluide*, par exemple, est plus difficile à respirer que l'*hyper-fluide*, voir le chapitre **Équipement**, page 272). S'il échoue, il pa-

nique et ne peut rien faire d'autre que tenter de retirer son casque. Si on l'en empêche, il peut recommencer ce Test à chaque Tour de combat, avec un bonus de +1 (cumulatif) à chaque tentative, jusqu'à ce qu'il réussisse à respirer calmement.

Respirer un fluide n'est pas une chose naturelle et l'organisme a besoin de temps pour s'y habituer. C'est pour cette raison que de nombreux plongeurs qui ne sont pas habitués au fluide ont besoin d'un temps d'adaptation et attendent un bon moment avant de plonger. **Ainsi, tout personnage respirant un hyper-fluide ou un néo-fluide subit une pénalité de -4 ou -10 respectivement à tous ses Tests pendant 2D6 minutes.** Ce malus peut être réduit par le modificateur de réussite obtenu lors du Test grâce auquel le personnage a réussi à respirer sans paniquer.

La fatigue est enfin un effet commun à tous les fluides, car ils demandent plus d'énergie lors de la respiration. L'organisme se fatigue donc très vite sous l'effet des fluides. Toutes les heures, en cas d'activité normale, le personnage doit donc effectuer un Test de résistance à la Fatigue, en utilisant Respiration FOE, limité par le niveau de la Compétence Endurance. Lors des activités intenses (le combat par exemple), les Tests de Fatigue doivent être effectués tous les 3 Tours de combat. ***Note :*** si le MJ n'utilise pas les règles avancées de Fatigue, considérer que le personnage souffre d'un malus cumulatif de -1 à tous ses Tests d'action physique, pour chaque demi-heure qui passe ou tous les 2 Tours de combat en cas d'activité intense, jusqu'à ce qu'il puisse se reposer.

Même en utilisant du fluide, l'organisme humain n'est pas conçu pour résister aux pressions incroyables des profondeurs. Un plongeur est donc limité aux profondeurs suivantes :

- **Néo-fluide :** (niveau **global** de *Respiration FOE*) x 500 m.
- **Hyper-fluide :** (niveau **global** de *Respiration FOE*) x 1000 m.

De plus, rester dans un milieu liquide trop longtemps est dangereux. La peau risque de se desquamer et le système nerveux peut être attaqué. Un plongeur utilisant du fluide est donc limité aux temps de plongée suivants :

- **Néo-fluide :** (niveau global de *Respiration FOE*/2) + 8 heures.
- **Hyper-fluide :** niveau global de *Respiration FOE* + 12 heures.

COMBAT (CONTACT)

Note : en apesanteur et en milieu sous-marin, les Compétences de combat sont limitées par le niveau de *Manœuvres 0G* ou de *Manœuvres sous-marines*.

ARMES LOURDES (CONTACT)

Attributs associés : FOR/FOR

Cette Compétence couvre l'usage des armes lourdes comme les découpe-carlingues, les perceuses de combat, etc. Si le personnage n'est pas stable (appuyé sur quelque chose, équipé d'un harnais spécial, etc.), le niveau de la Compétence doit être divisé par deux.

ARMES SPÉCIALES [. . .]

Attributs associés : selon l'arme (FOR/COO ou COO/COO la plupart du temps)

Cette Compétence permet d'utiliser une arme au maniement bien spécifique, comme les fouets, les chaînes, les lassos, les filets, les grappins, etc. Chaque arme spéciale fait l'objet d'une Compétence spécifique. En fonction de la rareté de l'arme ou de son côté exotique, cette Compétence peut être considérée comme *réservée* (niveau de maîtrise de départ : X).

ARTS MARTIAUX [. . .] •

Attributs associés : COO/ADA

Compétence limitative pour : les autres Compétences de combat au contact.

Cette Compétence recouvre toutes les techniques spéciales de combat, liées à un entraînement et des manœuvres particulières. Chaque technique fait l'objet d'une Compétence :

- **Lutte (-3) :** combat au corps à corps, à base de clés, d'immobilisations, d'étranglements, de projections, etc. Cette forme de combat est très utile lorsque les deux adversaires sont amenés à combattre au sol ou… sous l'eau.
- **Techniques défensives (-3) :** utilisation des techniques spécifiques à la défense, ainsi que de toutes les manœuvres de self-défense (par exemple les dégagements contre les saisies ou les étranglements).
- **Techniques offensives (-3) :** techniques d'attaque, et notamment frappes (avec toutes les parties du corps : mains, coudes, pieds, genoux, tibias, tête…). L'utilisation réussie de cette Compétence permet d'augmenter ses dégâts ou de délivrer des coups spéciaux : étourdir, assommer…

COMBAT ARMÉ

Attributs associés : FOR/COO

Cette Compétence permet d'utiliser des armes simples, maniées à une ou deux mains, telle que les couteaux et les dagues, les matraques et les bâtons de combat, les sabres et les épées, etc. L'utilisation d'armes plus exotiques est couverte par la Compétence *Arme spéciale [. . .]*.

COMBAT À MAINS NUES

Attributs associés : FOR/COO

Cette Compétence permet de se battre et de lutter à mains nues. Elle ne couvre que les techniques d'attaque et de défense de base, les techniques plus complexes étant gérées par la Compétence *Arts martiaux [. . .]*.

COMBAT (TIR)

ARMES DE JET (-3)

Attributs associés : COO/PER

Cette Compétence permet d'utiliser les armes de jet, comme les couteaux de lancer, les lances, etc.

ARMES LOURDES (TIR) (-3)

Attributs associés : COO/PER

Cette Compétence couvre l'usage de l'artillerie légère portative : lance-roquettes, lance-grenades, mortiers, lance-torpilles individuels… Si le personnage n'est pas stable, le niveau de la Compétence doit être divisé par deux.

ARMES DE POING

Attributs associés : COO/PER

Cette Compétence permet d'utiliser les pistolets, revolvers ou même pistolets-mitrailleurs, utilisés en mode coup par coup (le mode automatique est couvert par la Compétence *Tir automatique*).



ARMES SOUS-MARINES

Attributs associés : COO/PER

Cette Compétence permet d'utiliser les armes spécialement destinées à être utilisées sous l'eau, telles que les lance-harpons.

ARMES SPÉCIALES [. . .]

Attributs associés : selon l'arme (la plupart du temps, COO/PER ou FOR/COO)

Cette Compétence permet d'utiliser une arme au maniement bien spécifique, un lance-flamme par exemple. Chaque arme spéciale fait l'objet d'une Compétence spécifique, souvent *réservée* d'ailleurs.

ARMES DE TRAIT (-3)

Attributs associés : COO/PER

Cette Compétence permet d'utiliser les armes de trait, telles que les arcs ou les arbalètes.

FUSILS/ARMES D'ÉPAULE

Attributs associés : COO/PER

Cette Compétence permet d'utiliser les armes telles que fusils, fusils à pompe, fusils d'assaut (en mode coup par coup seulement). Les armes utilisées en mode automatique sont couvertes par la Compétence *Tir automatique*, tandis que le tir de précision est couvert par la Compétence *Tir de précision*.

TIR AUTOMATIQUE •

Attributs associés : FOR/PER

Compétence limitative pour : toutes les Compétences d'armes à feu utilisées pour tirer en mode automatique.

Cette Compétence permet d'utiliser les mitrailleuses lourdes, ainsi que les autres armes à feu en mode automatique (fusils d'assaut, pistolets-mitrailleurs…). Le mode coup par coup est couvert par les Compétences *Armes de poing* et *Fusils/Armes d'épaule*. Si le personnage utilise une mitrailleuse lourde sans que l'arme soit stable (harnais spécial, trépied…), le niveau de la Compétence est divisé par deux.

TIR DE PRÉCISION • (-3)

Attributs associés : PER/VOL

Compétence limitative pour : *Fusils/Armes d'épaule*, pour un tir de précision avec lunette de visée.

Cette Compétence permet d'utiliser un fusil de précision à grande distance, ce qui nécessite l'usage d'une lunette de visée et des connaissances précises en tir de précision. L'utilisation d'une telle arme sans recourir aux appareils de visée est couverte par la Compétence *Fusils/Armes d'épaule*.

COMMUNICATION/ RELATIONS SOCIALES_

ANALYSE EMPATHIQUE (-3)

Attributs associés : INT/PER

Cette Compétence permet de comprendre les sentiments ou les émotions d'une personne, en étudiant par exemple son comportement, ses gestes et sa posture, ses tics de langage ou ses hésitations… Un personnage peut ainsi déceler un état d'esprit particulier, à un moment donné, et déterminer notamment si son interlocuteur lui ment, lui cache des informations ou est soumis à une quelconque contrainte. La Difficulté du Test dépend de l'intensité des sentiments ou des émotions de la cible, ainsi que de son état d'esprit (calme et sereine ou au contraire troublée, stressée, voire apeurée). Notez qu'il s'agit là d'une perception émotionnelle de surface, immédiate et superficielle : les émotions perçues seront assez imprécises et tiendront plus de l'impression générale et de l'intuition que d'un véritable profil psychologique complet…

Les animaux et les créatures non humaines mais douées d'intelligence peuvent aussi être les cibles d'une analyse empathique. Dans la plupart des cas cependant, les informations obtenues seront sans doute encore plus vagues, car elles concernent des émotions basiques – la peur, l'instinct de survie… –, chez les animaux notamment (on peut déceler des émotions plus complexes chez les créatures douées de raison). D'autre part, dans l'univers de **Polaris**, certaines créatures sont capables de transmettre des émotions par télépathie : c'est le cas des mammifères marins ou de certains coraux. *Analyse empathique* permet alors de percevoir ces émissions émotionnelles de manière plus efficaces (et d'en tirer ici aussi des informations extrêmement nébuleuses).

Puisqu'elle permet une meilleure compréhension des émotions humaines, l'*Analyse empathique* peut enfin être utilisée de manière plus active, au cours d'une discussion, d'un interrogatoire ou même d'une tentative d'escroquerie. Pour cela, le personnage peut guetter les réactions émotionnelles de son interlocuteur, pour tenter de trouver la meilleure approche et les arguments qui auront le plus d'effet : calmer une personne stressée, parler d'un sujet délicat avec tact et diplomatie, trouver un point faible chez l'interlocuteur (pour l'énerver, le charmer, le faire craquer ou le pousser à se trahir). *Analyse empathique* doit alors être utilisée en soutien pour les Compétences *Éloquence/Persuasion*, *Entregent/Séduction* ou *Intimidation* (voir les règles sur les Compétences utilisées en soutien, dans le chapitre **Tests et actions**, section **Interactions entre Compétences**, page 208). Tout cela ne fonctionne bien entendu qu'avec des êtres humains (ou des êtres doués de raison et dont on maîtrise le langage).

Note : la mutation Empathie se révèle beaucoup plus puissante que cette Compétence (et peut donc la remplacer totalement, si elle est maîtrisée correctement), car elle permet au personnage de sonder plus profondément l'esprit de sa cible et de percevoir plus efficacement les émotions de celle-ci. La communication avec les créatures empathiques est également largement améliorée. Voir la description de cette mutation dans la chapitre **Création des personnages**, page 126.

COMMANDEMENT

Attributs associés : VOL/PRE

Cette Compétence représente l'autorité et le *leadership* d'un personnage. Il ne s'agit pas seulement de sa capacité à commander et à imposer sa volonté aux individus placés sous ses ordres, mais aussi, plus largement, de son aptitude à prendre la tête d'un groupe et à se conduire en véritable chef. D'une manière plus générale, cette Compétence peut aussi être utilisée pour organiser un groupe, pour en orienter les décisions, pour en garantir la cohésion ou la motivation, ou pour éviter les dissensions internes.

Note : *en combat naval, le niveau de* Commandement *du capitaine détermine aussi l'Initiative du navire.*

ÉLOQUENCE/PERSUASION †

Attributs associés : INT/PRE

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10, s'il s'agit d'un discours formel (politique, diplomatique, etc.).

Cette Compétence représente les capacités d'expression, de communication et de persuasion d'un personnage. Elle peut donc selon les cas servir à prononcer un discours, à participer à un débat ou à une joute oratoire, à convaincre (lors d'une vente ou d'un achat – pour obtenir le meilleur prix –, d'une négociation diplomatique, etc.) ou même à manipuler et tromper son ou ses interlocuteur(s), lorsque le personnage est en train de mentir… Une tentative de persuasion se règlera toujours par un Test d'opposition, entre la Compétence du personnage et la Volonté ou l'Intelligence de la cible, selon la situation et le type d'argument utilisé. Un simple discours en direction d'un individu ou d'un groupe passif se règlera par un Test normal, dont la Difficulté dépend de l'état d'esprit de la cible et/ou du message que le personnage veut faire passer.

Note : en fonction du thème du discours ou selon la nature des personnes auxquelles le personnage s'adresse, *Éloquence/Persuasion* peut éventuellement être limitée par diverses Compétences de connaissance, par exemple *Bureaucratie* (« Bien sûr que cette autorisation est en règle… »), *Commerce/Trafic* (« C'est exactement le genre de matériel qu'il vous faut ! »), *Connaissance des nations/organisations* (pour un discours ciblé vers un groupe particulier), ou *Sciences/Connaissance spécialisée* (pour un débat de spécialistes). Bien entendu, si le personnage s'exprime dans une langue étrangère, il sera également limité par le niveau acquis dans cette langue.

ENTREGENT/SÉDUCTION

Attributs associés : PRE/PRE

Cette Compétence permet de séduire, **au sens large :** il ne s'agit pas seulement de jouer les tombeurs, mais aussi de l'art de se faire bien voir par quelqu'un et de nouer des relations dans une communauté ou un groupe, afin de gagner la confiance de ses membres. Si la cible n'a aucune raison de se méfier du personnage, vous pouvez résoudre la tentative de séduction par un Test normal. Si la cible est méfiante ou rétive, il faut procéder à un Test d'opposition entre la Compétence du personnage et la Volonté de la cible. Le personnage peut d'autre part subir un malus ou bénéficier d'un bonus à son Test, en fonction de la nature plus ou moins honnête de ses propositions…

EXPRESSION ARTISTIQUE [. . .]

Attributs associés : variable (voir les exemples, plus bas)

Ce talent permet de connaître les différentes techniques de conte, de danse, de comédie (dans le domaine du spectacle), de chant, etc. La Difficulté du Test peut être déterminée par le nombre de personnes dans l'auditoire, le contexte de la représentation, etc. Chaque spécialité artistique fait l'objet d'une Compétence particulière, par exemple :

- Chant (INT/PRE, -3)
- Comédie/Conte (ADA/PRE, -3)
- Danse (COO/PRE, -3)
- Instrument de musique (COO/PER, X)

INTIMIDATION

Attributs associés : VOL/PRE

Comme son nom l'indique, cette Compétence peut être utilisée pour intimider, en se montrant sûr de soi et/ou menaçant. Contrairement à la Compétence *Éloquence/Persuasion*, qui permet de convaincre par la parole et des arguments sensés (au moins en apparence), il s'agit surtout ici de *contraindre*, en suscitant l'inquiétude voire la peur chez ses interlocuteurs, qui seront ainsi plus enclins à prendre le personnage au sérieux… Cette Compétence peut aussi être utilisée de manière indirecte, pour déstabiliser un personnage lors d'une négociation par exemple (utilisez dans ce cas les règles sur les Compétences utilisées en soutien, dans le chapitre **Tests et actions**, section **Interactions entre Compétences**, page 208). Pour l'utilisation de l'Intimidation en combat, voyez également le chapitre **Combat**, section **Combat au contact**, page 222.

CONNAISSANCES_

BUREAUCRATIE †

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 5.

Cette Compétence permet de connaître l'organisation administrative et les règlementations courantes, de savoir où demander telle ou telle autorisation, comment obtenir tel ou tel permis ou document officiel, voire même d'accélérer certaines procédures (soit par des astuces légales, soit par de judicieux pots-de-vin…). La Difficulté du Test dépend de la nature et du niveau de sensibilité de la demande. Si celle-ci concerne une procédure vraiment spécifique à une communauté, une nation ou une organisation, *Bureaucratie* peut être limitée par la Compétence de *Connaissance des nations/organisations* appropriée.

CARTOGRAPHIE † (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10.

Cette Compétence permet d'établir des relevés topographiques, des cartes de régions et de savoir où on se trouve par rapport à une carte. L'utilisation de cette Compétence nécessite un matériel de base (de quoi tracer la carte, au moins, mais aussi divers appareils de mesure, ou même un système de positionnement par satellite, si le PJ peut y avoir accès !). La Difficulté du Test dépend de la complexité et/ou de l'étendue de la zone à cartographier et des outils utilisés par le PJ. Celui-ci peut d'autre part choisir le niveau de précision souhaité (une carte très précise sera plus difficile à réaliser qu'un simple plan dessiné à la main). Le temps nécessaire pour établir la cartographie d'une région dépend du terrain et de son étendue. Il faut généralement considérer qu'une telle action prend des heures, parfois des jours, voire des semaines si le secteur est difficile d'accès. La marge de réussite (ou d'échec) détermine généralement la précision (ou les erreurs) de la carte : s'il le souhaite, le MJ peut utiliser la moitié du bonus/malus de réussite/d'échec comme modificateur aux Tests de *Navigation* ou d'*Orientation* d'un personnage utilisant la carte. La Compétence *Cartographie* peut également être employée pour corriger ou améliorer une carte.

COMMERCE/TRAFIC [. . .] †

Attributs associés : INT/PRE

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 5 (matériel courant) ou 10 (haute technologie).

Cette Compétence permet à un personnage d'acquérir (ou de revendre !) du matériel, des biens, des services ou des informations. Elle représente aussi bien son sens commercial que sa connaissance d'un marché particulier (producteurs et produits, vendeurs et acheteurs, réseaux et lieux d'échanges, etc.). Chaque type de produits fait l'objet d'une Compétence particulière, par exemple :

- **Armes (X)**
- **Denrées alimentaires (-3)**
- **Drogues (X)**
- **Informations (-3)**
- **Matériel médical (-3)**
- **Matières premières (-3)**
- **Véhicules (-3),** etc.

La Difficulté du Test dépend de la rareté et de la disponibilité du produit (c'est un désavantage quand on cherche à acheter, mais un avantage quand on cherche à vendre !). La marge de réussite peut servir à réduire le temps d'acquisition ou à trouver des produits, des services ou des informations de meilleure qualité.

CONNAISSANCE DES NATIONS ORGANISATIONS [. . .] • (PN)

Attributs associés : INT/INT

Compétence limitative pour : toutes les actions demandant une connaissance précise de telle ou telle communauté, faction ou nation.

Cette Compétence regroupe toutes les connaissances **générales** qu'un personnage peut avoir sur une nation, une communauté, une faction ou une organisation donnée (histoire, géographie, société, politique, législation, politique, armée, dirigeants, organisation interne, coutumes et mode de vie, etc.). Il existe une Compétence spécifique pour chaque type d'organisation. Il peut s'agir :

- **D'une nation majeure ou mineure** (exemples : Hégémonie, Ligue rouge, République du Corail, Équinoxe, États du Rift, etc.).
- **D'une faction** (exemples : Confrérie des Veilleurs, Mercenaires, Pirates, etc.).
- **D'une organisation religieuse** (exemples : Culte du Trident, Confrérie du Soleil noir, etc.).
- **D'un groupe criminel** (exemples : Contrebandiers, Crime organisé, etc.).
- **Ou même d'une faction ancienne,** comme les Généticiens ou l'Alliance Azur, pour un personnage qui s'intéresse aux secrets du passé…

Seule la Compétence correspondant à la communauté d'origine du personnage démarre à un niveau de base de +3. Les autres Compétences subissent un malus au niveau de base, en fonction de leur nature : +0 pour une communauté connue, importante et/ou proche géographiquement, -3 pour une communauté moins connue, mineure ou plus lointaine, X pour une communauté inconnue, une organisation secrète (la Confrérie du Soleil noir par exemple) ou une ancienne puissance (les Généticiens).

Ces Compétences peuvent être considérées comme limitatives, dès que l'action tentée suppose une connaissance précise d'une communauté en particulier. Les Compétences les plus souvent limitées sont *Éloquence/Persuasion* (pour un discours basé sur les idées ou les coutumes de telle ou telle communauté), *Bureaucratie* (pour les procédures administratives spécifiques), *Éducation/Culture générale* (pour des faits vraiment précis concernant telle ou telle communauté).

CRYPTOGRAPHIE † (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10.

Cette Compétence permet de coder et de décoder des documents et des messages. Pour coder, en règle générale, le joueur peut choisir lui-même le malus à appliquer au Test. Le modificateur de Difficulté du personnage qui tentera de décoder le message sera égal à ce malus, augmenté du modificateur de réussite obtenu par le cryptographe à l'issue de son Test. Si celui-ci utilise un ordinateur pour coder son message, le décrypteur devra obligatoirement faire de même. En revanche, si le code a été réalisé sans l'aide de l'informatique, on peut le décoder de la même façon (et dans ce cas, recourir à un ordinateur et des logiciels adéquats permet de bénéficier d'un bonus de +7…). Plus le code est complexe, plus le temps nécessaire à son décryptage est long (il faut compter en heures, voire en jours…).

ÉDUCATION/CULTURE GÉNÉRALE (-3)

Attributs associés : INT/INT

Cette Compétence représente le niveau d'éducation générale du personnage. À très bas niveau (niveau global inférieur à 3), le personnage ne sait ni lire, ni écrire et aura sans doute de grandes difficultés à s'exprimer correctement). À bas niveau (niveau 3 à 5), elle concerne les acquis et les savoirs essentiels : lire, écrire, compter… À niveau moyen (6 à 10), elle représente les connaissances élémentaires en expression écrite, en histoire, en géographie, en mathématiques, en sciences, etc. Enfin, à plus haut niveau (11 et plus), elle correspond à tout ce qui peut entrer dans le domaine de la « culture générale », de la connaissance du monde.

Certaines Compétences (de connaissances, en général) nécessitent un niveau d'éducation minimum pour pouvoir être développées. Leur description indique alors le niveau requis en *Éducation/Culture générale*. Celle-ci peut d'autre part tout à fait être utilisée directement lors d'un Test, pour savoir si un personnage connaît ou se souvient d'un élément de connaissance générale, comme une date historique connue, le nom de la capitale de tel ou tel État, etc. (si le sujet devient vraiment précis, il faut utiliser la Compétence de *Sciences/Connaissances spécialisées* correspondante).

JEU

Attributs associés : INT/VOL

Cette Compétence représente la connaissance de la plupart des jeux (hors jeux de hasard) et permet également d'y tricher. Tous les joueurs doivent participer à un Test d'opposition, le vainqueur étant celui qui obtient la plus haute marge de réussite. Si un personnage décide de tricher, il bénéficie d'un bonus à son Test (qu'il peut fixer lui-même). Toutefois, ses adversaires peuvent avoir droit à un Test de Perception, avec un bonus équivalent à celui du tricheur : plus leur marge de réussite sera élevée et plus ils se douteront de quelque chose. Avec une marge supérieure ou égale à 15 (« Réussite parfaite »), le tricheur est surpris en train de tricher. Certaines circonstances peuvent grandement compliquer la tâche du tricheur, par exemple un système vidéo qui surveille les joueurs.

Note : si la triche implique une manipulation (de cartes, de jetons, de dés, etc.) en cours de partie, par exemple en remplaçant les accessoires par du matériel truqué ou en procédant à de fausses distributions de cartes, vous pouvez utiliser la Compétence *Dissimulation* comme Compétence limitative, lors du Test de *Jeu*.

NAVIGATION † (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10.

Cette Compétence, indispensable pour diriger un navire sans visibilité, permet de déterminer sa position de manière précise et de calculer un itinéraire. La marge de réussite (ou d'échec) indique la précision (ou les erreurs) du navigateur. Notez que *Navigation* concerne en priorité les déplacements sur de grandes distances, à l'échelle d'une zone géographique vaste : entre deux stations par exemple, ou entre deux points de navigation relativement éloignés l'un de l'autre (disons plus de quelques kilomètres). Une bonne marge de réussite permet d'arriver plus vite à destination, en profitant par exemple des bons courants marins ou d'éviter de faire des mauvaises rencontres (en traversant des eaux contrôlées par une force armée hostile ou infestées de pirates). En cas d'échec, le navire peut se perdre (ou être confronté à un événement fâcheux : attaque de pirates, phénomène sous-marin, etc.). Pour un long voyage (traverser une mer, un océan, contourner un continent ou le territoire d'une nation majeure), le MJ peut parfaitement demander plusieurs Tests de Navigation.

Note : sur des distances courtes (moins de quelques kilomètres), seules les Compétences de pilotage et d'*Orientation* sont utiles (voir les descriptions de ces dernières).

RECHERCHE D'INFORMATIONS † (-3)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10.

Cette Compétence est utile pour rechercher une information précise dans les bases de données ou pour faire une recherche sur un sujet donné. La Difficulté du Test dépend de la rareté ou de la sensibilité de l'information recherchée.

SCIENCES/CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES [. . .]

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10, plus éventuellement d'autres Compétences (voir descriptions).

Cet ensemble de Compétences regroupe toutes les sciences (y compris les sciences humaines) et connaissances spécialisées théoriques. Chaque discipline fait l'objet d'une Compétence particulière, par exemple :

- **Administration/Gestion (X) :** connaissance de la gestion des comptes et des ressources d'une société (ou d'une quelconque organisation), mais aussi des techniques de fraudes commerciales…
- **Armes/Systèmes d'armement (X) :** connaissance des armes, des munitions, des systèmes d'armement (montés sur des véhicules), des technologies employées, etc.
- **Astrophysique/Astronomie (X) :** connaissances concernant l'espace et la physique spatiale. **Pré-requis nécessaires :** *Physique/Chimie* 10.
- **Biologie/Physiologie (X) :** connaissance de la biologie des organismes vivants.
- **Botanique (X) :** connaissance des végétaux et de leur écosystème. Cette Compétence permet aussi de diagnostiquer les maladies affectant la flore et de connaître le remède approprié. **Pré-requis nécessaires :** *Biologie/Physiologie* 7.
- **Criminalistique (X) :** connaissance des techniques d'analyse des scènes de crime (balistique, empreintes et traces, microfibres, etc.). **Pré-requis nécessaires :** selon la technique employée.
- **Droit/Législations (X) :** connaissance du droit, des lois et du fonctionnement de la justice.
- **Finances (X) :** connaissance des rouages des systèmes financiers et bancaires et capacité à effectuer de bonnes opérations boursières ou des placements financiers judicieux.
- **Économie (X) :** connaissance des sciences et théories économiques.
- **Géologie (X) :** connaissance concernant la géographie physique de la planète, la constitution de l'écorce terrestre, les minerais ou l'activité volcanique. **Pré-requis nécessaires :** *Physique/Chimie* 5.
- **Géographie (X) :** étude de la géographie des nations (société, économie, etc.)
- **Histoire/Archéologie (X) :** connaissance de l'histoire des nations, étude des vestiges archéologiques.
- **Médecine (X) :** connaissance des maladies et des troubles pouvant affecter les êtres humains, quelle que soit leur nature, et des traitements qu'il convient de leur appliquer. **Pré-requis nécessaires :** *Biologie/Physiologie* 7.
- **Pharmacologie (X) :** connaissance des médicaments, mais aussi des drogues et des poisons. **Pré-requis nécessaire :** *Biologie/Physiologie* 5, *Physique/Chimie* 5. Des versions plus restreintes de cette Compétence, appelées simplement *Connaissance des poisons (X)* et *Connaissance des drogues (X)*, et limitées à la connaissance pratique de ces produits spécifiques, existent aussi. Ces Compétences n'ont pas de pré-requis.
- **Physique/Chimie (X) :** étude des propriétés physiques de la matière.
- **Psychologie (X) :** étude de l'esprit et du comportement humain.
- **Sciences politiques (X) :** connaissances des nations et de leur systèmes politiques, de la géopolitique mondiale… **Pré-requis nécessaires :** *Géographie* 7, *Histoire/Archéologie* 5.
- **Sociologie (X) :** étude des sociétés humaines.
- **Zoologie (X) :** connaissance des animaux et de leur écosystème. Cette Compétence permet aussi de diagnostiquer les maladies affectant la faune et de connaître le remède approprié. **Pré-requis nécessaires :** *Biologie/Physiologie* 7.
- **Etc.**

Note : pour savoir si un personnage connaît une information basique ou très générale, vous pouvez utiliser la Compétence *Éducation/Culture générale*. Celle-ci ne remplacera toutefois jamais une véritable science et la Compétence appropriée devra être utilisée dès que le sujet devient un peu pointu.

STRATÉGIE † (-3)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/Culture générale* 10.

Cette Compétence permet de diriger le déroulement d'un conflit dans sa globalité : il s'agit ici de gérer l'ensemble des ressources militaires, économiques, politiques, psychologiques et humaines d'une nation ou d'une organisation, dans le but de gagner une guerre (contrairement à la tactique, qui permet de gagner un combat, une bataille…). Cette Compétence peut également être utilisée pour gérer des crises majeures ou des conflits géopolitiques.

TACTIQUE [. . .]

Attributs associés : INT/ADA

Cette Compétence permet de diriger des unités de combat (ou assimilées) engagées dans une opération militaire et de leur donner des plans d'action efficaces, de manière à prendre l'avantage sur les forces adverses (déplacements, manœuvres et positionnement sur le champ de bataille, tactiques d'attaque et de défense particulières, ruses, etc.). Notez que cette Compétence ne concerne que des opérations ponctuelles (un combat, une bataille) et diffère en cela de la *Stratégie*, qui permet de gérer un conflit dans sa globalité. Il existe une Compétence par type d'opération tactique :

- **Combat naval (-3) :** concerne le combat entre navires submersibles (quelle que soit leur taille).
- **Combat souterrain :** concerne les opérations militaires menées en milieu souterrain.
- **Combat terrestre :** concerne les opérations militaires menées à la Surface.
- **Opérations commando :** concerne les opérations sub-tactiques menées par un petit groupe, avec un objectif spécifique (infiltration ou extraction, sabotage ou assassinat, prise de contrôle d'une petite station ou d'un navire, neutralisation de terroristes ou de preneurs d'otages, etc.), ou pour un combat en environnement difficile (le combat « urbain » par exemple, dans les grandes villes ou les grandes stations sous-marines).

ARMES SATELLITES

La Compétence *Tactique [Combat terrestre]* permet également l'utilisation des armes satellites contrôlées par les stations orbitales. Pour commander un tir d'armes satellites, il faut entrer en contact avec une station orbitale et préciser les coordonnées du tir. Les armes ne sont pas disponibles à tout moment, cela dépend de la position du satellite dans le ciel. La Difficulté de ce Test dépend généralement des conditions météo de la Surface. Cette Compétence permet en effet, grâce à une bonne connaissance de ces armes, d'essayer de calculer le plus précisément possible l'endroit où elles doivent s'abattre sans être prises dans la tourmente. Notez que savoir utiliser ces armes ne suffit pas, il faut aussi en avoir l'autorisation…



FURTIVITÉ/ SUBTERFUGE_

CAMOUFLAGE/DISSIMULATION (-3)

Attributs associés : PER/ADA

Cette Compétence permet de se dissimuler en se servant de l'environnement naturel, en utilisant les recoins ou les anfractuosités, l'obscurité, la végétation (y compris végétation sous-marine). La plupart du temps, *Camouflage/Dissimulation* suppose l'utilisation de techniques et de subterfuges particuliers ou d'un matériel adapté : combinaison de camouflage, abri camouflé de manière à se fondre dans le paysage, maquillage et déguisement mimétique, etc. Lors d'un déplacement, *Camouflage/Dissimulation* permet aussi de dissimuler ses propres traces. Cette Compétence peut également être utilisée pour un navire, lorsqu'il s'agit de le dissimuler par des moyens physiques par exemple en le cachant dans une fosse sous-marine ou en le maquillant pour le faire passer pour un rocher ou une épave). *Camouflage/Dissimulation* est souvent employé dans un Test d'opposition, contre l'*Observation* de l'adversaire. La Difficulté du Test dépend la plupart du temps de l'environnement et des possibilités de dissimulation offertes par celui-ci. Enfin, cette Compétence permet de cacher un objet sur soi, dans ses bagages ou dans un lieu. La Difficulté du Test dépend de la taille de l'objet et de la vigilance des personnes que l'on cherche à tromper.

DÉGUISEMENT/IMITATION (-3)

Attributs associés : ADA/PRE

Cette Compétence permet à un personnage de changer d'apparence et même de se faire passer pour quelqu'un d'autre. La Difficulté du Test dépend des objectifs visés : modifier légèrement son apparence est relativement simple, mais adopter une apparence et un comportement à l'opposé de celles du personnage est beaucoup plus difficile. *Déguisement/Imitation* est la plupart du temps utilisée dans un Test d'opposition contre l'Intelligence (ou l'*Observation*, selon les cas) de l'adversaire. L'emploi d'un matériel adapté (déguisement, maquillage, etc.) est souvent nécessaire. De même, la connaissance de certaines Compétences peut être indispensable si le personnage doit s'exprimer et dialoguer avec les gens qu'il essaie de tromper.

Dans le cas de l'usurpation de l'identité d'une personne réelle, le MJ peut accorder un bonus à l'adversaire, si ce dernier connaît plus ou moins la personne imitée. Il est bien entendu extrêmement difficile de tromper un proche, qui connaît bien la personne (il faut dans ce cas disposer d'un masque de la personne ainsi que d'un maquillage parfait, et avoir étudié les gestes et le comportement de sa victime avec attention pendant de longues heures).

DISCRÉTION/FILATURE

Attributs associés : PER/ADA

Cette Compétence permet de passer inaperçu dans un lieu public, d'éviter de se faire remarquer et de suivre une personne sans être repéré.

ÉVASION (X)

Attributs associés : COO/VOL

Cette Compétence permet de se défaire des liens, comme des cordes, des menottes mécaniques ou des filets. La Difficulté du Test dépend de la complexité des liens. Dans certains cas, le MJ peut imposer l'utilisation de matériel (comme une épingle pour crocheter des menottes ou un objet capable de couper ou d'user la corde). Si le PJ n'en a pas, soit l'évasion est impossible, soit la Difficulté est encore augmentée.

FURTIVITÉ/DÉPLACEMENT SILENCIEUX •

Attributs associés : PER/ADA

Compétence limitative pour : toute action devant être réalisée sans bruit.

Cette Compétence permet de se déplacer sans bruit et sans se faire repérer. Utilisée comme une Compétence limitative, elle permet aussi d'effectuer une action discrète en silence : se débarrasser d'une sentinelle, crocheter une porte, désactiver un système de sécurité, saboter une installation… Cette Compétence est souvent utilisée dans un Test d'opposition contre la Perception du personnage à tromper.

PICKPOCKET (-3)

Attributs associés : COO/ADA

Cette Compétence permet de dérober discrètement des objets dans les poches d'autres personnages ou même sur les étalages des marchands. La Difficulté du Test dépend de la taille de l'objet à voler et de son emplacement. Une cible qui se méfie a droit à un Test de Perception, en opposition contre le Test de *Pickpocket*.

LANGUES/ LANGAGES_

Il existe une Compétence pour chaque langue ou langage (écrit, parlé ou autre). Ces Compétences sont rarement utilisées directement dans un Test, mais indiquent plutôt le niveau général de connaissance d'un personnage dans telle ou telle langue :

- **Niveau 1-5 :** vocabulaire de base ; le personnage ne peut suivre qu'une conversation basique (« Bonjour… Moi problème mécanique. Vous aider moi ? »).
- **Niveau 6-10 :** connaissances élémentaires ; le personnage peut suivre une conversation simple (« Ah, vous cherchez un mécanicien ? Votre navire a besoin de réparations ? Oui, je peux vous aider… »).
- **Niveau 11-15 :** connaissances avancées ; le personnage peut suivre une conversation normale (« Merci, je cherche un type capable de réparer un tube lance-torpille de fabrication hégémonienne, pas très… heu… légal. Ces machins, c'est génial quand ça marche, mais quand ça tombe en panne, les réparations sont toujours compliquées… »).
- **Niveau 15-20 :** maîtrise de la langue ; le personnage peut suivre une conversation érudite ou technique de haut niveau (« C'est normal, il est parfois difficile de se procurer les spécifications techniques exactes, surtout pour du matériel sensible comme celui-là. Par chance, je connais des spécialistes qui travaillent dans certains réseaux parallèles et ils ont souvent accès à du matériel militaire hégémonien déclassé, détourné à la source par un trafic des plus audacieux. Cela vous intéresserait-il ? »)
- **Niveau 21-25 :** maîtrise parfaite… Le personnage est bilingue et s'exprime sans aucun accent (« Oui, ça tombe bien, ça fait des mois que mes amis et moi sommes à la recherche des mecs qui nous piquent notre matos. Ça vous dirait une petite balade ? Comment ça, vous ne saviez pas que nous étions hégémoniens ? C'est censé être marqué sur notre gueule ? »)

Plutôt que de recourir systématiquement à un Test, basez-vous sur ces indications pour déterminer le genre de discussion qu'un personnage peut suivre ou la complexité des textes qu'il peut comprendre.

Les Compétence de langues sont par ailleurs considérées comme limitatives, dès que le personnage veut communiquer dans une autre langue que la sienne (en utilisant notamment des Compétences telles que *Commandement*, *Éloquence/Persuasion*, *Enseignement*, *Entregent/Séduction*, etc.) ou encore étudier des documents rédigés dans une langue étrangère (en utilisant des Compétences telles que *Bureaucratie*, *Cryptographie*, *Éducation/Culture générale*, *Recherche d'informations*, *Sciences/Connaissances spécialisées*…).

Enfin, les Compétences de langues ont une interaction qui leur est propre. En effet, la plupart des langues ont une origine bien identifiée : une langue plus ancienne appelée « langue racine ». En raison des liens existant entre les deux langages, un personnage peut utiliser une Compétence développée dans une langue racine pour comprendre et utiliser ses langues dérivées, mais dans ce cas le niveau de la Compétence doit être divisé par deux.

Note sur la langue maternelle des personnages : il n'existe pas véritablement de Compétence pour la langue maternelle du personnage (les Compétences de langue ne concernent que les langues étrangères ou les langages spécifiques). L'aisance des personnages dans leur langue maternelle, qu'il s'agisse d'expression orale ou écrite, est déterminée par leur niveau d'*Éloquence/Persuasion* et/ou d'*Éducation/Culture générale*. Si toutefois vous avez besoin d'un indice chiffré pour appliquer la règle des langues racines, notamment), vous pouvez considérer qu'un personnage maîtrise sa langue maternelle à un niveau égal à **10 + niveau de *maîtrise* en *Éducation/Culture générale*** (notez que ce niveau de maîtrise peut être négatif, car cette Compétence possède un niveau de départ de -3).

LANGUES ÉTRANGÈRES [. . .] (PN)

Attributs associés : INT/INT

Compétence limitative pour : toute action nécessitant de communiquer ou de lire des documents.

- **Amanéun (X) :** langue d'Amazonia (racine(s) : inconnue).
- **Azran (X) :** langue très rare (racine(s) : dialecte azuran).
- **Gashklar (X) :** ancienne langue encore parlée sur Nova (racine(s) : langues de l'ancien temps).
- **Isitac (X) :** langue de la République du Corail (racine(s) : azuran).
- **Lesarach (X) :** langage de la communauté du Léviathan, mêlant sifflements et petits cris aux paroles (racine(s) : inconnue).
- **Léxzion (X) :** langue parlée sur Pull (racine(s) : arkonien).
- **Néo-azuran (X) :** langue la plus répandue au fond des mers (racine(s) : azuran).
- **Nezraïs (X) :** langue du Culte du Prophète de Syrte (racine(s) : langue de l'ancien temps).
- **Océane (X) :** langue de l'Union méditerranéenne (racine(s) : azuran).
- **Olakar (X) :** langue de la Ligue rouge (racine(s) : azuran).
- **Olosak (X) :** langue d'Hégémonie (racine(s) : azuran).
- **Ossyrien (X) :** langue des États du Rift (racine(s) : azuran).
- **Rénaréan (X) :** langue de l'Alliance polaire (racine(s) : azuran).
- **Ternaset (X) :** langue des Ternasets ; certains affirment que c'est la plus ancienne au monde (racine(s) : inconnue).
- **Trashan (X) :** langue parlée à Kryss, Pushkar et Suvadi (racine(s) : arkonien et langages de l'ancien temps).

LANGUES ANCIENNES [. . .]

Attributs associés : INT/INT

Compétence limitative pour : toute action nécessitant d'utiliser ces langues ou d'étudier des textes anciens.

- **Arkonien (X) :** langue des Généticiens (racine(s) : inconnue).
- **Azuran (X) :** ancienne langue officielle de l'Alliance Azur (racine(s) : azuréen).
- **Azuréen (X) :** azuran noble (racine(s) : langues de l'ancien temps).
- **Gatéen (X) :** ancienne langue parlée à Gatéo (racine(s) : latin).

LANGAGES SPÉCIFIQUES [. . .] (PN)

Attributs associés : INT/INT

Compétence limitative pour : toute action nécessitant d'utiliser ces langages ou de lire des documents.

Ces langages sont spécifiques à un groupe social, à une profession, à certaines catégories d'individus ou même à certaines créatures.

- **Absolan (X) :** langue des diplomates (racine(s) : néo-azuran).
- **Énéfid (X) :** jargon des espions ; ce langage est plus proche d'un code (racine(s) : aucune).
- **Exon (X) :** langue des dauphins, pas de forme écrite (racine(s) : aucune).
- **Foreur (X) :** langue des Foreurs. La forme écrite de cette langue qui utilise à la fois les gravures et le son ne peut être lue qu'avec les doigts et, même dans ce cas, le sens profond d'un texte ne sera pas compris. Il faut pour cela disposer d'un appareil spécial semblable à un sonar actif, soit d'une mutation semblable à celle des Foreurs. La forme orale nécessite un appareil radio spécial, puisque ce langage est basé sur la modulation de certaines ondes (racine(s) : aucune).
- **Inésis (X) :** langue des prêtres du Trident (racine(s) : azuran).
- **Ithraxien (X) :** langue des pirates (racine(s) : néo-azuran).
- **Klan (X) :** langue des mineurs (racine(s) : néo-azuran)
- **Langage des signes :** permet de dialoguer par signes (racine(s) : aucune).
- **Lévéan (X) :** langue des Léviathans et de la plupart des mammifères. Nécessite l'utilisation d'un appareil radio. Pas de forme écrite (racine(s) : aucune).
- **Métalan (X) :** langue des érudits (racine(s) : mélange d'isitac et d'azuréen).
- **Néolan (X) :** langue des ingénieurs (racine(s) : azuran).
- **Sirs :** jargon des bas-fonds, des voleurs et des mendiants (racine(s) : néo-azuran).
- **Soléen (X) :** langue du commerce, très répandue (racine(s) : azuran).

PILOTAGE_

MANŒUVRE D'ARMURES [. . .] •

Attributs associés : COO/ADA

Compétence limitative pour : toutes les actions physiques en armure, notamment *Acrobatie/Équilibre*, *Athlétisme*, *Escalade* ou les Compétences de combat au contact. Les Compétences de combat à distance ne sont, elles, pas limitées.

Cette Compétence permet d'utiliser les armures mécanisées, que l'on pourrait facilement assimiler à des véhicules et dont la manœuvre demande un certain entraînement. Certaines Compétences, qui requièrent une grande précision, ne peuvent être utilisées en armure (*Chirurgie* ou *Premiers soins*, par exemple).

De nombreuses armures – appelées « armures hybrides » – peuvent être utilisées dans plusieurs milieux différents. Le personnage doit donc développer la Compétence qui correspond à chaque milieu. Ainsi, un personnage en armure sous-marine hybride qui se retrouve à la surface utilisera sa Compétence *Armure externe*. Un individu doté d'une armure amphibie capable de voler doit même connaître trois Compétences : A*rmure sous-marine, Armure externe, Armure atmosphérique*…

- **Armures atmosphériques (X) :** Ce talent permet à un pilote de manœuvrer une armure dotée de propulseurs atmosphériques qui lui permettent de voler.
- **Armures externes :** y compris armures de Surface
- **Armures sous-marines**
- **Armures spatiales (-3)** : Ce talent permet de savoir utiliser les armures spatiales. Il est aussi utilisé pour les procédures d'entrée dans l'atmosphère.

Note : les personnages utilisant une armure mécanisée dans le milieu sous-marin ou en apesanteur doivent employer la Compétence de *Manœuvre d'armure* appropriée (armures sous-marines ou armures spatiales), au lieu des Compétences de *Manœuvres 0G* ou de *Manœuvres sous-marines.* En effet, même si le pilotage de ce genre d'équipement demande un certain savoir-faire, ces armures sont spécialement conçues pour corriger les problèmes de déplacements dans leur environnement spécifique, annulant de fait toutes les pénalités que peut subir un personnage ne bénéficiant pas d'une aide mécanique.

PILOTAGE [. . .]

Attributs associés : variable (voir ci-dessous)

Cette Compétence permet de piloter un type de véhicule spécifique, chacun faisant l'objet d'une Compétence particulière :

- **Chasseurs sous-marins (INT/ADA, X) † :** permet de piloter un chasseur sous-marin. **Pré-requis nécessaires :** *Athlétisme* 10, *Éducation culture générale* 10, *Navires légers* 10.
- **Chasseurs atmosphériques (INT/ADA, X) † :** permet de piloter un chasseur en Surface. **Pré-requis nécessaires :** *Athlétisme* 10, *Éducation culture générale* 10.
- **Navires légers (INT/INT, X) † :** le personnage possédant cette Compétence est familier avec toutes les procédures de pilotage d'un navire léger, tels qu'un petit transporteur civil ou un navire patrouilleur. **Pré-requis nécessaires :** *Éducation culture générale* 7.
- **Navires lourds (INT/INT, X) † :** cette Compétence permet de piloter un navire lourd, comme un navire cargo civil ou un navire militaire de gros tonnage (frégates, croiseurs ou destroyers…). **Pré-requis nécessaires :** *Navires légers* 10.
- **Engins spatiaux (INT/INT, X) † :** permet de savoir piloter des navettes et autres véhicules spatiaux. **Pré-requis nécessaires :** *Éducation culture générale* 10.
- **Véhicules souterrains (INT/ADA, X) :** permet de savoir piloter les vedettes et les foreuses souterraines.
- **Véhicules de sol (PER/ADA) :** permet de piloter tout type de véhicule se déplaçant sur roues, sur chenilles, sur glisseur ou à l'aide de pattes mécaniques, qu'ils soient capables d'évoluer sous l'eau ou à la surface.
- **Scooters sous-marins (PER/ADA) :** permet de savoir utiliser les scooters sous-marins.

TÉLÉPILOTAGE (-3)

Attributs associés : INT/ADA

Cette Compétence couvre l'usage des armes et des équipements contrôlés par une interface électronique ou mécanique. Il sert aussi bien à piloter un drone à distance qu'à contrôler une torpille filo-guidée.

SURVIE/ EXTÉRIEUR_

CHASSE/PISTAGE (X)

Attributs associés : PER/ADA

Cette Compétence couvre toutes les techniques de chasse, de pêche ou de pistage. La Difficulté dépend du terrain, des conditions naturelles, de la visibilité, etc. Cette Compétence est la plupart du temps limitée par la *Connaissance d'un milieu naturel spécifique* (voir plus bas), car les animaux chassés et les techniques de traque sont spécifiques à chaque environnement (il n'y a pas de limitation quand cette Compétence est utilisée en milieu urbain).

CONNAISSANCE D'UN MILIEU NATUREL [. . .] •

Attributs associés : INT/ADA

Compétences limitatives pour : toutes les actions requérant une certaine connaissance d'un milieu naturel donné, par exemple *Chasse/Pistage*, *Orientation*, *Survie,* voire même *Observation*.

Cette Compétence permet de connaître les spécificités d'un milieu naturel : dangers, phénomènes, connaissance générale de la faune et de la flore, etc. Il existe une Compétence par milieu naturel :

- **Océans (-3)**
- **Souterrains (-3)**
- **Surface (X)**

OBSERVATION

Attributs associés : PER/VOL

Cette Compétence permet d'analyser avec attention son environnement, pour tenter de repérer des petits détails, des indices, des anomalies, un visage familier ou le comportement particulier d'un individu dans une foule, etc. Il s'agit d'une véritable recherche active, pas d'une simple perception instinctive des alentours (qui dépend plus de l'Attribut Perception). Cette Compétence mesure aussi la vigilance d'un personnage, sa capacité à remarquer naturellement des éléments inhabituels ou suspects.

Cette Compétence peut être limitée par la *Connaissance d'un milieu naturel spécifique* (voir plus haut), si le personnage agit dans un environnement spécifique (il pourra ainsi identifier un élément inhabituel). Il n'y a pas de limitation quand cette Compétence est utilisée en milieu urbain.

ORIENTATION

Attributs associés : PER/ADA

Cette Compétence permet de s'orienter et de se diriger dans son environnement, d'éviter de se perdre, de retrouver son chemin, de garder une idée de sa position et de ses déplacements, voire d'éviter les zones dangereuses et les mauvaises rencontres. Cette Compétence est la plupart du temps limitée par la *Connaissance d'un milieu naturel spécifique* (voir plus haut), car le personnage doit connaître les spécificités de chaque environnement pour pouvoir s'y orienter efficacement (il n'y a pas de limitation quand cette Compétence est utilisée en milieu urbain).

Cette Compétence permet également de s'orienter sur une carte (à pied, en armure de plongée ou dans un véhicule), dans un territoire inconnu ou dans un milieu complexe (les ruines abandonnées d'une grande station, l'épave d'un gros navire, un dédale souterrain ou des montagnes sous-marines, etc.). La fréquence et la Difficulté des Tests dépendent surtout de la complexité du lieu et du fait de pouvoir compter ou non sur une carte des environs. Les réussites permettent de se déplacer rapidement et efficacement, les échecs font perdre énormément de temps. Sur une Catastrophe, les personnages sont complètement perdus ou subissent un événement désagréable (leur navire peut percuter une falaise par exemple).

Note : *Orientation* ne concerne que des déplacements localisés. Pour calculer un trajet entre deux stations, à l'échelle d'une mer ou d'un océan, il faut employer la Compétence *Navigation*.

SURVIE (X)

Attributs associés : ADA/VOL

Cette Compétence permet de survivre dans un environnement hostile, de trouver de l'eau et de la nourriture, de faire du feu, de fabriquer un abri, de se protéger du froid, de fabriquer des outils improvisés, etc. Cette Compétence est la plupart du temps limitée par la *Connaissance d'un milieu naturel spécifique* (voir plus haut), car le personnage doit connaître les spécificités de chaque environnement pour pouvoir y survivre (il n'y a pas de limitation si cette Compétence est éventuellement utilisée en milieu urbain).



TECHNIQUES_

ANALYSE SONSCANS (X)

Attributs associés : INT/ADA

Cette Compétence permet d'interpréter les informations transmises par un appareil de détection de type radar, sonar ou scanner.

ARMES EMBARQUÉS/ARTILLERIE (X)

Attributs associés : INT/INT

Cette Compétence couvre l'usage des systèmes d'armement utilisés à bord des véhicules (canons, lance-torpilles, lance-roquette, etc.).

ARMURERIE (X)

Attributs associés : INT/INT

Cette Compétence permet d'entretenir et de réparer les armes à feu.

AQUACULTURE/ÉLEVAGE (X)

Attributs associés : INT/INT

Cette Compétence permet d'utiliser les techniques d'élevage, d'aquaculture et de culture hydroponique en usage dans le monde sous-marin.

ART/ARTISANAT [. . .] (X)

Attributs associés : INT/PER

Cette Compétence permet à un personnage de fabriquer des objets divers qu'il pourra vendre. Il existe une Compétence par catégorie générale de produits, à définir avec le maître de jeu (Cuisine, Peinture, Sculpture, Armes blanches, Instruments de musique, etc.). Ces objets doivent être simples et ne peuvent en aucun cas nécessiter des procédés technologiques pour leur assemblage. Ainsi, l'artisan peut fabriquer des armes blanches ou des armures simples, mais en aucun cas des équipements électroniques ou mécaniques (il faut pour cela utiliser la Compétence *Génie technique*).

CHIRURGIE † (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Médecine* 10, voire *Bionique/Cybertechnologie* 5 (pour les implantations de matériel cybernétique).

Cette Compétence permet d'effectuer des interventions chirurgicales. La Difficulté de l'action dépend du niveau technique de l'opération.

DRESSAGE (-3)

Attributs associés : VOL/PRE

Cette Compétence peut être utilisée pour dresser des animaux domestiques ou dompter des créatures sauvages.

ÉLECTRONIQUE † (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/culture générale* 10.

Cette Compétence permet d'installer, de réparer ou de modifier des équipements électroniques ou électriques.

ESPIONNAGE/SURVEILLANCE (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation/culture générale* 10, *Électronique* 3.

Cette Compétence recouvre l'ensemble des techniques d'espionnage ou de contre-epsionnage reposant sur l'installation et l'utilisation de matériel spécifique (micros, caméras de surveillance, systèmes d'écoute, brouilleurs de communication, etc.). Elle permet également de détecter, de neutraliser ou de tromper de tels systèmes.

EXPLOSIFS (X)

Attributs associés : INT/VOL

Cette Compétence permet d'utiliser et de désamorcer des explosifs, de connaître les techniques de démolition et d'assembler des charges explosives, voire de concevoir de nouveaux procédés.

FALSIFICATION † (X)

Attributs associés : INT/PER

Pré-requis nécessaires : la Compétence nécessaire dépend du faux à créer, souvent *Art/Artisanat*, *Informatique*, *Bureaucratie*, *Électronique*, etc., au niveau 7 ou plus.

Cette Compétence permet à un personnage de créer des faux documents, de fausses accréditations, etc. etc. Le joueur peut donner un malus à son personnage. Ce malus, augmenté du modificateur de réussite obtenu à l'issue du Test, détermine la Difficulté du Test d'Intelligence de l'individu contrôlant le document. La Difficulté de base dépend de la complexité du document à fabriquer (falsifier une simple autorisation est plutôt simple, mais créer une fausse carte d'identité sera plus difficile). Notez que pour créer de faux papiers, le faussaire doit souvent se procurer des codes ou détourner des informations diverses.

GÉNIE TECHNIQUE [. . .] † (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation culture générale* 10, et voir ci-dessous.

Ces Compétences permettent de concevoir toute sortes de produits ou d'équipements de haute technologie. Voici quelques exemples :

- **Architecture/Génie civil :** conception de stations ou de cités sous-marines.
- **Architecture navale :** conception de navires.
- **Bionique/Cybertechnologie :** étude des mécanismes biologiques et des applications industrielles qui peuvent en découler, des interfaces homme-machine, des remplacements corporels cybernétiques… **Pré-requis nécessaire :** *Biologie/Physiologie* 10.
- **Biotechnologie/Génie génétique :** connaissance des procédés technologiques pouvant être appliqués aux organisme vivants, les manipulations génétiques notamment. **Pré-requis nécessaire :** *Biologie/Physiologie* 10.
- **Électronique/Informatique :** conception d'équipement électronique et de matériel informatique. **Pré-requis nécessaire :** *Électronique* 10, *Informatique* 10.
- **Logiciels :** conception de logiciels informatiques. **Pré-requis nécessaire :** *Informatique* 10.
- **Nanotechnologie :** connaissance de la nanotechnologie et de ses applications dans la vie quotidienne. **Pré-requis nécessaire :** *Physique/Chimie* 10.
- **Robotique :** connaissances concernant la robotique. **Pré-requis nécessaire :** *Électronique* 10, *Informatique* 10.
- **Télécommunications :** conception de systèmes de communications. **Pré-requis nécessaire :** *Électronique* 10, *Informatique* 10.
- **Etc.**

Note : les opérations de réparation et de maintenance simples peuvent être réalisées avec les Compétences *Électronique*, *Informatique*, *Mécanique*, etc.

INFORMATIQUE † (-3)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Éducation culture générale* 10.

Cette Compétence regroupe toutes les opérations réalisées à l'aide de matériel informatique.

MÉCANIQUE [. . .]

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaires : *Électronique* 5, la plupart du temps (sinon le personnage sera incapable de réparer ou d'améliorer des systèmes automatisés complexes et l'électronique embarquée, il sera juste capable d'intervenir sur les systèmes les plus simples).

Cette Compétence permet de réparer et d'entretenir véhicules et machineries. Chaque type de véhicule fait l'objet d'une Compétence particulière :

- **Exo-armures**
- **Navires/Chasseurs sous-marins**
- **Chasseurs atmosphériques**
- **Véhicules souterrains**
- **Véhicules de sol**, etc.

Sans oublier une autre Compétence, **Générateurs/Système de survie**, qui concerne la réparation et l'entretien des équipements nécessaires à la vie dans les structures sous-marines, les stations notamments (générateurs d'énergie, recycleurs d'atmosphère, systèmes de chauffage, etc.).

PIÈGES (-3)

Attributs associés : INT/PER

Cette Compétence permet de créer et de poser des pièges (de tout type : mécaniques, explosifs, etc.), mais aussi de les détecter et de les désamorcer. La marge de réussite peut permettre d'augmenter l'efficacité du piège, mais aussi de mieux le dissimuler, imposant alors un malus au Test de détection.

PIRATAGE INFORMATIQUE † (X)

Pré-requis nécessaire : *Informatique* 10.

Cette Compétence permet d'entrer illégalement dans les systèmes informatiques et les bases de données. La Difficulté dépend du niveau de protection du système.

PREMIERS SOINS (-3)

Attributs associés : INT/ADA

Cette Compétence indispensable permet de traiter les petites blessures, mais surtout de stabiliser les blessures les plus graves. Le

champs d'action de cette Compétence ne se limite donc pas aux simples « premiers secours », mais déborde aussi un tout petit peu sur la médecine d'urgence, et c'est ce qui la rend si importante. Voir le chapitre consacré à l'état de santé pour plus d'informations.

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ (X)

Attributs associés : INT/INT

Pré-requis nécessaire : *Électronique* 5, la plupart du temps, sinon le personnage sera incapable de traiter avec les systèmes les plus complexes.

Cette Compétence permet d'installer, de détecter et de neutraliser les systèmes de sécurité de tout type. Elle permet aussi de crocheter les serrures simples ou de forcer les serrures électroniques. La Difficulté dépend de la complexité du système. Dans l'immense majorité des cas, le personnage a besoin d'un matériel adapté (outils de crochetage, crocheteur électronique ou brise-codes pour des serrures électroniques, etc.).

COMPÉTENCES SPÉCIALES_

ABSENCE (X)

Attributs associés : ADA/VOL

Cette Compétence permet à un personnage de ne plus être remarqué, de passer inaperçu dans une foule, etc. Le modificateur de réussite agit comme un malus à appliquer au Test de Perception ou d'*Observation* des individus auxquels le personnage tente d'échapper. Ce malus agit aussi sur le Test de Réaction effectué par une éventuelle victime. Tant que le personnage reste concentré, la Compétence fait effet. S'il fait autre chose, il devra refaire le Test.

BOUCLIER MENTAL (X)

Attributs associés : VOL/VOL

Cette Compétence permet de renforcer un de ses attributs mentaux (Volonté, Intelligence, Adaptation) contre toute agression pouvant les affecter (attaques mentales, hypnose, images subliminales, interrogatoires ou toute autre action affectant directement l'esprit d'un individu). Le modificateur de réussite indique le bonus dont bénéficie l'Attribut visé. L'effet dure un nombre de minutes égal au niveau de maîtrise du personnage. Celui-ci doit néanmoins attendre au moins une heure pour utiliser la Compétence de nouveau, sous peine de devoir effectuer un Test de résistance à la Fatigue.

Note : les bonus aux Attributs ne s'appliquent pas aux niveaux de base des Compétences.

CONTRÔLE CORPOREL (X)

Attributs associés : CON/VOL

Cette Compétence permet à un personnage d'abaisser la température de son corps et son rythme respiratoire pendant un nombre d'heures égal au modificateur de réussite. Il peut ainsi consommer beaucoup moins d'oxygène (sa réserve d'air est augmentée de 10% par point de modificateur de réussite), simuler la mort, mieux supporter le froid, etc. Pendant l'utilisation de cette Compétence, le personnage ne peut toutefois tenter aucune autre action, et doit rester calme et immobile.

CONTRÔLE DES MUTATIONS [. . .] (X)

Certaines mutations donnent accès à des Compétences spécifiques. Leur utilisation, les Attributs associés, les éventuels malus au niveau de base et le coût d'apprentissage sont détaillés dans le chapitre **Création de personnage**, section **3. Capacités spéciales**, page 123.

HYBRIDE (HYBRIDES UNIQUEMENT)

Attributs associés : CON/COO

Seuls les hybrides naturels, les géno-hybrides, les techno-hybrides et les personnage dotés de la mutation Amphibie peuvent développer cette Compétence, qui représente leur affinité avec le milieu aquatique et la maîtrise de leur mutation ou de leurs modifications. Pour plus de détails, voir le chapitre **Création de personnage**, sections **2.Type génétique du personnage**, page 119 et section **3. Capacités spéciales**, page 123.

HYPNOSE (X)

Attributs associés : VOL/PRE

Cette Compétence permet de plonger un individu en état d'hypnose (c'est toutefois impossible à utiliser sur un animal ou en plein combat). Un personnage hypnotisé le reste tant que l'hypnotiseur se concentre sur lui, ou pendant un nombre de minutes égal au modificateur de réussite. Pour implanter une suggestion hypnotique, il faut réussir un Test d'opposition contre la Volonté de la cible. On ne peut implanter qu'une suggestion hypnotique. L'hypnose peut également servir à plonger dans l'inconscient d'un personnage, pour faire resurgir des événements oubliés.

MAÎTRISE DE L'ÉCHO POLARIS (X)

Attributs associés : INT/VOL

C'est l'une des rares Compétences qu'un personnage peut utiliser dans le Flux Polaris. Elle définit aussi bien les connaissances qu'a un personnage de cette mystérieuse dimension, que sa capacité à y survivre. Elle peut par exemple être utilisée pour s'orienter dans l'univers du Flux, à y trouver des phares psychiques ou des régions précises, mais aussi à échapper à un éventuel poursuivant. Enfin, la *Maîtrise de l'écho Polaris* permet aussi de s'échapper du Flux Polaris. Voir **Le Flux Polaris**, dans le chapitre **La Force Polaris**, pour plus d'informations.

MAÎTRISE DE LA FORCE POLARIS (X)

Attributs associés : VOL/VOL

Cette Compétence permet au personnage de libérer volontairement l'énergie de la Force Polaris et de la contrôler, afin d'en utiliser les pouvoirs. Elle permet aussi d'éviter les libérations accidentelles. Reportez-vous au chapitre consacré à la Force Polaris pour plus d'information.

Note : pour développer cette Compétence, vous devez acheter l'Avantage Force Polaris.

MÉDITATION (X)

Attributs associés : VOL/VOL

Cette Compétence permet de faire le vide, de se concentrer ou se reposer. Un personnage qui utilise la méditation avec succès devient imperméable aux influences extérieures (le bruit, la pression mentale, etc.). Il peut récupérer des effets de la Fatigue en deux fois moins de temps que d'habitude. Enfin, il peut aussi méditer pour réfléchir à un problème. La Difficulté dépend de la complexité de ce dernier et le temps nécessaire se compte généralement en heures. À la fin de la méditation, en fonction de la marge de réussite obtenue, le MJ pourra donner des indices au joueur pour l'aider sur un problème particulier (nouvelles idées, indices sur la solution, rappel ou nouvel éclairage sur des détails ou des événements oubliés, etc.).

POUVOIRS POLARIS (X)

Attributs associés : INT/VOL

Chaque pouvoir de la Force Polaris fait l'objet d'une Compétence particulière. Leur utilisation est détaillée dans le chapitre **Force Polaris**, page 252.

<< LIVRE QUATRE_

LE SYSTÈME DE JEU

<< TESTS & ACTIONS_



« Un système ? Quel système ? Moi j'veux juste l'exploser ! Quoi ? Quels dés ? Bon, file-moi ces dés que j'le ventile. Comment ça, je rate ? J'en ai marre ! »

-- Un joueur_

Vous trouverez dans ce chapitre les règles essentielles du système de jeu de **Polaris 3e édition**. N'oubliez pas qu'un système de jeu n'est qu'un outil, et non un ensemble de lois rigides. N'hésitez donc pas à ignorer certaines de ces règles ou à les modifier, si cela peut améliorer l'ambiance de la partie.

RÈGLES OPTIONNELLES ET AVANCÉES

Meneurs de jeu, vous trouverez dans ces chapitres consacrés au système de jeu des règles optionnelles et avancées, en plus des règles de base. Vous n'avez besoin que de ces règles de base pour jouer de manière simple et rapide à **Polaris 3e édition**, quitte à vous fier à votre bon sens et à improviser un peu si nécessaire. **Les règles optionnelles** sont des outils simples et peu complexes, à utiliser ou non en fonction de vos besoins et de votre vision du jeu. **Les règles avancées,** quant à elles, sont des développements un peu plus poussés, qui complètent les règles de base tout en demandant parfois un peu plus de gestion ou d'expérience de votre part.

Note : le système de jeu de **Polaris 3e édition** utilise presque exclusivement des dés à 6, 10 et 20 faces. Quelques petits jetons, utilisés comme marqueurs, peuvent également se révéler utiles.

UTILISATION DES ATTRIBUTS ET DES COMPÉTENCES_

QUAND RECOURIR À UN TEST ?

La plupart des actions courantes que votre personnage sera amené à accomplir ne demanderont pas de Test : marcher, parler, ouvrir une porte non verrouillée, etc. Si l'action ne peut être ratée, elle réussira automatiquement (à l'inverse, si l'action est impossible, elle échouera immanquablement). En revanche, dès que l'issue d'une action est incertaine, il faut recourir à un Test de Compétence (ou d'Attribut, mais techniquement cela revient au même). On pourrait croire par ailleurs qu'une action jugée « très facile » ne va pas demander de Test, puisque le personnage va sûrement réussir. C'est vrai dans une situation *normale*, c'est-à-dire quand le personnage travaille au calme, sans être pressé et avec du matériel adapté, si nécessaire. Toutefois, toutes les situations ne sont pas *normales*. Certaines sont même particulièrement stressantes, comme un combat ou une situation urgente où le temps est compté (par exemple une réparation de fortune sur un navire qui est en train de prendre l'eau de toutes parts…). Dans ce cas, la panique

et la précipitation peuvent contribuer à faire échouer une action jugée pourtant facile. Dans ces conditions, le Test prend tout son sens, même s'il s'agit d'une action qui serait impossible à rater en temps normal.

TESTS DE COMPÉTENCES

En terme de jeu, les chances de réussite d'une action basée sur une Compétence sont égales au *niveau global* de celle-ci, c'est-à-dire :

Niveau de base (dépend des Attribut) + niveau de la Compétence

Rappel : les Compétences dont le niveau est « X » ne peuvent pas faire l'objet d'un Test (voir **X : compétences réservées**, page 188). Celui-ci est automatiquement voué à l'échec.

TESTS D'ATTRIBUTS

Il arrive parfois qu'un Test ne se rapporte pas à une Compétence, mais directement à un Attribut. Il s'agit dans ce cas de tester la capacité naturelle du personnage, plus qu'un quelconque savoir-faire acquis. On peut par exemple tester la Force d'un personnage, pour savoir s'il arrivera à soulever un objet particulièrement lourd, ou bien sa Perception, pour savoir s'il parviendra à percevoir un son ou une odeur particulière. Dans ce cas, vous utiliserez tout simplement le niveau de l'Attribut en question.

RÉSOLUTION DES TESTS_

(TESTS ALÉATOIRES)

Note au MJ : les Tests présentés dans cette section sont résolus avec un D20. Pour cette raison, ils sont appelés *Tests aléatoires*, par opposition aux *Tests non aléatoires*, présentés plus bas et qui font partie des règles avancées. Vous pouvez tout à fait ignorer les règles avancées et ne jouer qu'avec les Tests aléatoires.

DIFFICULTÉ DE L'ACTION

Pendant que le joueur vérifie le niveau de la Compétence ou de l'Attribut utilisé pour le Test, le meneur de jeu (MJ) détermine la Difficulté de l'action. Il n'y a pas vraiment de règle établie pour cela, sinon celle du bon sens du meneur de jeu. Par convention, nous adopterons l'échelle des Difficultés suivante, et si l'un des termes du tableau ci-dessus semble parfaitement définir l'action entreprise, alors c'est très certainement le bon choix :

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DE L'ACTION_	Modificateur de difficulté
Extrêmement facile	+10
Très facile	+7
Facile	+5
Assez facile	+3
Moyen	+0
Assez difficile	-3
Difficile	-5
Très difficile	-7
Extrêmement difficile	-10
Presque impossible	-13
Surhumain	-15
Héroïque	-20

Comme vous le voyez, à chaque Difficulté est associé un modificateur (bonus ou un malus), à appliquer aux chances de réussite de base du personnage, pour obtenir les chances de réussite finales de l'action :

Chances de réussite finales = chances de réussite de base + modificateur de Difficulté

AFFINER LES MODIFICATEURS

Les valeurs du tableau ci-dessous sont basées sur une échelle fréquente dans ce système de jeu, avec des paliers généralement fixés à 0, 3, 5, 7 ou 10, par tranche de 10 points (ainsi, on continue ensuite avec 13, 15, 17, etc.). Cette progression et ces valeurs de référence sont faciles à retenir, mais vous êtes bien entendu libres d'utiliser vos propres modificateurs. Ainsi, si pour telle ou telle action, vous trouvez qu'un bonus de +3 serait un peu trop généreux et qu'un +2 voire un +1 ferait l'affaire… ne vous gênez pas !

La Compétence ou l'Attribut utilisé et la Difficulté sont les seuls éléments à connaître pour effectuer un Test. De fait, dans la suite du texte, les Tests nécessaires seront souvent résumés ainsi : *Compétence* (Difficulté ou bonus/malus), par exemple *Escalade* (Difficile ou -7).

MJ : GARDEZ LES DIFFICULTÉS POUR VOUS !

Lors de la résolution d'un Test, n'hésitez jamais à garder les Difficultés secrètes de temps en temps, surtout lorsque celles-ci ne sont pas évidentes à deviner. Vous pouvez donner de vagues indications à vos joueurs (« Ça a l'air plutôt facile », « Ça semble vraiment difficile »), sans leur révéler de valeurs chiffrées. En fonction de leurs chances de réussite de base et de leurs jets de dés, vous déterminerez vous-même l'issue du Test. Un peu de suspens ne fait jamais de mal (et, au cas où vous en auriez besoin, vous pourrez ainsi plus facilement « tricher » pour arranger les résultats à votre convenance…).

N'hésitez pas non plus à effectuer certains Tests à la place de vos joueurs (les Tests de Perception, notamment), surtout dans les cas où leur personnage n'est pas sensé savoir ce qui se trame (une embuscade, par exemple).

JET DE DÉ

Pour connaître l'issue du Test, lancez un D20 :

- Si le résultat du dé est **inférieur ou égal** aux chances de réussite du Test, **l'action est réussie**.
- Si le résultat du dé est **supérieur** aux chances de réussite du Test, **l'action se solde par un échec**.

Dans les deux cas, le dé génèrera peut-être un résultat particulier : une Réussite ou un Échec critique (voir plus bas).

Note : même si les chances de réussite sont égales ou supérieures à 20, vous devez lancer le dé. Le résultat indique en effet la Marge de réussite (et peut même donner lieu, le cas échéant, à une Réussite critique).

MARGES DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC

La Marge de réussite d'un Test réussi **est égale au résultat du dé** (c'est une lecture directe : il faut donc obtenir le jet de dé *le plus haut possible, en dessous* de ses chances de réussite). Le degré de réus-

site correspondant dans le tableau de référence ci-dessous indique le résultat de l'action. Cette Marge de réussite peut être améliorée par une **Réussite critique** (voir page 204).

La Marge d'échec d'un Test raté est égale au nombre de points en trop, par rapport aux chances de réussite du personnage (en tenant compte du modificateur de Difficulté). Le degré d'échec correspondant dans le tableau de référence ci-dessous indique le résultat de l'action. Cette Marge d'échec peut être aggravée par un **Échec critique** (voir plus bas).

Plus la marge est élevée, plus la réussite de l'action est retentissante ou plus l'échec est dramatique, comme l'indiquent les tableaux ci-dessous :

MARGE DE RÉUSSITE_	Degré de réussite	Modificateur
1-2	De justesse	+0
3-4	Correct	+1
5-6	Assez bon	+2
7-9	Bon	+3
10-12	Très bon	+4
13-14	Excellent	+5
15-19	Parfait	+6
20-24	Extraordinaire	+7
25-34	Héroïque	+8
35+	Légendaire	+9

MARGE DE D'ÉCHEC_	Degré d'echec	Modificateur
1-2	De justesse	+0
3-4	Médiocre	-1
5-6	Assez mauvais	-2
7-9	Mauvais	-3
10-12	Très mauvais	-4
13-14	Exécrable	-5
15-19	Catastrophique *	-6
20-24		-7
25-34		-8
35+		-9

* *Risque de Catastrophe*

Les degrés de réussite ou d'échec sont des termes imagés, qui permettent notamment au meneur de jeu de décrire plus précisément le résultat de l'action : il s'agit d'abord d'un guide et d'un outil de narration au service de l'ambiance. Le MJ est toutefois libre d'improviser comme il le souhaite à partir de ces termes, en accordant par exemple un événement bénéfique à un personnage qui réussit particulièrement bien son action (ou un événement néfaste dans le cas inverse).

Les réussites « De justesse », notamment, peuvent être particulièrement intéressantes : le personnage réussit son action mais passe à un cheveu de l'échec, ce qui peut avoir des conséquences ou des effets secondaires inattendus et pas forcément agréables. Par exemple, après avoir franchi un puits profond d'un seul bond, il agrippe le bord opposé d'extrême justesse et se retrouve suspendu dans le vide. Ou bien, après avoir réussi à crocheter une serrure, il casse son matériel de crochetage. Ou encore, après avoir échappé à une torpille, il heurte un rocher, abîmant son véhicule ou son armure… Le MJ ne doit pas oublier cependant que le personnage a tout de même réussi son action : il s'agit juste de pimenter un peu le jeu, pas d'accabler les personnages !

D'une manière générale, gardez à l'esprit qu'une bonne marge de réussite améliore la **qualité** du résultat de l'action ou la **rapidité** avec laquelle le personnage l'exécute. Une très bonne marge peut même permettre d'améliorer ces deux aspects en même temps ! Ainsi, réparer un véhicule avec une réussite « Extraordinaire » peut signifier que le personnage a accompli le travail en deux fois moins de temps que prévu, ou bien que la qualité de ses réparations est telle qu'il a même réussi à améliorer pour un temps les capacités de l'engin ! Bien entendu, en cas d'échec, c'est le phénomène inverse qui se produit : le personnage perd du temps et/ou son échec provoque des retombées néfastes. Par exemple, rater un Test d'Intimidation avec un Échec « Exécrable » pourrait se traduire par de mauvaises rumeurs et des moqueries à propos du personnage, qui auront vite fait le tour de toute la station… Un résultat peut toutefois être interprété de manière particulière : l'échec « Catastrophique » (voir **Catastrophes**, ci-dessous).

La dernière colonne du tableau indique **les modificateurs de réussite ou d'échec,** qui dépendent de la marge obtenue et qui sont utilisés par certaines règles du système de jeu. Ils agissent soit comme un bonus, soit comme un malus. **Chaque fois que ces modificateurs sont utilisés, les règles le précisent.** Ainsi, par exemple, le modificateur de réussite est ajouté en bonus aux dommages infligés en combat, à l'issue d'une attaque réussie.

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

RÉUSSITE CRITIQUE

Si le résultat du dé indique **exactement la même valeur que les chances de réussite finales** (en prenant donc en compte le modificateur de Difficulté), vous obtenez une *Réussite critique*. Dans ce cas, **vous pouvez ajouter le niveau de *maîtrise* (et non le niveau global) à la valeur obtenue précédemment pour augmenter votre Marge de réussite,** ce qui vous permettra sans doute d'obtenir un résultat bien meilleur. Attention, il s'agit bien d'une augmentation de la *Marge de réussite* et non pas du *résultat du dé* : même si le résultat final est supérieur aux chances de réussite du personnage, celui-ci a bel et bien réussi son action. ***Note :*** dans le cas des Tests d'Attributs (qui n'ont pas de niveau de maîtrise), ajoutez simplement un bonus correspondant à la moitié du niveau de l'Attribut testé à la marge de réussite du personnage.

ÉCHEC CRITIQUE

Si le dé indique « 20 », c'est un *Échec critique*. **Relancez alors le D20 et ajoutez le résultat à la Marge d'échec initiale du Test,** ce qui aggrave encore le degré d'échec. Attention, si la Marge d'échec atteint ou dépasse 15, le personnage risque de provoquer une Catastrophe (c'est-à-dire un événement particulièrement dramatique, voir **Catastrophes**, ci-dessous).

CATASTROPHES (OPTIONNEL)

Une marge d'échec de 15 points ou plus peut entraîner une *Catastrophe*, si le MJ le souhaite. Il s'agit d'un effet secondaire néfaste de l'échec. Par exemple, le personnage peut avoir un accident avec le véhicule qu'il pilote, ou bien son arme s'enraye, se brise ou tombe au sol lors d'un combat, ou encore on l'accuse de tricher lors d'un Test de Jeu, etc. C'est au MJ de définir le résultat exact d'une Catastrophe, mais comme son nom l'indique, c'est toujours un événement dramatique, qui dépasse de loin les effets d'un simple échec.

CHANCES DE RÉUSSITE SUPÉRIEURES À 20

Si les chances de réussite finales du Test sont égales ou supérieures à 20, aucun Échec critique n'est possible (c'est plutôt une bonne nouvelle). Le joueur doit tout de même lancer un dé pour obtenir sa marge de réussite. S'il obtient un « 20 », il s'agit donc forcément d'une Réussite critique (et non pas d'un Échec critique).

ACTIONS IMPOSSIBLES

Si les chances de réussite d'un personnage tombent en dessous de 1, l'action est automatiquement vouée à l'échec. Si le meneur de jeu a gardé le modificateur de Difficulté secret et que le personnage tente l'action, le joueur doit tout de même lancer un D20 : le résultat du dé indique la Marge d'échec.

Rappel : une action faisant appel à une Compétence dont le niveau est encore « X » échoue automatiquement (le personnage sait automatiquement que cette action va échouer).

S'IMPOSER UNE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Un joueur peut toujours décider que son personnage tente une action plus difficile que l'action de base, en général pour obtenir un résultat spécifique ou plus intéressant, par exemple viser une partie spécifique du corps de l'adversaire en combat, réaliser une action un peu plus rapidement que prévu ou fouiller une pièce sans faire de désordre, de manière à ce que le propriétaire ne s'aperçoive pas que quelqu'un est entré chez lui. Dans ce cas, le MJ est libre d'augmenter la Difficulté d'un ou plusieurs degrés (une action « Moyenne » peut ainsi passer à « Malaisée » ou « Assez difficile »). Bien entendu, le MJ peut aussi accorder ce genre de bonus si le personnage obtient une Marge de réussite particulièrement remarquable, mais il est plus intéressant de laisser les joueurs prendre eux-mêmes des risques.

NOUVELLES TENTATIVES ET COMPTES À REBOURS

Un Test aléatoire représente toujours une tentative unique pour réussir une action. Toutefois, si le personnage échoue, rien ne l'empêche de tenter à nouveau sa chance, à condition que cela soit possible. Voici quelques idées pour gérer les nouvelles tentatives :

- **Des conséquences directes :** souvent, un Test aléatoire ne laisse pas le droit à l'erreur et a des conséquences néfastes directes pour le personnage en cas d'échec. Ainsi par exemple, échouer à un Test d'Escalade peut signifier que le personnage est tombé et s'est éventuellement fait mal. Dans ce cas, il a peut-être reçu une Blessure physique (cheville foulée, voire membre cassé…) qui rend plus difficile ou même impossible toute nouvelle tentative.
- **Les effets du stress :** le stress peut rendre les nouvelles tentatives plus difficiles, à mesure que le personnage s'énerve ou se décourage au fil de ses échecs. S'il veut être particulièrement méchant (ou si la situation l'exige !), le MJ est libre d'augmenter la Difficulté de l'action à chaque nouvelle tentative, en ajoutant un malus cumulatif de -1 à chaque fois (ou même de -3, dans une situation vraiment pressante), ou pire, en augmentant carrément le degré de Difficulté (mais là, c'est du sadisme).
- **Des adversaires plus méfiants :** dans le cas des Compétences sociales utilisées en opposition (voir « Tests d'opposition », plus bas), par exemple *Intimidation*, *Éloquence/Persuasion*, etc., un échec peut signifier que le personnage n'a pas été pris au sérieux. Dans ce cas, il est logique que toute nouvelle tentative soit impossible ou que la Difficulté augmente (comme dans le cas précédent). Vous pouvez par exemple imposer un modificateur de Difficulté supplémentaire, égal au Malus d'échec du test précédant (ainsi, plus le personnage se montrera maladroit et plus il aura du mal à remonter la pente…).

La technique du « compte à rebours » est une variante avancée. Dans certaines situations, le temps qui s'écoule est souvent un facteur crucial pour les personnages. Chaque échec peut ainsi augmenter le risque de voir survenir un événement malheureux, dont voici quelques exemples :

- Le passage d'une patrouille, alors que le groupe de PJ tente de forcer illégalement un lieu.
- L'explosion d'une bombe, dont le minuteur défile inexorablement, alors que les PJ tentent de la désamorcer.
- Un ennemi qui est prêt de lâcher une torpille sur leur navire immobilisé par une avarie temporaire que le mécanicien du bord essaie désespérément de réparer.
- Un navire touché qui prend l'eau, menaçant d'engloutir tous les personnages qui ne seront pas assez rapides pour enfiler leur armure de plongée, etc.

Dans ce genre de cas, le MJ ne doit jamais hésiter à fixer une limite de temps, qui se traduit en fait par un nombre maximum de tentatives. Les PJ peuvent recommencer leur action tant qu'il leur reste des tentatives. Obtenir une Catastrophe peut même signifier que les personnages perdent une ou deux tentatives supplémentaires. S'il ne réussissent pas l'action, l'événement prévu survient (les forces de sécurité arrivent, la bombe explose, etc.). Pour l'intérêt du jeu, le MJ devrait définir un nombre maximum de tentatives en rapport avec la Difficulté de l'action, de manière à laisser une échappatoire aux personnages (qui pourront fuir – si c'est possible ! –, s'ils craignent de ne jamais réussir cette action). De tels comptes à rebours sont excellents pour l'ambiance !

TESTS NON ALÉATOIRES (RÈGLE AVANCÉE)

TESTS ALÉATOIRES OU NON ALÉATOIRES ?

Il est d'usage dans la plupart des jeux de rôle de résoudre chaque action pouvant donner lieu à un test par un jet de dé. Parfois, cela crée des situations pas tout à fait logiques : ainsi, on ne peut imaginer que, dans des conditions *normales* (dont nous parlions au tout début de ce chapitre), un personnage avec des chances de réussite très correctes (entre 13 et 15, par exemple) et tentant une action de Difficulté « Moyenne » (+0) ait encore une chance sur trois ou quatre d'obtenir un échec. Ce n'est en effet pas du tout ce qu'on pourrait attendre d'un tel personnage, qui est sans doute considéré comme un expert, selon notre échelle des valeurs : des Attributs sans doute bien supérieurs à la moyenne (14 ou 15) et une Compétence maîtrisée au niveau +10, à peu près.

Ces règles avancées vous proposent de faire la distinction entre deux types de situation : d'une part, les situations normales, courantes, où le hasard n'intervient pas et où seules comptent les capacités du personnage et, d'autre part, les situations inhabituelles, stressantes, où le hasard peut décider de la réussite ou de l'échec d'une action. Pour simuler de manière convenable ces deux situations bien différentes, nous vous proposons d'utiliser deux types de Tests bien distincts : les Tests non aléatoires et les Tests aléatoires. Notez que vous connaissez déjà le fonctionnement des Tests aléatoires : ils vous ont été présentés plus haut (voir **Résolution des Tests - Tests aléatoires**).

CIRCONSTANCES DES TESTS NON ALÉATOIRES

Si vous décidez d'utiliser ces règles avancées, considérez que les Tests non aléatoires s'appliquent naturellement aux actions entreprises dans des conditions normales, c'est-à-dire lorsque le personnage agit…

- **dans de bonnes conditions** (avec les outils adaptés, dans un endroit calme, avec tout le temps nécessaire, etc.),
- **sans être soumis au stress** (et donc sans agir dans l'urgence, ni subir les événements, ni souffrir d'une quelconque pression psychologique),
- **sans être directement exposé à un événement ou un danger quelconque qui ne laisserait aucun droit à l'erreur, ni être limité à une tentative unique** (le personnage doit pouvoir tâtonner, expérimenter, échouer et recommencer plusieurs fois avant de réussir).
- **dans l'idée d'obtenir un résultat moyen correspondant à ses capacités,** sans chercher à « se dépasser » ni prendre de risque particulier (qui aurait pu lui permettre d'obtenir un meilleur résultat, au prix d'un danger supplémentaire).

Ces quatre éléments sont absolument nécessaires pour que le Test puisse être qualifié de « non aléatoire ». Si l'un d'eux manque à l'appel, le Test devient alors « aléatoire » (rendez-vous dans la section correspondante). **En cas de doute sur la nature du Test à appliquer,** utilisez les règles habituelles des Tests aléatoires et lancez les dés…

CIRCONSTANCES DES TESTS ALÉATOIRES

Les Tests aléatoires s'appliquent naturellement aux actions entreprises dans le stress et/ou l'urgence, par exemple un combat, ou toute autre situation où le temps presse, ou qui présente un danger évident et générant de fait une tension psychologique chez les personnages. Lors des Tests non aléatoires décrits plus haut, le personnage a du temps devant lui : il peut se tromper et échouer plusieurs fois avant de réussir, mais on ne s'occupe que du résultat final, et non du nombre de tentatives nécessaires à la réussite du Test. Ici, chaque tentative compte, puisque le temps devient le plus souvent un facteur crucial : tout échec signifie que le personnage perd du temps, ce qui est problématique lorsqu'il est engagé en combat (son adversaire risque de le toucher avant lui), lors de toute situation urgente (rappelez-vous des « comptes à rebours » dont nous parlions plus haut : une bombe qu menace d'exploser, une évacuation d'urgence sur un navire qui sombre, etc.), ou encore au cours d'une action dangereuse à l'issue forcément aléatoire (franchir d'un bon un précipice vraiment large, ou tenter d'esquiver une attaque mortelle à coup sûr). Ce dernier point entre tout à fait dans le cadre des Tests aléatoires, car le personnage n'a pas droit à l'erreur (ne pas être directement exposé à un danger quelconque est d'ailleurs l'une des quatre conditions nécessaires à un Test non aléatoire).

DIFFICULTÉ DE L'ACTION

Comme dans le cas des Tests aléatoires, le meneur de jeu doit définir une Difficulté pour l'action tentée par le personnage :

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DE L'ACTION_	Seuil de difficulté
Extrêmement facile	1
Très facile	3
Facile	5
Assez facile	7
Moyen	10
Assez difficile	13
Difficile	15
Très difficile	17
Extrêmement difficile	20
Presque impossible	23
Surhumain	25
Héroïque	Impossible *
* *Ne peut intervenir que sur un Test aléatoire*	

Ici toutefois, la Difficulté ne se traduit pas par un modificateur, mais par un seuil, une valeur fixe.

RÉSOLUTION D'UN TEST NON ALÉATOIRE

Ce type de Test correspond finalement à une simple vérification : dans une situation normale, le personnage est-il capable de réussir telle ou telle action ? Le Test non aléatoire a pour seul but de répondre à cette question, de manière simple et rapide, **sans avoir à jeter un seul dé** (celui-ci, représentant le facteur aléatoire, est en effet inutile ici). Le hasard n'intervenant pas ici, seules les capacités du personnage comptent. L'issue du Test est donc relativement prévisible : soit le personnage est assez doué pour accomplir l'action, soit il n'a pas les compétences pour cela.

Pour résoudre un Test non aléatoire, calculez les chances de réussite de base du personnage, et comparez-les à la valeur correspondant à la Difficulté de l'Action. **Si les chances de réussite du personnage sont supérieures ou égales à la valeur de la Difficulté, le Test est réussi, sinon c'est un échec.** Notez que le tableau des Difficultés peut aussi être lu dans l'autre sens : en fonction des chances de réussite de base du personnage, il vous indique quelles sont les Difficultés qu'il est capable de surmonter pour réussir une action. Cela constitue donc aussi un guide très précieux pour le joueur lui-même.

Dans la mesure du possible, **le MJ ne devrait *jamais* révéler la Difficulté d'un Test non aléatoire** (voir l'encadré **MJ : gardez les Difficultés pour vous !**, page 203). En effet, le seul moyen de savoir si une action va être réussie ou non est le plus souvent de tenter sa chance. Le temps passé à essayer de réussir une action est aussi un facteur important lors des Tests non aléatoires, en terme de jeu, mais aussi d'ambiance. Si l'échec apparaît tout de suite comme une évidence grâce à la comparaison des chances de réussite et de la Difficulté de l'action, le joueur risque de refuser tout de suite que son personnage perde son temps sur cette action, ce qui n'est pas très cohérent. Bien entendu, si l'action est particulièrement difficile (voir **Actions impossibles**, plus bas), le personnage se rendra vite compte que toute tentative est inutile.

MARGES DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC

La Marge de réussite d'un Test non aléatoire est égale au nombre de points excédant la valeur de la Difficulté du Test. Le degré de réussite correspondant indique le résultat final de l'action. Il est de plus possible d'améliorer ce résultat de base : voir **Prendre son temps** et **Prendre des risques**, ci-dessous.

La Marge d'échec d'un Test non aléatoire est égale au nombre de points manquants pour réussir l'action. Le degré d'échec correspondant indique le résultat final de l'action. Toutefois, même dans le cas d'un échec, le personnage peut persévérer, et tenter d'améliorer sa performance pour réussir son action, en choisissant de **Prendre son temps** (voir ci-dessous). Avant la résolution du Test, il peut aussi choisir d'emblée de **Prendre des risques**, pour tenter le tout pour le tout (voir plus bas).

ACTIONS IMPOSSIBLES

Les actions qui ne peuvent être réussies ni par un Test normal, ni par le biais des règles **Prendre son temps** et **Prendre des risques** sont évidement tout simplement impossibles à réaliser. Le personnage sait tout de suite qu'une telle action est automatiquement vouée à l'échec, sans avoir à tenter sa chance.

PRENDRE SON TEMPS

Il est tout à fait possible de prendre son temps afin d'améliorer le résultat de l'action. En plus du temps de base nécessaire à l'utilisation de la Compétence, chaque période de temps équivalente permet d'ajouter un bonus de +2 aux chances de réussite du personnage (jusqu'à un bonus maximum de +6, qui correspond donc à trois périodes supplémentaires). Le personnage peut ainsi soit réussir une action auparavant vouée à l'échec, soit améliorer sa marge de réussite.

PRENDRE DES RISQUES

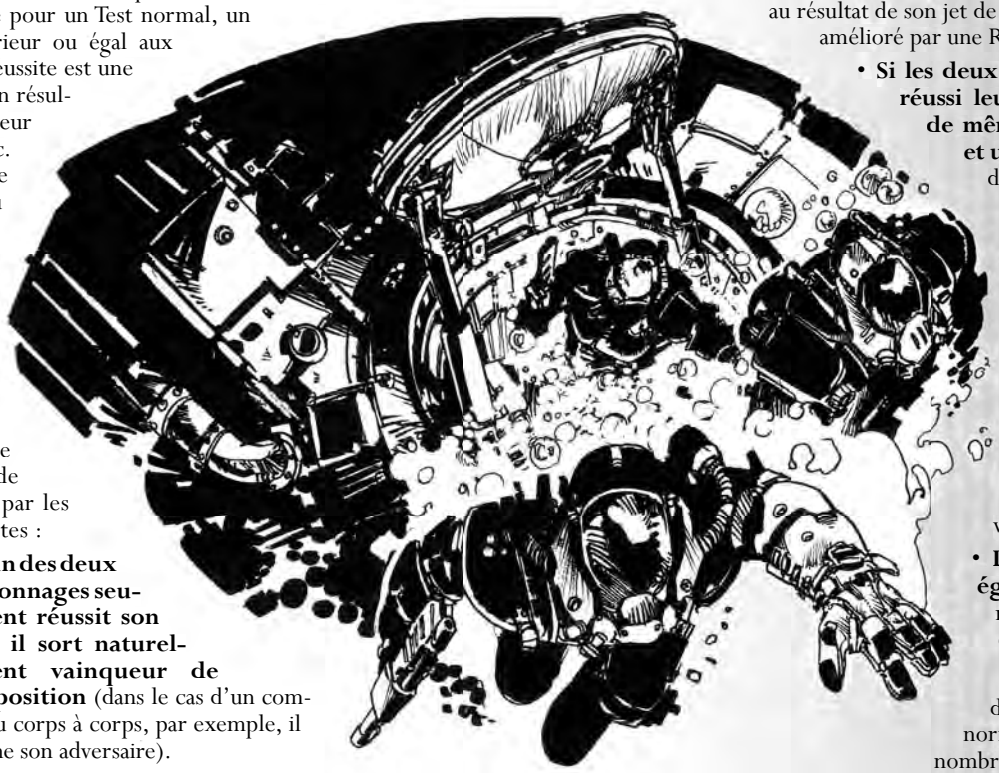
Même lorsque toutes les conditions sont réunies pour un Test non aléatoire, un personnage peut toujours **Prendre des risques**, et utiliser le système habituel des Tests aléatoires. L'objectif est ici de gagner du temps, tout en essayant d'obtenir une meilleure Marge de réussite (soit par le biais d'un bon jet de dé, soit par la règle des **Réussites critiques**, propre aux Tests aléatoires). En choisissant de faire un Test aléatoire, le personnage risque cependant d'obtenir une Marge de réussite moins importante que celle qu'il aurait obtenue avec un Test non aléatoire normal. Évidemment, il risque aussi d'échouer (dans certains cas, il pourra toujours faire une nouvelle tentative : voir **Nouvelles tentatives et comptes à rebours**, page 205), ou pire d'obtenir un « Échec critique ».

TESTS D'OPPOSITION

Dans les deux types de Tests présentés plus haut, le personnage est confronté à la Difficulté d'une action. Parfois, cependant, il se trouvera confronté à un autre personnage : on parle alors de Test d'opposition. Ce type de Test est notamment utilisé lors des combats au corps à corps, par exemple (voir le chapitre **Combat**, page 222).

RÉSOLUTION D'UN TEST D'OPPOSITION

Après avoir déterminé les chances de réussite de base des protagonistes, lancez un D20 pour chacun d'entre eux. Comme pour un Test normal, un résultat inférieur ou égal aux chances de réussite est une réussite, et un résultat supérieur un échec. Les règles de Réussites ou d'Échecs critiques s'appliquent aussi, à l'identique.



Déterminez ensuite le résultat de l'opposition par les règles suivantes :

- **Si l'un des deux personnages seulement réussit son Test, il sort naturellement vainqueur de l'opposition** (dans le cas d'un combat au corps à corps, par exemple, il touche son adversaire).
- **Si les deux personnages ont réussi leur Test, le vainqueur de l'opposition est celui qui a obtenu le meilleur résultat sur le dé ou le total final le plus élevé à la suite d'éventuelles Réussites critiques** (il faut donc faire un jet de dé *en dessous* de ses chances de réussite, mais *au-dessus* du jet de l'adversaire). Le vainqueur réussit évidemment son action (dans le cas d'un combat au corps à corps, par exemple, il touche comme précédemment son adversaire, mais celui-ci s'est visiblement mieux défendu, ce qui réduira sans doute la Marge de réussite du vainqueur.
- **Si les deux personnages ont réussi leur Test et obtiennent le même résultat sur le dé ou le même total final à la suite d'éventuelles Réussites critiques, c'est une « égalité ».** Ils réussissent tous les deux leur action, sans parvenir pour autant à se départager (dans le cas d'un combat au corps à corps, par exemple, chacun d'entre eux porte un coup à l'autre, de manière simultanée). ***Note :*** si vous souhaitez tout de même départager les deux personnages, ou si les circonstances interdisent une telle égalité (exemple : les personnages mesurent leur rapidité lors d'une course de vitesse chronométrée au dixième de seconde près, excluant en théorie toute possibilité d'égalité), déterminez le vainqueur au hasard, en lançant un D20 (le plus haut résultat l'emporte, relancez si nécessaire !).
- **Si les deux personnages ont raté leur Test, c'est un « match nul »,** personne n'ayant réussi à prendre l'ascendant sur l'autre. Ils ratent leur action tous les deux (dans le cas d'un combat au corps à corps, par exemple, aucun des deux ne parvient à toucher l'autre). ***Note :*** si les circonstances imposent le fait qu'il y ait logiquement un vainqueur (deux personnages mesurent leur force au bras de fer, leur rapidité à la course de vitesse ou leurs capacités de réflexion au cours d'une partie de jeu d'échecs par exemple), ignorez ce résultat et refaite le Test (ou alors, effectuez tout simplement un Test d'opposition non aléatoire, voir ci-dessous).

MARGES DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC

Le calcul de la Marge de réussite d'un Test d'opposition diffère selon l'issue de la confrontation :

- **Si l'un des deux personnages seulement réussit son Test,** la Marge de réussite du vainqueur est égale au résultat de son jet de dé (éventuellement amélioré par une Réussite critique).
- **Si les deux personnages ont réussi leur Test, avec tout de même un vainqueur et un vaincu,** la Marge de réussite du vainqueur est égale au nombre de points obtenus au-dessus du résultat du vaincu (toujours en tenant compte des éventuelles Réussites critiques de l'un ou de l'autre), tandis que la Marge de réussite du vaincu est égale à 0.
- **Dans le cas d'une égalité,** la Marge de réussite de chacun est égale à 0.

La Marge d'échec se calcule normalement (c'est le nombre de points au-dessus des chances de réussite).

TESTS D'OPPOSITION NON ALÉATOIRES (RÈGLE AVANCÉE)

Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser le principe des Tests non aléatoires pour résoudre un Test d'opposition. Ce n'est qu'un moyen plus rapide de mesurer directement les capacités respectives des deux personnages qui s'affrontent dans des conditions normales. Vous pouvez notamment utiliser cette méthode si le suspens d'un Test aléatoire normal n'a pas lieu d'être, si les deux personnages s'affrontent dans les conditions habituelles d'un Test non aléatoires (pas de stress, pas de danger immédiat, etc.) ou encore si le résultat de l'opposition doit forcément déterminer un vainqueur (ou une égalité au pire). Ainsi, si deux personnages font un bras de fer ou une course de vitesse l'un contre l'autre, le plus fort ou le plus rapide gagne, logiquement.

Pour résoudre un Test d'opposition non aléatoire, rien de plus simple : **le personnage qui possède les meilleures chances de réussite gagne l'opposition.** Plus la différence entre les deux valeurs est grande, plus le vainqueur gagne facilement et/ou rapidement. La Marge de réussite (ou d'échec) d'un tel Test est tout simplement égale à la différence entre les chances de réussite des personnages.

Si les chances de réussite sont identiques, le MJ peut décréter une égalité (ou un match nul, au choix) si cela est adapté à la situation. S'il faut forcément un vainqueur, le MJ est libre de le déterminer au hasard (la Marge de réussite du vainqueur étant alors égale à 0, ce qui correspond à une réussite « De justesse »).

Note au MJ : si vous hésitez sur le type de Test à utiliser (aléatoire ou non aléatoire), optez toujours pour le Test aléatoire, comme d'habitude. De même, si l'un des deux personnages désire « prendre des risques », le Test devient aléatoire.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Les personnages qui s'affrontent lors d'un Test d'opposition peuvent tout à fait recevoir des modificateurs de Difficulté sur leurs chances de réussite (qu'il s'agisse de Tests aléatoires ou non aléatoires). Chacun peut même avoir son propre modificateur de Difficulté, selon sa situation : un personnage peut souffrir d'une Blessure qui diminue ses chances de réussite, un combattant peut être gêné par une lumière aveuglante ou au contraire bénéficier d'une meilleure allonge dans le cas d'un combat à l'arme blanche, etc.

INTERACTIONS ENTRE COMPÉTENCES_

De nombreuses interactions peuvent exister entre les Compétences. L'une de ces interactions, en particulier, sera très fréquemment utilisée : c'est la règle des Compétences « limitatives ».

COMPÉTENCES LIMITATIVES

Les Compétences dites « limitatives » recouvrent des domaines, des connaissances ou des aptitudes spécifiques **qui sont utilisés conjointement avec une autre Compétence, de manière complémentaire et *dans une même action***. Par exemple, se battre au corps à corps en équilibre sur une poutre fait intervenir la Compétence *Combat à mains nues*, mais aussi la Compétence *Acrobatie/Équilibre*. De même, faire un discours solennel requiert l'usage de la Compétence *Éloquence*, mais aussi celui de *Langue maternelle* (ou de toute autre Compétence linguistique correspondant à la langue dans laquelle le discours est prononcé). Établir une interaction entre deux Compétences utilisées ensemble permet au système de jeu d'être un peu plus cohérent, tout en insistant sur la nécessité de développer ses Compétences de manière harmonieuse et équilibrée.

Techniquement, et comme son nom l'indique, le niveau d'une telle Compétence limite celui de la Compétence à laquelle elle est associée. Par exemple, un personnage doté d'un niveau en *Acrobatie/Équilibre* de 5 et utilisant sa Compétence de *Combat à mains nues* (possédée à 12) pour se battre en équilibre sur une poutre (ou encore pour réaliser une manœuvre acrobatique en combat) fera son Test avec le niveau 5.

Les Compétences les plus souvent utilisées en tant que Compétences limitatives sont identifiées par le signe « • ». Vous trouverez dans leur description les exemples qui vous permettront de les utiliser au mieux (voir le chapitre **Compétences**, page 188). Notez que, la plupart du temps, les Compétences limitatives peuvent également être utilisées seules, en tant que Compétences uniques.

LIMITATIONS EN CASCADE (OPTIONNEL)

La plupart du temps, nous ne parlons que de l'utilisation conjointe de deux Compétences seulement. Si vous le souhaitez, une fois que vous aurez pris l'habitude d'utiliser naturellement le système des Compétences limitatives, vous pourrez même l'étendre à une troisième Compétence, pour certaines actions. Ainsi, la Compétence *Furtivité/Déplacement silencieux* peut limiter *Combat armé*, dans le cas où un personnage souhaiterait se débarrasser silencieusement d'une sentinelle. Toutefois, il existe d'autres Compétences qui pourraient limiter *Combat armé* : ce sont les Compétences d'*Arts martiaux*. Le personnage peut tout à fait utiliser aussi l'une d'entre elles, dans un Test faisant donc intervenir *Furtivité/Déplacement silencieux*, *Combat armé* et une technique d'*Arts martiaux* ! La règle ne change pas : on prend toujours le niveau de la Compétence la plus basse. Ce genre de cas devrait toutefois être assez rare. Fiez-vous à votre bon sens, et n'hésitez pas à inventer d'autres combinaisons !

ÉCHECS DIFFÉRENCIÉS (RÈGLE AVANCÉE)

Puisque plusieurs Compétences (aux niveaux sans doute différents) sont en jeu, un échec sur une Compétence limitative ne signifie pas forcément que l'action est ratée. Ainsi, le test peut être un échec par rapport au niveau de la Compétence limitative (en théorie plus basse), mais une réussite par rapport à l'autre Compétence. Le MJ est alors libre d'interpréter cela comme il l'entend, en fonction de la situation. Par exemple, dans le cas de l'attaque furtive citée plus haut (Test de *Combat armé*, limité par *Furtivité/Déplacement silencieux*), le personnage peut obtenir un échec sur la Compétence limitative, mais une réussite sur la Compétence de *Combat armé*. Dans ce cas, le MJ peut considérer que l'attaque a tout de même été portée, mais que celle-ci a fait du bruit, ce qui risque d'alerter d'autres sentinelles. Attention, dans certains cas, un échec sur la Compétence limitative se terminera par un échec de l'action toute entière (exemple : sur un Test de *Combat armé*, limité par *Acrobatie/Équilibre*, un échec signifie que le personnage… tombe, et ne peut même pas porter d'attaque). Tout cela marche aussi avec la règle des « Limitations en cascade ». Encore une fois, le MJ doit utiliser son bon sens.

COMPÉTENCES UTILISÉES EN SOUTIEN (RÈGLE AVANCÉE)

Il peut arriver qu'une action effectuée avec une Compétence puisse faciliter une autre action, effectuée avec une autre Compétence. Voici quelques exemples :

- Un Test de *Camouflage* peut permettre à un personnage de se fondre dans l'environnement et faciliter ainsi un Test de *Furtivité/Déplacement silencieux*.
- Un Test de *Furtivité/Déplacement silencieux* peut permettre à un personnage de s'approcher silencieusement d'un adversaire et faciliter ainsi un Test effectué avec une Compétence de combat quelconque.
- Un Test d'*Analyse empathique* peut aider un personnage à trouver une faille chez son interlocuteur et peut ainsi faciliter Un Test de Persuasion ou d'Intimidation, etc.

Contrairement à la règle des Compétences limitatives (qui étaient combinées *dans une seule action*), il s'agit ici de deux actions différentes, effectuées l'une après l'autre. Ainsi, pour reprendre des exemple déjà donnés, il faut différencier le fait de s'approcher silencieusement d'une cible, pour *ensuite* l'attaquer (deux actions : règle des Compétences utilisées en soutien), du fait de se débarrasser *silencieusement* d'une cible (une seule action : règle des Compétences limitatives). Évidemment, on peut aussi effectuer une première action en utilisant la règle des Compétences limitatives, puis ensuite deux actions basées sur la règle des Compétences utilisées en soutien. Les associations possible sont multiples, en fonction des idées des joueurs, et reposent encore une fois sur le bon sens du MJ (celui-ci doit veiller à respecter l'équilibre du jeu, et à éviter les abus).

Techniquement, il faut effectuer un Test pour chacune des Compétences utilisées, dans l'ordre des actions effectuées (*Camouflage/Dissimulation* puis *Furtivité/Déplacement silencieux*, par exemple). Si le premier Test est réussi, le personnage peut alors bénéficier du modificateur de réussite obtenu, qui est donc logiquement un bonus (voir le tableau des Marges de réussite ou d'échec), à ajouter aux chances de réussite de son second Test. En cas d'échec, le modificateur d'échec (un malus) réduit les chances de réussite du second Test. **N'oubliez pas que le MJ est toujours libre de ne pas accorder de bonus (ou de malus), s'il ne l'estime pas nécessaire.**

TRAVAIL EN ÉQUIPE (RÈGLE AVANCÉE)

Plusieurs personnages peuvent travailler en équipe, pour améliorer leurs résultats (par « équipe », nous entendons un groupe de PJ de taille habituelle, c'est-à-dire 4 à 6 personnes). Voici la marche à suivre :

1. **Choisir un chef d'équipe :** c'est en général le personnage qui a les meilleures chances de réussite de base… ou celui qui a su s'imposer. Tous les autres personnages qui participent au travail en équipe vont l'assister (le meneur de jeu est libre de limiter le nombre de personne pouvant travailler sur une même tâche).
2. **Tout le monde effectue un Test.** Notez les marges de réussite (ou d'échec) de chacun.
3. **Les assistants ayant réussi leur Test** peuvent offrir un bonus de travail en équipe correspondant à la moitié de leur *modificateur à la marge de réussite* (ne pas confondre avec leur marge de réussite). À l'inverse, les assistants ayant échoué imposent eux un malus égal à la moitié de leur modificateur de réussite.
4. **Si le chef d'équipe a réussi son Test,** les bonus de ses assistants augmentent sa marge de réussite, tandis que leurs malus la réduisent. Ces malus ne peuvent toutefois faire tomber la marge de réussite en dessous de 0, sauf si l'un des assistants obtient une Catastrophe (son modificateur de travail en équipe peut alors entraîner la marge en dessous de 0, la transformant alors en marge d'échec).
5. **Si le chef d'équipe a raté son Test,** les bonus de ses assistants réduisent sa marge d'échec, tandis que leurs malus l'aggravent. Si les bonus font monter cette marge d'échec au dessous de 0, elle se transforme alors en marge de réussite.

CHANCE_

La Chance est un Attribut qui peut être utilisé à l'initiative du meneur de jeu, afin de déterminer si un événement peut affecter un personnage ou un groupe de personnages. De leur côté, les joueurs eux-mêmes peuvent aussi utiliser la Chance, afin qu'une situation néfaste tourne finalement à leur avantage.

TESTER UN ÉVÉNEMENT ALÉATOIRE

Lorsque le MJ veut savoir si un événement va affecter ou non un personnage, il peut demander un **Test de Chance** au joueur concerné (ou effectuer lui-même le Test, si le résultat doit rester secret, ou si le Test concerne l'un de ses personnages non-joueurs). L'événement en question peut tout aussi bien être bénéfique que néfaste. Voici quelques exemples pouvant donner lieu à un Test de Chance :

- Un individu fou furieux ouvre le feu au hasard sur les clients d'un bar, dans lequel les PJ se trouvent. L'un d'entre eux va-t-il recevoir une balle perdue ?
- Les PJ pénètrent dans le repaire d'un de leurs adversaires. Celui-ci ci a aléatoirement piégé le lieu avec des mines. L'un des PJ risque-t-il de déclencher l'un des pièges ?
- Un groupe de commando de surface doit faire une sortie urgente, à l'air libre. Les conditions climatiques extérieures sont-elles clémentes – pour une fois –, ou une terrible tempête radioactive balaie-t-elle la région ?
- Les PJ accostent sur une station, à bord d'un navire volé. Les autorités vont-elles se montrer méfiantes ?
- Les PJ enquêtent sur un gang de trafiquants d'Equinoxe. Ils décident de capturer au hasard l'un des membres du gang pour lui soutirer une information précise. Leur captif connaît-il cette information ?
- Les PJ sont membres d'un équipage pirate, qui décide d'attaquer un navire au hasard. La cargaison sera-t-elle intéressante ?

Il est également possible de demander un Test à l'ensemble du groupe de personnages, si l'événement concerne tout le monde (c'est notamment le cas dans les quatre derniers exemples). Dans ce cas, les choses tournent en faveur des personnages si la majorité du groupe obtient une réussite, et se gâtent dans le cas contraire (en cas d'égalité, tirez le résultat à pile ou face…).

Notez que le recours à un Test de Chance peut très bien être suscité par les joueurs eux-mêmes, à la suite de leurs interrogations et leurs suggestions. Ils peuvent par exemple se demander si leurs personnages, dont le navire dérive à la suite d'une grave panne de moteur, ont des chances de croiser la route d'un autre navire qui pourrait leur porter assistance. Ou encore, le joueur d'un personnage enfermé au fond d'un entrepôt, les mains attachées par une corde synthétique, pourrait très bien décider que son alter ego se met à la recherche d'un outil ou même d'un simple morceau de métal assez tranchant pour se libérer de ses liens. Suite à ce type de demande, le MJ peut très bien résoudre le problème par un Test de Chance, à condition bien entendu que la suggestion soit réaliste, raisonnable et cohérente avec l'environnement.

Dans tous les cas, le Test à effectuer est un Test aléatoire normal : **le joueur doit lancer un D20 et obtenir un résultat inférieur ou égal au niveau de Chance de son personnage.** Si le Test est réussi, les événements tournent évidemment en faveur du ou des personnages.

MARGE DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC (OPTIONNEL)

S'il le souhaite, et si cela est approprié, le MJ peut prendre en compte la Marge de réussite ou d'échec (ainsi que les éventuelles Catastrophes), afin de déterminer plus précisément les effets de l'événement. Par exemple, à l'issue d'un Test de Chance destiné à déterminer si le personnage déclenche ou non un piège explosif, une Catastrophe pourrait augmenter les dommages causés par la bombe, tandis qu'une réussite « Excellente » peut lui permettre de détecter et même de récupérer le dispositif, pour l'utiliser plus tard. S'il obtient une réussite « De justesse », il marche sur le piège… mais celui-ci n'explosera pas tant que le personnage ne bouge pas, le forçant donc à attendre un spécialiste qui pourra désamorcer la bombe. Soyez inventifs !

MODIFICATEURS (RÈGLE AVANCÉE)

Selon la probabilité de l'événement, le MJ peut tout à fait accorder un bonus ou bien au contraire un malus au Test de Chance, sur le principe des modificateurs de Difficulté des Tests habituels. Voici quelques exemples :

- **Événement plus que probable :** *+7 à +10*
- **Événement probable :** *+3 à +5*
- **Événement incertain :** *+0*
- **Événement assez improbable :** *-3 à -5*
- **Événement très improbable :** *-7 à -10*
- **Événement totalement improbable :** *-13 à -15*

DÉFIER LE DESTIN . . .

Se soumettre à un Test de Chance, c'est évidemment courir le risque d'échouer. Au lieu de cela, les joueurs peuvent choisir d'utiliser directement la Chance pour intervenir sur les événements et forcer les choses à tourner en faveur de leurs personnages. Pour cela, au lieu de jeter un dé, les joueurs dépensent volontairement des points de Chance, faisant ainsi diminuer le niveau de Chance de leur personnage… **Dépenser 1 point de Chance permet d'acheter les événements bénéfiques suivants :**

- **Coup de pouce :** avant un Test de Compétence ou d'Attribut, le joueur peut dépenser 1 point de Chance pour gagner un bonus exceptionnel de +5. Il y a toutefois une contrepartie : quel que soit le résultat du dé, la marge de réussite du Test est automatiquement de 0 (si le bonus amène les chances de réussite d'un personnage à 20 ou plus, inutile donc de lancer le dé). Une éventuelle Réussite critique doit également être ignorée. Le « Coup de pouce » concerne en priorité les Tests aléatoires, puisque le hasard n'intervient pas dans les Tests non aléatoires, mais un MJ magnanime peut éventuellement autoriser la dépense d'un point de Chance pour améliorer les chances de réussite d'un tel Test de 2 points… Cela ne concerne évidemment pas les Tests de Chance, puisqu'il suffit normalement de dépenser un point de Chance pour obtenir le bénéfice d'un « Événement favorable » (voir ci-dessous).
- **Événement favorable :** le joueur force les événements à tourner en faveur de son personnage. Il peut s'agir des conséquences d'un Test de Chance réussi (dans ce cas, le joueur dépense d'emblée 1 point de Chance au lieu de faire le Test), mais aussi d'une suggestion du joueur, qui désire voir son personnage bénéficier d'une opportunité spécifique. Pour reprendre les exemples cités plus haut, cela peut être obtenir le secours d'un navire de passage, pouvoir se débarrasser de ses liens grâce à un outil tranchant, mais aussi obtenir une aide inespérée au cours d'un combat, trouver une sortie de secours permettant de s'échapper d'un guet-apens, profiter d'un appel d'urgence des forces de l'ordre pour se soustraire à un contrôle d'identité, etc. Comme vous le voyez, les possibilités sont nombreuses et, surtout, laissées à l'initiative des joueurs qui peuvent ainsi prendre en main le destin de leur personnage. Comme d'habitude, le MJ est libre de refuser ce qu'il veut, dans l'intérêt de la partie et/ou de son scénario, tout en veillant à ce que les demandes des joueurs soient réalistes et cohérentes.
- **Indice :** dans le même ordre d'idée, un joueur peut aussi utiliser la Chance pour avoir l'occasion d'obtenir un indice sur le scénario en cours, si les personnages n'avancent pas au cours d'une enquête par exemple. Le MJ peut alors orienter les joueurs, glisser un indice supplémentaire dans le scénario, ou encore suggérer une piste qui n'a pas été explorée ou que les joueurs ont oubliée.

Pour résumer, quand un joueur décide *volontairement* d'utiliser la Chance de son personnage, il doit dépenser 1 point. Quand c'est le MJ qui demande à un joueur d'effectuer un Test de Chance, cela n'entraîne aucune perte. Évidemment, plus les joueurs dépensent de points de Chance, et plus les Tests de Chance de leurs personnages seront difficiles… Heureusement, il existe des moyens de regagner des points de Chance (voir plus bas). **Un personnage dont le niveau de Chance est descendu à 3 ne peut plus dépenser de point de Chance.** Il devra attendre de retrouver un niveau supérieur ou égal à 4 pour pouvoir de nouveau dépenser des points (en revanche, il peut toujours effectuer des Tests de Chance).

Attention, lorsque les événements sont profitables pour l'ensemble du groupe de personnages, *tous les joueurs* doivent dépenser un point de Chance. C'est notamment le cas pour bon nombre des « Événements favorables » cités ci-dessous, ainsi que pour la plupart des « Indices » supplémentaires donnés par le MJ. Si un joueur ne peut plus dépenser de points de Chance (car le niveau de Chance de son personnage est tombé à 3), quelqu'un d'autre doit en dépenser un pour lui…

. . . ET SURVIVRE UN JOUR DE PLUS

L'univers de **Polaris** est dangereux et les combats y sont rudes et mortels. Pourtant, les personnages-joueurs sont les héros de l'histoire et, malgré le réalisme assumé de ce système, il serait dommage qu'ils succombent dès la première heure de jeu… La Chance permet de moduler la mortalité des blessures et de permettre ainsi aux personnages de survivre plus facilement aux affrontements. En terme de jeu, **dès que le personnage subit une Blessure grave ou plus, la dépense d'1 point de Chance permet de réduire le niveau de blessure d'un degré de gravité** : une Blessure critique devient par exemple une Blessure grave, ou une Blessure grave une Blessure moyenne. **Il est même possible de dépenser jusqu'à 2 points de Chance d'un seul coup**, pour réduire la gravité d'une blessure de deux degrés (ainsi, suite à une Blessure mortelle, dépenser 2 points de Chance permet de ne subir qu'une Blessure grave). Il est toujours possible de dépenser des points de Chance en cas de « Mort subite », pour éviter que le personnage ne meure (dans ce cas, il ne subit qu'une Blessure critique).

Note : si le niveau de gravité auquel on réduit la blessure ne peut plus accepter de nouvelles blessures (toutes les cases disponibles ont été cochées), le joueur doit dépenser d'autres points de Chance pour diminuer encore le degré de gravité (ignorer dans ce cas la restriction de 2 points dépensés au maximum ; il est alors exceptionnellement possible de réduire des blessures inférieures aux Blessures graves). Si le joueur ne peut plus dépenser de points de Chance, ou si toutes les cases du compteur de blessures sont pleines, il est impossible de réduire la blessure.

MALADIES, POISONS, DROGUES, IRRADIATIONS…

La Chance fonctionne aussi pour ces choses-là, qui peuvent à la longue être tout aussi mortelles qu'une balle en plein cœur. Le système fonctionne sur le même principe : 1 point de Chance permet de réduire le niveau de maladie, d'empoisonnement, d'intoxication ou d'irradiation de 5 points. Comme d'habitude, il n'est pas possible de dépenser plus de 2 points de Chance en une seule fois.

REGAGNER DES POINTS DE CHANCE

Il y a plusieurs moyens de regagner des points de Chance :

ÊTRE MALCHANCEUX

Chaque fois que le personnage obtient une Catastrophe (Marge d'échec de 15 ou plus), lors d'un Test aléatoire, il regagne 1 point de Chance (sauf si son niveau de Chance est déjà de 15 ou plus). Notez que le joueur peut aussi choisir de ne pas gagner de point de Chance, et de refaire son Test.

BONNE IDÉE/INTERPRÉTATION REMARQUABLE

Si un joueur contribue à faire avancer de manière significative le scénario ou la partie, par une bonne idée ou une initiative originale, le MJ peut octroyer 1 point de Chance à son personnage. De même, si un joueur se distingue particulièrement par l'interprétation de son personnage au cours d'une scène importante, en améliorant véritablement l'ambiance de cette dernière, son personnage mérite 1 point de Chance… Le MJ reste bien entendu seul juge des actions qui peuvent être récompensées ainsi et nous l'encourageons à trouver un équilibre qui corresponde à son groupe de jeu. Normalement, chaque joueur ne devrait pouvoir bénéficier d'une telle récompense qu'une ou deux fois par scénario (ou par séance de jeu, si le rythme des parties est particulièrement espacé ou le scénario particulièrement long).

ACCOMPLISSEMENT DU SCÉNARIO OU DE L'HISTOIRE

À la fin de chaque scénario ou de chaque épisode important d'une campagne, le MJ peut attribuer un ou plusieurs points de Chance aux joueurs, en fonction de leur degré de réussite dans la résolution du scénario et de leur implication dans l'histoire (il faut aussi prendre en compte les histoires personnelles des personnages et la situation générale du groupe : alliés et ennemis, affaires en cours, recherches et quêtes diverses…). Voici le barème indicatif à appliquer :

ACCOMPLISSEMENT_	Gain de Chance
Les personnages n'ont pas du tout atteint leurs objectifs (ils sont par exemple passés à côté du scénario).	0 points
Les personnages ont tout juste atteint leurs objectifs, ou alors ont échoué de justesse (ils ont par exemple résolu le scénario, sans toutefois comprendre réellement le dessous des cartes).	1 point
Les personnages ont atteint leurs objectifs (ils ont par exemple résolu le scénario, en mettant à jour l'intégralité de l'intrigue : secrets, personnages impliqués, conséquences, etc.).	2 points
Bonus* : • Excellente stratégie/cohésion du groupe • Réussite parfaite/Objectifs dépassés : intrigues secondaires résolues, obtention de bonus supplémentaires (nouveaux alliés, meilleure récompense, etc.). • Scénario/intrigue difficile ou particulièrement dangereux. • Mission accomplie sans aucun « dommage collatéral ». • Épisode clé ou point culminant de la campagne (point culminant, conclusion, confrontation ultime avec un ennemi puissant et récurrent, etc.). • Découverte de l'un des secrets de l'univers de Polaris…	+1 point/bonus
** Un ou deux bonus maximum conseillé(s) par scénario.*	

PERSONNAGES HÉROÏQUES (OPTIONNEL)

Chaque personnage peut avoir un niveau de Chance pouvant aller jusqu'à 25. Les points supérieurs à 20 ne peuvent toutefois être utilisés que pour réduire les blessures subies (voir « … et survivre un jour de plus », plus haut), et ne sont pas pris en compte lors des Tests de Chance (on considère que le niveau de Chance du personnage est égal à 20, même s'il possède un niveau réel supérieur).

Note : Dans tous les cas, **le niveau maximum qu'un personnage puisse avoir en Chance est de 20** (vous pouvez aussi appliquer la règle optionnelle « Personnages héroïques » ci-dessous).

CHANCE DE GROUPE (OPTIONNEL)

Tous les points gagnés au dessus de 20 sont ajoutés à une réserve commune, appartenant au groupe tout entier (un joueur peut être chargé de gérer cette « Chance de groupe »). Chaque joueur peut y puiser selon ses besoins, avec l'accord du reste du groupe. Cette méthode est notamment utile lorsque des personnages ont un niveau de Chance particulièrement bas.

CHANCE DES PNJ

Les personnages non-joueurs aussi ont un niveau de Chance, qui dépend de leur importance dans le scénario ou la campagne. Ainsi, le MJ peut considérer que les « simples figurants » (les passants anonymes, les hommes de main…) ont un niveau de Chance de 10. Ils peuvent effectuer des Tests de Chance, si nécessaire, mais ne peuvent pas dépenser de points. Des personnages plus importants (comme un ennemi récurrent, ou ses lieutenants) peuvent avoir un niveau de Chance de 15, voire même plus dans le cas d'un personnage *vraiment* important, et peuvent, eux, dépenser des points de Chance, à l'instar des PJ. Le MJ est libre de limiter cette dépense aux simples réductions de niveaux de blessures ou de leur permettre d'utiliser aussi les autres options dont les PJ bénéficient.



<< COMBAT_



« Le combat est un art… Il ne suffit pas d'être grand et fort, il faut aussi être rapide et précis. Il faut savoir garder son sang-froid et se montrer lucide, même quand on pisse le sang. Il faut maîtriser le rythme de l'affrontement, les déplacements et les distances. Il faut être capable de lire la tactique de l'adversaire, de découvrir ses points faibles et de neutraliser ses points forts. Bon évidemment, une lame de 30 centimètres d'acier trempé ou un flingue chargé jusqu'à la gueule de munitions perforantes, ce sont tout de même de sacrés avantages. »

-- Baral Faadhi, instructeur de combat_

Dans l'univers de **Polaris**, les combats sont inévitables. Il y a là dehors trop de gens et de créatures mal intentionnés pour que les personnages-joueurs puissent se prétendre à l'abri du danger. Les règles présentées dans ce chapitre mettent l'accent sur la tactique, et prennent en compte bon nombre de cas particuliers, mais comme d'habitude, n'hésitez jamais à ignorer une partie du système si cela vous permet d'aller droit à l'essentiel, de donner plus de rythme à la partie et de forcer les joueurs à prendre des décisions critiques dans le stress et la précipitation. Après tout, les combats dans **Polaris** ne sont pas censés être des parties de plaisir, mais des affrontements furieux, rapides, violents… et mortels.

ORGANISATION DU COMBAT_

TOURS DE COMBAT

Dès le moment où un personnage (ou une créature) décide d'entreprendre une action violente à l'encontre d'un autre personnage, le temps de la narration ralentit subitement, tandis que la description des actions des combattants se fait plus précise et plus détaillée. La durée du combat est désormais composée d'un ou plusieurs segments de temps appelés « Tours de combat ». Les Tours de combat sont des artifices permettant de mieux gérer le déroulement des événements

LE TEMPS N'EST PAS SI IMPORTANT QUE CELA

En réalité, le temps est élastique au cours d'un combat. Ainsi, lorsque deux combattants armés chacun d'une arme à feu se font face pour se tirer dessus à bout portant, il est plus que probable que tout sera terminé en moins de deux secondes. En revanche, lors d'un combat au corps à corps, alors que les deux combattants se tournent autour, chacun cherchant la faille dans la défense de l'autre, il peut s'écouler vingt secondes avant que l'un des deux ne décide de prendre l'initiative. Fixer la durée du Tour de combat à 5 ou 6 secondes n'est donc utile que lorsque le passage du temps est lui-même crucial, et que les joueurs veulent avoir une idée plus précise du passage du temps : un compte à rebours, une durée limitée pour accomplir une action, un personnage qui doit retenir son souffle, etc.

(attaques, mouvements, etc.), et ont chacun une durée approximative de 5 à 6 secondes. Évidemment, quand le combat est terminé (faute de combattants, ou une fois la menace écartée), le découpage du temps en Tours de combat n'a plus lieu d'être.

L'INITIATIVE

L'Initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les combattants agissent. Le score d'Initiative de base dépend du niveau de Réaction d'un personnage (voire **Initiative**, page 213).

PHASES D'ACTION

Chaque Tour de combat est divisé en « phases d'action ». **Le nombre total de phases d'action dans un Tour de combat est égal au niveau d'Initiative le plus élevé parmi les combattants.** Chaque personnage peut agir à la phase d'action qui correspond à son niveau d'Initiative. Une fois que tout le monde a agi, le Tour de combat est terminé.

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

1. SURPRISE (SI NÉCESSAIRE)

Si un ou plusieurs combattants risquent d'être surpris par leurs adversaires (embuscade, attaque soudaine, etc.), ils doivent effectuer un Test de Réaction, pour voir s'il peuvent agir et dans quelle mesure. Les personnages ayant raté leur Test au premier Tour de combat retrouveront leur score d'Initiative normal au Tour suivant. Voir la section « Surprise ».

2. INITIATIVE DE BASE

Chaque joueur détermine l'Initiative de base de son personnage, qui est normalement égale à son niveau de Réaction, sauf bonus ou malus particuliers.

3. DÉCLARATIONS D'INTENTIONS & MODIFICATION DE L'INITIATIVE

Dans l'ordre croissant des niveaux d'Initiative (les plus lents en premiers), chaque joueur, y compris le MJ pour ses propres PNJ, déclare rapidement mais précisément les intentions de son personnage (se déplacer, attaquer, etc.). Si la déclaration du joueur impose une modification de l'Initiative de son personnage, celle-ci prend effet immédiatement. Le nouveau niveau d'Initiative est appelé « niveau actuel », par rapport au niveau de base (celui du début du Tour).

- **Plusieurs Attaques :** un joueur désirant que son personnage accomplisse plus d'une Attaque dans le Tour de combat doit l'annoncer à cette étape. Il place les marqueurs supplémentaires nécessaires sur l'échelle d'Initiative. Voir **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218.
- **Initiatives équivalentes :** si plusieurs personnages peuvent agir à la même phase d'action, et que les Actions ne sont pas considérées comme simultanées, les déclarations d'intention doivent être faites dans l'ordre croissant des Initiatives (les plus lents annoncent leur Action en premier, permettant ainsi aux plus rapides de réagir en conséquence). Voir **Initiatives équivalentes**, page 214.
- **Précipiter son Action (optionnel) :** le joueur peut décider de précipiter l'Action de son personnage. Celui-ci gagne immédiatement un bonus de +3 à son niveau d'Initiative, mais son Action subira un malus à cause de la précipitation. Voir **Précipiter son Action**, page 218.
- **Retarder son Action :** le joueur peut décider de retarder l'Action de son personnage. Celui-ci agira plus tard dans le Tour de Combat, à n'importe quelle phase d'action. Voir **Retarder son Action**, page 218.
- **Préparation :** certaines Actions demandent une Préparation, c'est-à-dire un geste, un mouvement qui va la retarder (par exemple sortir une arme ou viser). Voir **Préparations**, page 216.
- **Choix d'un Mode de combat (combat au contact seulement) :** à cette étape, le joueur peut également choisir (ou modifier) un Mode de combat pour son personnage. Voir la règle optionnelle des **Modes de combat**, page 223.
- **Modifications de l'Initiative :** certains événements peuvent modifier l'Initiative du personnage. Le nouveau score d'Initiative est appelé « score actuel » (par opposition au score de base, celui du début du Tour).

3. RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les Actions déclarées sont alors résolues dans l'ordre décroissant des niveaux d'Initiative (les plus rapides en premier), à leur phase d'action respective. Ainsi, le personnage ayant le plus haut score d'Initiative peut agir dès la première phase d'action. Les joueurs effectuent alors chacun à leur tour les Tests nécessaires (les Tests d'attaque, par exemple), puis le MJ décrit l'Action et son résultat. Plus la marge de réussite (ou d'échec) est importante, et plus la description devra être spectaculaire (avec la complicité du MJ, un joueur expérimenté peut même décrire lui-même l'Action de son personnage !). Les effets de l'Action (les blessures infligées par exemple, et tous les problèmes qu'elles posent !) sont applicables immédiatement.

4. FATIGUE (SI NÉCESSAIRE ; RÈGLES AVANCÉES SEULEMENT)

Si le MJ utilise les règles avancées de Fatigue, tous les personnages impliqués dans le combat effectuent leur Test de résistance à la Fatigue.

5. FIN DU TOUR OU FIN DU COMBAT

Une fois que tous les personnages ont effectué leur(s) Action(s), on recommence à l'**étape 2** (Initiative) ou on met fin au combat si nécessaire.

Vous trouverez dans les sections qui suivent la description détaillée de chacun des éléments d'un Tour de combat, ainsi que les exemples appropriés.

INITIATIVE_

INITIATIVE DE BASE

En terme de jeu, le score d'Initiative de base d'un personnage est tout simplement égal à son niveau de Réaction. Toutefois, divers éléments peuvent affecter ce score de base, et principalement les malus dus à un mauvais état de santé (Blessures, Fatigue, maladies) : ces modificateurs affectent le niveau de Réaction du personnage et donc son Initiative de base. Voir le chapitre **État de santé**, page 234.

INITIATIVE EN ARMURE MÉCANISÉE (OPTIONNEL)

Un personnage en armure mécanisée est isolé de l'extérieur et a naturellement tendance à réagir moins rapidement qu'un individu normal. Pour simuler cela, vous pouvez comparez la Réaction du personnage et son niveau de *Manoeuvre d'armure* (avec la spécialité appropriée) et utiliser le plus bas des deux pour déterminer l'Initiative du personnage.

ÉCHELLE D'INITIATIVE

Pour aider les joueurs dans la gestion de l'Initiative, la fiche de personnage comporte une échelle où sont notés les niveaux d'Initiative. Il suffit de poser un marqueur (jeton, morceau de papier, etc.) sur la case qui correspond au niveau d'Initiative de base du personnage, et de le déplacer en cas de modification. De son côté, le MJ dispose d'une fiche de combat sur laquelle il peut également tenir compte de l'Initiative des PNJ et créatures importants (voir **Fiche de créature** et de **PNJ**, en annexe, page 421 et 422).

DÉCLARATION D'INTENTION ET MODIFICATION DE L'INITIATIVE

La déclaration d'intention est liée à l'Initiative : dès que chacun a déterminé l'Initiative de base de son personnage, le meneur de jeu doit interroger les joueurs sur les intentions de leur personnage, dans l'ordre croissant des Initiatives. Il parle lui-même pour ses PNJ. Ainsi, les joueurs qui dirigent les personnages les plus rapides peuvent prendre connaissance des intentions des autres protagonistes, et réagir en conséquence. À l'inverse, les joueurs des personnages les plus lents sont obligés de déclarer leurs intentions sans avoir une bonne vision d'ensemble du combat. Pour simuler l'ambiance stressante d'un vrai combat et entretenir un bon rythme de jeu, le meneur de jeu est vivement encouragé à obliger ses joueurs à s'exprimer rapidement, et surtout clairement, sur les intentions de leur personnage. Si le joueur hésite, le MJ peut même lui faire perdre 2 ou 3 points d'Initiative ! (Réservez tout de même ça à des joueurs expérimentés…)

Certaines déclarations peuvent modifier l'Initiative du personnage :

- Ainsi, si le joueur choisit de faire agir son personnage plus rapidement que prévu, il s'agit d'une **« Action précipitée ».** Le personnage bénéficie d'un bonus à son Initiative, mais la précipitation lui imposera toutefois un malus lors de la résolution de son Action. Voir **Précipiter son Action (optionnel)**, page 218.
- De même, certaines Actions nécessitent une **« Préparation »,** avant de pouvoir être accomplies. Les Préparations sont des petites actions qui ralentissent le personnage avant qu'il puisse agir, par exemple dégainer une arme, viser, se relever après une chute, etc. Voir **Préparations**, page 216.

Si la déclaration du joueur entraîne une modification de l'Initiative de son personnage, celle-ci prend effet immédiatement : le marqueur doit être déplacé tout de suite sur l'échelle d'Initiative. Lors de la résolution des Actions, le personnage gagnera ou perdra peut-être des places, lorsque sa phase d'action viendra. Un joueur assez discipliné et précis peut même annoncer une Préparation, puis laisser la parole au prochain si son personnage perd l'Initiative.

CHANGER D'INTENTION (OPTIONNEL)

Si, au cours du combat, le joueur décide de changer d'intention, il doit effectuer un Test d'Adaptation. En cas de réussite, le joueur peut changer l'action de son personnage (avec l'accord du MJ). En cas d'échec, il est obligé de se conformer à sa déclaration d'intention initiale. Sur une Catastrophe, le personnage est confus, et ne fait rien du tout pendant ce Tour de combat…

INITIATIVES ÉQUIVALENTES

Lorsque deux personnages sont en mesure d'agir à la même phase d'action, la priorité va au personnage possédant le niveau de Réaction le plus élevé (prenez en compte les malus divers tels que ceux dus aux blessures ou à la Fatigue). **L'Action du personnage le plus rapide doit être entièrement résolue avant celle de l'autre combattant.** En cas d'égalité des niveaux de Réaction, considérez que les deux Actions sont simultanées (s'il s'agit de deux attaques, les deux personnages risquent donc de se blesser mutuellement !). Au besoin, les Déclarations d'intention peuvent être faites en secret, notées sur un morceau de papier.

SURPRISE_

Lorsqu'un personnage (ou une créature) est attaqué de manière soudaine, il court le risque d'être surpris et de ne pas pouvoir se défendre correctement. Une embuscade, un piège, une tentative d'assassinat (ou d'enlèvement), une attaque inattendue (ou par derrière), une grenade dégoupillée qui roule sur le sol au milieu du groupe, un prédateur silencieux des fonds marins qui a décidé de varier son menu, et bien d'autres événements encore sont des situations qui peuvent mettre un personnage en péril, s'il reste paralysé par la surprise ou la peur.

TEST DE RÉACTION

En terme de jeu, tous les personnages risquant d'être surpris (*a priori* tous les personnages n'étant pas au courant de l'attaque) doivent faire un Test (aléatoire) de Réaction (Difficulté moyenne, mais divers éléments peuvent affecter cela, voir plus bas). La réussite ou l'échec de ce Test a un effet direct sur le score d'Initiative du personnage lors du premier Tour de combat :

- **En cas de réussite, le personnage dispose d'un score d'Initiative égal à sa *marge de réussite**.**
- **En cas d'échec, le personnage est surpris et ne peut pas agir pendant ce Tour de combat**. Au début du Tour de combat suivant, il retrouve son score d'Initiative habituel.

** Il s'agit bien de la* marge *de réussite (en d'autres termes, le score du dé…) et non du bonus de réussite.*

Le meneur de jeu peut appliquer tous les modificateurs (bonus ou malus) qu'il estime nécessaires sur le niveau de Réaction des personnages, en fonction de la situation. Ainsi, s'ils peuvent voir leurs adversaires se ruer sur eux, en courant sur une distance assez importante, un bonus s'impose (les personnages ont en effet un peu plus de temps pour réagir). En revanche, s'ils sont victimes d'une attaque particulièrement rapide ou surprenante, ils pourront recevoir un malus. Bien entendu, les malus dus aux blessures ou à la fatigue s'appliquent aussi.

Notez enfin qu'il existe des cas où le Test de Réaction doit être fait pour les deux adversaires (ou groupes d'adversaires), dans le cas notamment où ils se rencontrent de manière inattendue. En cas de double échec, les deux personnages/groupes restent stupéfaits un temps (lors du premier Tour de combat), avant de pouvoir agir de nouveau, sans avoir à refaire de Test de Réaction (lors du second Tour de combat, avec une Initiative normale).

> ***Exemple 1 :*** *un personnage en armure de plongée s'approche silencieusement de l'entrée d'une grotte sous-marine. Celle-ci, toutefois, n'est autre que l'antre d'un prédateur des mers. Le personnage et la créature, risquant d'être surpris tous les deux, doivent effectuer un Test de Réaction.*

> ***Exemple 2 :*** *au détour d'un couloir désert, sur la station d'Équinoxe, un jeune trafiquant tombe nez à nez avec un Veilleur… qui n'est autre que l'un de ses pires ennemis. Les deux personnages doivent réussir leur Test de Réaction pour agir dans les meilleures conditions.*

ATTAQUES PAR SURPRISE ET EMBUSCADES

Attaquer un adversaire par surprise est un moyen efficace de prendre l'avantage. Si l'attaquant est en mesure d'attaquer son adversaire sans se découvrir (en attaquant de dos, par exemple), il a directement droit à une attaque gratuite : il n'a alors pas à tenir compte de son Initiative et attaque forcément le premier, en bénéficiant de tous les bonus appropriés (visée, attaque à bout portant, charge, etc.). Il doit tout de même réussir un Test de Compétence (dans le cas d'un combat au contact, le personnage « surpris » est considéré comme « sans défense ». Voir C**ombat au contact**, page 223). Après cette attaque gratuite, le personnage attaqué peut faire un Test de Réaction en suivant les règles habituelles. S'il n'a pas eu de chance, il souffrira sans doute d'un malus dû à la blessure qu'il vient de recevoir…

> ***Exemple 1 :*** *dans une grande rue d'une grande cité sous-marine, en compagnie de ses amis, un diplomate de la République du Corail est victime du tir d'un sniper, situé à 100 mètres de là et bien camouflé (donc virtuellement impossible à détecter). Du fait de sa position, le tireur a bénéficié d'une attaque gratuite. Tous les membres du groupe visé doivent maintenant effectuer un Test de Réaction. Le diplomate souffre toutefois du malus dû à sa blessure. Ses amis, eux, n'ont pas de malus particuliers.*

En revanche, si l'attaquant se découvre au moment de l'attaque (en surgissant de sa cachette dans le champ de vision de sa victime, par exemple), il n'a pas droit à une attaque gratuite, mais bénéficie tout de même d'un bonus de +5 à son Initiative lors du premier Tour de combat.

> *Exemple 2 : un agent de sécurité d'une petite station est chargé d'appréhender un voleur qui sévit depuis trop longtemps. Il attend le passage du malfrat, tapi dans l'ombre. Lorsque le voleur arrive à sa portée, l'agent de sécurité se rue sur lui, pour tenter de l'immobiliser, sans être particulièrement discret. Ayant donc surpris le mouvement, le voleur a conscience que quelqu'un se jette sur lui : il a droit à un Test de Réaction normal. Néanmoins, l'agent de sécurité bénéficie lui d'un bonus de +5 à son Initiative…*

Notez qu'une attaque par surprise ou une embuscade utilise habituellement des Compétences de discrétion, telles que *Camouflage/Dissimulation*, *Furtivité/Déplacement silencieux* ou *Discrétion/Filature*. Elles seront alors utilisées dans un Test d'opposition, contre la Compétence *Observation* de l'adversaire.

REPÉRER LE DANGER

À tout moment, un joueur peut demander à ce que son personnage analyse son environnement, à la recherche d'un éventuel danger. Diverses Compétences peuvent être utilisées pour cela, en fonction de la situation (liste non exhaustive !) :

- **Un Test d'*Observation*,** avec les modificateurs (dus à l'Avantage Sens amélioré ou au Désavantage Sens diminué, notamment) et les éventuelles Compétences limitatives appropriées (*Connaissance d'un environnement naturel*, par exemple), peut permettre de détecter une anomalie dans l'environnement. Il peut s'agir d'indices directs (par exemple des gens qui tentent de se cacher, en préparant visiblement un mauvais coup), ou indirects, signe d'une source *potentielle* de danger (par exemple, une crevasse sous-marine, qui pourrait très bien abriter un prédateur marin, ou un banc de poissons qui change subitement de direction, comme pour éviter une menace, etc.).
- **Un Test de *Système de sécurité*** peut permettre de repérer les caméras ou les systèmes d'alarme divers.
- **Un Test de *Pièges*** peut permettre de repérer les pièges (par exemple un minuscule fil tendu au ras du sol et relié à une mine) ou d'identifier des objets ayant pu être piégés (une porte, une caisse, etc.).
- **Un Test d'*Analyse emptahique*** peut permettre de savoir si le comportement d'un individu ou d'un groupe d'individus est suspect (on peut alors accorder à l'individu en question un Test de Volonté, pour savoir s'il arrive à garder son calme sans montrer de signe de tension. Dans ce cas, son modificateur de réussite ou d'échec agit comme un bonus ou un malus sur le Test de Sens de la psychologie).
- **Un Test de *Tactique*,** au cours d'un affrontement ou de l'exploration d'une zone dangereuse peu permettre de repérer les lieux pouvant abriter des adversaires ou des tireurs embusqués, ou bien les points faibles du lieu (qui pourraient être attaqués en premier, lors d'un assaut).
- **Un Test de *Filature/Discrétion*** peut permettre de mettre en place une procédure de contre-filature (observer attentivement la foule, revenir sur ses pas, tourner en rond…) pour repérer une tentative de filature efficace (celle utilisée par exemple par des espions ou des agents de sécurité, qui agissent en équipe et en se relayant pour éviter de se faire repérer).
- Etc.



Un échec signifie immanquablement que le personnage n'a rien remarqué (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a rien : le personnage peut toujours se tenir sur ses gardes ou se mettre en état d'alerte, voir plus bas). En cas de réussite, le personnage repère ses adversaires, et ne sera donc pas surpris. Il agira donc normalement lors du premier Tour de combat, sans avoir à faire de Test de Réaction.

> ***Exemple :*** *en pleine négociation avec un groupe de contrebandiers, un receleur d'Équinoxe se rend compte (Test d'Analyse empathique réussi) que l'un d'eux est particulièrement nerveux, passant sans cesse d'un pied sur l'autre, et suant à grosses gouttes. Le receleur s'attend au pire et ordonne discrètement au garde du corps le plus proche de se tenir prêt… Quelques secondes plus tard, le contrebandier suspect sort soudain une arme : un agent de sécurité infiltré ! Mis à part ce dernier, tous les personnages présents doivent faire un Test de Réaction, sauf le receleur et le garde du corps averti, qui agiront normalement.*

ANTICIPER LE DANGER (RÈGLE AVANCÉE)

Anticiper le danger permet de ne pas être pris totalement au dépourvu, en cas d'attaque soudaine. Un personnage peut adopter deux attitudes pour cela :

- **Se tenir sur ses gardes :** se méfier de tout et être attentif au moindre détail permet de réagir plus vite, si les choses tournent mal, à condition d'être concentré et maître de soi. Un personnage méfiant qui se tient sur ses gardes (le joueur doit l'indiquer au MJ, et le répéter au besoin) doit effectuer un Test de Volonté avant de faire son Test de Réaction. En cas de réussite, le modificateur de réussite agit comme un bonus sur le Test de Réaction qui suit. En cas d'échec, le personnage fait son Test de Réaction normalement.
- **Être en état d'alerte :** c'est le niveau ultime de la méfiance. Un personnage en état d'alerte se tient prêt, arme au poing, à attaquer tout ennemi à sa portée (ou à répondre à tout geste menaçant de la part d'un ennemi qu'il tient en joue). En terme de jeu, il ne sera pas surpris en cas d'attaque venant de la zone qu'il surveille, et bénéficie de plus d'un bonus de +5 à son score d'Initiative, pour le premier Tour de combat. Il y a toutefois des inconvénients, car cet état d'esprit est relativement stressant. Tout d'abord, un personnage en état d'alerte ne peut rien faire d'autre qu'observer (s'il tente une autre action, il sera déconcentré et perdra tous les bénéfices de l'état d'alerte), et son déplacement est limité*. De plus, s'il est victime d'une attaque qu'il ne voit pas venir (de la part d'un adversaire qui s'approche furtivement de dos, par exemple), son Test de Réaction (Surprise) subit un malus de -3, à cause de la concentration extrême. Notez aussi qu'un personnage en état d'alerte ne surveille activement qu'une zone relativement précise, tandis que le stress a tendance à réduire son champ de vision (le MJ peut donc lui imposer des malus, en cas de Test de Perception visuelle portant sur une zone non surveillée). Enfin, toujours à cause du stress, si le personnage surprend le moindre mouvement dans la zone qu'il surveille, il devra réussir un Test de Volonté. En cas de réussite, il contrôle ses nerfs. En cas d'échec, il attaque automatiquement la personne ou la créature détectée, qu'il s'agisse d'un ennemi ou d'un allié… Sur une Catastrophe, il peut même paniquer totalement (et vider son chargeur par exemple). Notez qu'un simple Test d'Observation raté, dans l'obscurité notamment, peut aussi laisser croire au personne que « quelque chose a bougé »…

* *Il ne peut se déplacer qu'à l'Allure lente* (voir **Déplacements et mouvements**, page 220).

NOUVEAUX ADVERSAIRES DANS LE COMBAT (OPTIONNEL)

Il peut arriver qu'un Test de Réaction soit nécessaire pendant le combat lui-même, si jamais un ou plusieurs combattants risquent d'être surpris par l'arrivée inattendue de nouveaux adversaires. L'issue du Test indique les possibilités des personnages :

- **En cas de réussite, le personnage n'est pas surpris,** et pourra même attaquer ses nouveaux adversaires, au même titre que les anciens, s'il décide de changer d'intention (voir « Changer d'intention « optionnel », plus haut).
- **En cas d'échec, le personnage est surpris.** Il ne peut tenter aucune Attaque contre ses nouveaux adversaires. Si jamais le MJ estime que le personnage ne peut même pas les détecter (ils arrivent de dos, par exemple), alors ceux-ci peuvent tout à fait porter une attaque gratuite.

AGIR EN COMBAT : LES ACTIONS_

TYPES D'ACTIONS

Au cours du Tour de combat, chaque personnage a la possibilité d'effectuer l'une des Actions suivantes :

- **Un Déplacement,** pour se déplacer sur le lieu du combat. Voir la section **Déplacements et mouvements**, page 220.
- **Une Action de combat,** souvent une Attaque au corps à corps ou avec une arme de combat à distance. Voir les sections **Combat au contact**, **Arts martiaux** et **Combat à distance**, pages 222, 224 et 226.
- **Tout autre Action simple** pouvant être raisonnablement effectuée en moins de 5 ou 6 secondes. Voir la section **Actions simples**, page 217.

ACTIONS GRATUITES

Les « Actions gratuites » sont des actions très rapides, qui ne ralentissent pas le personnage : prononcer un mot (ou crier), lâcher un objet ou une arme au sol, etc. Tout ce qui peut être accompli au moyen d'un geste simple et unique, tout ce qui peut être dit avec un seul mot peut être considéré comme une Action gratuite. Comme il s'agit d'actes quasi instantanés, **on considère qu'un personnage peut toujours effectuer une Action gratuite, avant, pendant ou après une Action normale.**

PRÉPARATIONS

L'ordre d'action des combattants en fonction des scores d'Initiative est un facteur important, assurant aux personnages les plus rapides l'opportunité d'agir en premier. Pourtant, dans certaines situations, un personnage ne pourra pas agir directement quand arrivera son tour, tout simplement parce qu'il aura besoin d'effectuer des gestes ou des mouvements supplémentaires, nécessaires à l'accomplissement d'une Action. Il faut par exemple dégainer une arme avant de pouvoir s'en servir, ou bien passer un peu de temps à viser afin de réussir un tir précis. **Ces actes, qui vont retarder l'Action, sont appelés « Préparations ».** En termes de jeu, les Préparations modifient l'Initiative du personnage, en la réduisant : l'Action prévue se produira plus tard dans le Tour de combat. Le personnage peut donc perdre le bénéfice de l'Initiative, au profit d'un autre combattant. Vous trouverez dans les sections qui suivent tous les exemples utiles pour gérer les Actions nécessitant une Préparation, ainsi que les malus affectant l'Initiative.

Note : si une Préparation réduit l'Initiative du personnage à 0 ou moins, l'Action qui aurait dû être effectuée au cours de ce Tour de combat est reportée au Tour suivant. Le personnage agit en premier et son Action bénéficie de la Préparation.

Pour résumer, dès qu'un personnage peut agir au cours du Tour de combat (c'est-à-dire à la phase d'action correspondant à son score d'Initiative de base), il peut accomplir une Action, qui peut éventuellement être ralentie par une ou plusieurs Préparations. Il a également droit à une Action gratuite. Lors des combats, la tâche du MJ est de traduire les déclarations d'intention des joueurs en Actions, Préparations et Actions gratuites. Vous trouverez dans les sections qui suivent les exemples d'Actions et de Préparations les plus couramment utilisées lors des combats (avec les modificateurs d'Initiative appropriés, dans le cas des Préparations).

> ***Exemple :*** *un marchand endetté, craignant pour sa sécurité, a engagé deux gardes du corps pour le protéger. Le groupe se rend actuellement à un rendez-vous dans un bar, à la demande d'un des créanciers du marchand. Dans un passage bondé de monde, l'un des gardes du corps remarque soudain des gens louches qui*

s'approchent rapidement, armés et fendant la foule… Le rendez-vous était un piège ! Plutôt rapide, le garde du corps a une Initiative de 15. De plus, ayant détecté ses adversaires à temps, il ne risque pas d'être surpris. Il pourra donc agir dès la phase 15, au tout début du Tour de combat. Son premier acte est une Action gratuite, qu'il peut effectuer à la phase 15 : il crie pour alerter le deuxième garde, ainsi que le marchand, qui eux n'avaient rien remarqué du tout. Son deuxième acte est une Préparation : il doit dégainer son arme, ce qui va lui coûter 5 points d'Initiative (le joueur déplace donc le marqueur d'Initiative sur sa fiche de personnage) : il ne pourra donc se servir de son arme qu'à partir de la phase 10, le fait de devoir dégainer l'ayant ralenti…

Voici quelques exemples de Préparations courantes, avec les malus à l'Initiative correspondants :

- **Dégainer une arme :** Initiative -5, ou -3 si le personnage se tient prêt à dégainer, main sur l'arme.
- **Saisir un objet :** Initiative -3 s'il est à portée de main, -5 à -10 s'il est à quelques pas de là.
- **Venir au corps à corps pour saisir son adversaire :** Initiative -3 (voir **Lutte**, dans **Arts martiaux**, page 225).
- **Prononcer une phrase courte, donner des ordres brefs :** Initiative -3.
- **Observer le combat :** on considère qu'un combattant n'est conscient que de son ou de ses adversaires les plus proches, situés dans son champ de vision. Pour chaque tranche de 5 points d'Initiative sacrifiée, le personnage peut obtenir une (et une seule) information précise sur son environnement, par exemple la configuration générale des lieux (issues les plus proches, objet ou mobilier pouvant servir de couverture, etc.), le nombre exact d'adversaires visibles, leur équipement, leur tactique (s'ils en ont une), leurs renforts éventuels, etc.
- **Tenter de repérer un objet, une arme, une personne, un endroit, etc. :** pour chaque tranche de 5 points d'Initiative sacrifiée, le personnage a droit à un Test d'*Observation* pour repérer ce qu'il cherche.
- **Utiliser un mécanisme simple :** Initiative -3 à -5 (par exemple actionner un interrupteur, ouvrir une porte).
- **Changer le mode de tir d'une arme à feu :** Initiative -3.
- **Tirer depuis une couverture :** un personnage à couvert bénéficie d'un abri plus ou moins important (ses adversaires ont des malus pour l'attaquer). En revanche, cela ne facilite pas ses propres tirs : il subit un malus à l'Initiative de -3 à -5, selon sa position.

UTILISER UNE ARME LENTE (OPTIONNEL)

Certaines armes sont plus lentes que d'autres, les armes lourdes notamment ou celles qui demandent d'être armées avant un tir : une arme de jet, de trait ou même un fusil qui doit être épaulé. Si vous voulez gérer cela avec précision, l'utilisation de ces armes impose un malus à l'Initiative (de -2 à -5 en général). Comme leur nom l'indique, les armes d'épaule sont conçues pour un tir épaulé et manquent de précision lors des « tirs de la hanche » (voir **Tir instinctif**, dans **Combat à distance**, page 228). C'est tout l'avantage des armes telles que les pistolets-mitrailleurs, qui n'imposent aucun malus à l'Initiative car elles n'ont pas besoin d'être épaulées : le tireur peut tirer directement de la hanche. Un personnage peut tout à fait garder un fusil épaulé, prêt à tirer : il ne subit alors pas le malus à l'Initiative, mais son déplacement est alors limité à l'Allure moyenne (c'est la position classique du soldat ou de l'agent des forces spéciales de la police, qui explorent méthodiquement un lieu, arme épaulée pour faire face immédiatement à toute menace).

ACTIONS SIMPLES COURANTES

À titre d'exemple, voici quelques Actions simples couramment utilisées en combat. Sauf avis contraire du meneur de jeu, toutes ces Actions peuvent être accomplies en un Tour de combat :

- **Recharger une arme,** certaines armes peuvent même demander plusieurs Tours pour être rechargées (ce sont donc des Actions complexes, voir plus bas).
- **Sortir un objet d'un sac.**
- **Préparer et lancer une grenade.**
- **Observer attentivement le combat pour mettre une tactique au point.**
- **Donner des ordres précis et complets.**

TOUTES LES ACTIONS SONT SIMULTANÉES

N'oubliez pas que les personnages ne sont pas figés dans le temps. Celui qui a l'Initiative agit plus rapidement que les autres, mais ceux-ci ne sont pas « gelés » pendant qu'il accomplit son action. Un personnage qui entame un déplacement ne va pas bouger instantanément de 10 mètres avant que quiconque ne puisse agir. Non : il débute son action avant les autres (c'est un fait), mais il lui faut ensuite un certain temps pour la mener à bien. Dans certains cas, d'autres personnages pourront donc éventuellement intercepter son action, même s'ils agissent plus tard dans le Tour de combat.

ACTIONS COMPLEXES

Les Actions effectuées en combat sont des mouvements ou des gestes rapides : attaquer, tirer, se déplacer sur quelques mètres… Elles peuvent toutes être effectuées en quelques secondes. Les Tours de combat eux-mêmes ne durent qu'une poignée de secondes. Les affrontements se gèrent donc avec des unités de temps très courtes et dans la grande majorité des cas, ils se termineront rapidement, car personne n'est immortel. Dans le contexte bien particulier du combat, que faire d'un personnage qui décide de se lancer dans une action longue et/ou complexe, impossible à réaliser en moins de cinq secondes, par exemple soigner un blessé, pirater un ordinateur, neutraliser un système de sécurité ou réparer un véhicule ?

Dans ce genre de cas, le meneur de jeu doit estimer lui-même le temps nécessaire à la réalisation de l'Action, en faisant confiance à son bon sens. Si l'action en question peut être effectuée en « quelques Tours de combat », alors sa résolution peut être parfaitement intégrée au déroulement du combat. Ne vous occupez pas de l'Initiative du personnage (sauf s'il doit, pour une raison ou pour une autre, effectuer une Action de combat classique) : il va consacrer l'intégralité de ses prochains Tours de combat à son Action longue, et ne pourra rien faire d'autre. Il peut bien sûr toujours interrompre cette Action pour participer au combat. En revanche, si l'Action nécessite vraiment beaucoup de temps – quelques minutes, voire quelques dizaines de minutes… –, la réponse est simple : *ne vous en souciez pas*. Résolvez le combat d'abord, puis traitez le reste ensuite.

COMBINER PLUSIEURS ACTIONS

Il est souvent possible de combiner deux Actions, qui sont alors effectuées dans le même temps, par exemple se déplacer en direction d'un adversaire en tirant sur lui avec une arme à feu. **C'est autorisé, tant que l'action globale reste réaliste**

(ainsi, la combinaison de plus de deux Actions apparaît peu probable). Comme d'habitude, le MJ reste seul juge, et peut même imposer un malus aux Tests nécessaires, dont la Difficulté dépend de la situation et des Actions combinées (ou même imposer un Test d'Attribut à une Action qui ne nécessite normalement aucun Test). Voir aussi « Malus dus aux Déplacements ».

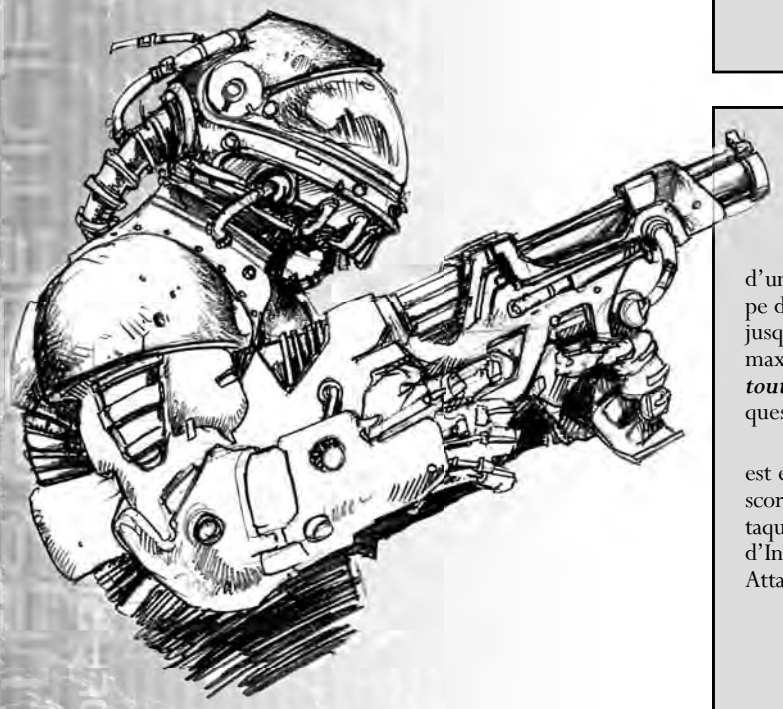
> ***Exemple :*** *un personnage désarmé veut plonger au sol en effectuant une belle roulade pour se mettre à l'abri des tirs ennemis derrière une cloison blindée. Au passage, il veut tenter de récupérer un pistolet qui traîne au sol, l'arme d'un allié abattu peu de temps auparavant. Il s'agit bien de deux Actions combinées. La première (la chute) nécessite un Test d'Acrobatie/Équilibre. La seconde (ramasser un objet au sol) ne nécessite normalement aucun Test. Le MJ décide que l'action n'est pas des plus aisées. Il décide toutefois de ne pas imposer de malus pour la chute. Le joueur lance les dés et réussit le Test d'Acrobatie/Équilibre. En revanche, le MJ demande ensuite un Test de Coordination, pour la récupération de l'arme au sol. Cette fois, le joueur échoue : le personnage fait une roulade superbe, mais ne parvient pas à récupérer l'arme. Au moins il est à l'abri derrière la paroi blindée…*

RETARDER SON ACTION

Un joueur peut retarder l'Action de son personnage. Celui-ci n'agira pas à la phase d'action qui correspond à son score d'Initiative, mais plus tard dans le Tour. Cela peut être très utile, pour voir comment évoluent les choses au cours du Tour de combat, attendre un événement particulier ou encore en savoir plus sur les intentions d'un autre combattant, de manière à pouvoir réagir en conséquence. De même, tenir un adversaire en joue avec une arme à feu peut être considéré comme une Action retardée. **Le personnage peut alors agir à n'importe quelle phase d'Action.**

S'il décide d'agir à la même phase d'action qu'un autre personnage qui agit, lui, normalement, son Action est considérée comme prioritaire, et est résolue en premier. En revanche, si deux personnages ayant retardé leurs Actions décident d'agir à la même phase, ils sont soumis tous deux à la règle normale des Initiatives équivalentes.

Un personnage peut retarder son Action d'un Tour à l'autre. Dans ce cas, il peut agir dès la première phase d'action du Tour suivant, quelle que soit son Initiative.



PRÉCIPITER SON ACTION (OPTIONNEL)

Un personnage peut toujours décider de précipiter son Action, en mettant alors l'accent sur la rapidité plutôt que sur la précision. **En terme de jeu, le joueur peut ajouter un bonus de +3 à l'Initiative de son personnage,** lui donnant ainsi le droit d'agir trois phases d'action plus tôt que prévu. Il suffit pour cela d'annoncer une Action précipitée lors de l'étape de déclaration d'intentions. **En contrepartie de ce bonus en Initiative, le personnage subit un malus de -5 à son Action…**

> ***Exemple :*** *pris dans une embuscade, un personnage (Initiative = 13) désire dégainer une arme pour se défendre. Dégainer une arme est une Préparation qui coûte normalement 5 points d'Initiative, ce qui ne l'obligerait pas à attendre la phase 13-5 = 8 pour agir… Trop lent ! Il décide alors de précipiter son Action, ce qui lui permet de bénéficier d'un nouveau score d'Initiative de 13+3 = 16, et donc d'attaquer l'un de ses assaillants dès la phase 11, après avoir dégainé (16-5). Le gain de temps n'est pas extraordinaire, mais une fraction de seconde peut faire la différence… À cause de la précipitation, l'attaque se fera toutefois avec un malus de -5.*

Si l'Action ne nécessite pas de Test (exemple : un déplacement), le MJ peut tout à fait en demander un, avec l'Attribut adapté à la situation (ce Test s'effectue alors sans le malus de -5).

> ***Exemple (suite) :*** *après avoir attaqué, le personnage décide de se mettre à couvert, craignant d'être pris sous un tir croisé. Ici encore, il décide de précipiter son Action, pour effectuer un déplacement. Avec une Initiative de 13, il peut donc agir dès la phase 13+3 = 16. Un Mouvement ne nécessite normalement aucun Test, mais le MJ décide tout de même d'en demander un : le joueur doit réussir un Test d'Agilité (c'est l'Attribut le plus adapté à la situation) pour que son personnage réussisse à se mettre à couvert derrière l'abri le plus proche. Le résultat du Test est sans appel : c'est un échec… Le MJ décide que le personnage trébuche, perdant ainsi le bonus de +3 à son Initiative : il ne pourra commencer son mouvement qu'à la phase 13. Si le Test s'était soldé par une Catastrophe, le personnage aurait même pu s'étaler par terre, à la merci du tir de ses adversaires !*

Notez qu'une Action précipitée ne peut pas être retardée.

EFFECTUER PLUSIEURS ATTAQUES PAR TOUR (RÈGLE AVANCÉE)

Un joueur désirant que son personnage effectue plus d'une Attaque par Tour de combat doit le déclarer dès l'étape de déclaration d'intention. Un personnage peut effectuer jusqu'à **trois Attaques par Tour de combat** (c'est le maximum autorisé). **Il subit toutefois un malus pour *toutes* les Attaques du Tour :** -5 s'il veut effectuer 2 Attaques, ou -7 pour 3 Attaques.

Dans le cas d'Attaques multiples, la première Attaque est effectuée normalement à la phase d'action équivalente au score d'Initiative de base du personnage. Ensuite, les autres Attaques prennent place à intervalles réguliers, tous les 5 points d'Initiative. Un personnage choisissant d'effectuer plus d'une Attaque par tour agira donc aux phases suivantes :

- **Première Action :** score d'Initiative
- **Deuxième Action :** score d'Initiative -5
- **Troisième Action :** score d'Initiative -10

Le joueur peut marquer ces Actions sur l'échelle d'Initiative de sa fiche de personnage, en déposant un marqueur sur chacune des phases d'action concernée. Il faut bien entendu disposer d'une Initiative suffisante pour effectuer les Actions supplémentaires, qui ne peuvent être effectuées qu'à intervalle de 5 points d'Initiative chacune.

> ***Exemple :*** *un joueur décide que son personnage (Initiative 13) effectuera trois Attaques lors du Tour qui commence. Le personnage peut agir à la phase 13, puis à la phase 13-5 = 8, puis enfin à la phase 8-5 = 3. Sur l'échelle d'Initiative de sa fiche, le joueur pose un marqueur sur chacune des phases d'action suivantes : 13, 8 et 3.*

Cet intervalle de 5 points doit toujours être respecté. Ainsi, si un personnage décide de retarder une de ses Attaques (ou d'effectuer une Préparation) et donc de décaler son exécution à une phase plus tardive, les Attaques suivantes se trouveront elles aussi décalées d'autant de phases que nécessaire, afin de respecter l'intervalle obligatoire. Dans le même ordre d'idée, une Action précipitée a exactement l'effet inverse : toutes les Attaques suivantes sont décalées… mais dans l'autre sens (notez que le malus dû à la précipitation se cumule avec la pénalité imposée par les Attaques multiples). **Une Attaque qui est décalée au-delà de la phase 1 est supprimée.** Le malus aux Tests doit alors être ajusté en fonction du nombre total d'Attaques effectuées dans le Tour.

> ***Exemple (suite) :*** *le personnage peut effectuer trois Attaques, aux phases 13, 8 et 3. Il décide toutefois de retarder sa première Attaque de 3 phases, pour prendre le temps d'observer le déroulement du combat. Il peut désormais agir à la phase 13-3 = 10, puis à la phase 8-3 = 5 (le joueur décale tous ses marqueurs, sur l'échelle d'Initiative). Malheureusement, il perd sa troisième Attaque qui se retrouve décalée au-delà de la phase 1 (la dernière phase d'action du Tour de combat).*

Comme vous le verrez un peu plus bas, certaines Attaques sont *exclusives*, ce qui signifie qu'elles n'autorisent pas d'autres Attaques au cours du Tour de combat (le personnage est donc limité à une seule Attaque). C'est notamment le cas de la Charge ou du Tir en rafale longue.

AGIR ET COMBATTRE SOUS L'EAU

En dessous de 200 mètres de profondeur, il n'y a plus assez de lumière pour voir quoi que ce soit sans appareils spéciaux. Sans dispositif d'éclairage, seuls les hybrides arrivent encore à s'orienter dans les ténèbres sous-marines, à condition de pouvoir compter sur une source lumineuse proche (les lumières d'une station, par exemple). Dans l'obscurité totale, les hybrides ne voient pas plus qu'un humain normal. Avec un projecteur, la luminosité est améliorée, mais reste faible dans certaines zones. Un plongeur ne peut pas utiliser son ouïe ou son odorat sous l'eau (en revanche, les hybrides ou les créatures sous-marines le peuvent). Bien entendu, une visière de sécurité abaissée sur une armure prive aussi le personnage de la vue

Lors d'un combat au contact, sans arme, seul la lutte est véritablement efficace : à cause de la résistance de l'eau, les coups n'ont que peu d'effets – **dommages divisés par deux** - si le combattant n'utilise pas d'arme blanche (certaines créatures peuvent également compter sur leurs armes naturelles). Un personnage en armure mécanisée ne subit pas cette limitation.

Enfin, il n'est pas possible d'effectuer plusieurs Attaques par Tour de combat sous l'eau : les personnages sont limités à une seule Attaque. Les hybrides ne sont pas concernés, mais ils ne peuvent effectuer qu'un maximum de deux Attaques par Tour.

ATTAQUE DES CRÉATURES POSSÉDANT PLUSIEURS MEMBRES

Les créatures (ou les mutants) dotés de plus de deux bras ont droit à une Attaque au contact supplémentaire par Tour de combat, pour chaque paire de bras en plus (ainsi, avec quatre bras, la créature ou le personnage peut porter deux attaques). Les monstres dotés de plusieurs membres offensifs ont droit à une Attaque distincte par membre offensif, à son rang d'Initiative (une araignée faucheuse, par exemple, peut attaquer deux adversaires au contact en même temps, avec chacune de ses deux pattes). Ces créatures restent toutefois limitées à une seule Attaque, en cas de lutte au corps à corps.

Note : une créature (ou un mutant) ayant plusieurs membres bénéficie d'un bonus de +2 par membre supplémentaire, lors du combat au corps à corps ou de l'utilisation des techniques de lutte.

Les créatures dotées de tentacules, comme les pieuvres, ont elles aussi la capacité d'effectuer plusieurs Attaques indépendantes les unes des autres. Chacune de ces Attaques est considérée comme portée par un adversaire différent, même pour la lutte au corps à corps (c'est souvent le cas des attaques effectuées avec des tentacules). Généralement, une pieuvre utilise six tentacules pour attaquer (les deux autres lui permettant soit de s'accrocher, soit de se stabiliser). Cela signifie qu'elle pourra attaquer six adversaires différents. Si la créature attaque le même adversaire avec plusieurs de ses membres, chaque attaque est effectuée séparément. La force avec laquelle la victime est maintenue par le monstre et les effets de l'attaque de lutte dépendent du nombre de membres ayant réussi l'attaque.

CATASTROPHES EN COMBAT

Obtenir une Catastrophe en combat n'est jamais une bonne nouvelle. Voici quelques exemples de conséquences possibles, en plus de l'échec de l'action, pour pimenter un peu la situation (lancez 1D10 et n'hésitez pas à adapter selon la situation) :

1. **Maladresse :** le personnage perd toutes ses actions pendant le Tour suivant.
2. **Arme inutilisable :** l'arme tombe au sol (armes blanches), s'enraye (armes à feu), ou se casse (armes de mauvaise qualité, mais aussi cordes d'arcs ou d'arbalète). Le personnage peut aussi perdre son bouclier. ***Note :*** réparer une arme à feu enrayée est une Action complexe qui prend 3 Tours de combat, et qui nécessite un Test réussi avec la Compétence d'arme correspondante.
3. **Mauvaise cible :** le personnage touche une autre cible que celle qu'il visait (la plus proche, qu'il s'agisse d'un allié ou d'un ennemi).
4. **Oups ! :** le personnage s'inflige lui-même des dommages (armes blanches).
5. **Position désavantageuse :** le personnage s'expose un peu trop ; tous ses adversaires ont un bonus de +5 pour le toucher.
6. **Confusion :** le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions pendant 2 Tours de combat.
7. **Boum ! :** surcharge, explosion d'une batterie ou d'une munition (endommageant peut-être l'arme au passage).
8. **Panne d'un système.**
9. **Mon œil ! :** le personnage ne voit plus rien pendant 1 Tour, pour une raison ou pour une autre (sang ou sueur dans les yeux, insecte dans l'œil, etc.).
10. **Déséquilibre :** le personnage trébuche ou se prend les pieds dans un obstacle au sol et tombe.

COMBAT TACTIQUE (RÈGLE AVANCÉE)

Nous n'insisterons jamais assez : au cours d'un affrontement, rares sont les combattants ayant une vision globale satisfaisante de la situation. D'où l'intérêt d'avoir avec soi un « coordinateur tactique », un officier en général (du moins dans les groupes de combat hiérarchisés : armées, mercenaires, police ou même pirates). Il est toujours possible d'élaborer une tactique avant le combat, et de suivre celle-ci à la lettre, mais en cas de situation inattendue ou si les choses tournent mal, la désorganisation sera sans doute totale, sauf si quelqu'un se charge de prendre les commandes, d'organiser le groupe et d'improviser en cas d'imprévu.

Une coordination tactique est de toute façon indispensable pour que plusieurs individus ou groupes puissent mener des actions de combat coordonnées, par exemple lancer une attaque simultanée en deux points différents, effectuer un tir croisé, ou lancer un tir de suppression pour couvrir un autre groupe qui se déplace sur le lieu de l'affrontement. En plus d'une meilleure organisation générale, les combattants peuvent également bénéficier d'une meilleure analyse de la situation grâce à la présence d'un coordinateur tactique et à son travail de centralisation des informations (nombre et position des adverses, zones dangereuses, etc.). Un officier compétent peut par ailleurs rallier des combattants en déroute, par un Test de *Commandement* réussi.

La Compétence à utiliser est *Tactique* (*Opérations commandos*, *Combat naval* ou *Combat terrestre*, en fonction du type d'affrontement). Un Test réussi permet d'organiser les groupes de combat de manière efficace (qu'il s'agisse d'individus, de groupes de combat ou de navires). Sur un échec, aucune décision n'est prise (et une Catastrophe indique la mise en œuvre d'une mauvaise manœuvre). Le coordinateur tactique doit toutefois consacrer un ou plusieurs Tours de combat (selon l'estimation du meneur de jeu, en fonction de la complexité de la situation) pour observer l'affrontement. La transmission des ordres peut se faire en un nombre de Tours de combat équivalent.

Bien entendu, il faut pouvoir d'une part communiquer avec ses équipiers (soit directement, soit par le biais de communicateurs), et avoir une vision sur le terrain de l'affrontement. Le MJ peut donner un malus au coordinateur tactique si celui-ci agit en aveugle. Il devra alors demander des rapports de situation à ses hommes. Notez que, dans certains cas, le coordinateur tactique peut suivre l'action à distance, par exemple grâce à l'utilisation de caméras vidéo ou de drones espions.

DÉPLACEMENTS & MOUVEMENTS_

SE DÉPLACER EN COMBAT

Une Action de Déplacement peut être utilisée chaque fois qu'un personnage désire effectuer un déplacement *significatif* sur le lieu du combat : se rapprocher ou s'éloigner de quelque chose ou de quelqu'un, trouver une meilleure position tactique ou un meilleur abri, etc. Beaucoup d'Actions incluent naturellement des déplacements, le combat au corps à corps par exemple (un combattant statique est un combattant mort, ou alors *très* résistant…), mais cela ne concerne en général que des déplacements sur de très courtes distances, négligeables donc à l'échelle du terrain de combat. Ainsi, s'il est inutile de mesurer les déplacements de deux combattants qui s'affrontent sur un ring ou dans une pièce exiguë (les distances sont trop courtes), les Actions de déplacement prennent tout leur sens lorsque les personnages doivent se battre sur un terrain plus vaste : une grande salle de bar, un hangar, les couloirs d'une station, en milieu sous-marin, etc.

ALLURES DE DÉPLACEMENT

Chaque fois qu'il désire se déplacer en combat, un personnage a le choix entre quatre allures différentes :

Allure lente : c'est l'Allure d'un personnage dont les mouvements sont ralentis par un terrain difficile (décombres, terrain glissant, boue épaisse, végétation dense, passage étroit, eau jusqu'à la taille, etc.). Le personnage peut aussi choisir de se déplacer prudemment, en raison d'un terrain dangereux (mines, pièges, équilibre instable, débris de tôle tranchante, etc.). L'Allure lente est également recommandée pour les personnages désirant se déplacer silencieusement (pas de malus au Test de *Furtivité/Déplacement silencieux*).

Allure moyenne : c'est la vitesse de déplacement normale d'un personnage en combat. Notez que l'Allure moyenne peut entraîner un malus à tous les Tests de Compétences réclamant un peu de précision et de stabilité, par exemple *Furtivité/Déplacement silencieux*, *Acrobatie/Équilibre*, Tests de tir, etc. (voir **Malus dus aux Déplacements**, encart ci-dessous).

Allure rapide : cette Allure permet à un personnage de parcourir une distance plus importante, au pas de course. Cette Allure augmente encore les malus pour les Actions nécessitant précision ou vigilance. C'est aussi la vitesse d'un personnage qui tente de courir tout en étant chargé et/ou encombré (armure, sacs, armes militaire de type fusil d'assaut, matériel divers…).

Allure maximale : c'est l'Allure d'un personnage qui court le plus vite possible sur un terrain plat et dégagé, en ligne droite (ou presque) et sans être encombré d'aucune manière. Cette Allure n'est donnée qu'à titre indicatif, au cas où vous en auriez besoin, car il ne s'agit pas toujours d'un mode de déplacement adapté au combat. Le personnage ne peut en effet rien faire d'autre que courir, tout en se trouvant bien plus exposé aux dangers du combat et aux accidents de toute sorte. Il ne peut pas non plus effectuer de brusques changements de direction, et aura sans doute besoin d'une certaine distance pour s'arrêter (à moins de se jeter au sol…).

Note : les Allures lentes et moyennes permettent aussi de se déplacer accroupi derrière une couverture (caisses, tables, etc.) pour être moins vulnérable aux tirs ennemis.

MALUS DUS AUX DÉPLACEMENTS (ACTIONS COMBINÉES)

Un grand nombre d'Actions peuvent être combinées avec un Déplacement, comme expliqué dans la section **Combiner plusieurs Actions**, page 217. Le tableau ci-dessous vous donne les malus à appliquer lorsque le personnage se déplace (ces modificateurs vous sont donnés à titre indicatif, ignorez-les et appliquez vos propres modificateurs si vous le jugez nécessaire). Déterminez simplement la nature générale de l'Action tentée, et appliquez le malus correspondant à l'Allure du personnage :

TYPE D'ACTION_	Allure			
	Lente	Moyenne	Rapide	Max.
Précision	-3	-5	-7	Action impossible
Équilibre	+0	-5	-10	Action impossible
Furtivité	+0	-5	-10	Action impossible
Vigilance	+0	-3	-5	-7

DÉPLACEMENTS AU SOL

Le tableau qui suit indique les distances de déplacement maximum (en mètres) au sol. Les Allures lentes à rapides dépendent de la **Coordination** du personnage et l'Allure maximale dépend du niveau de la Compétence *Athlétisme* :

DISTANCES DE DÉPLACEMENT_

COO/ *Athlétisme*	Allure			
	Lente	Moyenne	Rapide	Max.
3-5	3	6	12	24
6-10	4	8	16	32
11-15	5	10	20	40
16-20	6	12	24	48
21-25	7	14	28	56
26 et +	All. Moy. /2	+2 m tous les 5 niveau	All. Moy. x2	All. Moy. x4

Ces valeurs sont surtout indicatives et ne sont véritablement utiles que lorsque vous avez besoin de gérer les distances de manière très précise. Le reste du temps, n'hésitez pas à les arrondir pour simplifier le jeu. Certaines de ces distances de déplacement peuvent d'autre part paraître courtes, mais n'oubliez pas qu'il s'agit là de mouvements effectués par des personnages sous adrénaline, esquivant, parant, zigzaguant entre les zones dangereuses et recherchant au contraire les meilleures zones de couverture pour éviter de prendre une balle perdue…

DÉPLACEMENTS SOUS L'EAU

Le système des Allures s'applique également aux déplacements sous l'eau. Évidemment, les hybrides sont nettement avantagés par rapport aux humains normaux (les techno-hybrides étant néanmoins légèrement moins performants que les hybrides naturels et les géno-hybrides). Comme pour les déplacements au sol, les Allures lentes, moyennes et rapides sont définies par le niveau de Coordination du personnage, tandis que l'Allure maximale dépend du niveau de la Compétence Athlétisme. Notez toutefois que les hybrides naturels peuvent substituer leur Compétence *Hybride* à leur Compétence *Athlétisme*, en ce qui concerne les déplacements sous l'eau, ce qui leur donne un petit avantage supplémentaire (voir tableau ci-dessous).

DÉPLACEMENTS EN APESANTEUR

Si jamais les personnages doivent effectuer un déplacement en apesanteur, considérez que leur vitesse de déplacement de base est celle de l'allure moyenne (sans moyen de propulsion particulier). Attention cependant : sans assistance, les personnages ont besoin d'un appui pour s'élancer et ne peuvent absolument pas changer de direction pendant le déplacement…

DÉPLACEMENTS COURTS (OPTIONNEL)

Quelle que soit l'Allure à laquelle on se déplace, les déplacements inférieurs à 3 mètres peuvent être considérés comme des Préparations, s'ils sont effectués avant une Action notamment. **Ils coûtent alors 3 points d'Initiative.**

Exemple : *un personnage (Initiative de base : 14) désire engager un autre combattant au contact. Il lui faut pour cela parcourir 3 mètres pour se rapprocher de son adversaire : le MJ estime que pour une distance aussi courte, il n'y a pas de quoi dépenser une Action de Déplacement. Ce Déplacement de 3 mètres sera donc considéré comme une Préparation pour l'Attaque au contact qui suit, occasionnant une perte de 3 points d'Initiative. L'Attaque aura donc lieu à la phase d'action 14-3 = 11. Notez que si l'adversaire possède un score d'Initiative supérieur à 11, c'est lui qui pourra attaquer en premier : il a en effet eu le temps de se préparer au combat pendant le déplacement de l'autre combattant.*

Si vous ne souhaitez pas gérer les déplacements de manière aussi précise, vous pouvez tout simplement considérer que les déplacements de 3 mètres ou moins sont négligeables, à l'échelle du combat, et les assimiler à des Actions gratuites.

POSITION DU PERSONNAGE (OPTIONNEL)

Un personnage peut terminer un Déplacement ou toute autre Action dans n'importe quelle position (debout, accroupi, à genou, allongé…). Il est parfois utile de courir et de plonger au sol pour éviter le feu ennemi ! Tout changement de position important (plonger ou se relever, notamment), effectué avant une Action (de n'importe quel type) peut en revanche être considéré comme une Préparation :

- **S'accroupir/Se redresser (Init. -3)***
- **Se jeter à terre, plonger (Init. -5)***
- **Se découvrir/Se mettre à couvert (Init. -3) :** pour tirer depuis une couverture, derrière un mur ou un objet quelconque par exemple.
- **Se relever (Init. -10) :** après une chute ou à partir de la position allongée. Si le personnage est encombré, ce mouvement peut même prendre un Tour complet.

** Gratuit si cela termine un Déplacement.*

DISTANCES DE DÉPLACEMENT SOUS L'EAU_

COO/ *Athlétisme (ou Hybride)*	Allure											
	Lente			Moyenne			Rapide			Max.		
	Hum	TH	Hyb	Hum	TH	Hyb	Hum	TH	Hyb	Hum	TH	Hyb
3-5	0,5	2	3	1	4	6	2	8	12	3	16	24
6-10	1	3	4	2	6	8	4	12	16	6	24	32
11-15	1	4	5	3	8	10	6	16	20	9	32	40
16-20	2	5	6	4	10	12	8	20	24	12	40	48
21-25	3	6	7	5	12	14	10	24	28	15	48	56
26 et +	Allure moyenne /2			+2 m tous les 5 niveau			Allure moyenne x2			Allure moyenne x4		

Hum. : humains normaux ; **TH :** techno-hybrides ; **Hyb. :** Hybrides naturels ou géno-hybrides.

RAMPER

Une fois allongé au sol, un personnage peut ramper. Si vous avez besoin de savoir à quelle vitesse il peut se déplacer, considérez qu'il peut parcourir une distance équivalente à celle de l'Allure lente, s'il tente de se déplacer le plus rapidement possible, et seulement la moitié de cette distance, s'il se déplace avec précaution (pour être furtif, par exemple).

COMBAT AU CONTACT_

Le combat au contact concerne aussi bien l'affrontement à mains nues et la lutte au corps à corps que l'utilisation des armes blanches (ou des objets divers utilisés comme armes).

ATTAQUANT ET DÉFENSEUR

Dans les règles qui suivent, le personnage qui lance l'attaque est appelé « Attaquant ». Son adversaire est logiquement appelé « Défenseur ». Notez qu'un Défenseur peut avoir retardé ses Actions (dans ce cas, le Défenseur se contente d'attendre l'attaque, en y étant préparé). Les Actions retardées au contact sont notamment utilisées pour les modes de combat défensifs (voir **Modes de combat**, page 223).

DISTANCE DE COMBAT

Un personnage est considéré comme « engagé au contact » lorsqu'il se trouve à 3 mètres ou moins de son adversaire (plus précisément : quand les deux adversaires – de taille humaine – se trouvent tous deux à l'intérieur d'un cercle de 3 mètres de diamètre). S'il se trouve à une distance supérieure à 3 mètres, il devra effectuer un Déplacement pour venir à distance. Selon la distance à parcourir, il s'agit soit d'une simple « Déplacement court » (une Préparation qui coûte 3 points d'Initiative et qui concerne un déplacement de 3 mètres ou moins), soit d'une véritable Action de Déplacement (qui nécessitera un Tour de combat, à moins que le personnage ne soit en mesure d'effectuer une « Charge » sur son adversaire, voir plus loin). Le Déplacement court peut également être utile pour se désengager, et se maintenir hors de portée de l'adversaire. Attention, cela nécessite toutefois d'avoir l'espace nécessaire pour se déplacer !

Note : certaines armes peuvent apporter un bonus à l'attaque, à cause de leur taille : voir **Allonge.**, page 224

TEST DE COMBAT AU CONTACT

Une « attaque » au contact ne se limite pas à un seul coup : il s'agit plutôt d'un court assaut, composé d'une série de frappes, de manœuvres et de feintes destinées à trouver une ouverture dans la garde de l'adversaire. Cela doit être résolu par un **Test d'opposition** entre les deux combattants, qui utilisent chacun la Compétence adaptée à la technique de combat choisie ou à l'arme qu'ils portent : *Armes lourdes*, *Combat armé* ou *Combat à mains nues* (chacune pouvant éventuellement être limitée par une Compétence d'*Arts martiaux*).

Voici les différents cas de figure :

- **L'Attaquant réussit son Test, le Défenseur rate :** l'attaque passe. Si l'Attaquant utilise la Compétence *Arts martiaux (Techniques offensives* ou *Lutte)*, il peut effectuer une Technique de combat (voir « Arts martiaux », plus bas). Un jet de dommages est normalement nécessaire à la suite de l'attaque (voir **Dommages**, page 229).
- **L'Attaquant rate son test, le Défenseur réussit :** l'attaque ne passe pas. Si le Défenseur utilise la Compétence *Arts martiaux (Techniques défensives* ou *Lutte)*, il peut effectuer une Technique de combat (voir **Arts martiaux**, page 224.
- **L'Attaquant et le Défenseur ratent tous les deux leur Test :** rien ne se passe.



<< ARRESTATION DANS LES RUES D'ÉQUINOXE_

- **L'Attaquant et le Défenseur réussissent tous les deux leur Test :** comme d'habitude, le vainqueur est celui qui a obtenu la meilleure marge de réussite (se reporter aux cas de figure ci-dessus). En cas d'égalité, rien ne se passe.

Note : dans le cas d'Attaques simultanées (voir **Initiatives équivalentes**, page 214), les combattants sont considérés tous deux comme « Attaquants ». Les deux Attaques ne sont alors pas résolues grâce à un Test d'opposition, mais au moyen d'un Test simple, effectué sous la Compétence appropriée. Si les deux personnages réussissent leur attaque, ils s'infligent mutuellement des dommages…

Le meneur de jeu est libre d'appliquer tous les modificateurs nécessaires en fonction de la situation, en cas d'avantage ou de désavantage tactique, par exemple :

- **Être attaqué par le côté** : -3 (ou par-dessus/dessous, en combat sous-marin notamment).
- **Être attaqué alors qu'on est au sol :** -5.
- **Être attaqué dans une position désavantageuse :** -3 à -5 (ne pas avoir assez de place pour bouger à son aise ou utiliser une arme de grande taille dans un endroit confiné, par exemple).
- **Attaque depuis une position avantageuse :** +3 (position surélevée, protection, etc.).
- **Utiliser sa main non directrice :** -5.
- **Combattre sur un terrain instable ou en équilibre :** les actions du personnage sont limitées par son niveau en *Acrobatie/Équilibre*.
- **Combattre avec une mauvaise luminosité :** -3 à -5.
- Etc.

COMBAT EN AVEUGLE (OPTIONNEL)

Si un personnage veut combattre dans le noir total ou si sa vision est obscurcie d'une manière ou d'une autre, le meneur de jeu peut lui demander de réussir un Test d'*Observation* (basé sur l'ouïe, la plupart du temps) au début de chaque Tour de combat. En cas d'échec, le personnage ne peut attaquer. En cas de réussite, il peut tenter de porter une Attaque (et une seule), mais il souffrira d'un malus de -7. Dans tous les cas, le personnage doit être à distance de combat.

SE BATTRE AVEC DEUX ARMES

Un personnage peut se battre avec deux armes, une dans chaque main, à condition de pouvoir les manier (voir le chapitre **Équipement**, page 277). En tant qu'Attaquant, il bénéficie alors d'un bonus de +3 à ses Tests de combat au contact (il a plus d'opportunités d'attaque). S'il utilise la Compétence *Arts martiaux (Techniques offensives)*, il peut même tenter de porter gratuitement une attaque supplémentaire lors de sa phase d'action (voir « Arts martiaux », plus bas). S'il est Défenseur, et qu'il utilise la Compétence *Arts martiaux (Techniques défensives)*, le personnage peut également utiliser la technique « Combat à deux armes » pour gagner un bonus de +3 lors du Test d'opposition. Il ne gagne pas de bonus s'il n'utilise pas *Arts martiaux*.

ATTAQUER UN PERSONNAGE SANS DÉFENSE

Si un personnage ne peut pas voir son assaillant, ou s'il n'a pas conscience de l'attaque, il ne peut pas se défendre de manière active. Inutile dans ce cas de recourir à un Test d'opposition : l'Attaquant doit réussir un Test simple, avec un bonus de +5.

MODES DE COMBAT AU CONTACT (OPTIONNEL)

Lorsqu'un personnage est en mesure d'effectuer une Action de combat au contact, il peut choisir un « Mode de combat » particulier, chacun ayant ses avantages et ses inconvénients :

- **Normal :** c'est le mode de combat par défaut. Le personnage tente de toucher l'adversaire, sans toutefois prendre de risques inutiles pour éviter d'être touché. Il n'y a aucun modificateur particulier.
- **Défensif :** le personnage choisit de se défendre plutôt que d'attaquer. Pour cela, il doit obligatoirement retarder son Action (voir **Retarder son Action**) et attendre la prochaine Attaque de son adversaire. Il gagne alors un bonus de +3 lors du Test d'opposition, mais ne peut pas effectuer d'Attaque.
- **Retraite :** le personnage se protège au maximum et fait tout pour éviter d'être touché. Comme pour le Mode défensif ci-dessus, le personnage doit retarder son Action et ne peut pas attaquer. En cas d'attaque, il gagne un bonus de +5 lors du Test d'opposition. En revanche, il doit pouvoir reculer et perdre du terrain pour maintenir une certaine distance avec son adversaire (ce déplacement est gratuit). Si le personnage ne peut pas faire ce déplacement, traitez la situation comme un Mode défensif normal. Ce Mode de combat peut aussi permettre à un personnage de se déplacer sans cesse et de tourner autour de l'adversaire tout en restant hors de portée de ses coups.
- **Offensif :** le personnage mise tout sur l'attaque, au détriment de sa défense, et gagne un bonus de +3 à ses Tests d'attaque. En revanche, jusqu'à ce qu'il puisse changer de Mode de combat (à sa prochaine Action), le personnage subit un malus de -5 lors du Test d'opposition s'il est attaqué.
- **Charge (action exclusive) :** le personnage se rue véritablement sur son adversaire. Il gagne un bonus de +3 à son Test d'attaque, ainsi qu'un bonus de +3 aux dommages, s'il touche. En revanche, jusqu'à ce qu'il puisse changer de Mode de combat (à sa prochaine Action), le personnage subit un malus de -7 lors du Test d'opposition s'il est attaqué. Pour effectuer une Charge, le personnage doit prendre de l'élan : il ne doit pas se trouver directement engagé au contact (c'est-à-dire à moins de 3 mètres de son adversaire), et doit au moins effectuer un « Déplacement court », qui sera gratuit toutefois (c'est normalement une Préparation qui devrait lui coûter 3 points d'Initiative). Si le personnage se trouve à une distance supérieure encore, la Charge est toujours possible : le meneur de jeu est libre de considérer cela comme une Préparation, entraînant la perte de 3 à 5 points d'Initiative selon la situation. Sous l'eau, seuls les hybrides, les créatures marines et les plongeurs équipés d'hydrojets peuvent charger. ***Attention :*** une Charge est une action exclusive, qui ne permet pas au personnage d'attaquer plusieurs fois par Tour (voir **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218).

Un Mode de combat ne peut être choisi ou modifié que lors de l'étape de déclaration d'intention : le personnage doit attendre une phase d'action où il peut agir pour choisir ou modifier son Mode de combat. Sinon, il est considéré comme étant par défaut en Mode « normal », ou toujours dans le Mode d'attaque qu'il avait précédemment choisi.

Note : si vous ne souhaitez pas utiliser ces options, toute attaque au contact sera traitée comme une Attaque effectuée dans le Mode de combat « normal ».

ATTAQUER À MAINS NUES UN PERSONNAGE ARMÉ (OPTIONNEL)

Il est très dangereux d'attaquer à mains nues un personnage armé d'une arme blanche ou d'une arme à feu. Si vous souhaitez simuler cela, considérez qu'un Défenseur qui *remporte* le Test d'opposition peut choisir d'infliger des dommages à son adversaire (comme s'il était Attaquant). Il procède alors à un jet de dommages (voir **Dommages**, page 229).

COMBAT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Un personnage confronté à plusieurs adversaires subit un malus lors de ses Tests d'opposition, que ce soit pour l'attaque ou pour la défense. Ce malus dépend du nombre total d'adversaires auquel il est confronté :

ADVERSAIRES_	Malus
2	-5
3	-7
4	-10

On considère qu'un personnage ne peut pas avoir plus de 4 adversaires en même temps dans un combat au contact (au-delà, les combattants se gênent mutuellement).

ALLONGE

En raison de leur taille, certaines armes apportent un bonus d'allonge lors du Test d'opposition de combat au contact (voir le chapitre consacré à l'équipement, page 277). En attaque comme en défense, elles permettent en effet de frapper ou de tenir l'adversaire à distance. Lorsque deux combattants bénéficient chacun d'un bonus d'allonge, le bonus le moins important doit être soustrait au bonus le moins important : le personnage disposant de l'arme la plus longue doit alors utiliser ce bonus minoré.

Le bonus d'allonge est à double tranchant toutefois :

- **Si le personnage bénéficiant du bonus d'allonge perd le Test d'opposition,** son adversaire peut alors en profiter pour casser la distance. L'arme du personnage sera alors beaucoup moins facile à manœuvrer au corps à corps.
- **Dans un endroit confiné, ou dans une situation où les mouvements du personnage sont restreints,** le maniement de certaines armes longues (notamment les armes longues à deux mains, telles que les bâtons de combat) peut être problématique. Cela est toutefois soumis à l'interprétation du MJ.

Dans ces cas-là, **le bonus d'allonge se transforme en malus.**

ARTS MARTIAUX ET TECHNIQUES SPÉCIALES_

UTILISATION DES ARTS MARTIAUX

Les Compétences d'*Arts martiaux* représentent des techniques de combat avancées, offrant de nombreuses opportunités aux combattants entraînés. N'oubliez pas que les Compétences d'*Arts martiaux* sont des Compétences limitatives, qui agissent sur *Combat à mains nues* ou *Combat armé* (par souci de simplification, nous ne faisons pas de différence entre les deux types de technique dans les explications suivantes).

En terme de jeu, lors de chaque Tour de combat, **un personnage qui choisit d'utiliser une Compétence limitative d'*Arts martiaux* peut bénéficier de l'effet d'une (et d'une seule) des Techniques décrites ci-dessous.**

Certaines de ces Techniques de combat peuvent toutefois être utilisées librement, sans recourir aux Compétences limitatives d'*Arts martiaux*. Tout le monde peut tenter de faire une clé de bras ou de se libérer d'une saisie, néanmoins, sans entraînement martial spécifique, ces techniques seront difficiles à employer et surtout très mal maîtrisées. À chaque fois, les règles précisent les conditions d'utilisation libre de ces Techniques de combat (certaines sont d'ailleurs impossibles à utiliser sans entraînement).

TECHNIQUES OFFENSIVES

Un personnage qui décide d'utiliser *Arts martiaux (Techniques offensives)* **doit avoir l'Initiative** sur son adversaire et combattre en Mode normal, en Mode offensif ou Charger. Pour le Tour de combat en cours, il peut choisir l'une des Techniques martiales suivantes :

FRAPPE PUISSANTE

Le personnage entraîné aux Techniques offensives est habitué à frapper efficacement avec toutes les parties du corps : mains, coudes, pieds, genoux, tibias, tête… Il gagne un bonus de +3 aux dommages (en cas de Charge, ce bonus s'ajoute au bonus initial de +3, pour le porter à +6).

Utilisation libre : *impossible.*

FRAPPE INCAPACITANTE

Le personnage frappe un point vital particulièrement douloureux (par exemple le nez, la tempe, le bout du menton, l'articulation de la mâchoire, la gorge, le plexus solaire, le foie, les parties génitales… Ça fait mal, hein ?). Il inflige des Dommages normaux, mais oblige toutefois son adversaire à effectuer un Test de Résistance au Choc avec un malus de -5 (quelle que soit la gravité de la Blessure. Si celle-ci impose un Test de Résistance au Choc, les malus se cumulent). Voir la section **Choc**, dans le chapitre **État de santé**, page 237.

Utilisation libre : *impossible.*

FRAPPE PRÉCISE

Le personnage délivre un coup précis et maîtrisé. Tous les malus de visée décrits dans la section « Localisation des dommages », « Viser une Localisation précise », sont réduits de 3 points.

Utilisation libre : *non applicable (le personnage suit les règles habituelles).*

ENCHAÎNEMENT

Le personnage effectue un enchaînement de coups. Comme le prévoit la règle des Attaques multiples (voir **Agir en combat : les Actions**, **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218), il peut réaliser jusqu'à trois Attaques, mais il utilise toutefois les malus suivants : première Attaque à +0 et seconde Attaque à -3 (deux Attaques) ; première Attaque à -3, deuxième Attaque à -5 et troisième Attaque à -7 (trois Attaques).

Utilisation libre : *non applicable (le personnage suit les règles habituelles,).*

COMBAT À DEUX ARMES

En plus du bonus normal de +3 à ses Tests de combat (voir **Combat au contact**, **Se battre avec deux armes**, page 223), le personnage peut tenter de porter une attaque supplémentaire gratuite : il doit pour cela réussir un autre Test de combat avec un malus de -5 (les deux Tests sont limités par *Arts martiaux*). Son adversaire se défend normalement contre la deuxième attaque.

Utilisation libre : *impossible.*

BALAYAGE

D'un coup de pied précis et rapide, le personnage effectue un balayage sur son adversaire. Celui-ci doit réussir un Test de Coordination. En cas de réussite, le personnage est légèrement déséquilibré, et perd (5 + bonus de réussite) points d'Initiative sur sa prochaine Action (si son Initiative tombe en dessous de zéro, les points de malus restants sont répercutés sur l'Initiative du Tour de combat suivant). Sur un échec, sa marge d'échec est aggravée par le bonus de réussite de l'attaquant. Avec un échec normal, le personnage est fortement déséquilibré : il subit le même malus à l'Initiative décrit plus haut et sa prochaine Action souffrira de plus d'un malus de -5. Sur une Catastrophe, il chute au sol…

Utilisation libre : *l'attaquant doit réussir un Test de combat avec un malus de -5. Si l'adversaire réussit son Test de Coordination, rien ne se passe. En cas d'échec, il subit le malus à l'Initiative, mais pas le malus au Test de combat. En cas de Catastrophe, il chute.*

TECHNIQUES DÉFENSIVES

Un personnage qui décide d'utiliser *Arts martiaux (Techniques défensives)* doit combattre en Mode normal, en Mode défensif ou faire Retraite. Pour le Tour de combat en cours, il peut choisir l'une des Techniques martiales suivantes :

GARDE DE COMBAT

Le personnage a appris à optimiser sa garde, de manière à se défendre plus facilement et à laisser le moins possible de points vulnérables à découvert. Son adversaire subit un malus de -3 lors du Test d'opposition.

Utilisation libre : *impossible.*

CONTRE ATTAQUE SIMULTANÉE (MODE DÉFENSIF SEULEMENT)

Un personnage qui a choisi (pour une raison ou pour une autre) de combattre en Mode défensif ne peut normalement pas attaquer. Cette Technique martiale lui permet de se défendre s'il est attaqué par son adversaire, mais aussi de contre-attaquer dans le même mouvement. Il doit pour cela réussir un autre Test de combat avec un malus de -5 (la Compétence de combat utilisée est toujours limitée par *Arts martiaux*). Son adversaire se défend normalement contre cette attaque. Le personnage ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par Tour de jeu.

Utilisation libre : *impossible.*

ESQUIVE (RETRAITE SEULEMENT)

Cette Technique martiale permet au personnage de bénéficier du bonus de +5 dû à la Retraite, sans toutefois être obligé de reculer et de perdre du terrain.

Utilisation libre : *impossible.*

COMBAT À DEUX ARMES

Le personnage utilise sa deuxième arme pour parer les attaques de son adversaire. Il gagne un bonus de +3 lors du Test d'opposition.

Utilisation libre : *impossible.*

DÉFENSE CONTRE DES ADVERSAIRES MULTIPLES

L'utilisation de cette Technique permet au personnage d'être plus efficace contre plusieurs adversaires. Tous les malus de combat contre des adversaires multiples sont diminués de 3 points (voir **Combat au contact**, **Combat contre plusieurs adversaires**, page 224).

Utilisation libre : *impossible.*

DÉGAGEMENT/DÉFENSE CONTRE UNE SAISIE

Si le personnage est victime d'une saisie par un adversaire (sur les vêtements, les bras ou les poignets, les cheveux…), ou si celui-ci tente de l'étrangler, de lui enserrer les bras, etc., cette Technique permet de réagir immédiatement. Si l'adversaire utilise *Arts martiaux (Lutte)* pour effectuer cette prise, les deux personnages doivent faire un Test de combat au contact en opposition, comme d'habitude. Sinon, le personnage attaqué peut effectuer un Test simple d'*Arts martiaux (Techniques défensives)*. En cas de réussite, le personnage se libère. Si l'adversaire n'a pas fait de Test, ou s'il a échoué lors du Test d'opposition, le personnage peut enchaîner directement sur un Test simple d'*Arts martiaux (Lutte)* pour effectuer une clé ou projeter son adversaire (voir plus bas), ou sur un Test simple de combat pour porter une Attaque. ***Note :*** si le personnage est attaqué par surprise, les règles de Surprise s'appliquent (voir la section correspondante).

Utilisation libre : *le personnage n'a pas d'autre solution que d'effectuer un Test de Force en opposition avec son adversaire. Si ce dernier utilise la Compétence* Arts martiaux (Lutte)*, le personnage ne peut se dégager que si l'autre* échoue *à son Test.*

DÉFENSE CONTRE LA MENACE D'UNE ARME

Si le personnage est menacé par un adversaire portant une arme (et situé à portée de frappe), il peut tenter d'effectuer un Test d'*Arts martiaux (Techniques défensives)* en opposition à la Réaction de l'attaquant. En cas de réussite, le personnage échappe au contrôle de l'adversaire. Si celui-ci est équipé d'une arme blanche, la situation se transforme alors en combat normal. S'il est équipé d'une arme à feu, le personnage se trouve de toute façon à sa merci, sauf s'il bénéficie d'un abri proche. En revanche, si l'adversaire *échoue* lors du Test d'opposition, le personnage peut s'emparer de son arme et renverser la situation !

Utilisation libre : *n'y pensez même pas…*

LUTTE

La Compétence *Arts martiaux (Lutte)* recouvre toutes les Techniques de combat au corps à corps : clés, immobilisations, projections… C'est aussi la méthode de combat au sol la plus efficace, et c'est la seule utilisable sous l'eau, où les coups sont interdits en raison de la forte résistance du milieu liquide. Un personnage qui décide d'utiliser la *Lutte* ne peut combattre que dans les Modes offensif, normal et défensif, et doit absolument être au corps à corps, c'est-à-dire en mesure de saisir son adversaire. **Effectuer une saisie nécessite de réussir un Test de combat au contact, en opposition à son adversaire. Une saisie doit être considérée comme une Préparation, qui coûte 3 points d'Initiative.** Pour le Tour de combat en cours, il peut choisir l'une des Techniques martiales suivantes :

CLÉ/IMMOBILISATION

Le personnage effectue une clé – par luxation ou torsion – sur l'une des articulations de son adversaire, debout ou au sol. La plupart du temps, il s'agit d'une clé portant sur l'une des articulations du bras (épaule, coude, poignet, doigt…), mais toutes les autres articulations sont susceptibles de subir ce petit désagrément (genou, cheville, et même hanches ou cervicales !). Le meneur de jeu est libre de juger de la situation, et d'imposer les malus qu'il juge nécessaires. Pour faire une clé, le personnage doit réussir le Test de combat au contact en opposition, contre un adversaire qui, lui, *échoue* à ce Test. De plus, si la Force du personnage est inférieure à celle de l'adversaire, sa marge de réussite doit être au moins égale au double de la différence entre les deux niveaux de Force. Une fois la clé effectuée, l'adversaire est soumis, à cause de la douleur, et le personnage peut maintenir la clé autant de temps que nécessaire. Il peut toutefois aller plus loin et infliger librement des dommages,

qui peuvent aller de la Blessure moyenne (légère entorse ou luxation) à la blessure critique (articulation déboîtée ou fracture), en passant par la Blessure grave (une luxation plus importante… ou des doigts cassés). Une clé de cervicales peut même se solder par la mort de l'adversaire… Encore une fois, le meneur de jeu doit interpréter la situation à sa guise.

Utilisation libre : *faire une clé sans entraînement est toujours possible, mais difficile, car le personnage ne connaît pas les bons points d'appui, et utilise plus sa force qu'une véritable technique. Il doit réussir un Test de combat au contact avec un malus de -5 à -7 (selon la difficulté de la clé), contre un adversaire qui échoue à ce Test. Il doit ensuite réussir* ***à chaque Tour de combat*** *un Test de Force en opposition avec la Force de son adversaire, ou la Compétence* Arts martiaux (Techniques défensives)*, pour maintenir la clé. Il ne peut infliger de réels dommages qu'après trois réussites successives.*

ÉTRANGLEMENT

Un étranglement vise à étouffer un adversaire et/ou à couper la circulation sanguine qui alimente le cerveau par une pression sur le cou, soit avec les mains, soit avec l'avant-bras (dans le cas d'une attaque par derrière). Les étranglements utilisent les mêmes règles que les clés (voir plus haut). Les dommages infligés sont différents toutefois : un étranglement soutenu pendant 2 Tours de combat provoque une petite syncope de l'adversaire (il s'évanouit pendant 1D6 minutes). Un étranglement soutenu pendant un nombre de Tours égal à la moitié de la Constitution de la victime entraîne sa mort… ***Note :*** si le personnage est attaqué par surprise, les règles de Surprise s'appliquent (voir la section correspondante).

Utilisation libre : *voir les règles applicables aux clés. L'utilisation d'une corde pour étrangler un adversaire et d'une attaque par surprise réussie permet de supprimer les malus.*

PROJECTION

Une projection consiste à faire chuter son adversaire, de manière plus ou moins élégante. Les projections utilisent les mêmes règles que les clés (voir plus haut). Les effets sont toutefois différents : le personnage peut choisir d'infliger (1D6 + bonus de réussite + Modificateur de Dommages en corps à corps) à son adversaire, sur une Localisation au hasard, à cause de la chute. En fonction de la situation, le MJ est libre de réduire ou d'augmenter ces Dommages.

Rappel : une créature (ou un mutant) ayant plusieurs membres bénéficie d'un bonus de +2 par membre supplémentaire, lors du combat au corps à corps ou de l'utilisation des techniques de lutte.

À PROPOS DE LA LUTTE SOUS L'EAU

Quand deux personnages se battent sous l'eau, vous pouvez considérez que toutes les règles de Lutte (et de défense contre les saisies) s'appliquent, à l'exception des projections. Toutes les Actions de combat utilisant la Lutte subissent toutefois un malus de -5, parce que les techniques de combat sous l'eau ne sont pas nombreuses en raison de l'absence d'appui au sol, capital en combat et de l'extrême mobilité des combattants (un combat sous l'eau est un combat en trois dimensions !).

COMBAT À DISTANCE_

TEST DE TIR

Un personnage équipé d'une arme de tir prête à tirer peut attaquer dès sa phase d'action. La notion d'attaquant et de défenseur n'est plus valable dans un combat à distance, car il n'y pas de Test d'opposition ici. Le Test de tir est un test normal, avec la Compétence appropriée (il s'agit en général d'un Test aléatoire, bien que vous puissiez utiliser la règle des Tests non aléatoires pour déterminer les résultats moyens d'un personnage qui s'entraîne dans un stand de tir…). Le modificateur de Difficulté dépend essentiellement de deux facteurs : la distance à laquelle se trouve la cible, et la taille de celle-ci. Les deux tableaux ci-dessous indiquent les modificateurs à utiliser :

DISTANCE_	Modificateur
Bout portant	+5
Courte portée	+0
Moyenne portée	-5
Longue portée	-10
Portée extrême	-15

Note : Vous trouverez dans le chapitre consacré à l'équipement les portées de tir de chaque arme, exprimées en mètres. Utilisez ces données comme un guide pour vous aider à déterminer un modificateur, plus que comme une loi gravée dans le marbre moléculaire…

TAILLE DE LA CIBLE_	Modificateur
Minuscule (environ 30 cm)	-10
Très petite (environ 50 cm)	-5
Petite (environ 1 m)	-3
Moyenne (taille humaine)	+0
Grande (environ 3 m)	+3
Très grande (environ 5 m)	+5
Énorme (environ 7 m)	+10
Gigantesque (10 m et +)	+15

TIR EN AVEUGLE (OPTIONNEL)

Si un personnage veut tirer en aveugle, dans l'obscurité ou alors que sa cible bénéficie d'une couverture totale (elle est totalement cachée derrière des objets, par exemple), voici la marche à suivre :

- Le personnage doit réussir un Test d'*Observation* (basé sur l'ouïe, la plupart du temps), avec un malus de -5, en opposition à la Compétence *Furtivité/Déplacement silencieux* de la cible, pour localiser plus précisément cette dernière (le tir est impossible si la cible ne fait pas de bruit).
- Il doit ensuite réussir un Test de tir, avec un malus de -15 + le bonus de réussite du Test d'*Observation* (ou - le malus d'échec…). Tous les autres modificateurs cités plus haut s'appliquent également.
- En cas de réussite du Test de tir, il doit enfin réussir un Test de Chance, modifié par le bonus de réussite ou le malus d'échec du Test de tir.



<< TIR EN RAFALE SUR UNE FOULE INOFFENSIVE_

D'autres modificateurs sont possibles, en fonction des circonstances, comme indiqué dans le tableau suivant :

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES_

SITUATION_	Modif.
Cible en déplacement :	
• à l'Allure moyenne	-3
• à l'Allure rapide	-5
• à l'Allure maximale	-7
Tireur en déplacement :	
• à l'Allure lente	-3
• à l'Allure moyenne	-5
• à l'Allure rapide	-7
• à l'Allure maximale	Tir impossible
Cible bénéficiant d'une couverture :	
• partielle (50% du corps)	-3
• importante (75% du corps)	-5
Obscurité (ou vision obscurcie par de la fumée, des gazs, etc.) :	
• légère	-3
• importante	-5
• totale	Tir impossible*
* *sauf tir en aveugle (voir plus bas)*	

TECHNIQUES DE TIR AU COUP PAR COUP

La plupart des armes peuvent tirer en mode « coup par coup », certaines n'ayant d'ailleurs que ce mode de tir. Un personnage a le choix entre les techniques de tir au coup par coup décrites ci-contre.

TIR SIMPLE

Le tireur lève son arme, vise à peine… et tire une seule balle. À part se tirer une balle dans le pied en sortant son arme, c'est ce qu'on peut faire de plus simple. Techniquement, c'est également la technique de tir la moins efficace dans une vraie fusillade, puisque le tireur ne bénéficie pas d'un véritable temps de visée (ce n'est pas encore un tir instinctif, mais presque), et ne peut pas corriger son tir. Le seul avantage d'un tir simple est d'économiser ses munitions, tout en bénéficiant d'une Initiative normale.

TIR À RÉPÉTITION

C'est probablement la technique de tir rapide la plus efficace au coup par coup. Le personnage ne se contente pas d'une seule balle, mais tire rapidement plusieurs fois. À chaque nouveau tir, il peut corriger sa visée, tout en accroissant ses chances de toucher sa cible (même si le tir n'est pas extrêmement précis). Bien entendu, l'objectif est d'envoyer un maximum de projectiles dans une cible, en un minimum de temps. Ce n'est toutefois pas très économe en munitions… Lors d'un tir à répétition, le personnage choisit le nombre de balles qu'il va tirer (2 minimum). **Il gagne ensuite un bonus de +1 pour son Test de tir pour chaque balle tirée en plus de la première (bonus maximum +3).** Le personnage peut également décider de tirer plus de 4 balles (jusqu'à un maximum de 10) : dans ce cas-là, pour chaque groupe de 3 balles supplémentaires tirées, il peut bénéficier d'un des effets suivants : soit un bonus additionnel de +1 au Test de tir (qui s'ajoute au bonus initial de +3, pouvant ainsi le faire monter à +5), soit un bonus aux dommages de +3 (à courte portée seulement).

TIR VISÉ (ACTION EXCLUSIVE)

Avec cette technique, le personnage prend le temps d'ajuster son tir, au détriment de son Initiative. Il ne peut tirer qu'une seule balle, et doit être immobile. Le tir visé utilise le principe des « Actions retardées » : **à partir de sa phase d'action habituelle, et pour chaque tranche de 2 points d'initiative sacrifiée, le personnage gagne un bonus de +1 à son Test de tir (bonus maximum +5).**

MODES DE TIR AUTOMATIQUE

Les armes automatiques peuvent tirer en rafale. Un personnage qui souhaite effectuer un tir en mode automatique doit utiliser la Compétence *Armes de poing* ou *Fusils/Armes d'épaule* (selon l'arme), limitée par la Compétence *Tir automatique*. Changer le mode de tir d'une arme est une Préparation qui coûte 3 points d'Initiative. En fonction du modèle et des capacités de l'arme, le personnage aura le choix entre deux types de rafale, courte et longue :

RAFALE COURTE

Certaines armes automatiques proposent ce mode de tir. Il s'agit d'une rafale limitée à 3 balles, qui offrent une partie des avantages d'un tir automatique tout en évitant le gaspillage de munitions. Un personnage qui utilise ce mode de tir peut choisir l'un des deux effets suivants : soit il gagne un bonus de +3 à son Test de tir, soit il bénéficie d'un bonus de +5 aux dommages (à bout portant ou courte portée seulement).

RAFALE LONGUE (ACTION EXCLUSIVE)

Les armes pouvant être utilisées en rafales longues sont capables de tirer tant que le personnage appuie sur la gâchette, ou jusqu'à épuisement des munitions. Le personnage choisit le nombre de balles tirées (5 au moins, 20 au maximum ; si l'arme n'est pas en mesure de tirer au moins 5 balles, traiter cela comme une rafale courte). Ensuite, **pour chaque groupe de 5 balles tirées,** le personnage gagne un bonus de +2 à son Test de tir, ainsi qu'un bonus de +2 aux dommages (à bout portant ou courte portée seulement).

RAFALE LONGUE SUR PLUSIEURS ADVERSAIRES (ACTION EXCLUSIVE)

Un tir en rafale en arc de cercle peut permettre de toucher plusieurs adversaires, à portée courte ou moyenne seulement. Pour chaque groupe de 5 balles, le personnage peut prendre un adversaire différent pour cible. L'écart entre chaque cible ne peut toutefois pas dépasser 3 mètres (le personnage peut toutefois consacrer l'un de ses groupes de 5 balles pour couvrir la distance supplémentaire). Il doit alors effectuer un Test de tir pour chaque cible, sans modificateur à courte portée, et avec un malus de -5 à portée moyenne.

VISER AVEC UNE ARME AUTOMATIQUE (OPTIONNEL)

La nécessité de viser avec une arme tirant en mode automatique est moins cruciale qu'avec un tir au coup par coup, les bonus offerts par les rafales compensant efficacement l'imprécision des tirs. Si le meneur de jeu le souhaite, il peut toutefois appliquer les règles du Tir visé aux tirs automatiques.

TIR DE SUPPRESSION

Le tir de suppression (ou tir de couverture) vise à arroser une zone d'un tir soutenu (ou un endroit précis, comme une porte) pour forcer l'adversaire à rester à couvert ou pour lui interdire tout déplacement. Les armes automatiques sont les plus adaptées pour le tir de couverture, grâce à l'usage de la rafale longue ou d'une série de rafales courtes (assimilables à une rafale longue). En mode au coup par coup, seul un tir à répétition est capable d'assurer un tir de suppression, encore faut-il disposer d'assez de munitions.

Un tir de suppression arrose une zone de base d'environ 3 mètres. Le joueur doit choisir le nombre de balles tirées par son personnage, et effectue un Test de tir normal. Pour chaque groupe de 5 balles, le personnage peut couvrir 3 mètres supplémentaires, *ou* bénéficier d'un bonus de +2 à son Test de tir. Notez les modificateurs de réussite ou d'échec.

Tout adversaire se trouvant dans la zone de tir (ou tentant de la traverser) doit alors effectuer un Test de Chance, avec un niveau modifié par le bonus ou le malus du tireur. Contrairement à l'habitude, un bonus de réussite va *réduire* le niveau de Chance de l'adversaire, alors qu'un malus d'échec va au contraire l'*augmenter.* Une couverture partielle, l'obscurité ou un gaz bloquant la vision peuvent offrir un bonus de +3 à +10 au Test de Chance, au gré du MJ. En cas d'échec, le personnage à découvert reçoit une balle, localisée au hasard. Un PJ à découvert pris sous un tir de suppression peut toujours dépenser un point de Chance pour réussir ce Test, mais il devrait vite alors se mettre à l'abri, si ses adversaires maintiennent leur tir de suppression lors des prochains Tours de combat !

Note : le tir de suppression est évidemment une action exclusive.

TIR DE PRÉCISION (SNIPERS)

Le tir de précision est un tir à grande distance, effectué par le biais d'une arme équipée d'un appareil de visée. Même s'il s'agit en théorie à la fois d'un « tir simple » et d'un « tir visé », le tir de précision échappe en fait aux règles habituelles des tirs au coup par coup (le tir automatique est inutile à grande distance). La seule chose dont il faut se souvenir, concernant les tirs de précision, c'est que le tireur a besoin de temps pour adopter une position de tir stable, régler sa lunette, calculer la compensation nécessaire pour corriger la « chute » de la balle en fonction de la distance, viser la cible, etc. Plus la distance est longue, plus le temps nécessaire est important, de quelques Tours de combat pour un tir à courte portée, à plusieurs minutes pour un tir à portée extrême. Le MJ est seul juge…

TIRER AVEC DEUX ARMES

Un personnage peut utiliser deux armes de poing, une dans chaque main, à condition de pouvoir les manier (voir le chapitre **Équipement**, page 277). Il bénéficie alors des effets suivants :

- **Tir simple, Tir à répétition, Rafale courte :** le personnage gagne *soit* un bonus de +3 au Test de tir (dans le cas du Tir simple, ce bonus annule donc le malus), *soit* la possibilité d'attaquer deux cibles. Il fait dans ce cas deux Tests de tir, le second (celui qui correspond à la main non directrice) étant fait avec des chances de réussite divisées par deux.
- **Rafale longue, Tir de suppression :** le personnage gagne un bonus de +5 au Test de tir.
- **Rafale longue sur plusieurs adversaires :** le personnage peut utiliser la seconde arme de manière indépendante, pour attaquer des adversaires supplémentaires. Il fait dans ce cas deux Tests de tir, le second (celui qui correspond à la main non directrice) étant fait avec des chances de réussite divisées par deux.

Note : il est impossible de faire un Tir visé avec **deux** armes…

TIR INSTINCTIF (OPTIONNEL)

Lors d'un tir instinctif, le personnage ne prend même pas le temps de viser, sacrifiant la précision au profit de la rapidité. Un tel tir est tout simplement une **Action précipitée :** le personnage gagne un bonus de +3 à son Initiative, mais subit un malus de -5 à son Test de tir. Utilisé avec une arme d'épaule, le tir instinctif est tout simplement un « tir de la hanche » : l'arme n'est pas épaulée (cette Préparation coûte 3 points d'Initiative), le tireur peut donc agir à son Initiative normale, mais va manquer de précision.

BALLES PERDUES ! (OPTIONNEL)

Le concept de « balle perdue » peut devenir très intéressant (ou très problématique, selon les points de vue) lors des fusillades. Les choses s'aggravent dans les endroits confinés, et/ou avec l'utilisation de tirs automatiques. Or, dans le monde de **Polaris**, les espaces réduits, les coursives étroites et les passages bondés de monde ne sont pas si rares… Et les personnages équipés d'armes à feu non plus. En raison de tout cela, le meneur de jeu ne devrait pas hésiter à demander de temps en temps un « Test de balle perdue » (sans trop en abuser non plus), dans les cas suivants notamment :

Le personnage est pris dans une fusillade :

- dans un endroit confiné,
- près d'éléments immédiatement dangereux (munitions, produits dangereux, conduites d'eau brûlante ou d'azote liquide, etc.),
- sous un feu nourri ou sous des tirs en rafales,
- se trouve juste derrière une personne venant de recevoir une blessure par balle (le projectile risque de traverser et de le toucher).

Le personnage fait usage d'une arme à feu :

- dans un endroit plein de monde,
- dans un endroit comportant des éléments sensibles et fragiles (notamment l'appareillage électronique ou scientifique d'une salle de contrôle, d'une salle des machines, d'un poste de pilotage, d'un laboratoire, etc.),
- dans un endroit comportant des éléments dangereux (munitions, produits dangereux, explosifs…),
- et utilise un feu nourri ou des tirs en rafales…

D'une manière générale, si deux de ces conditions (ou plus !) sont réunies, le MJ peut logiquement estimer que le risque de balle perdue est bien réel. Dans ce cas, le personnage impliqué (le tireur, la victime ou les deux…) doit effectuer un Test de Chance, avec les modificateurs que le MJ estime nécessaires. Sur une réussite, tout va bien. En cas d'échec, il se produit un événement malheureux, qui dépend de l'importance de la marge d'échec et de l'interprétation du MJ :

Le personnage sous le feu :

- **subit un effet collatéral plus ou moins gênant,** par exemple une balle vient percer une conduite, provoquant un jet de vapeur brûlante entraînant un léger malus lors des actions suivantes (échec de justesse),
- **reçoit un éclat de métal** arraché par les projectiles, causant 1D10 points de dommages (marge d'échec peu importante),
- **reçoit une balle qui ricoche,** cas fréquent dans les espaces réduits, causant des dommages normaux, minorés d'1D10 toutefois (marge d'échec moyenne),
- **reçoit une balle perdue** (ou une balle qui a traversé le corps fragile du type de devant), causant des dommages normaux (marge d'échec importante ou Catastrophe).

Le personnage qui tire :

- **touche une cible différente** de celle qu'il visait (appliquez les mêmes résultats que ci-dessus, en fonction de la marge d'échec du tireur),
- **touche un élément dangereux,** causant des désagréments plus ou moins importants en fonction de sa marge d'échec : une épaisse fumée emplit la pièce (et/ou les extincteurs anti-incendie se mettent en marche) et gêne la vision, un réservoir de carburant ou des réserves d'alcool sont touchées et commencent à prendre feu, des munitions explosent, des produits dangereux (gaz toxiques, produits contaminés ou irradiés, azote liquide, etc.) se répandent dans la pièce, etc.
- **touche un appareil sensible,** dont l'utilité sera d'autant plus importante que la marge d'échec sera élevée : source de lumière, alimentation électrique, générateur, moteur, commandes, ordinateur de bord, tableau de contrôle, commandes d'un navire, etc. Une fusillade dans un poste de pilotage ou une salle des générateurs peut immobiliser un navire ou plonger une petite station dans le noir et le froid pendant des heures, voire des jours !

Le meneur de jeu doit bien entendu adapter ces exemples à la situation. Vous remarquerez qu'à aucun moment nous ne parlons du risque que présenterait un projectile traversant une coque de navire ou une baie vitrée… tout simplement parce que cela n'arrive JAMAIS. Les matériaux utilisés dans la construction des navires ou des stations sont prévus pour résister à des pressions inouïes, et ne se feront sûrement trouer par une balle, même blindée. Les gens et tous les appareils sensibles qui sont à l'intérieur, en revanche…

DOMMAGES_

Dès qu'un personnage touche son adversaire à la suite d'un Test de combat, à mains nues ou avec une arme, il est en mesure de lui infliger des Dommages physiques. La démarche est très simple : il faut d'abord déterminer la Localisation touchée, puis faire un jet de Dommages.

POINTS DE DOMMAGES ET BLESSURES

Un personnage qui touche son adversaire lui inflige un nombre de points de Dommages physiques égal à :

- **Combat au contact :** Dommages de l'arme + modificateur de réussite + modificateur de Dommages au contact du personnage.
- **Combat à distance :** Dommage de l'arme + modificateur de réussite.

À ce total de Dommages de base, **il faut ensuite ajouter le modificateur de Résistance aux Dommages du personnage touché.** Un personnage fort et résistant va ainsi réduire les dégâts, alors que ceux-ci seront peut-être aggravés chez un personnage plus faible. Le total final doit être comparé aux seuils de blessure du personnage : chaque tranche de 5 points de Dommages fait augmenter la gravité de la blessure. La blessure infligée correspond au plus haut seuil dépassé. Le fonctionnement des blessures et leurs effets sont traités en détail dans le chapitre **État de santé**, page 234.

LOCALISATION DES DOMMAGES

La Localisation touchée est ensuite déterminée par un jet d'1D20 dans la table page suivante (présente aussi sur la fiche de personnage). Bien sûr, si la Localisation touchée est évidente, inutile de recourir à un jet de dé. Vous pouvez remarquer que les Dommages sont différenciés en fonction du type de combat. La raison est simple : en combat au contact, les coups ont tendance à atteindre plus souvent le haut du corps, et moins les jambes. Vous pouvez simplement vous contenter de la Localisation du combat à distance, si vous le souhaitez. Dans certaines situations, il faudra peut-être adapter un peu le résultat, notamment si la Localisation touchée est protégée par un objet ou un élément du décor offrant une couverture.

TABLEAU DE LOCALISATION DES DOMMAGES			
1D20	**Distance**	**Contact (OPTIONNEL)**	**1D20**
1	Tête	Tête	**1**
2			**2**
3	Corps		**3**
4			**4**
5		Corps	**5**
6			**6**
7			**7**
8			**8**
9	Bras droit		**9**
10			**10**
11		Bras droit	**11**
12	Bras gauche		**12**
13			**13**
14		Bras gauche	**14**
15	Jambe droite		**15**
16			**16**
17		Jambe droite	**17**
18	Jambe gauche		**18**
19		Jambe gauche	**19**
20			**20**

Le joueur coche alors l'une des cases correspondant au niveau de blessure reçu, sur la Localisation touchée. La gestion des cases de blessure est abordée en détail dans le chapitre **État de santé**, page 234.

VISER UNE LOCALISATION PRÉCISE

Il est en général difficile de viser une Localisation précise, car le combat est surtout une affaire d'opportunité : les combattants touchent là où ils peuvent… Si un combattant décide de toucher un endroit précis sur le corps de leur adversaire, appliquez les malus suivants :

- **Corps :** -3
- **Jambes :** -5
- **Tête/Bras :** -7
- **Un endroit bien spécifique du corps (épaule, ventre, main, genou, etc.) :** -7 à -10

Tous ces malus ne sont là qu'à titre indicatif et devront être adaptés selon la situation.



PROTECTIONS_

PROTECTIONS ET ARMURES SIMPLES

Il s'agit de toutes les protections et armures corporelles non mécanisées : vêtements renforcés, gilets pare-balles, combinaisons de combat, etc. Ces équipements bien utiles réduisent les dégâts reçus, **en absorbant un nombre de points de Dommages égal à leur valeur de protection.** Les protections simples ne protègent que certaines Localisations. Ainsi, un gilet pare-balles ne protège que le Corps, tandis qu'un casque ne protège que la tête. On peut donc toujours tenter de viser une Localisation qui n'est pas protégée pour infliger plus de dommages.

Dans la plupart des cas, le cumul des armures n'est pas permis (entasser plusieurs couches de protection limiterait beaucoup trop les mouvements du personnage). Le MJ est toutefois libre d'interpréter les choses à sa guise, en accordant un bonus à la valeur de protection la plus élevée, si cela semble approprié.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur les protections et armures simples dans le chapitre **Équipement**, page 272.

CHAMPS DE FORCE PERSONNELS

Les champs de force personnels sont des équipements extrêmement élaborés, qui enveloppent le personnage d'un champ protecteur. Techniquement, ils couvrent toutes les Localisations du corps et fonctionnent comme les protections simples : leur niveau de protection est retranché à la somme des points de Dommages physiques reçus.

BOUCLIERS

Les boucliers ne sont plus guère utilisés dans l'univers de **Polaris**, mais un personnage peut toujours recourir à une telle protection. L'utilisation des boucliers est différente selon le type de combat : au contact ou à distance.

Dans un combat au contact, l'utilisation d'un « bouclier » (quel qu'il soit), impose un malus au Test d'attaque de l'adversaire. Ce malus doit être choisi par le meneur de jeu, en fonction de la taille et de l'efficacité du bouclier, par exemple :

- **-3 :** petit bouclier (30-50 cm de diamètre).
- **-5 :** bouclier de taille moyenne (50 cm à 1 m).
- **-7 :** grand bouclier (un bouclier anti-émeute par exemple).

Dans un combat à distance, avec des armes à feu notamment, le bouclier n'impose aucun malus au Test d'attaque de l'adversaire. Le bouclier fonctionne alors exactement comme une protection simple, qui protège automatiquement un certain nombre de Localisations :

- **Petit bouclier :** seulement le Bras tenant le bouclier (et éventuellement 1 Localisation – Corps ou Tête – grâce à un Test réussi de Chance).
- **Bouclier de taille moyenne :** Bras tenant le bouclier + 1 Localisation (Corps, Tête ou Jambe du côté du bouclier).
- **Grand bouclier :** Bras tenant le bouclier + 2 Localisations (Corps, Tête ou Jambe du côté du bouclier).

Sur les Localisations protégées, le bouclier offre alors une valeur de Protection (retranchée aux Dommages reçus), déterminée par le MJ en fonction de la solidité de l'objet (de 3 à 10 points en général). Cette protection n'est valable que si l'attaque peut être interceptée par le bouclier (ainsi, si le personnage subit un tir venant de l'arrière, le bouclier sera inefficace).

Note : contre des armes de jet ou de traits (arcs, arbalètes, lance-harpons…), les boucliers fonctionnent selon les règles du combat au contact (l'attaquant subit un malus pour toucher le défenseur).

BOUCLIERS IMPROVISÉS

Il est parfois possible d'utiliser un objet improvisé comme bouclier (une plaque de métal, une chaise ou un tabouret, une table basse, etc.). La valeur de protection offerte et le malus imposé au Test d'attaque au contact de l'adversaire dépendent de la nature et de la taille de l'objet, mais dans la plupart des cas, le personnage recevra aussi un malus à son propre Test d'attaque, à cause de la maniabilité toute relative de son « bouclier »…

BARRIÈRES (OPTIONNEL)

On appelle « barrière » tout élément physique susceptible de protéger un personnage situé derrière : parois, portes, vitres blindées, etc. Une barrière fonctionne comme une protection simple : elle absorbe un certain nombre de points de Dommages, en fonction de sa solidité (et de son épaisseur). La valeur de protection peut ainsi varier de 3 points pour des matériaux peu résistants (paroi de plastique, contreplaqué, verre épais…) à 10 ou plus, pour des matériaux renforcés. Il revient au MJ de fixer une valeur précise si nécessaire, tout en gardant à l'esprit qu'il existe dans l'univers de **Polaris** des matériaux extrêmement solides (l'acier ou le verre moléculaire notamment), totalement insensibles aux armes normales et qui ne peuvent être détruits qu'à l'explosif ou à la roquette…

TIRER SUR UNE CIBLE DANS L'EAU

L'eau offre une protection très efficace contre un grand nombre d'armes (nous parlons ici des tirs effectués à l'air libre contre une cible située sous l'eau). Tous les petits projectiles physiques ont tendance à dévier de leur trajectoire en heurtant l'eau, et à partir en vrille. De plus, leur vitesse est fortement ralentie par la résistance du milieu liquide. Pour chaque épaisseur de 5 centimètres d'eau, un personnage utilisant une arme non prévue pour le tir sous-marin subit un malus de -1 à son Test de tir, et les dommages sont réduits de 2 points. Certaines armes seront même totalement inefficaces (il suffit par exemple d'un seul centimètre d'eau pour stopper les lasers).

ARMES SPÉCIALES_

FOUETS ET CHAÎNES

Les fouets et les chaînes peuvent être utilisés pour saisir un adversaire. Le personnage doit obligatoirement viser une partie du corps spécifique, en général le cou, un bras ou une arme tenue en main, une jambe ou les deux jambes. Il faut ensuite effectuer un Test avec la Compétence appropriée, avec un malus de -5 (bras, jambes, cou…) à -7 (arme, deux jambes…). En cas de réussite, le personnage a réussi à accrocher son adversaire. Il peut ensuite l'attirer vers lui, tenter de le faire chuter ou de lui arracher son arme. Cette action compte comme une attaque. Les deux combattants doivent effectuer un Test de Force en opposition, le défenseur reçoit tout de même un malus de -5 si l'attaque a saisi une jambe et que son adversaire tente de le faire tomber (le malus passe à -7 si l'attaque a saisi les deux jambes). S'il échoue, il est déséquilibré et tombe. Il peut toutefois tenter de se libérer, à chaque Tour de combat, grâce à un Test de Coordination réussi.

FUSILS À POMPE

Un fusil à pompe projette une gerbe de projectiles, accroissant ainsi les chances de toucher du tireur. Toutes les cibles présentes dans la zone d'effet de la gerbe, de forme conique, sont automatiquement touchées par le tir. L'avantage de ce type d'arme, c'est qu'il n'est pas vraiment nécessaire de viser : même sur un échec au Test de tir, les cibles peuvent être touchées. En revanche, le modificateur d'échec réduit les dommages. Malgré tous ces avantages, un fusil à pompe n'est vraiment efficace qu'à une portée de tir relativement faible, la dispersion des projectiles réduisant les dommages, à une distance plus importante. Voici les effets de la gerbe de plombs en fonction de la portée :

- **Bout portant (moins de 2 m) :** le tir ne touche qu'une cible, les dommages de base sont augmentés de +1D10.
- **Courte portée (2 à 7 m) :** le tir couvre une zone d'1 mètre de large et inflige des dommages normaux.
- **Moyenne portée (8 à 15 m) :** le tir couvre une zone de 2 mètres de large, les dommages sont réduits de -1D10.
- **Longue portée (15 à 25 m) :** le tir couvre une zone de 3 mètres de large, les dommages sont réduits de -2D10. De plus, les cibles ont droit à un Test de Chance pour éviter d'être touchées.
- **Portée extrême (25 à 50 m) :** le tir couvre une zone de 3 mètres de large, les dommages sont réduits de -3D10. Les cibles ont droit à un Test de Chance avec un bonus de +5 pour éviter d'être touchées.

Les projectiles d'un fusil à pompe ont par ailleurs un pouvoir de pénétration assez mauvais. Un personnage se trouvant derrière une cible exposée au tir ou derrière une couverture suffisante ne sera pas touché. Un personnage portant une protection pare-balles ou se trouvant derrière une couverture légère (une porte ou une paroi d'épaisseur moyenne) bénéficie d'une valeur de protection supplémentaire de 3 points.

Note : un fusil à pompe peut être utilisé soit en Tir simple, soit en Tir à répétition (c'est même une de ses raisons d'être), ce dernier mode de tir le rendant particulièrement dévastateur, puisque le tir peut alors couvrir une zone plus large. Un tir à répétition effectué avec un fusil à pompe est une Action exclusive.

LANCE-FLAMMES

À l'instar du fusil à pompe, le lance-flammes est une arme qui agit sur une aire d'effet. Toutes les cibles exposées au tir sont atteintes (en cas d'échec au Test de tir, les cibles sont touchées quand même, mais le modificateur d'échec réduit les dommages). Un tir continu permet de couvrir une zone plus large (un tel tir est considéré comme une Action exclusive).

Un lance-flammes cause 2D10 points de Dommages physiques dus au feu, sur 1D3 Localisations. De plus, le liquide qui a aspergé la cible continue de brûler, causant 2D10 points de dommages pendant 2D6 Tours de combat ou jusqu'à ce qu'on l'éteigne. Enfin, les protections simples sont assez peu efficaces contre ce genre d'arme : leur niveau de protection est réduit de moitié.

Notez qu'un lance-flamme a une portée relativement réduite (toutefois, contrairement au fusil à pompe, les dommages infligés ne décroissent pas avec la portée). D'autre part, le tireur doit respecter une distance minimale d'environ 3 mètres, sous peine de risquer d'être lui-même éclaboussé par le liquide enflammé.

GRENADES ET MINES

Les grenades et les mines terrestres projettent dans leur zone d'effet une multitude de petits éclats de métal mortels qui infligent des Dommages physiques.

Une mine se déclenche au passage d'un intrus, soit parce que celui-ci a marché dessus, soit parce que la mine l'a détecté par un procédé quelconque (laser, mouvement, etc.). La Compétence *Pièges* peut permettre de placer et de camoufler une mine ou d'élaborer des dispositifs de piégeage plus sophistiqués.

Une grenade, elle, doit être amorcée (dégoupillée) et lancée. Tout cela prend un Tour de combat et nécessite un Test de Coordination, avec une Difficulté dépendant de la zone visée par le personnage (utilisez les modificateurs des Tests de tir, liés à la taille des cibles). En cas d'échec, la grenade n'atterrit pas exactement à l'endroit souhaité, mais à un nombre de mètres équivalent au modificateur d'échec, et dans une direction – par rapport au centre de la zone initialement visée – déterminée au hasard par 1D6 :



La grenade explose alors au Tour de combat suivant, au rang d'Initiative normal du personnage qui l'a lancée. Les dommages infligés par les grenades dépendent de la distance à laquelle se trouvent les cibles, par rapport au point d'explosion :

- **Centre de l'explosion (zone d'effet de moins de 2 m de diamètre) :** 1D3 Localisations touchées, dommages de base augmentés de +1D10.
- **Courte portée (2 à 5 m de diamètre) :** dommages normaux.
- **Moyenne portée (5 à 10 m de diamètre) :** dommages réduits de -1D10.
- **Longue portée (10 à 20 m de diamètre) :** dommages réduits de -2D10. De plus, les cibles ont droit à un Test de Chance pour éviter d'être touchées.
- **Portée extrême (20 à 30 m de diamètre) :** dommages réduits de -3D10. Les cibles ont droit à un Test de Chance avec un bonus de +5 pour éviter d'être touchées.

Les mines non enterrées suivent les mêmes règles, mais les mines enterrées ont une portée réduite de moitié. De plus, si une telle mine est activée par un personnage qui marche dessus, la première Localisation touchée est une Jambe.

Les protections individuelles fonctionnent normalement contre les grenades et les mines. Une couverture totale protège entièrement le personnage (à condition que la couverture soit assez résistante), une couverture partielle réduit les dommages de 1 à 2D10, selon la protection offerte.

Note : la réduction des dommages en fonction de la distance concernent aussi les Dommages de Choc.

MORAL (RÈGLE AVANCÉE)

Ce chapitre sur le combat ne pourrait être complet sans que l'on évoque un point trop souvent oublié dans les jeux de rôle : la question du moral des combattants. Lors d'un affrontement, les effets du stress et de l'adrénaline sont des choses avec lesquelles il faut compter : le rythme cardiaque augmente, le champ de vision se rétrécit, les jambes deviennent lourdes, l'esprit panique et doute… Rassurez-vous, il y a aussi de bons côtés : réflexes de survie, augmentations des capacités physiques, résistance accrue à la douleur, etc. Un bon combattant, c'est celui qui sait gérer son stress et sa peur, pour rester lucide face à l'adversaire…

À PROPOS DES RÈGLES DE MORAL

Les règles de Moral sont évidemment optionnelles et ont été conçues comme un outil au service de l'ambiance, à utiliser en fonction des envies du meneur de jeu. Dans l'univers dangereux de **Polaris**, les personnages-joueurs ne risquent pas de manquer d'adrénaline, qu'ils soient impliqués au cœur d'un combat violent dans les bas-fonds obscurs d'Équinoxe, traqués dans les coursives de leur propre navire par un prédateur inconnu et invisible ou confrontés à une manifestation terrifiante de la Force Polaris… Évidemment, tous les affrontements n'ont pas besoin de règles sur la gestion du stress et de la peur. De plus, le meneur de jeu peut vouloir mettre l'accent sur un style de jeu plus axé sur l'action héroïque débridée que sur le réalisme pur et dur. Dans ce cas, pas la peine de s'encombrer de ces règles ! En cas de besoin, cependant, suivez le guide…

QUAND FAUT-IL SE SOUCIER DU MORAL DES COMBATTANTS ?

La réponse est simple : quand le meneur de jeu estime que la confrontation en cours peut se révéler particulièrement stressante, voire même effrayante. Voici quelques exemples :

- **Être blessé !** C'est un grand classique : peu de combattants continueront à attaquer après avoir subi une Blessure grave (ou même moyenne, dans le cas des moins motivés…).
- **Être confronté à des adversaires supérieurs en nombre,** et/ou mieux armés et/ou déterminés à tuer.
- **Se retrouver sous un tir nourri,** par exemple être pris au milieu d'une fusillade, ou être la cible d'un tir de suppression.
- **Être la victime d'un assaut soudain et/ou particulièrement intimidant,** accompagné de beaucoup de bruit, de mouvements et de violence.
- **Être directement menacé d'une arme** (même s'il ne s'agit que d'une arme blanche : un combat à mains nues contre un adversaire armé est toujours intimidant).
- **Perdre un officier supérieur,** dans le cas des unités militaires (ou assimilées). Les (bons) soldats comptent sur leurs officiers : si celui-ci tombe au combat, ils risquent d'être déstabilisés et de rompre le combat, en plus d'être moins efficaces tactiquement (les mauvais soldats ne sont déjà plus là, de toute manière).
- **Être confronté à une créature inconnue et/ou de grande taille et/ou issue de la Surface,** ou encore à un mutant horrible, ou un adepte du Polaris doté de pouvoirs inquiétants (cela vaut aussi lors du déclenchement accidentel d'un effet Polaris…).
- **Avoir à livrer un combat dans un environnement particulièrement inquiétant,** par exemple dans le noir, à la Surface, dans des tunnels sous-marins, etc.
- **Suspecter l'existence d'un danger potentiel,** ou anticiper un danger connu, par exemple soupçonner la présence d'ennemis cachés, voir une créature marine rôder au loin, explorer le territoire d'un prédateur, etc.
- **Se retrouver confronté à l'une de ses phobies,** par exemple la peur du noir, des créatures de la Surface, des mutants, ou même des rats ! Cette situation peut tout à fait venir aggraver encore l'un des événements ci-dessus.

TEST DE MORAL ET CONSÉQUENCES

Quand le MJ estime qu'un Test de Moral est nécessaire, il doit d'abord fixer un malus, en fonction de la situation, de la force de l'adversité, etc., en s'aidant des descriptions ci-dessus. Le malus exact dépend du niveau de menace ; en général, il sera compris entre +0 et -3 pour une situation jugée stressante, et entre -5 et -7 pour un événement vraiment effrayant. Bien entendu, les choses peuvent se corser si la situation mêle plusieurs des cas précédents (se battre à la Surface, contre une créature inconnue, dans le noir, en ayant peur du noir et en étant blessé, etc.), mais il suffit de déterminer un malus général. Notez que le moral des combattants peut être atteint bien avant le début d'un quelconque combat (par exemple, un personnage qui avance dans les tunnels situés sur le territoire des Foreurs peut parcourir des centaines de mètres en état de stress permanent, avant de tomber dans une embuscade tendue par ces terribles adversaires).

Lorsque l'affrontement commence, le MJ demande alors un Test de Moral, qui n'est autre qu'un Test de Volonté, avec le malus approprié (en cas de Surprise, le Test de Moral intervient juste après le Test de Réaction). **Néanmoins, le MJ peut accorder des bonus, en fonction de l'historique du personnage.** Un soldat expérimenté ou un criminel endurci pris sous le feu ennemi ne réagiront pas de la même façon qu'un personnage moins habitué à cela, tandis qu'un prêtre du Culte du Trident sera plus à l'aise avec les manifestations mystérieuses du Polaris. Ce bonus ne devrait toutefois pas excéder +5, et doit être déterminé au cas par cas pour chaque personnage, en évitant les abus. Une méthode rapide est de considérer l'expérience préliminaire passée dans une Profession pouvant offrir un bonus à la situation en cours, et de diviser par deux le nombre d'années accordées à cette Profession pour obtenir la valeur du bonus (par exemple, 4 ans passés en tant que Soldat peuvent offrir un bonus de +2, à condition que l'environnement du combat soit familier au personnage).

Notez qu'au cours d'un même combat, le MJ peut tout à fait demander d'autres Test de Moral, en fonction de l'évolution de la situation : un combattant est blessé, les adversaires reçoivent des renforts, un tir de suppression est déclenché, etc.

En cas de réussite, le personnage réussit à dompter son stress ou sa peur, et peut agir normalement. En cas d'échec, lancez 1D10 + modificateur d'échec dans la table suivante :

- **1-3 : Bouh…** Le personnage crie et sursaute. À cause du stress, il subit un malus de -3 sur ses actions pendant un Tour de combat.
- **4-7 : Tous en défense !** Le personnage peut combattre normalement, mais uniquement en défense pendant un Tour de combat (mode de combat Défensif ou Retraite dans un combat au contact, recherche d'un abri dans un combat à distance).
- **8-10 : Fuyons !** Le personnage ne peut pas combattre (sauf s'il y est obligé, à traiter comme « Tous en défense ! ») et ne pense qu'à une seule chose : fuir le lieu du combat. Une fois éloigné, ou à l'abri, il peut toutefois reprendre ses esprits et retourner se battre.
- **11-12 : J'ai peur !** Le personnage se recroqueville, sans chercher à se défendre activement. Il cherchera à fuir par tous les moyens possibles. Il doit effectuer un Test de Volonté à chaque Tour de combat (avec le même modificateur que le Test de Moral) : en cas de réussite, il reprend ses esprits (à traiter comme « Tous en défense ! »), sinon, son état ne s'arrange pas.
- **13-14 : Je panique !** Le personnage hurle et fait une crise de frayeur, il peut rester totalement paralysé par la peur, se rouler en boule au sol ou se mettre à taper (ou tirer) sur tout ce qui bouge de manière incontrôlable… Il doit effectuer un Test de Volonté à chaque Tour de combat (avec le même modificateur que le Test de Moral) : en cas de réussite, sa crise s'arrête (à traiter comme « J'ai peur ! »), sinon, son état ne s'arrange pas.
- **15 et + : AAAAAAAH !** En plus de la panique (voir ci-dessus), le personnage fait un malaise et doit réussir un Test de résistance au Choc, avec un malus de -10…

ADRÉNALINE !

L'adrénaline est quelque chose d'idéal pour faire face au combat (ou échapper au danger). Bien évidemment, les choses ne sont pas aussi simples, car il est impossible de vraiment contrôler les effets de ce réflexe naturel, aussi est-ce une arme à double tranchant. Un joueur dont le personnage est soumis à un Test de Moral peut demander à bénéficier des effets de l'adrénaline. Il fixe alors lui-même un bonus, compris entre +1 et +5, et effectue le Test de Moral avec ce bonus (ainsi que tous les autres modificateurs fixés par le MJ bien entendu).

Et c'est là que cela devient amusant. En cas d'échec sur le Test de Moral, le personnage lance comme d'habitude 1D10 dans la table présentée plus haut, en ajoutant comme d'habitude son modificateur d'échec, mais aussi la valeur du bonus qu'il avait octroyé à son personnage. Ignorez toutefois les résultats supérieurs à 10. En cas de réussite, le joueur peut choisir l'une des options suivantes (certaines options demandent une marge de réussite minimum) :

- **Réflexe de survie !** Le personnage réagit instinctivement pour se protéger. Toutes les actions de ce Tour de combat ne pourront être que purement défensives (combat en mode défensif, fuite, plongeon à couvert…), en revanche il gagne un bonus de +3 en Initiative.
- **Même pas mal !** Le personnage parvient à oublier la douleur. Il subit un malus de -3 en Initiative, mais peut ignorer les malus dus aux blessures pendant un Tour de combat.
- **Vaincre ou mourir ! (marge minimum : 5)** Le personnage se rue instinctivement dans le combat. Le joueur peut choisir pour son personnage entre un bonus de +3 en Initiative ou la capacité à ignorer les malus dus aux blessures, pendant un Tour de combat. Celui-ci peut attaquer, mais l'action de ce Tour sera un engagement total, sans demi-mesure : une Charge dans un combat au contact, ou un tir soutenu – tir à répétition ou rafale longue – dans un combat à distance (dans les deux cas, le personnage vide entièrement son chargeur…).
- **BERSERK ! (marge minimum : 10)** Le personnage est pris d'une véritable fureur guerrière. Il bénéficie d'un bonus de +3 à l'Initiative et de la capacité à ignorer les malus dus aux blessures. Comme dans « Vaincre ou mourir ! », son attaque sera totale. En revanche, il n'arrêtera pas d'attaquer tant qu'il n'aura pas blessé ou tué (selon la gravité de l'engagement) l'un de ses adversaires. Et ce, quel que soit le nombre de Tours de combat nécessaires…

INTIMIDATION

La Compétence *Intimidation* peut parfaitement être utilisée en combat, par une posture agressive ou un air méchant, par des paroles insultantes ou menaçantes, une attaque brutale et violente, etc. Le personnage peut alors effectuer un Test d'*Intimidation*, en opposition à la Volonté de son adversaire. En cas de réussite, celui-ci est déstabilisé, et subira un malus de -3 à ses actions pendant un nombre de Tours équivalent au modificateur de réussite du personnage. Notez que le meneur de jeu peut donner des bonus au Test d'*Intimidation*, si le personnage utilise une « mise en scène » particulière : une arme, une réputation de combattant dangereux, ou même un casque ou une cagoule qui pourrait laisser penser que l'assaillant est un dangereux criminel ou terroriste recherché…

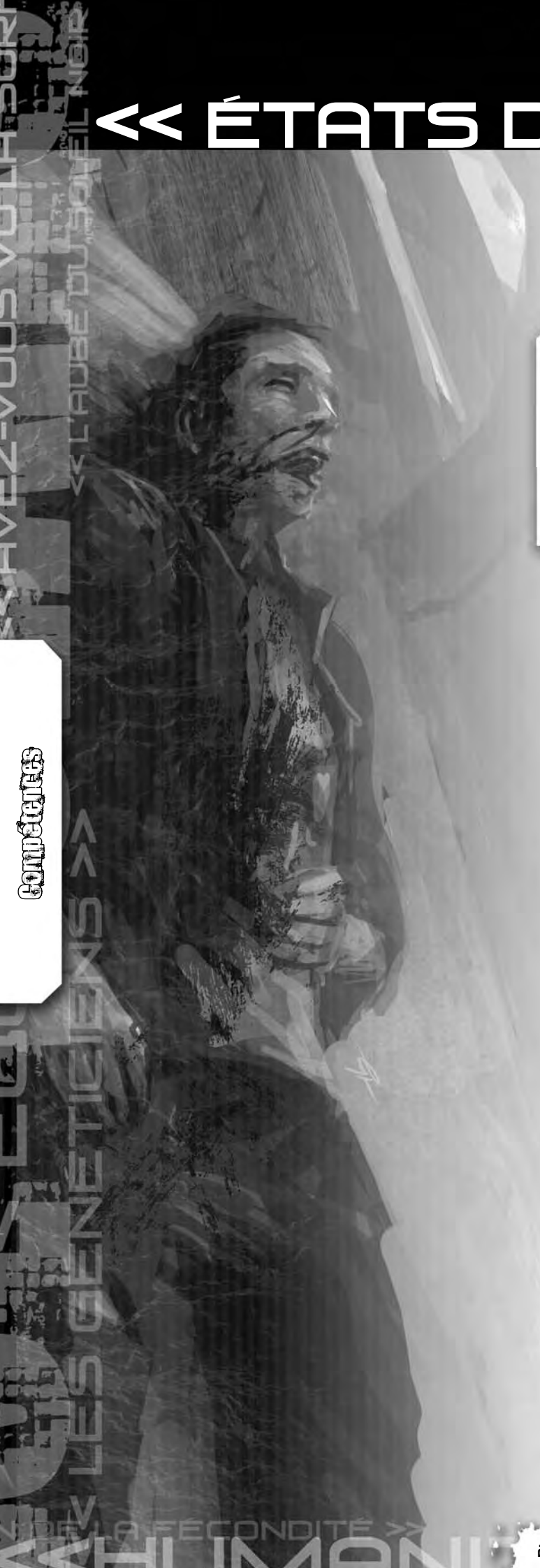
COMBATIVITÉ DES PNJ ET CRÉATURES

Les personnages non-joueurs sont eux aussi soumis aux règles de Moral. Les adversaires prêts à se battre jusqu'à la mort contre les PJ sont peu nombreux : la plupart préféreront fuir ou même se rendre. C'est ce qui fait la différence entre de simples hommes de main anonymes, (mal) payés pour casser un bras ou deux, et des ennemis mortels, qui ont juré d'avoir la tête des personnages. Le meneur de jeu ne devrait donc jamais négliger le fait d'effectuer quelques Tests de Moral pour les PNJ.

Dans le cas d'affrontements mettant en scène de nombreux combattants, il est également possible d'effectuer des Tests de groupe, en fixant un niveau moyen de Moral pour le groupe (par exemple 12 pour un simple gang de voleurs, 15 pour les unités militaires, et plus encore pour un groupe totalement fanatisé) : en cas d'échec, la marge d'échec donne une estimation du nombre d'adversaires en déroute. C'est valable aussi pour d'éventuels groupes alliés aux personnages-joueurs. Notez également qu'un leader disposant d'une bonne Compétence de *Commandement* peut tenter de galvaniser les troupes ou de rallier des combattants en déroute, en leur donnant ainsi un bonus à leur prochain Test de Moral.

Le cas des créatures est légèrement différent, car la plupart d'entre elles chercheront à s'enfuir si elles rencontrent une trop forte opposition. Néanmoins, il existera toujours quelques prédateurs vicieux à l'instinct génétiquement programmé pour le combat. De même, une créature acculée et sans possibilité de fuite sera toujours prête à se battre jusqu'à la mort.

<< ÉTATS DE SANTÉ_



« J'ai retrouvé, dans les ruines d'une cité de l'ancien temps, un petit bout de papier plastifié qui disait : « Ne sortez jamais sans vos préservatifs ! ». Les gens d'avant étaient sacrément sensés, et poètes aussi. Il ne faut en effet jamais sortir sans son patch de stabilisation, et je trouve que le terme « préservatif » est plus approprié que « patch », pour désigner cette petite merveille qui vous empêche de perdre tout votre sang. »

-- Lisvar Rick, pilleur de ruines_

Dans l'univers de **Polaris**, les combats sont violents et dangereux. Les personnages seront confrontés à de nombreux périls, et tôt ou tard, cela finira bien par arriver : l'un d'eux va ramasser un sale coup, dû à une balle de gros calibre, aux crocs d'une créature vicieuse ou aux effets d'un virus microscopique et mortel. Si jamais cela se produit, vous êtes sur le bon chapitre…

Les règles de blessures présentées ici sont volontairement détaillées, pour accroître le sentiment de réalisme et d'âpreté de l'univers de **Polaris**. Si vous ne souhaitez pas vous encombrer de détails, n'hésitez pas à simplifier et à vous passer des nombreuses règles optionnelles qui parsèment ce chapitre. **La seule règle véritablement importante, ici, est celle des seuils de blessures physiques**. Elle permet d'établir un lien entre les points de dommages reçus et la gravité de la blessure subie. Le reste n'est composé que de développements logiques, qui ne doivent surtout pas vous ralentir.

BLESSURES PHYSIQUES_

SEUILS DE BLESSURES

Les blessures physiques sont classées selon leur degré de gravité. À chaque gravité de blessure est associé un **« seuil de blessure »** fixe. Dès que la somme de points de dommages physiques reçus atteignent ou dépassent l'un de ces seuils, le personnage reçoit la blessure correspondante :

SEUIL_	Gravité
5	Blessures légères
10	Blessures moyennes
15	Blessures graves
20	Blessures critiques
25	Blessures mortelles
30	Mort subite/Membre détruit

Note : n'oubliez pas que les règles de Chance permettent de réduire la gravité des blessures subies (voir le chapitre **Tests et actions**, page 202).

COMPTEUR DE BLESSURES (FICHE DE PERSONNAGE)

Le nombre total de blessures qu'un personnage peut recevoir est limité. Dès que son personnage est blessé, le joueur doit alors cocher l'une des cases du compteur de blessures situé ci-dessus et présent sur la fiche de personnage, correspondant à la Localisation touchée et à la gravité de la blessure :

Dans chaque Localisation, lorsque toutes les cases d'une ligne sont cochées et que le personnage subit une nouvelle blessure de cette gravité, le joueur doit alors :

1. **Cocher une case** dans le degré de gravité supérieur
2. **Effacer les blessures** notées dans les cases de la ligne complète

On considère en effet que l'ensemble des blessures subies à un certain niveau de gravité finit par constituer une blessure de gravité supérieure.

Rappel : les règles de Localisation des blessures se trouvent dans le chapitre **Combat**, section **Dommages**, page 229.

COMPTEUR DE BLESSURES_

BLESSURES_	Tête	Corps	Bras droit	Bras gauche	Jambe droite	Jambe gauche
Légères (5)	❑❑❑	❑❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑
Graves (15)	❑❑	❑❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑
Critiques (20)	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑
Mortelles (25)	❑	❑❑	❑	❑	❑	❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort	Mort	❑	❑	❑	❑

DESCRIPTION ET EFFETS DES BLESSURES

Vous trouverez ci-dessous la description des dommages et des traumatismes qui correspondent à chaque type de blessure. Dès qu'un personnage reçoit une blessure, il en subit immédiatement les effets, qui peuvent changer en fonction de l'importance des dégâts et de la Localisation touchée.

BLESSURES LÉGÈRES

Contusions, petites coupures, brûlures au premier degré peu étendues… Ces blessures sont légèrement douloureuses, mais pas au point de gêner sérieusement un personnage. Elles guérissent toutes seules en général et ont très peu de risques de s'aggraver.

- **Malus aux Tests :** -1.
- **Aggravation :** Suractivité.

BLESSURES MOYENNES

Muscles froissés, entorses légères, coupures assez profondes n'ayant toutefois pas touché de vaisseaux sanguins importants, brûlures au second degré (ou au premier degré, étendues)… Ces blessures ne sont pas dangereuses en tant que telles, mais la douleur qu'elles occasionnent commence à être vraiment gênante. Il y a d'autre part des risques (peu élevés, néanmoins) pour que ces blessures s'aggravent, mais surtout dans le cas de conditions insalubres (infections) ou de suractivité.

- **Malus aux Tests :** -3.
- **Aggravation :** Infection, Suractivité.

BLESSURES GRAVES

Muscles ou tendons déchirés, entorses ou luxations graves, os fêlés, coupures profondes ayant atteint un vaisseau sanguin d'importance moyenne, brûlures étendues au second degré… Ces blessures ont causé des dégâts importants, sans être toutefois mortelles dans l'immédiat. La douleur est très prononcée, et les effets commencent à être réellement handicapants (le blessé peut difficilement utiliser un bras ou une jambe blessée, il respire très difficilement avec des côtes fêlées et sera peut-être étourdi ou même inconscient à la suite d'une blessure à la tête). Mal soignées, il y a de bonnes chances pour que ces blessures s'aggravent, ce qui est également systématique en cas de suractivité.

- **Malus aux Tests :** -5.
- **Effets :**
  - **Jambes :** déplacement à l'Allure moyenne maximum.
  - **Corps :** déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus).
  - **Tête :** déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).
- **Séquelles** (Tête seulement)
- **Aggravation :** Infection, Suractivité.

BLESSURES CRITIQUES

Fractures, arrachements ligamentaires graves, éclats d'os ayant perforé un organe ou un vaisseau sanguin important, blessures profondes avec hémorragie importante, brûlures étendues au troisième degré, organe (non vital) endommagé… Ces blessures ont causé de très importants dégâts, qui vont s'aggraver inexorablement si elles ne sont pas soignées. Le blessé est très souvent étourdi, voire inconscient, et a besoin de soins rapides. En l'absence de soins, un très sérieux handicap ou même la mort parfois, est inévitable à plus ou moins court terme.

- **Stabilisation nécessaire,** mais seulement sur les blessures pouvant causer une hémorragie : blessures par balle ou par arme blanche, coupure, perforation, etc. **C'est au MJ de décider si une blessure présente ou non de tels risques.**
- **Malus aux Tests :** -10.
- **Effets :**
  - **Bras :** déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus).
  - **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (aucun malus).
  - **Corps :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).
  - **Tête :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10).
- **Séquelles**
- **Aggravation :** Infection, Suractivité.

BLESSURES MORTELLES

Fractures ouvertes, plaies extrêmement profondes et étendues, hémorragies importantes, brûlures au troisième degré sur l'ensemble du corps, organe vital gravement touché (cœur, poumons, cerveau…)… Ces blessures sont extrêmement graves, et même habituellement fatales, même si la mort n'est pas forcément immédiate, surtout si des organes vitaux sont touchés (Tête et Corps). Le blessé est le plus souvent inconscient. Même s'il ne meurt pas sur le coup, il a besoin de soins immédiats, sinon, la mort est irrémédiable, à court, voire à très court terme, en fonction des organes touchés. Si par chance il survit, les séquelles seront extrêmement importantes.

- **Stabilisation nécessaire !** Mort imminente !
- **Malus aux Tests :** non applicable, le blessé ne peut entreprendre aucune action demandant un Test.
- **Effets :**
  - **Bras :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).
  - **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (malus -5).
  - **Corps :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10).
  - **Tête :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -15).
- **Séquelles**

MORT SUBITE

Corps déchiqueté, tête tranchée, poumons, cœur ou cerveau détruit… à ce niveau de blessures (souvent du à un accident, une explosion, une chute mortelle…), aucun espoir n'est plus permis. Le personnage meurt sur le coup.

MEMBRE DÉTRUIT

Si une blessure équivalente à « Mort subite » est localisée sur un Bras ou une Jambe, le membre en question est arraché ou irrémédiablement détruit (le personnage sera paralysé et ne retrouvera plus l'usage de ce membre). Le personnage ne meurt pas tout de suite, mais subit les effets suivants :

- **Stabilisation nécessaire !** Mort imminente !
- **Malus aux Tests :** non applicable, le blessé ne peut entreprendre aucune action demandant un Test.
- **Effets :**
  - **Bras :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10).
  - **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (malus -10).
- **Séquelles**

Les règles concernant les différents effets des blessures – malus aux tests, Choc, Stabilisation, Aggravation, Séquelles – sont développées dans les sections qui suivent.

SIMPLIFIER LA GESTION DES BLESSURES DES PNJ (OPTIONNEL)

Beaucoup de personnages non-joueurs n'ont **absolument pas** besoin d'un système de blessures aussi détaillé, qui est réservé aux personnages des joueurs, ainsi qu'à leurs adversaires les plus marquants (en gros, un ennemi récurrent, le « grand méchant » du scénario et/ou leurs lieutenants importants. Pour la plupart des adversaires, en cas de blessures, ne tenez compte que de la gravité la plus importante, sans vous encombrer d'une gestion à base de petites cases à cocher.

D'autre part, et sauf exceptions, rappelez-vous qu'il n'est pas nécessaire de tuer un adversaire pour le mettre hors de combat : une Blessure critique est largement incapacitante, et même une Blessure grave devrait normalement faire réfléchir l'adversaire à deux fois avant d'attaquer de nouveau (surtout s'il n'est pas vraiment motivé). De là à dire que, dans le feu de l'action et pour des PNJ mineurs, seules les Blessures d'une valeur supérieure à 15 ou 20 points de Dommages font la différence entre un adversaire prêt à attaquer de nouveau et un adversaire hors de combat… il y a un pas que le MJ ne devrait jamais hésiter à franchir, pour le rythme et l'ambiance de la partie.

MALUS AUX TESTS

Comme vous l'avez vu plus haut, chaque type de blessure impose **un malus à toutes les actions** qu'un personnage blessé pourrait entreprendre : c'est la conséquence de la douleur et du stress. **Ces malus ne sont pas cumulatifs :** quel que soit le nombre de blessures subies (voir **Compteur de blessures**, page 235), on ne prend en compte que le malus le plus élevé, celui qui correspond à la blessure la plus grave (et ce, même si le personnage a reçu plusieurs blessures de même gravité). Ainsi, pour un personnage ayant reçu une Blessure grave (malus : -5) et deux Blessures critiques (malus : -10), le malus final est de -10.

À PROPOS DES MALUS DUS À L'ÉTAT DE SANTÉ

Tous les éléments qui agissent sur l'état de santé du personnage lui imposent un malus à ses Tests : blessures physiques évidemment, mais aussi – si vous utilisez les règles avancées – la fatigue, le stress, les maladies, etc. Si le personnage subit les effets de plusieurs de ces maux, la règle est simple : **les malus ne sont pas cumulatifs, ne prenez donc en compte que le plus important**.

DES MALUS CUMULATIFS ?

il peut sembler curieux de n'appliquer qu'un seul malus unique, même si le personnage a reçu plusieurs blessures. L'objectif de cela est d'abord de simplifier la gestion des malus de blessures, afin d'éviter les calculs inutiles. On considère finalement que la blessure la plus grave éclipse toutes les autres (et ce, même si le personnage a reçu plusieurs blessures importantes de même gravité : après tout, si le personnage a déjà un bras cassé, une fracture de plus ou de moins ne change pas grand-chose…). Si vous souhaitez toutefois tenir compte de toutes les blessures, et adopter un système plus réaliste (mais aussi plus incapacitant), vous pouvez par exemple compter **un malus supplémentaire de -1** pour chaque Localisation ayant reçue une Blessure grave (ou supérieure) en plus de la première.

STABILISATION NÉCESSAIRE !

Sur les blessures les plus importantes (Blessures critiques, mortelles et Membre détruit), l'hémorragie et/ou les dommages aux organes vitaux peuvent avoir des conséquences dramatiques, et même une mort rapide (et pas forcément sans douleur) sur les blessures les plus extrêmes. Toutes ces blessures demandent une stabilisation immédiate, grâce à un Test de *Premiers soins* réussi (voir **Soins et guérison**, **Stabiliser une blessure**, page 237). Sans stabilisation (ou en cas d'échec au Test de *Premiers soins*), les conséquences sont les suivantes :

- **Blessure critique :** outre les effets normaux de la blessure, le personnage n'aura pas de complications pendant un nombre de minutes égal au double de son niveau de Constitution. Au-delà, il doit réussir un Test de Constitution. En cas de réussite, il dispose d'une nouvelle période de (5 + modificateur de réussite) minutes sans aggravation supplémentaire, avant de devoir refaire un Test de Constitution. En cas d'échec, le personnage a perdu trop de sang : la Blessure critique se transforme en Blessure mortelle. ***Note :*** la stabilisation n'est nécessaire que sur les Blessures critiques présentant un risque d'hémorragie (c'est le cas sur une coupure ou une perforation, mais pas forcément sur une fracture ou une brûlure, par exemple).

- **Blessure mortelle/Membre détruit :** le personnage peut survivre pendant un nombre de minutes égal à son niveau de Constitution avant de mourir.

Après la mort, seul un équipement médical de très haute technologie (et les médecins compétents qui vont avec) peut permettre de ramener un personnage à la vie par réanimation, à condition que la durée de la mort ne soit pas supérieure à une dizaine de minutes (une fois ce temps passé, les cellules du cerveau sont irrémédiablement endommagées).

CHOC (OPTIONNEL)

Les Blessures les plus sérieuses peuvent étourdir un personnage, ou même le plonger dans l'inconscience, à cause des dommages physiques, mais aussi de la douleur et de la peur. Vous pouvez utiliser ou non ces règles, en fonction du degré de réalisme que vous souhaitez introduire dans vos parties. Sachez toutefois que les Tests de Choc sont utilisés dans les règles sur les dommages assommants (voir **Dommages étourdissants et assommants**, page 243).

EFFETS DU CHOC

La Résistance au Choc d'un personnage se compose de deux valeurs : le Seuil d'Étourdissement et le Seuil d'Inconscience. Effectuer un Test de Choc revient à lancer 1D20, et à comparer le résultat avec ces deux seuils :

- **Si le résultat est inférieur ou égal au Seuil d'Étourdissement,** le Test est réussi. Le personnage ne subit pas les effets du Choc.
- **Si le résultat est supérieur au Seuil d'Étourdissement, tout en restant inférieur ou égal au Seuil d'Inconscience,** le personnage est *Étourdi*.
- **Si le résultat est supérieur au Seuil d'Inconscience,** le personnage est *Inconscient*.

Attention, certaines blessures imposent un malus au Test de Choc (voir **Description et effets des blessures**, page 235). Ce malus est rappelé sur la fiche de personnage, à côté des cases de blessures.

Un personnage *Étourdi* est sonné et désorienté. Il ne peut plus attaquer (mais peut toujours tenter de se défendre) et subit un malus de -5 à toutes ses actions (en plus du malus normal occasionné par la blessure). Titubant et chancelant, sa vitesse de déplacement maximum est l'Allure moyenne, au maximum (s'il veut se déplacer à une vitesse plus élevée, il doit réussir un Test d'Adaptation ou tomber au sol).

Un personnage *Inconscient* s'est tout simplement évanoui. Il ne peut bien entendu ni agir, ni se déplacer, et n'est pas du tout conscient de ce qui se passe autour de lui.

DURÉE DU CHOC

La durée de l'Étourdissement ou de l'Inconscience dépend de la gravité de la Blessure qui a entraîné le Test de Choc, ainsi que de sa Localisation (un Échec critique suivi d'une Catastrophe peut aggraver les choses), comme indiqué dans la table située en bas de page.

Stabilisation nécessaire : le personnage ne peut pas reprendre ses esprits tant que sa blessure n'a pas été stabilisée.

Coma léger : le personnage ne peut être réanimé tant que le coma n'est pas terminé. Le joueur doit alors effectuer un Test de Chance toutes les 1D6 heures : en cas de réussite, le personnage sort du coma. Au-delà d'une journée sans réussite, le Test doit être effectué une fois par jour, et au-delà d'une semaine, une fois par semaine… Des moyens médicaux de haute technologie peuvent tout à fait offrir un bonus aux Tests de Chance (de +1 à +5, au choix du MJ).

Coma profond : le personnage ne peut être réanimé tant que le coma n'est pas terminé. En cas de coma léger, le joueur doit alors effectuer un Test de Chance par jour, avec un niveau divisé par deux : en cas de réussite, le personnage sort du coma. Au-delà de 7 jours sans réussite, le Test doit être effectué une fois par semaine, et au-delà de 4 semaines, une fois par mois… Des moyens médicaux de haute technologie peuvent tout à fait offrir un bonus aux Tests de Chance (de +1 à +5, au choix du MJ).

Note : un personnage *Inconscient* qui se réveille est automatiquement *Étourdi* pendant 1D6 minutes.

SOINS ET GUÉRISON

STABILISER UNE BLESSURE

La Compétence *Premiers soins* permet de soigner les blessures mineures (voir **Premiers soins**, page 199), mais aussi et surtout de stabiliser toutes celles qui ont besoin de l'être (c'est donc une Compétence nécessaire à tout bon urgentiste…) : les Blessures critiques avec hémorragie, les Blessures mortelles et les Membres détruits.

ÉTOURDISSEMENT, INCONSCIENCE ET CATASTROPHES

BLESSURE REÇUE_	Localisation	Étourdissement	Inconscience	Catastrophe
Grave	Tête	2 TC *	2 minutes	1D6 minutes
	Corps	1 TC	1 minute	1 minute
Critique	Tête	3D6 TC	3D6 minutes	Coma léger
	Corps	2D6 TC	2D6 minutes	3D6 minutes
	Bras/Jambes	1D6 TC	1D6 minutes	2D6 minutes
Mortelle	Tête	3D6 minutes	Coma léger **	Coma profond **
	Corps	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire **
	Bras/Jambes	1D6 minutes	2D6 minutes	Stabilisation nécessaire
Membre détruit	Bras/Jambes	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire

* *Tour de combat* ** *Spécial, voir page 237*

Le personnage qui tente de stabiliser une blessure doit effectuer un Test de *Premiers soins*, avec le malus suivant :

- **Blessures critiques :** +0
- **Blessures mortelles (Bras, Jambe) ou Membres détruits :** -3
- **Blessures mortelles (Tête, Corps) :** -5

Les Blessures doivent être traitées Localisation par Localisation, les degrés de gravité les plus élevés étant logiquement prioritaires. Si, sur le Compteur de blessures, la ligne du degré de blessure traitée comporte plus d'une case cochée, l'intervenant subit un malus supplémentaire de -2 au Test de *Premiers soins*. Chaque tentative nécessite un temps d'intervention de base de 10 minutes, auquel il faut *retrancher* le modificateur de réussite, ou *ajouter* le modificateur d'échec. D'autre part, l'intervenant doit avoir une trousse médicale complète à sa disposition, sinon il subit un malus supplémentaire de -5 à son Test de *Premiers soins*.

En cas de réussite, la blessure a été stabilisée. Une Blessure mortelle reste toutefois extrêmement préoccupante, et nécessite une attention constante de la part de l'intervenant. Le MJ peut fort bien demander de nouveaux Tests de *Premiers soins* si la situation l'exige (par exemple au bout d'un nombre de minutes égal au niveau de Constitution du blessé). Un personnage ayant reçu une telle blessure devrait en effet être immédiatement emmené à l'hôpital ou confié à un chirurgien compétent et équipé du matériel nécessaire. En cas d'échec, la stabilisation a échoué, et l'intervenant a perdu du temps (n'oubliez pas que la durée de survie du blessé est limitée).

DURÉE DE GUÉRISON ET SOINS NÉCESSAIRES

Pour chaque gravité de blessure, le tableau ci-dessous indique les temps de guérison et les types de soins nécessaires.

Chaque blessure possède une **durée de guérison,** exprimée en jours ou en semaines. C'est la durée minimum nécessaire pour qu'une blessure diminue et se transforme en une blessure de gravité inférieure. Ainsi, au bout de 3 semaines, une Blessure mortelle a la possibilité de se transformer en Blessure critique. Les Blessures voient leur gravité décroître peu à peu, jusqu'à disparaître totalement.

Note : un Membre détruit devient une Blessure critique.

Néanmoins, pour qu'une blessure guérisse aussi facilement, il faut pour cela que certaines conditions soient remplies. La plupart des blessures nécessitent des soins médicaux, notamment. C'est même impératif pour certaines d'entre elles. Comme l'indique la colonne **Soins nécessaires**, toutes peuvent être traitées par un Test de *Médecine*, les moins graves peuvent également être soignées par un simple Test de *Premiers soins*. Enfin, les plus graves nécessitent aussi un Test réussi de *Chirurgie* avant toute phase de soins médicaux.

Le tableau indique également le modificateur de Difficulté à appliquer au Test, en fonction de la gravité de la blessure. Notez que ces Difficultés correspondent à des conditions de soins correctes : un environnement sain, du matériel médical et des médicaments disponibles, un bloc opératoire normalement équipé. Si le médecin est obligé de soigner un blessé sans matériel approprié (instruments et pansements stériles, médicaments, etc.), les malus peuvent être augmentés de 3 à 5 points, selon la situation. Un chirurgien sans matériel **ne peut pas** opérer le blessé… Dans ce dernier cas, le MJ peut soumettre le personnage à un Test contre l'infection, ou aggraver les séquelles des blessures. À l'inverse, le MJ peut diminuer les malus, si le blessé est soigné dans un hôpital disposant d'une grande technologie médicale.

Les blessures sont traitées Localisation par Localisation, quel que soit le nombre de cases cochées sur chaque ligne de blessure (pour simplifier, disons qu'en fait le médecin guérit un « bras » ou une « jambe », plutôt qu'une « blessure sur le bras » ou « sur la jambe »…). Chaque case de blessure cochée en plus de la première impose toutefois un malus cumulatif supplémentaire de -2 au Test à effectuer. De plus, certaines blessures exigent des **Soins constants**, ce qui signifie que le Test de *Médecine* doit être effectué chaque semaine.

En cas de réussite, la guérison est en bonne voie, et le blessé se remet normalement. S'il est arrivé à la fin de la période de guérison qui correspond à sa blessure, celle-ci diminue d'un niveau de gravité. Un échec force le blessé à effectuer un (et un seul) Test de Constitution pour la période en cours, pour lutter contre les effets de l'Infection (voir **Aggravation des blessures** et **Infection**, ci-dessous)… Une Catastrophe équivaut à une absence totale de soins : le blessé est alors entièrement soumis aux règles d'Infection, et doit donc effectuer un Test de Constitution tous les deux jours pendant la période de guérison en cours.

Les Blessures légères guérissent naturellement toutes seules, et certaines blessures de gravité moyenne (Blessures moyennes et graves) peuvent éventuellement se passer de soins médicaux. Le blessé ne peut alors compter que sur ses capacités de guérison naturelle. Néanmoins, toutes les blessures non soignées ET réclamant des soins risquent de s'aggraver par l'infection (voir **Aggravation des blessures** et **Infection**, ci-dessous).

AGGRAVATION DES BLESSURES

Toute blessure non soignée (ou mal soignée) est susceptible de s'aggraver, et d'entraîner des désagréments plus ou moins importants (ou même la mort du personnage dans le cas des Blessures mortelles). Deux facteurs peuvent entraîner une Aggravation : l'infection et la suractivité.

DURÉE DE GUÉRISON ET SOINS NÉCESSAIRES

BLESSURES_	Durée de guérison	Guérison naturelle ?	Soins nécessaires	Difficulté	Soins constants ?
Blessures légères	1 jour	Oui	Aucune	-	Non
Blessures moyennes	3 jours	Oui	*Médecine* ou Premiers soins	+5	Non
Blessures graves	1 semaine	Oui	*Médecine* ou *Premiers soins*	+3	Non
Blessures critiques	3 semaines	Non	*Médecine*	+0	Oui
Blessures mortelles	5 semaines	Non	*Chirurgie* + *Médecine*	*Bras/Jambe :* -3 *Corps :* -5 *Tête :* -7	Oui
Membres détruits	3 semaines	Non	*Chirurgie* + *Médecine*	-3	Oui



INFECTION

À partir d'un certain degré de gravité, les blessures risquent de s'infecter (ou de générer d'autres complications comparables), si elles ne sont pas soignées (voir « Soins et guérison », plus haut). **Tous les deux jours,** et pour chaque Localisation présentant une ou plusieurs blessures susceptibles de s'infecter et qui n'a pas été soignée correctement, le joueur doit effectuer un Test de Constitution pour son personnage, avec le modificateur indiqué ci-dessous, et appliquer les effets correspondant au résultat obtenu :

BLESSURES MOYENNES

Modificateur de +5 au Test de Constitution.

- **Test réussi :** pas d'infection sur cette Localisation, la guérison se poursuit normalement.
- **Test raté :** infection légère, le joueur doit cocher une case de blessure supplémentaire sur la ligne des Blessures moyennes (avec le risque de dépasser la capacité de cette ligne, et donc de subir une blessure de gravité supérieure).

BLESSURES GRAVES

Aucun modificateur au Test de Constitution, mais un malus cumulatif de -2 pour chaque case de blessure cochée en plus de la première.

- **Test réussi :** les blessures de la Localisation en question ne s'infectent pas, mais pour chaque période de deux jours qui passe sans que la blessure ait été correctement soignée, le Test de Constitution subit un malus cumulatif de -2 (aucun malus le premier jour, -2 le deuxième jour, -4 le troisième jour, etc.).
- **Test raté :** infection légère, les blessures de la Localisation s'infectent légèrement. Le joueur doit cocher une case de blessure supplémentaire sur la ligne des Blessures graves.

BLESSURES CRITIQUES

Modificateur de -5 au Test de Constitution, plus un malus cumulatif de -2 pour chaque case de blessure cochée en plus de la première.

- **Test réussi :** malgré la réussite, les blessures de la Localisation s'infectent inévitablement par manque de soins. Le joueur doit cocher une case de blessure supplémentaire sur la ligne des Blessures critiques.
- **Test raté :** les blessures de la Localisation s'infectent. Le joueur doit cocher une case de blessure supplémentaire sur la ligne des Blessures critiques. De plus, pour chaque période de deux jours qui passe sans que la blessure ait été correctement soignée, le Test de Constitution subit un malus cumulatif de -2 (aucun malus le premier jour, -2 le deuxième jour, -4 le troisième jour, etc.).

BLESSURES MORTELLES/MEMBRES DÉTRUITS

Modificateur de -10 au Test de Constitution, plus un malus cumulatif de -2 pour chaque case de blessure cochée en plus de la première.

- **Test réussi :** malgré la réussite, les blessures de la Localisation s'infectent inévitablement par manque de soins, et dégénèrent en gangrène avancée. Le blessé survit pendant un

nombre d'heures égal à sa Constitution, puis meurt d'une septicémie (empoisonnement du sang à cause de l'infection). Si la blessure est localisée sur une jambe ou un bras, l'amputation est inévitable pour sauver le blessé. Dans les autres Localisations, il n'y a rien à faire, à part peut-être une opération chirurgicale doublée de soins médicaux de très haute technologie.

- **Test raté :** comme ci-dessus, mais le blessé ne peut survivre qu'un nombre d'heures égal à la moitié de son niveau de Constitution.

Note : si le personnage se trouve dans un environnement particulièrement insalubre 5 (rue, navire, ou pire, égouts), le meneur de jeu peut même imposer un malus supplémentaire (de -3 à -5, selon la situation).

SURACTIVITÉ

Un personnage blessé est censé se reposer (et se faire soigner…), pour récupérer de ses blessures. S'il reste actif, physiquement, ses blessures ne peuvent que s'aggraver. Bien entendu, le degré d'activité physique nécessaire pour causer une telle aggravation dépend de la gravité de la blessure :

- **Blessures légères :** activités physiques très intensives (combats incessants, entraînement intensif, travail physique éprouvant…).
- **Blessures moyennes :** activités physiques intensives (entraînement ou travail physique normal).
- **Blessures graves :** la plupart des activités et travaux physiques.
- **Blessures critiques :** tout ce qui peut empêcher un personnage de se reposer calmement…

C'est au MJ de juger si l'activité d'un personnage est susceptible d'aggraver ses blessures, en se basant sur les indications ci-dessus. S'il juge qu'une aggravation pour cause de suractivité est plausible, le joueur doit alors cocher une case supplémentaire sur la ligne correspondant à la blessure la plus grave. Si plusieurs Localisations comportent des blessures de même gravité, la Localisation touchée est tirée au sort.

SÉQUELLES (OPTIONNEL)

Les blessures les plus importantes (Blessures critiques, mortelles et Membres détruits) peuvent laisser des séquelles irréversibles (certaines étant d'ailleurs évidentes, pour un Membre détruit notamment). Pour chaque blessure présentant un risque de séquelle, lancez 1D10 dans la table appropriée, ci-dessous. Il faudra peut-être adapter les effets indiqués en fonction de la situation et des causes de la blessure (blessures par arme tranchante, par arme contondante, par balle, etc.).

Dans la plupart des cas, une opération chirurgicale – coûteuse – peut régler le problème (chirurgie esthétique, reconstruction d'organe, implantations de nouveaux organes, remplacements cybernétiques, etc.). Les pertes de niveaux d'Attributs sont toutefois définitives.

BLESSURES À LA TÊTE

Blessures graves :

1-5	**Pas de séquelle.**
6-7	**Cicatrice légère,** aucun effet.
8-9	**Quelques dents cassées.** Quel sourire ravageur !
10	**Nez cassé.** La blessure est sans gravité, mais très douloureuse : toute nouvelle blessure à la tête entraîne un Test de résistance au Choc avec un malus de -5.

Note : les Blessures graves touchant d'autres Localisations ne laissent que des cicatrices, sans autre effet secondaire.

Blessures critiques :

1-4	**Cicatrice légère,** aucun effet.
5-6	**Mauvaise cicatrice,** malus de -3 aux Tests visant à inspirer confiance, à séduire, etc.
7	**Mâchoire cassée,** le personnage ne peut pas s'alimenter normalement tant que la blessure n'est pas guérie.
8	**Nez cassé.** La blessure est sans gravité, mais très douloureuse : toute nouvelle blessure à la tête entraîne un Test de résistance au Choc avec un malus de -5. Si la blessure s'est infectée, le personnage gagne le Désavantage Sens diminué (Odorat).
9	**Oreille arrachée,** le personnage gagne le Désavantage Sens diminué (Ouïe).
10	**Œil touché.** Si la blessure s'est infectée, le personnage gagne le Désavantage Sens diminué (Vue).

Blessures mortelles :

1-2	**Cicatrice légère,** aucun effet.
3	**Mauvaise cicatrice,** malus de -3 aux Tests visant à inspirer confiance, à séduire, etc.
4	**Cicatrice horrible,** malus de -5 aux Tests visant à inspirer confiance, à séduire, etc.
5	**Mâchoire arrachée,** le personnage ne peut pas s'alimenter normalement tant que la blessure n'est pas guérie. Présence -2, malus de -7 aux Tests visant à inspirer confiance, à séduire, etc. Après la guérison, il ne pourra plus parler tant qu'il n'aura pas subi une opération de chirurgie esthétique susceptible de lui reconstituer une mâchoire.
6	**Cordes vocales endommagées,** le personnage ne peut plus parler qu'à travers un murmure rauque.
7	**Nez arraché,** le personnage gagne le Désavantage Sens diminué (Odorat), Présence -2, malus de -7 aux Tests visant à inspirer confiance, à séduire, etc.
8	**Tympan détruit,** le personnage gagne le Désavantage Sens diminué (Ouïe), et ne peut plus plonger à plus de 2 mètres de profondeur sans combinaison ou armure pressurisée.
9	**Œil crevé,** le personnage gagne le Désavantage Sens diminué (Vue), malus de -5 aux Tests visant à inspirer confiance, à séduire, etc.
10	**Cerveau endommagé,** relancez 1D6 (c'est l'un des rares cas où une opération chirurgicale ne servira à rien) :

- **1-3 :** pertes de mémoire, le personnage a du mal à se souvenir de choses banales, il oublie les noms, les dates, etc.
- **4 :** Présence -1
- **5 :** Adaptation -1
- **6 :** Intelligence -1

Règle optionnelle (personnage aveugle) : un personnage définitivement aveugle (à la suite d'une infirmité, d'un accident ou d'une blessure) gagne un bonus de +3, applicable sur les Tests de Perception concernant directement l'ouïe, le toucher et l'odorat.

BLESSURES AU CORPS

Blessures critiques :

1-6	**Cicatrice légère,** aucun effet.
7-8	**Muscle touché/côtes brisées,** même après guérison, le personnage subit un malus de -3 à toutes ses actions physiques pendant 1D6 semaines.
9-10	**Organe interne touché,** même après guérison, le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques pendant 2D6 semaines.

Blessures mortelles :

1-3 **Cicatrice légère,** aucun effet.

4-6 **Organe interne touché,** même après guérison, le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques pendant 2D6 semaines.

7 **Cage thoracique enfoncée,** Constitution -1. Sans une intervention chirurgicale, le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques.

8 **Poumon perforé,** Constitution -1. Sans une intervention chirurgicale, le personnage subit un malus de -7 à toutes ses actions physiques.

9 **Colonne vertébrale touchée.** Sans une intervention chirurgicale, le personnage ne peut plus se déplacer qu'à l'Allure lente, et subit un malus de -7 à toutes ses actions physiques.

10 **Organe interne détruit, Constitution -2.** Le personnage est alité et doit absolument subir une opération pour remplacer l'organe détruit.

BLESSURES AUX BRAS

Blessures critiques :

1-6 **Cicatrice légère,** aucun effet.

7 **Doigts cassés,** même après guérison, le personnage subit un malus de -5 à toutes les actions demandant de la précision, et nécessitant l'utilisation de cette main, pendant 1D6 semaines.

8 **Main/poignet abîmé(e),** même après guérison, le personnage subit un malus de -5 à toutes les actions demandant de la précision ou de la force, et nécessitant l'utilisation de cette main, pendant 2D6 semaines.

9 **Muscle touché/articulation abîmée/fracture grave du bras ou de l'épaule,** même après guérison, le personnage subit un malus de -5 à toutes les actions physiques nécessitant l'usage de ce bras, pendant 2D6 semaines.

10 **Doigts arrachés,** le personnage subit un malus de -3 aux actions demandant de la précision et de -5 aux actions nécessitant de la force, lorsqu'il utilise cette main.

Blessures mortelles :

1-3 **Cicatrice légère,** aucun effet.

4-7 **Main/poignet abîmé(e) :** le personnage subit un malus de -5 à toutes les actions demandant de la précision ou de la force, et nécessitant l'utilisation de cette main.

8-10 **Muscle/articulation détruit(e),** Force -1, le personnage subit un malus de -5 à toutes les actions physiques nécessitant l'usage de ce bras.

Membres détruits :

1-4 **Main tranchée/détruite.**

5-7 **Avant-bras tranché/détruit.**

8-10 **Bras tranché/détruit.**

BLESSURES AUX JAMBES

Blessures critiques :

1-6 **Cicatrice légère,** aucun effet.

7-8 **Pied/cheville/genou cassé(e),** même après guérison, le personnage ne peut plus courir et subit un malus de -5 à toutes les actions nécessitant l'utilisation de cette jambe, pendant 1D6 semaines.

9-10 **Muscle touché/articulation abîmée/fracture grave,** même après guérison, le personnage ne peut plus courir et subit un malus de -5 à toutes les actions nécessitant l'utilisation de cette jambe, pendant 2D6 semaines.

Blessures mortelles :

1-3 **Cicatrice légère,** aucun effet.

4-7 **Muscle/articulation abîmé(e) :** le personnage ne peut plus courir (Allure rapide maximum), et subit un malus de -5 à toutes les actions nécessitant l'utilisation de cette jambe.

8-10 **Muscle/articulation détruit(e),** Coordination -1, le personnage ne peut plus courir (Allure moyenne maximum), et subit un malus de -5 à toutes les actions nécessitant l'utilisation de cette jambe.

Membres détruits :

1-4 **Pied tranché/détruit.**

5-7 **Jambe tranchée/détruite,** au niveau du genou.

8-10 **Jambe tranchée/détruite,** au niveau de la cuisse ou de l'aine.

SOUFFLE (OPTIONNEL)

L'Attribut secondaire Souffle indique le nombre de Tours de combat pendant lesquels un personnage peut retenir sa respiration. Il faut un Tour de combat complet pour prendre sa respiration : si le personnage est surpris et n'a pas le temps de se préparer, son niveau de Souffle doit être divisé par deux. Retenir sa respiration permet bien entendu d'échapper à la noyade, en cas d'immersion, mais peut aussi être utile si le personnage veut éviter de s'asphyxier par manque d'oxygène ou de respirer un gaz nocif.

Dès qu'un personnage retient sa respiration, il commence à perdre des points de Souffle (le compteur de Souffle de la fiche de personnage peut être utilisé pour gérer tout cela). Le rythme auquel un personnage perd ses points de Souffle dépend de l'intensité de son activité :

- **Personnage immobile :** perte d'1 point de Souffle par Tour de combat.
- **Activité modérée (nage peu rapide, marche…) :** perte de 2 points/Tour.
- **Activité intense (nage rapide, course…) :** perte de 3 points/Tour.
- **Activité très intense (combat…)** : perte de 4 points/Tour.

Lorsqu'un personnage a épuisé tous ses points de Souffle, il peut encore effectuer un Test d'*Athlétisme* : le modificateur de réussite (s'il est égal à 1 ou plus) indique le nombre de Tours de combat qu'il gagne avant de devoir faire un nouveau Test. À chaque nouveau Test, le personnage subit un malus cumulatif égal à la valeur du nombre de points de Souffle perdus, en fonction de son activité (par exemple -2 pour une activité modérée, -3 pour une activité intense, etc.). Dès qu'un Test d'Athlétisme est raté, le personnage commence à se noyer (voir **Noyade**, dans **Autres sources de dommages**, page 244), à s'asphyxier ou à subir les effets du gaz nocif (qui n'est pas forcément mortel, il peut s'agir d'un gaz lacrymogène ou soporifique.

HYPERVENTILATION (OPTIONNEL)

Avant de retenir sa respiration, un personnage peut avoir envie de recourir à des techniques d'hyperventilation pour améliorer ses performances, en augmentant fortement son rythme et son amplitude respiratoire. Cette méthode est toutefois dangereuse, car elle a pour effet de tromper la vigilance et les réflexes naturels du corps, concernant son besoin

en oxygène, et peut entraîner une syncope imprévisible. En terme de jeu, avant que le personnage ne retienne son souffle, **le MJ doit effectuer secrètement un Test d'*Athlétisme* pour le joueur**. Ce dernier ne doit pas être averti du résultat du Test, pour simuler les effets réels d'une hyperventilation ratée. En cas de réussite, le modificateur de réussite indique le nombre de Tours de combat supplémentaires dont le personnage dispose, en plus de son niveau habituel de Souffle. En cas d'échec, le modificateur doit être retranché du niveau de Souffle.

Note : pour employer une technique d'hyperventilation, le personnage doit avoir un peu de temps devant lui avant de retenir son souffle (comptez une dizaine de Tours de combat, soit à peu près une minute). Il ne peut faire aucune autre action pendant ce temps.

AUTRES SOURCES DE DOMMAGES PHYSIQUES_

ACIDE

La plupart des acides infligent des Dommages progressifs (comme les Dommages dus au feu), à un certain rythme et pendant une certaine période, ou jusqu'à ce que l'agent corrosif soit neutralisé d'une manière ou d'une autre. Les Dommages subis dépendent de la puissance de l'acide. Quand on est soumis à une atmosphère corrosive (les pluies acides de la Surface par exemple), on subit les Dommages jusqu'à ce qu'on sorte de la zone dangereuse. L'effet de l'acide peut alors persister pendant 1D6 Tour(s) de combat (où jusqu'à la neutralisation de l'agent corrosif). Enfin, certaines substances affectent certains matériaux et pas d'autres. Il est donc utile de préciser si la substance ronge le métal, la chair, etc. Généralement, le produit ou la méthode permettant de neutraliser l'acide est également indiqué.

CHUTES

Les Dommages d'une chute dépendent principalement de la hauteur :

- **Niveau du sol :** 1D6 si le personnage était en train de courir à l'Allure maximale (ou s'il obtient une Catastrophe sur un Test d'*Acrobatie/Équilibre*, voir plus bas), 1 Localisation touchée.
- **1 m :** 1D6, 1 Localisation touchée.
- **2 m :** 1D10, 1 Localisation touchée.
- **3 m :** 2D10, 1 Localisation touchée.
- **4 m :** 3D10, 1D3 Localisation(s) touchée(s).
- **Au-delà :** +1D10/mètre, 1D3+3 Localisation(s) touchée(s).
- **Au-delà de 10D10 :** il s'agit de dommages massifs…

Les Localisations touchées sont déterminées au hasard, sur la table des Localisations du combat à distance. La protection offerte par l'armure est réduite de moitié.

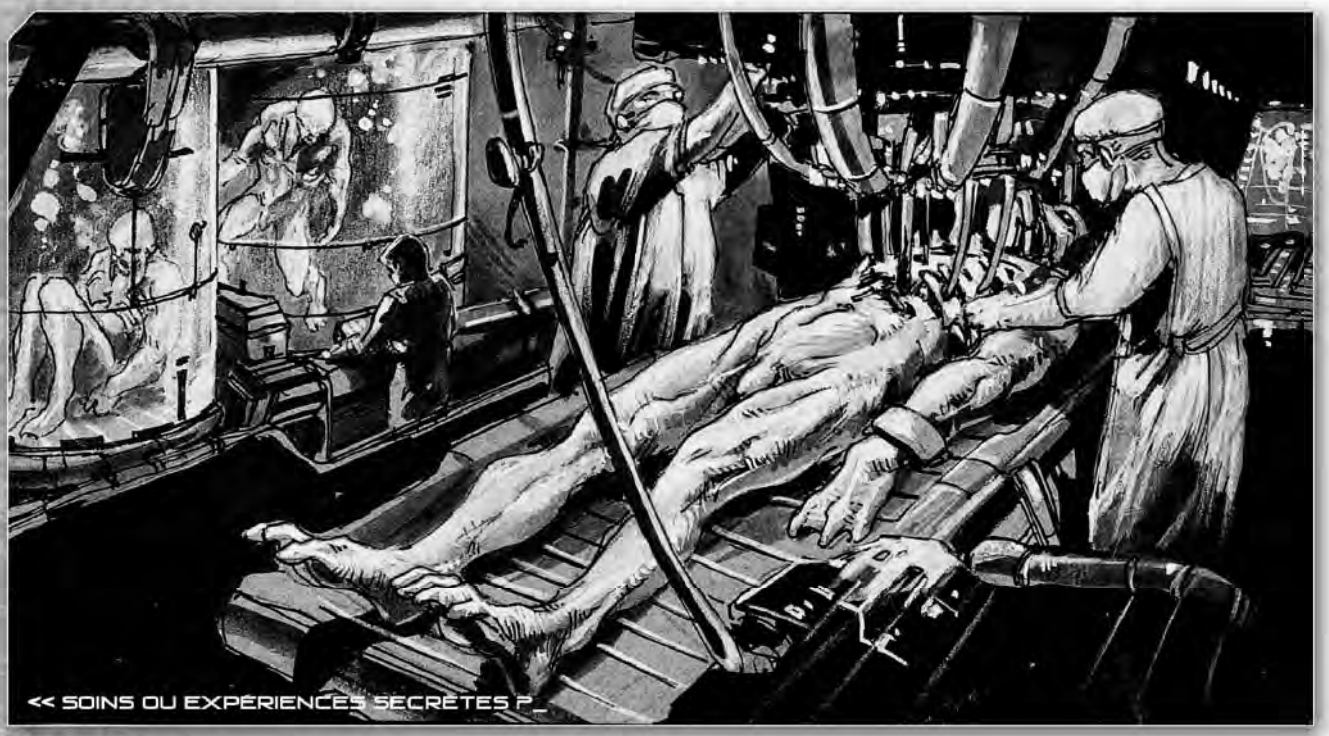
Note : si le personnage tombe sur un terrain très accidenté/encombré (gravas, ferraille, tessons de verre), les Dommages sont augmentés de 1D10 points.

Un personnage qui chute, et qui est en mesure de contrôler sa chute*, a le droit de faire un Test d'*Acrobatie/Équilibre*, avec un malus dont la valeur est égale à la hauteur de la chute x 2 (par exemple -4 pour une chute de 2 mètres). En cas de réussite, les Dommages sont réduits de 1D6 + modificateur de réussite. Au-delà de 5 mètres, il est impossible de réduire les Dommages d'une chute.

** Si le MJ n'est pas certain, il peut demander un Test de Réaction. C'est également approprié si la chute est soudaine (par exemple si le sol se dérobe sous les pieds du personnage ou si on le pousse dans le vide par surprise).*

DÉCOMPRESSION

Techniquement, la décompression est susceptible d'affecter l'ensemble du corps mais, pour simplifier, nous localiserons les Dommages physiques dans le Corps. Un personnage qui ne respecte pas les paliers de décompression alors qu'il respire du mélange subit **à chaque Tour** 1D10 points de Dommages physiques dans le Corps (ces Dommages peuvent même passer à 2D10, si le personnage a manqué plusieurs paliers). Le seul moyen d'arrêter le phénomène est de placer l'individu en caisson hyperbare, ou de le redescendre au dernier palier respecté (si c'est possible…). Le personnage devra alors respecter le temps de décompression nécessaire.



DOMMAGES ÉTOURDISSANTS ET ASSOMMANTS

En plus des Dommages physiques habituels, certaines armes sont capables de causer des « Dommages de Choc » capable d'étourdir ou d'assommer un personnage. Il s'agit en général d'armes lourdes et/ou contondantes, qui créent ces Dommages étourdissants lorsqu'elles touchent la tête de l'adversaire. La marche à suivre est simple, lorsqu'une attaque avec une telle arme est localisée sur la Tête :

- **Faites le jet de dés correspondant aux Dommages physiques de l'arme** et comparez comme d'habitude le total aux seuils de blessure du personnage. Notez l'éventuelle blessure qui en résulte (ne vous occupez pas du Choc à cette étape).
- **Faites ensuite le jet de dés correspondant aux Dommages additionnels de Choc de l'arme (la Résistance aux blessures du personnage s'applique).** Ajoutez ces Dommages additionnels au total de Dommages physiques obtenu précédemment.
- **Comparez ce nouveau total aux seuils de blessure de l'adversaire :** celui-ci doit tout simplement effectuer un Test de Résistance au Choc, correspondant au seuil de blessure atteint (voir **Description et effet des blessures**, page 235), et en subir les éventuels effets.

Les Dommages de Choc ne sont que virtuels, ils ne causent pas de blessures physiques mais augmentent la Difficulté du Test de résistance au Choc. Ainsi, on peut frapper quelqu'un avec une matraque, en ne lui causant qu'une grosse bosse (Dommages physiques faibles), mais l'assommer tout de même (Dommages de Choc importants).

N'oubliez pas qu'avec une arme normale, créer des Dommages additionnels de Choc n'est possible que sur un coup localisé à la tête. Quelques armes cependant ne causent que des Dommages de Choc (les armes électriques par exemple). Dans ce cas, la procédure ne change pas, il suffit juste de comparer les Dommages de Choc aux seuils de blessure du personnage, et d'appliquer le malus indiqué au Test de résistance au Choc. La victime ne subira que les effets de celui-ci.

FAIM ET SOIF

Un personnage qui souffre de malnutrition ou de sous-alimentation voit ses niveaux de Force, de Constitution et de Volonté divisés par deux. Il gagne d'autre part un niveau de Fatigue automatique par mois (niveau maximum : Très fatigué). Un personnage qui ne mange rien perd 1 point de Force et 1 point de Constitution par semaine. Si l'un de ces deux Attributs tombe en dessous de 3, il meurt d'inanition. Il gagne un niveau de Fatigue automatique par semaine (niveau maximum : Épuisé). Si le personnage recommence à s'alimenter normalement, il lui faudra tout de même quelques semaines, voire quelques mois pour retrouver ses niveaux d'Attributs. Le froid oblige les individus à s'alimenter plus souvent.

Le manque d'eau potable a des effets encore plus radicaux : personne ne peut survivre plus de trois jours sans boire, dans des conditions normales (un ou deux jours seulement en cas de forte chaleur). Pour chaque jour passé sans boire, le personnage subit un malus de -5 à tous ses Tests.

FEU

Les Dommages dus au feu dépendent de l'intensité de celui-ci, ainsi que du temps d'exposition, mesuré en Tours de combat, jusqu'à ce que les flammes soient éteintes ou que le personnage ne soit plus exposé à celles-ci :

- **Une petite flamme :** 1D6/Tour, sur la Localisation exposée.
- **Un feu de taille moyenne :** 1D10/Tour, sur la Localisation exposée. Des vêtements qui prennent feu sur un personnage infligent ce genre de dommages.
- **Un grand feu :** 2D10/Tour, sur 1D3 Localisation(s). Un personnage aspergé de liquide inflammable auquel on met le feu subit ce genre de dommages (c'est, de plus, un feu très difficile à étouffer).
- **Un brasier :** 3D10/Tour.

Certaines tenues de protection ignifugées permettent de réduire considérablement les dommages dus au feu. N'oubliez pas non plus qu'un incendie peut aussi avoir d'autres effets néfastes : fumées toxiques, asphyxiantes et aveuglantes, chaleur intense ou même raréfaction de l'oxygène dans un lieu clos ! Enfin, être confronté à un feu important est un événement qui peut être extrêmement stressant, notamment pour les personnages vulnérables (les hybrides par exemple) ou pour la plupart des animaux, qui feront tout pour prendre la fuite.

BLESSURES DUES AU FEU (OPTIONNEL)

Les blessures infligées par les flammes sont atroces ; elles s'infectent terriblement vite et, surtout, sont intolérables pour l'organisme. La Difficulté des soins subit un malus de -5 et le temps de guérison est doublé, sauf si la victime est plongée dans une cuve de guérison ou si elle est traitée avec un medkit antibrûlure (c'est la même chose qu'un medkit, mais spécialisé dans les brûlures). Les Tests contre l'infection (s'il y en a) doivent être effectués tous les jours, avec un malus supplémentaire de -3. Enfin, en cas de blessure au visage, les séquelles sont radicales : à cause des cicatrices, le personnage perd 1 point de Présence par Blessure grave, 3 points par Blessure critique et 5 points par Blessure mortelle. Il faudra une lourde et coûteuse opération de chirurgie esthétique pour réparer tout cela.

FROID

Dans les fonds marins, le froid est un danger redoutable. Nul besoin d'être plongé dans une eau glacée pour en ressentir les effets : quelques générateurs en panne et c'est toute une station ou tout un navire qui se refroidit lentement… Le froid est de plus en plus dangereux au fur et à mesure que la température baisse, pouvant plonger un personnage dans l'inconscience ou même créer des engelures terribles :

- **Froid (entre 10 et 15°C) :** à cette température, le froid n'a pas encore de réels effets physiques, mais épuise l'organisme. Le personnage doit se soumettre à un Test de résistance à la Fatigue (Constitution) toutes les 2 heures.
- **Très froid (entre 5 et 10°C) :** même chose que ci-dessus, mais le Test doit être effectué toutes les heures.
- **Glacial (aux alentours de 0°C) :** même chose que ci-dessus, mais le Test doit être effectué toutes les demi-heures. De plus, à cette température, le froid créé des Dommages physiques :
  - **Au bout d'une heure, les Bras et les Jambes sont touchés en premier :** ces Localisations subissent 1D10 points de Dommages physiques. Ensuite, pour chaque heure supplémentaire passée dans un tel environnement, le personnage subit une nouvelle attaque du froid sur ces Localisations, mais les dommages augmentent d'1D10 à chaque fois (2D10 la deuxième heure, 3D10 la troisième heure, etc.). Si le froid inflige une Blessure critique, l'amputation de quelques doigts et/ou orteils est inévitable. Une Blessure mortelle ou supérieure peut nécessiter l'amputation d'un membre.
  - **Au bout de deux heures, les dommages s'étendent au Corps et à la Tête,** qui subissent à leur tour des Dommages physiques, à chaque heure, en suivant les mêmes règles que précédemment (1D10, puis 2D10, 3D10, etc.).

- **Froid extrême (en dessous de 0°C) :** personne ne peut survivre à des températures aussi basses, sans protections adéquates. Pour chaque tranche de 5°C en dessous de 0°C, vous pouvez appliquer les règles ci-dessus, en divisant à chaque fois les temps indiqués par deux.

Si le personnage effectue une action fatigante (courir, nager, se battre, etc.), le MJ est libre de demander des Tests de Résistance à la Fatigue de manière beaucoup plus fréquente. Notez que ces règles concernent les effets du froid à l'air libre : **si le personnage est dans l'eau (ou si ses vêtements sont mouillés), tous les temps indiqués plus haut doivent être divisés par deux.**

Note : pour les blessures dues au gel, le MJ peut, s'il le souhaite, appliquer les règles optionnelles des blessures dues au feu, plus haut.

Une station ou un navire de taille moyenne offre habituellement une température moyenne de 20°C. En cas de panne du système de chauffage, le MJ peut mettre en scène la baisse progressive et régulière de la température, en fonction de la situation. Un personnage habillé normalement subit normalement les effets du froid. Avec des vêtements chauds, la température peut être considérée comme étant supérieure de 5 à 15 degrés, selon leur qualité. Un personnage vêtu de vêtements ou d'une combinaison adaptée au grand froid peut même annuler les effets de la température (jusqu'à un certain niveau). Un personnage qui porte une armure de plongée n'a normalement aucun problème mais, si le système de chauffage tombe en panne, il commencera à subir les effets du froid très rapidement.

Note : les hybrides (de tout type) ne ressentent pas les effets du froid lorsqu'ils sont sour l'eau.

NOYADE/ASPHYXIE

Un personnage commence à se noyer ou à s'asphyxier quand il n'a plus de points de Souffle (voir « Souffle », plus haut). Il sombre alors dans l'inconscience en 2D6 Tours de combat, et subit toutes les complications de la noyade (arrêt respiratoire, puis arrêt cardiaque). Si rien n'est fait pour lui, le personnage meurt au bout de quelques minutes (5 à 7 minutes environ). Avant cela, un personnage compétent en *Premiers soins* peut toutefois tenter de le réanimer (à condition d'avoir le matériel de secours nécessaire) ; son Test subit toutefois un malus égal au double du nombre de minutes qui se sont écoulées depuis que l'individu a cessé de respirer (chaque tentative de réanimation prend 3 minutes). Au-delà de 7 à 8 minutes, aucun espoir n'est plus permis (sauf si on utilise un équipement médical de très haute technologie).

Note : dans une eau glaciale (0°C ou moins), les chances de survie sont légèrement supérieures, car le froid conserve mieux les cellules du cerveau. Le malus du Test de Premiers soins est alors simplement égal au nombre de minutes d'asphyxie.

MALADIES ET POISONS_

Il existe une multitude de maladies et de poisons, aux effets très divers. Techniquement, les maladies et les empoisonnements sont gérés par les mêmes règles, à quelques détails près.

NIVEAU DE MALADIE OU D'EMPOISONNEMENT

Le niveau de maladie ou d'empoisonnement représente les effets de ces maux sur le personnage. Chez un individu sain, ces niveaux sont à 0, mais s'il tombe malade ou s'il est victime d'un empoisonnement, le niveau de maladie ou d'empoisonnement va augmenter – plus ou moins rapidement –, représentant la progression du mal. À l'instar des seuils de Blessures physiques, dès que ce niveau atteint un certain seuil, le personnage subit les effets correspondants à la maladie en question. Voici l'échelle des niveaux de maladie et d'empoisonnement (comparable à celle des blessures) :

- **Seuil 5 :** légèrement malade ou empoisonnement léger. Le personnage est considéré comme *Légèrement fatigué* (malus de -2 aux actions).
- **Seuil 10 :** moyennement malade ou empoisonnement moyen. Le personnage est *Fatigué* (malus de -4).
- **Seuil 15 :** gravement malade ou empoisonnement grave. Le personnage est *Très fatigué* (malus de -6).
- **Seuil 20 :** très gravement malade. Le personnage est *Épuisé* (malus de -8).
- **Seuil 25 :** état critique. Le personnage est *À bout de force* (malus de -10).
- **Seuil 30 :** stade ultime.

Le premier effet commun à toutes les maladies et tous les poisons est l'affaiblissement du personnage, qui se traduit par une augmentation de son niveau de Fatigue, entraînant un malus à toutes ses actions, tant que le niveau de maladie ou d'empoisonnement ne baisse pas. Il ne s'agit pas forcément d'un véritable état de fatigue, cela peut aussi être des vertiges, une douleur, des nausées, etc.

Note : si vous n'utilisez pas les règles avancées de Fatigue, appliquez juste les malus.

Chaque maladie ou poison a ensuite des **effets** spécifiques, qui se déclenchent dès que le niveau correspondant atteint ou franchit certains **seuils** (tous les seuils n'ont pas forcément d'effets associés). Ainsi, si les premiers symptômes d'une maladie apparaissent au seuil 5, le personnage en subira les effets dès que son niveau de maladie atteindra 5 ou dépassera 5 points. Les maladies et les poisons peuvent entraîner une diminution du niveau d'un ou plusieurs Attribut(s). En règle générale, cette perte est temporaire : le personnage retrouve ses niveaux habituels après guérison.

Un personnage qui possède un niveau de maladie ou d'empoisonnement de 30 ne peut plus lutter contre les effets du mal. De plus, il gagne chaque jour un nouveau point de maladie ou d'empoisonnement, tant que son niveau n'est pas redescendu en dessous de 30. Dans le cas des maladies ou des poisons mortels, le personnage meurt dès que le niveau correspondant atteint ou dépasse 30…

CARACTÉRISTIQUES D'UNE MALADIE OU D'UN POISON

MODE DE CONTAMINATION

Il s'agit de la manière dont la maladie se propage (par les voies respiratoires, par le contact avec la peau d'un malade, par des germes déposés sur des objets, etc.), ou de la manière dont le poison doit être administré à la victime pour faire effet (simple contact, ingestion, inhalation, injection, morsure, etc.).

MODIFICATEUR DE CONTAGION (MALADIES SEULEMENT)

Ce modificateur représente la facilité avec laquelle une maladie se propage (il est positif si la maladie est bénigne et négatif si elle est très contagieuse). Il agit sur le Test de contamination (voir **Contracter une maladie**, page 245).

MODIFICATEUR(S) DE DÉTECTION (POISONS SEULEMENT)

Certains poisons ont une odeur, un goût ou un aspect particulier, et peuvent être détectés, notamment s'ils sont mêlés à une boisson ou un aliment. Ces modificateurs agissent sur les chances de réussite d'un personnage qui tente de déceler une substance toxique, par le goût, la vue ou l'odorat. Voir « Être victime d'un empoisonnement », plus bas.

PÉRIODE D'INCUBATION (MALADIES) OU DÉLAI D'ACTION (POISONS)

C'est tout simplement le temps que met la maladie à se déclarer, et à développer ses premiers symptômes, ou le temps nécessaire à

l'action d'un poison. Un individu peut incuber plusieurs jours sans se rendre compte de sa maladie, alors que les poisons ont des effets plus immédiats (certains peuvent agir instantanément, d'autres mettent plus de temps, mais en général pas plus de quelques heures).

VIRULENCE/ÉVOLUTION

Il s'agit de la puissance de la maladie ou du poison, qui se traduit par une augmentation du niveau correspondant. Cette augmentation est en général déterminée par le jet d'un certain nombre de D6. Maladies et empoisonnements évoluent également au fil du temps, à mesure qu'ils se développent ou se propagent dans l'organisme du personnage. Ces évolutions font encore augmenter le niveau de maladie ou d'empoisonnement, à une certaine fréquence et pour un certain temps, mais un traitement médical approprié peut enrayer le mal. Voir **Évolution des maladies et des empoisonnements**, ci-contre.

SEUILS/EFFETS

Il s'agit des effets nocifs de la maladie ou du poison, et des seuils auxquels ceux-ci se manifestent, lors de l'évolution du niveau correspondant.

MODIFICATEUR DE DIAGNOSTIC

Ce modificateur agit sur les chances de réussite d'un personnage qui tente de reconnaître une maladie ou un empoisonnement, grâce à ses symptômes ou ses effets. Il s'agit d'un bonus si la maladie ou la substance toxique est très connue, ou au contraire d'un malus si elle est difficile à diagnostiquer (ou peu connue). Voir **Traitement des maladies et des poisons**, plus loin.

MODIFICATEUR DE GUÉRISON

Ce modificateur agit sur les chances de guérison du malade, lors du traitement de sa maladie ou de son empoisonnement. Les maladies difficiles à soigner, peu connues ou réputées « incurables » ont donc un malus de guérison particulièrement important. Voir **Traitement des maladies et des poisons**, plus loin.

CONTRACTER UNE MALADIE

Dès que le personnage est susceptible d'être en contact avec la maladie, par le biais de son **mode de contamination,** il doit effectuer un Test de contamination : il s'agit tout simplement d'un Test de Constitution, avec une Difficulté égale au **modificateur de contagion.** En cas d'échec, le personnage a contracté la maladie. En cas de réussite, il ne tombe pas malade. Néanmoins, s'il reste longtemps en contact avec la maladie, le MJ peut parfaitement demander de nouveaux Tests de contamination.

Note : il peut être intéressant d'effectuer ces Tests en secret, afin que le joueur ne se doute de rien.

ÊTRE VICTIME D'UN EMPOISONNEMENT

Le cas des poisons est plus simple, car il n'y a pas de Test de contamination à faire. En effet, dès que le poison est administré au personnage par le biais de son **mode de contamination,** le personnage est automatiquement empoisonné.

Un poison peut cependant être détecté, quand il est placé dans une boisson, un aliment, etc. Le personnage doit alors effectuer un Test de *Pharmacologie* ou de *Connaissance des poisons*, avec une Difficulté égale au modificateur de détection approprié (en fonction du sens utilisé). Un personnage qui n'est pas compétent en *Pharmacologie* ou en *Connaissance des poisons* peut toujours effectuer un Test de Perception (toujours avec les mêmes modificateurs) : en cas de réussite, il se rendra compte qu'il y a un goût ou une odeur bizarre, sans pouvoir être plus précis. Enfin, dans la plupart des cas, une analyse chimique effectuée avec *Pharmacologie* ou *Chimie* permettra généralement de détecter la substance toxique (sans forcément l'identifier à coup sûr).

ÉVOLUTION DES MALADIES ET DES EMPOISONNEMENTS

Après avoir contracté une maladie, ou après avoir été empoisonné, le personnage n'en ressent d'abord pas les effets, pendant la **période d'incubation** ou le **délai d'action.** Le mal se développe ensuite en fonction de sa **virulence** et de ses éventuelles **évolutions :** le niveau de maladie ou d'empoisonnement augmente alors du nombre de points indiqués, puis – le cas échéant – évolue à une certaine fréquence et pendant un certain temps, entraînant des augmentations supplémentaires. Par exemple, une maladie peut se *déclarer* à la fin de la période d'incubation en faisant augmenter le niveau de maladie de 2D6 points, puis *évoluer* ensuite, causant par exemple 1D6 points de maladie supplémentaires chaque semaine, pendant deux semaines (au final, le personnage va donc recevoir 4D6 points de maladie, en l'espace de deux semaines). Après ses éventuelles évolutions, une maladie ou un poison ne progresse plus.

Note : ici encore, le MJ peut garder secrète la progression du niveau de maladie ou d'empoisonnement et ne décrire au joueur que les symptômes de la maladie, au fur et à mesure de leur apparition.

Les Attributs secondaires Résistance aux maladies et Résistance aux poisons représentent la résistance (ou au contraire la vulnérabilité) de l'organisme du personnage face aux agents pathogènes ou aux substances toxiques. Ils modifient le total de points de maladie/poison reçu, **à chaque fois que la maladie ou l'empoisonnement progresse,** c'est-à-dire lors de sa déclaration ainsi que lors de chacune de ses éventuelles évolutions. Ainsi, dans l'exemple donné ci-dessus, la Résistance aux maladies s'applique une première fois sur les 2D6 points de maladie suivant l'incubation, puis ensuite sur chacun des D6 jetés au cours des deux semaines suivantes. Si le personnage a une Résistance aux maladies de -2, il ne gagnera donc que 2D6-2 points de maladie, puis 2 x 1D6-2 points ensuite.

SURDOSE DE POISON

Une dose de poison suffit à produire un effet sur un individu normal. En cas de surdose, les effets sont cependant aggravés : chaque dose supplémentaire de poison augmente les dommages dus à l'empoisonnement d'1D6 points.

TRAITEMENT DES MALADIES ET DES POISONS

Pour pouvoir soigner correctement une maladie ou un empoisonnement, il faut d'abord reconnaître le mal : le médecin doit réussir un Test de *Médecine*, avec une Difficulté correspondant au **modificateur de diagnostic** de la maladie ou du poison en question. Dans le cas des empoisonnements, néanmoins, le MJ peut accorder un bonus au Test, si la source ou la substance toxique est identifiée. En cas de réussite, il reconnaît les symptômes et sait quels sont les soins à apporter (si le traitement est connu). En cas d'échec, il ne sait pas comment soigner le mal (le MJ peut l'autoriser à faire des recherches sur les bases de données médicales, ou à contacter des confrères pour en savoir plus, mais pendant ce temps, la maladie ou l'empoisonnement progresse…). Sur une Catastrophe, le médecin peut même se tromper dans son diagnostic, et appliquer des soins inefficaces sans s'en rendre tout de suite compte.

Pour traiter une maladie ou un empoisonnement, il faut avoir accès aux médicaments, au sérum et/ou au matériel médical approprié (sinon, aucun traitement n'est possible). Dès que le mal a été diagnostiqué, et que le traitement approprié est appliqué, le malade peut effectuer un Test de Constitution par période d'évolution de la maladie ou de l'empoisonnement, puis un Test par jour lorsque le mal s'est stabilisé et ne se développe plus. La Difficulté du Test est égale au **modificateur de guérison** de la maladie ou du poison, auquel on

ajoute le modificateur de réussite obtenu par le médecin lors de son diagnostic. En cas de réussite, le niveau de maladie ou d'empoisonnement du personnage baisse d'un nombre de points équivalent à son modificateur de réussite. En cas d'échec, le niveau reste stable (sur une Catastrophe, il peut même augmenter d'1D6 points).

PATCHS ANTI-POISON

Les poisons se développent généralement plus vite que les maladies, mais ils peuvent être jugulés plus facilement par un patch anti-poison (ou un sérum anti-venin). Il existe deux sortes de patchs :

- **Les patchs spécifiques** à un poison, une toxine ou un venin déterminé, qui neutralisent complètement celui-ci mais restent inefficaces contre les autres.
- **Les patchs universels**, qui peuvent être utilisés contre tout poison mais ne fait que diviser le nombre de points d'empoisonnement par deux.

Les patchs anti-poison peuvent être administrés immédiatement et agissent rapidement (quelques minutes). Notez toutefois que les petites stations et les navires ne disposent pas forcément de ce genre de produits.

Sans diagnostic correct, et donc sans traitement approprié, le personnage peut toutefois s'en remettre à la guérison naturelle. Il subit toutefois un malus supplémentaire de -7 à son modificateur de guérison.

TRAITEMENT EXPÉRIMENTAL (RÈGLE AVANCÉE)

Un médecin qui n'a pas reconnu la maladie ou le poison (ou qui a affaire à un mal inconnu) peut tenter d'administrer un traitement expérimental au malade. Pour cela, il effectue un Test de *Médecine*, avec une Difficulté égale au modificateur de diagnostic de la maladie. En cas de réussite, son modificateur de réussite permet de diminuer d'autant le malus de -7 imposé au malade, à cause d'une maladie ou d'un poison mal diagnostiqué (jusqu'à un modificateur maximum de +0). Les risques sont nombreux, cependant : en cas d'échec, le malus d'échec est ajouté au niveau de maladie du personnage soigné…

EXEMPLES DE MALADIES

PESTE ÉCARLATE

Cette maladie terrifiante et heureusement très rare fait pourrir l'organisme. Son temps d'incubation étant assez lent, un porteur peut très bien contaminer plusieurs stations sans le savoir.

Mode de contamination : cette maladie se transmet par tous les vecteurs possibles et imaginables.
Modificateur de contagion : +0 à -5, selon la force du virus.
Période d'incubation : 1D4 semaines.
Virulence/Évolutions : 3D6, puis 1D6+3 par semaine pendant 3 semaines.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** démangeaisons, apparition de plaques rougeâtres.
- **Seuil 10 :** apparition de petits boutons rouges sur l'abdomen, la gorge et l'entrejambe. Ces petits boutons ne démangent absolument pas et peuvent passer inaperçus si un personnage, pour une raison ou une autre, ne se lave pas complètement. Accès de fièvre très brefs.
- **Seuil 15 :** formation de bubons écarlates, fièvre de cheval. Présence -3, Force, Constitution et Coordination -2.
- **Seuil 20 :** Présence -5, Force, Constitution et Coordination -3.
- **Seuil 25 :** le corps est boursouflé et entièrement envahi par les bubons. Le corps commence à se décomposer. Présence -10, Force, Constitution et Coordination -5.

Modificateur de diagnostic : +0.
Modificateur de guérison : -3.

GRIPPE BLEUE

Plus fréquente que la peste écarlate, la grippe bleue ne se transmet que par contact direct ou indirect entre deux individus. Elle est rarement mortelle.

Mode de contamination : contact.
Modificateur de contagion : +0 à -5, selon la force du virus.
Période d'incubation : 2 jours.
Virulence/Évolutions : 2D6, puis 1D6 tous les quatre jours pendant 8 jours.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** migraines, légère fièvre, vomissements.
- **Seuil 15 :** fièvre de cheval, vomissements, corps douloureux, la peau devient légèrement bleuâtre. Force, Constitution, Coordination et Volonté -3.
- **Seuil 20 :** Force, Constitution, Coordination et Volonté -5.

Modificateur de diagnostic : +3.
Modificateur de guérison : +0.

EXEMPLES DE POISONS

DOOM

Ce poison artificiel est particulièrement virulent et difficile à détecter.

Mode de contamination : ingestion.
Modificateur de détection : goût (-10), odeur (-7).
Délai d'action : 1 heure.
Virulence/Évolutions : 2D6, puis 1D6 toutes les heures pendant 3 heures.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** nausées, vomissements.
- **Seuil 10 et suivants :** apparition de fièvre, les nausées deviennent de plus en plus fortes. À partir du seuil 10 et pour chaque seuil franchi, le personnage perd virtuellement et temporairement 3 points de Constitution. Si cet Attribut tombe à 0, le personnage meurt.

Modificateur de diagnostic : +0.
Modificateur de guérison : +0.
Coût d'une dose : 2 000.

DREAM

Ce poison plonge ses victimes dans l'inconscience. Il est très discret et ses effets ne se font sentir qu'au bout de plusieurs heures. La victime se sent alors terriblement fatiguée.

Mode de contamination : ingestion.
Modificateur de détection : goût (+0), odeur (-10).
Délai d'action : 2 heures.
Virulence/Évolutions : 2D6, puis 1D6 toutes les heures pendant 5 heures.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** vertiges et grande fatigue, les malus dus à la fatigue sont augmentés de 2 points.

- **Seuil 10 :** comme ci-dessus. De plus, en cas d'inactivité, la victime doit réussir un Test de Volonté ou s'endormir.
- **Seuil 15 :** comme ci-dessus, mais avec un malus de -3.
- **Seuil 20 :** comme ci-dessus, mais avec un malus de -5.
- **Seuil 25 :** comme ci-dessus, mais avec un malus de -7.

Modificateur de diagnostic : -3.
Modificateur de guérison : +7.
Coût d'une dose : 1 000.

CHYRSO

Ce poison artificiel s'attaque lentement à la Force du personnage. Si le niveau de cet Attribut tombe à 3, la victime est incapable de se lever, et s'il tombe à 0, elle est plongée dans le coma. Tout point négatif réduit définitivement le maximum que peut atteindre l'individu dans cet Attribut, le poison ayant détruit de manière irrémédiable une partie de l'organisme. Si la Force d'un personnage arrive à un niveau négatif d'une valeur égale à celle de son niveau normal, il meurt.

Mode de contamination : ingestion.
Modificateur de détection : goût (+0), odeur (+3).
Délai d'action : 1 jour.
Virulence/Évolutions : 2D6, puis 1D6 tous les jours pendant 5 jours.
Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Force -2.
- **Seuil 10 :** Force -4.
- **Seuil 15 :** Force -6.
- **Seuil 20 :** Force -8.
- **Seuil 25 :** Force -10.
- **Seuil 30 :** Force -12.

Modificateur de diagnostic : +0.
Modificateur de guérison : +0.
Coût d'une dose : 4 000.

DROGUES_

NIVEAUX ET EFFETS DES DROGUES

Les drogues fonctionnent comme les maladies et les poisons : chaque produit inflige un certain nombre de points d'intoxication, que l'on compare avec les niveaux habituels (5, 10, 15, etc.). Plus le seuil atteint est élevé, plus les effets de la drogue seront importants. Une dose normale de drogue produit des effets à peu près attendus, car elle est prévue pour agir à un certain seuil. Au-delà, il y a risque de surdose (la fameuse overdose), qui a des conséquences plus ou moins néfastes selon le seuil atteint. Notez que chaque dose supplémentaire prise en plus de la première augmente la **puissance** de la drogue de 1D6.

CARACTÉRISTIQUES DES DROGUES

À l'instar des maladies et des poisons, les drogues ont des **effets**, qui se déclenchent à certains **seuils** d'intoxication, des **modificateurs de détection**, ainsi qu'un **délai d'action** (généralement très court). Elles possèdent par ailleurs d'autres caractéristiques :

PUISSANCE

C'est le nombre de points d'intoxication, exprimé en D6, que la drogue inflige au personnage. Comme d'habitude, la Résistance aux drogues du personnage vient modifier le nombre de points d'intoxication reçu.

DURÉE

C'est le temps d'action de la drogue. Dès que celui-ci s'est écoulé, les effets de la drogue se dissipent rapidement : le personnage perd alors 5 points d'intoxication par heure.

MANQUE

C'est la période au bout de laquelle le personnage va commencer à se sentir en manque, après la dissipation des effets de la drogue. Voir **Dépendance et effets du manque**, page 248.

MODIFICATEUR DE DÉPENDANCE

Ce modificateur agit sur le Test de résistance au manque. Voir **Dépendance et effets du manque**, page 248.

EFFETS SECONDAIRES

Ce sont les effets secondaires néfastes de la drogue, qui deviennent plus fréquents avec le temps. Voir **Effets secondaire**, page 248.

NARCO-DOMMAGES

Les Narco-dommages représentent les effets de la consommation de drogues sur l'organisme ou l'esprit du personnage, sur le long terme. Ils se mesurent par un niveau, qui augmente plus ou moins rapidement selon la consommation. Les Narco-dommages agissent sur les phénomènes d'accoutumance et de dépendance, et favorisent l'apparition des effets secondaires des drogues.

Il y a deux moyens de gagner des points de Narco-dommages. Tout d'abord, **chaque fois que le niveau d'intoxication du personnage dépasse son niveau actuel de Narco-dommages,** le joueur doit effectuer un Test de Constitution : en cas d'échec, le personnage gagne 1 point de Narco-dommages. Ensuite, le personnage gagne automatiquement 1 point de Narco-dommages chaque fois que son niveau d'intoxication atteint ou dépasse 30.

Les effets des niveaux de Narco-dommages sont les suivants :

- **1 à 4 points de Narco-dom. :** R.A.S. S'il ne consomme pas de drogue, le niveau de Narco-dommages du personnage baisse d'1 point tous les jours.
- **5 à 9 points de Narco-dom. :** Dépendance (-2). S'il ne consomme pas de drogue, le niveau de Narco-dommages du personnage baisse d'1 point tous les 2 jours.
- **10 à 14 points de Narco-dom. :** Accoutumance (-1). S'il ne consomme pas de drogue, le niveau de Narco-dommages du personnage baisse d'1 point tous les 3 jours.
- **15 à 19 points de Narco-dom. :** Dépendance (-4), Accoutumance (-2). Pour perdre des points de Narco-dommages, le personnage ne doit pas consommer de drogue et suivre un traitement de désintoxication léger auprès d'un médecin. Le niveau de Narco-dommages peut alors baisser d'1 point toutes les semaines.
- **20 à 24 points de Narco-dom. :** Dépendance (-6), Accoutumance (-3). Pour perdre des points de Narco-dommages, une cure de désintoxication dans un établissement spécialisé est nécessaire. Le personnage ne doit bien entendu pas consommer de drogue. Le niveau de Narco-dommages peut alors baisser d'1 point toutes les deux semaines.
- **25 à 29 points de Narco-dom. :** Dépendance (-8), Accoutumance (-4). Le personnage commence à être sérieusement atteint par les effets des drogues, qui ont des effets physiques et psychologiques durables : pour chaque point au-dessus de 25, il perd temporairement 1 niveau d'Attribut, à déterminer au hasard entre Constitution (affaiblissement et amaigrissement), Intelligence (incapacité croissante à raisonner) ou Volonté (le personnage se transforme peu à peu en zombie). Il subit de plus un malus de -3 à tous ses Tests. Pour perdre des points de Narco-dommages, une hospitalisation avec traitement de désintoxication lourd est nécessaire. Le personnage ne doit bien entendu pas consommer de drogue. Le niveau de Narco-dommages peut alors baisser d'1 point toutes les trois semaines (il récupère ses niveaux d'Attributs perdus au

même rythme). Néanmoins, chaque fois que le personnage atteint ce niveau, 1 point de Narco-dommages ne pourra **jamais** être soigné…

- **30+ points de Narco-dom. :** le personnage est ravagé par la drogue. Il subit un malus de -5 à tous ses Tests. De plus, chaque fois que le personnage atteint ce niveau, le personnage perd définitivement 1 point sur l'un de ses Attributs (déterminé au hasard). Pour perdre des points de Narco-dommages, une hospitalisation avec traitement de désintoxication lourd est nécessaire. Le personnage ne doit bien entendu pas consommer de drogue. Le niveau de Narco-dommages peut alors baisser d'1 point tous les mois.

Les effets de l'Accoutumance et de la Dépendance sont détaillés dans les sections qui suivent.

ACCOUTUMANCE

Petit à petit, l'organisme s'habitue aux drogues. Le personnage aura donc besoin de doses plus importantes, ou de produits de plus en plus puissants. Le modificateur d'Accoutumance est tout simplement ajouté à la Résistance aux drogues du personnage. Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs, ne tenez compte que de celui qui est indiqué au niveau de Narco-dommages atteint par le personnage. Ainsi, si un personnage possédant une Résistance aux drogues de -2 parvient à un niveau de Narco-dommages de 15, son nouveau modificateur de résistance sera de -4.

DÉPENDANCE ET EFFETS DU MANQUE

Le personnage commence à ressentir les effets du manque à la fin de la période indiquée. Il doit alors réussir un Test de Constitution ou de Volonté (le plus bas des deux), avec une Difficulté égale au modificateur de dépendance de la drogue, aggravé par l'éventuel malus de Dépendance dû au niveau de Narco-dommages :

- **En cas de réussite,** le personnage réussit à surmonter les effets du manque.
- **En cas d'échec,** le personnage fait une crise de manque. Il est pris de nausées, de vertiges, de tremblements, etc. Plus la marge d'échec est grande, plus la crise sera importante (jusqu'au point où le personnage devra se procurer sa dose par tous les moyens à sa disposition…). Le personnage subit un malus égal au modificateur d'échec à tous ses Tests, jusqu'à ce qu'il ait pris sa dose. Ce malus diminue toutefois d'1 point par jour.

Le Test doit être effectué à nouveau à la fin de chaque période de manque, mais le personnage gagne un bonus cumulatif de +2 à chaque fois. Dès qu'il réussit trois Tests successifs, le sevrage est terminé, il ne subira plus les effets du manque (jusqu'à sa prochaine consommation de drogue…).

EFFETS SECONDAIRES

La plupart des drogues ont des **effets secondaires**, physiques ou psychologiques. Lorsque le personnage atteint un seuil d'intoxication présentant un risque d'effets secondaires, le joueur doit lancer 1D20 et comparer le résultat au niveau de Narco-dommages de son personnage : sur un résultat inférieur ou égal, celui-ci est victime des effets secondaires de la drogue. Plus la marge est grande, plus ceux-ci seront importants. Le personnage subit les effets secondaires pendant toute la durée d'effet de la drogue.

EXEMPLES DE DROGUES

ALGUE NEUROTROPE

Cette drogue stimule les facultés intellectuelles et intuitives d'un individu. L'algue est consommée par de nombreux jeunes chercheurs ou par des personnes ayant des postes à responsabilité.

Modificateurs de détection : goût (-7), vue (-5), odeur (-7).
Délai d'action : immédiat.
Puissance : 2D6.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** bonus de +2 aux Tests liés à l'Intelligence ou à l'Adaptation (cela fonctionne aussi pour toute Compétence ayant l'un de ces deux Attributs comme Attribut lié).
- **Seuil 10 (effets secondaires) :** le bonus passe à +3.
- **Seuil 15 (surdose) :** maux de tête, troubles de la concentration (malus de -4 à tous les Tests). Empoisonnement +1D6.
- **Seuil 20 (surdose) :** inconscience. Empoisonnement +2D6.

Durée : 8 heures.
Effets secondaires (seuil 10) : les effets secondaires de cette drogue sont des troubles du raisonnement et une perte complète de sentiments.

- **Marge de 1 à 9 :** esprit embrumé, le personnage ne peut pas avancer dans ses travaux.
- **Marge de 10 à 14 :** raisonnement erroné, malus de -5 aux Tests liés à l'Intelligence.
- **Marge de 15 et + :** perte des sentiments, pulsions sadiques. Le personnage doit effectuer des Tests de Volonté pour se contrôler, chaque fois qu'il est sous pression.

Manque : 30 jours.
Modificateurs de dépendance : -5.
Coût d'une dose : 2 000.

ALGUE VULCAIN

Cette drogue procure une sensation de bien-être à celui qui la consomme.

Modificateurs de détection : goût (-7), vue (-10), odeur (-5).
Délai d'action : immédiat.
Puissance : 3D6.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** bonus de +2 aux Tests liés à la Force et à la Volonté (cela fonctionne pour toute Compétence ayant l'un de ces deux Attributs comme Attribut lié).
- **Seuil 10 (effets secondaires) :** en plus du bonus ci-dessus, le personnage ignore les malus dus aux blessures ou à la fatigue.
- **Seuil 15 (surdose) :** tremblements, nausées (malus de -4 à tous les Tests). Empoisonnement +1D6.
- **Seuil 20 (surdose) :** inconscience. Empoisonnement +1D6.

Durée : 6 heures.
Effets secondaires (seuil 10) : les effets secondaires de cette drogue engendrent des hallucinations et des troubles du comportement.

- **Marge de 1 à 9 :** hallucinations, le personnage voit des choses et parle à des gens qui n'existent pas.
- **Marge de 10 à 14 :** les hallucinations deviennent terrifiantes, et le personnage devient sujet à la claustrophobie.
- **Marge de 15 et + :** le personnage vit dans un monde imaginaire peuplé d'hallucinations affreuses. Ses crises de claustrophobie deviennent extrêmement graves, le forçant par exemple à réussir des Tests de Volonté pour se contrôler, et éviter d'enlever une armure de plongée ou d'ouvrir un sas donnant sur la mer…

Manque : 3 jours.
Modificateurs de dépendance : -7.
Coût d'une dose : 2 000.

KRAKEN

C'est la drogue la plus fréquente dans les bas quartiers. Elle est consommée par les plus jeunes, qui vivent en marge de la société. Elle procure un sentiment d'invincibilité.

Modificateurs de détection : goût (-5), vue (-3), odeur (+0).
Délai d'action : immédiat.
Puissance : 2D6.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** bonus de +1 aux Tests liés à la Constitution, la Force, la Coordination et à la Volonté (cela fonctionne pour toute Compétence ayant l'un de ces Attributs comme Attribut lié).
- **Seuil 10 (effets secondaires) :** le bonus passe à +2, le personnage ignore les malus dus aux blessures ou à la fatigue.
- **Seuil 15 (surdose) :** nausées, vomissements (malus de -4 à tous les Tests). Empoisonnement.
- **Seuil 20 (surdose) :** étourdissement. Empoisonnement +1D6.
- **Seuil 25 (surdose) :** inconscience. Empoisonnement +2D6.

Durée : 2 heures.
Effets secondaires (seuil 10) : les effets secondaires de cette drogue engendrent de nombreux troubles du comportement, favorisant les actes totalement irraisonnés.

- **Marge de 1 à 9 :** nervosité importante.
- **Marge de 10 à 14 :** le personnage devient de plus en plus agité, il bégaie en parlant et ses gestes sont plus saccadés.
- **Marge de 15 et + :** le personnage est hyper-actif, il réagit immédiatement à tout ce qui se passe autour de lui, en effectuant la première action qui lui passe par la tête, sans prendre conscience de ses actes.

Manque : 1 jour.
Modificateurs de dépendance : -5.
Coût d'une dose : 100.

PSYCHO-PLANCTON

Cette drogue très répandue fait disparaître les effets de la fatigue et permet de voir la vie en rose, même à 20 000 mètres de profondeur.

Modificateurs de détection : goût (-7), vue (-3), odeur (-10).
Délai d'action : immédiat.
Puissance : 2D6.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** bonus de +2 aux Tests de résistance à la Fatigue.
- **Seuil 10 (effets secondaires) :** bonus de +4 aux Tests de résistance à la Fatigue. Les malus dus à la Fatigue sont divisés par deux.
- **Seuil 15 (surdose) :** maux de tête, saignements de nez, étourdissements (malus de -3 à tous les Tests). Empoisonnement +1D6.
- **Seuil 20 (surdose) :** inconscience. Empoisonnement +2D6.

Durée : 10 heures.
Effets secondaires (seuil 10) : les effets secondaires se traduisent par une plus grande susceptibilité du sujet, qui peut aller jusqu'à se transformer en tueur psychopathe pour une simple remarque. C'est assez rare mais cela arrive de temps en temps dans les mines sous-marines.

- **Marge de 1 à 9 :** grande susceptibilité.
- **Marge de 10 à 14 :** paranoïa.
- **Marge de 15 et +** : paranoïa aigue, pouvant déboucher sur une fureur homicide ou un suicide. Le personnage doit effectuer des Tests de Volonté pour se contrôler, chaque fois qu'il est sous pression.

Manque : 7 jours.
Modificateurs de dépendance : -3.
Coût d'une dose : 800.

IRRADIATIONS_

NIVEAUX ET EFFETS DES RADIATIONS

Tout comme les drogues, les maladies et les poisons, les radiations font monter le niveau d'irradiation du personnage. Chaque seuil apporte son lot de problèmes :

- **Seuil 5 : irradiation légère.** Le personnage perd temporairement 2 points de Constitution, jusqu'à ce que son niveau d'irradiation soit redescendu en dessous de ce seuil. Il souffre ponctuellement de nausées.
- **Seuil 10 : irradiation moyenne.** Comme ci-dessus, mais la perte est de 3 points. De plus, le personnage est considéré comme Légèrement fatigué (malus de -2 aux actions), et souffre ponctuellement de nausées, de maux de tête, de diarrhées et de vomissements. Des tâches rougeâtres sont visibles sur sa peau.
- **Seuil 15 : irradiation grave.** Comme ci-dessus, mais la perte est de 5 points. Le personnage est Fatigué (malus de -4), et souffre des mêmes symptômes que ceux du seuil précédent, qui se produisent toutefois plus fréquemment.
- **Seuil 20 : irradiation très grave.** Comme ci-dessus, mais la perte est de 7 points (son niveau normal de Constitution est par ailleurs réduit d'1 point de manière permanente). Le personnage est Très fatigué (malus de -6) et souffre de symptômes extrêmement violents (perte de la pilosité, ulcères cutanés, problèmes de digestion et de déshydratation, troubles respiratoires et toux sanglantes, etc.).
- **Seuil 25 : irradiation critique.** Comme ci-dessus, mais la perte est de 10 points (son niveau normal de Constitution est par ailleurs réduit de 2 points de manière permanente). Le personnage est Épuisé (malus de -8) ; les symptômes atteignent un degré de gravité extrême (nécrose de la peau, hémorragies internes…), nécessitant une surveillance médicale constante.
- **Seuil 30 : irradiation mortelle.** Le personnage souffre toujours d'une perte temporaire de 10 points de Constitution. Passé ce seuil, le personnage est rongé par les radiations et son état évolue rapidement : tous les deux jours, son niveau normal de Constitution est réduit d'1 point.

Notez que les pertes temporaire de Constitution ne sont pas cumulables : le personnage subit seulement la perte correspondant au seuil atteint. Si la perte temporaire fait descendre le niveau de Consti-



tution à moins de 3 points, le personnage sombre dans l'inconscience. Si les pertes définitives amènent le niveau de Constitution à moins de 3 points, le personnage meurt.

Notez enfin que les radiations ont un autre effet pervers : elles s'accumulent dans l'organisme. Ainsi, à chaque fois que l'un des seuils précédents est franchi, le personnage subit 1 point d'irradiation permanente, qui ne pourra jamais être traité.

DOMMAGES DUS AUX RADIATIONS

Le gain de points d'irradiation dépend d'abord de la puissance de la source :

- **1D6 :** radiations légères (dues par exemple à des fuites radioactives légères).
- **2D6 :** radiations importantes (dues par exemple à un incident dans un laboratoire, une centrale nucléaire).
- **3D6 :** radiations massives (explosion d'une bombe atomique ou d'un réacteur nucléaire).

L'irradiation est ensuite aggravée par le temps d'exposition : un personnage qui reste dans une zone irradiée subit à nouveau les dégâts de base tous les mois pour une source de radiations légères, toutes les semaines pour une source de radiations importantes, et tous les jours pour une source de radiations massives.

TRAITEMENT DES IRRADIATIONS

Le niveau d'irradiation ne baisse pas tant que le personnage n'a pas été traité. Le traitement ne peut se faire que dans un hôpital spécialisé (le genre d'établissement que l'on ne trouve que dans les grandes cités, donc). Le personnage peut alors perdre 1 niveau de radiations tous les 3 jours. Il récupère également les points de Constitution temporairement perdus. En revanche, les points d'irradiation définitifs ne pourront jamais être soignés, tout comme les pertes définitives de Constitution. Un personnage irradié au-delà du niveau 30 est normalement condamné : tout ce que les traitements peuvent faire, c'est ralentir la perte définitive de points de Constitution.

FATIGUE (RÈGLE AVANCÉE)

Comme vous pourrez le voir, les règles de Fatigue restent volontairement floues, beaucoup de choses étant laissées à l'appréciation du meneur de jeu (d'où le statut de « règles avancées »). Nous aurions pu élaborer un système beaucoup plus précis, basé par exemple sur des points de Fatigue que les personnages auraient pu perdre peu à peu, en fonction de leurs actions et de leurs efforts… Mais finalement, nous avons abandonné cette option, pour une raison très simple : cette « couche » de complexité supplémentaire nous a semblé un peu trop lourde. La plupart des jeux de rôle existants ne s'encombrent d'ailleurs pas de règles sur la Fatigue, alors qu'il s'agit logiquement d'une donnée fondamentale pour des personnages amenés à se battre, à agir dans le stress et à vivre toutes sortes d'aventures périlleuses… Ainsi donc, plutôt que de proposer un système qui ne sera pas utilisé, nous avons préféré proposer un outil plus simple, plus axé sur l'ambiance que sur la gestion technique qui risquait d'être un peu laborieuse.

ÉTATS DE FATIGUE

Voici les différents états de Fatigue qu'un personnage peut ressentir, ainsi que leurs effets :

- **Normal :** le personnage n'est absolument pas fatigué.
- **Légèrement fatigué :** le personnage commence à ressentir les effets de la Fatigue, sans que ceux-ci soient encore trop graves. Il est légèrement essoufflé (après un effort physique), ou un peu affaibli (après une nuit trop courte par exemple). Il souffre d'un malus de -3 à tous ses Tests.
- **Fatigué :** les effets de la Fatigue se font maintenant vraiment sentir. Le personnage est très essoufflé et n'est pas au meilleur de sa forme. Il souffre d'un malus de -5 à tous ses Tests.
- **Très fatigué :** la fatigue est désormais un réel handicap, forçant le personnage à ralentir ses efforts et à reprendre des forces en se reposant. Il souffre d'un malus de -7 à tous ses Tests (vitesse de déplacement maximum : Allure rapide).
- **Épuisé :** le personnage est épuisé, il doit absolument se reposer et ne peut faire que des tâches simples. Il souffre d'un malus de -10 à tous ses Tests (vitesse de déplacement maximum : Allure moyenne).
- **À bout de force :** à ce niveau là, le personnage est extrêmement faible et puise dans ses dernières forces. Il souffre toujours du malus de -10 à tous ses Tests (vitesse de déplacement maximum : Allure lente), mais risque en plus de s'évanouir. À chaque action causant de la fatigue, il doit effectuer un Test de Résistance au Choc. Il risque donc d'être étourdi ou de s'écrouler de fatigue, inconscient.

QUAND DEMANDER UN TEST DE FATIGUE ?

La notion de « Fatigue » couvre autant la Fatigue physique due à un effort soutenu sur une longue durée (ou au contraire à un effort bref mais intense), que les effets affaiblissants dus à des causes diverses : le manque de sommeil ou de nourriture, la maladie, etc. Dès qu'un personnage se lance dans une de ces activités (ou dès qu'il ne dort pas assez), il court le risque de se fatiguer. Les règles de Fatigue reposent sur un principe simple : **dès que le MJ estime qu'un Test de Fatigue est nécessaire, alors c'est le bon moment pour en demander un.** De plus, outre la nécessité d'un Test de Fatigue, il faut aussi s'interroger sur la fréquence des Tests. En effet, la Fatigue s'exprime sur la durée et elle ne peut vraiment être prise en compte qu'en cas d'effort soutenu, sur une durée plus ou moins longue. Pour simuler cela, le MJ devra imposer de nouveaux Tests de Fatigue, à une fréquence plus ou moins fixe et régulière.

Voici quelques exemples de situations appropriées pour un Test de Fatigue, avec la fréquence de ceux-ci :

- **Lors d'une course-poursuite,** alors que le personnage tente de rattraper un fuyard – ou d'échapper à ses poursuivants – dans les rues d'une grande cité. ***Fréquence :*** *tous les 3 Tours de combat.*
- **Lors d'un combat au corps à corps,** lorsque celui-ci dure un peu (voir **Fatigue en combat**, ci-dessous »). ***Fréquence :*** *tous les 5 Tours de combat.*
- **Lorsque le personnage manque de sommeil,** soit parce qu'il ne peut pas se reposer, soit parce qu'il tente de veiller (pour assurer un tour de garde, par exemple). ***Fréquence :*** *toutes les heures, à partir du moment où le personnage lutte contre le sommeil.*
- **Lors de toute activité mentale demandant un effort de concentration** (par exemple résoudre un problème complexe en un temps relativement court, ou bien piloter un navire en restant très longtemps aux commandes sans prendre de repos). ***Fréquence :*** *toutes les heures.*
- **Tout au long d'une journée de travail harassant,** par exemple travailler dans une mine ou effectuer des réparations longues sur un véhicule, sans pouvoir se reposer ou prendre son temps. Les conditions de travail sont rudes dans l'univers de **Polaris**. Le travail est pénible et abrutissant, épuisant pour le corps comme pour l'esprit, et forçant de nombreux ouvriers à noyer leur fatigue dans l'alcool ou les drogues. ***Fréquence :*** *toutes les 2 heures.*
- Et, bien entendu, **lors de toute activité physique de longue durée,** par exemple nager sur une longue distance (sans l'assistance d'une armure mécanisée, évidemment). ***Fréquence :*** *toutes les 10 minutes si le personnage avance à une vitesse moyenne, ou tous les 3 Tours de combat s'il nage le plus vite possible !*

Cette liste est non exhaustive, bien sûr, et les fréquences indiquées ne sont qu'indicatives, mais le meneur de jeu peut s'en inspirer pour mettre en scène ses propres situations. Comme vous le voyez, ces règles reposent énormément sur l'interprétation du MJ. C'est à lui de doser la fréquence et la difficulté des Tests de Fatigue, en fonction de la situation et de ses besoins, et surtout en veillant à rester juste et équitable. N'oubliez pas quel est le véritable objectif des règles de Fatigue : renforcer l'ambiance et faire comprendre aux joueurs que leur personnage n'est pas un surhomme infatigable. Inutile pour autant d'accabler inutilement les PJ, en faisant en sorte qu'ils s'évanouissent dès qu'ils se mettent à courir sur cinquante mètres.

Le MJ doit donc prendre le temps d'apprivoiser ces règles, et de se les approprier. Il est notamment invité à garder un œil sur les niveaux de Fatigue du groupe, car tous les personnages ne sont pas égaux dans leur résistance à l'effort, et même à espacer les Tests si cela semble nécessaire (sans oublier non plus que les personnages non-joueurs peuvent eux aussi subir les effets de la Fatigue !). Tout dépend également du style de jeu de chacun : il est logique que les Tests de Fatigue soient assez fréquents pour une ambiance « Réaliste » (forçant ainsi les joueurs à gérer les efforts de leur personnage), mais ils devraient l'être un peu moins dans une ambiance « Intermédiaire »… et enfin plutôt rares (voir inexistants !) dans un style « Héroïque ».

TEST DE FATIGUE

La Fatigue peut avoir des causes multiples, et pour y résister, un personnage peut solliciter des capacités physiques ou mentales différentes selon les cas. Ainsi, lors d'un Test de Fatigue, le personnage peut être soumis à :

- **Un Test de Constitution,** s'il s'agit de tester sa résistance physiologique (exemple : un travail physique pénible).
- **Un Test de Volonté,** s'il s'agit de mesurer sa concentration (exemple : une longue période de veille).
- **Un Test d'Endurance,** s'il faut mesurer sa résistance à l'effort lors d'une activité physique (course, combat, etc.).

Note : en cas d'hésitation, le MJ peut demander un Test avec une valeur équivalant à la moyenne de la Constitution et de la Volonté.

Il est toujours possible de donner un modificateur de Difficulté au Test de Fatigue, en fonction notamment de l'intensité de l'action en cours. Ainsi, une action peu intense, où le personnage a la possibilité de se reposer, peut être considérée comme facile (et donc bénéficier d'un bonus). Au contraire, une action très intense, au cours de laquelle le personnage est obligé de s'investir au maximum peut être jugée comme difficile, et donc imposer un malus.

COMPTEUR DE FATIGUE

Le Compteur de Fatigue (présent en **Annexe** p. 400 et sur la fiche de personnage du **Dossier de personnage**) permet de garder la trace du niveau de fatigue actuel du personnage.. Chaque état de Fatigue est divisé en trois cases, chacune indiquant un modificateur (négatif, bien souvent). Nous vous conseillons d'utiliser un marqueur pour visualiser l'évolution du niveau de Fatigue du personnage. Au départ, pour un personnage qui n'est pas fatigué, le marqueur est posé sur la première case du compteur (état Normal, case +0).

L'utilisation de ce compteur est extrêmement simple, et dépend du résultat obtenu lors du Test de Fatigue décrit plus haut :

- **Le Test demandé est raté :** l'état de Fatigue du personnage monte d'un *niveau* (et non pas d'une case), passant par exemple de Normal à Légèrement fatigué. *Le marqueur est alors posé sur la première case du nouvel état de Fatigue.*
- **Le Test demandé est réussi :** l'état de Fatigue du personnage ne change pas de niveau. En revanche, le marqueur avance d'une case, passant par exemple de la case « +0 » à la case « -5 ». Ce malus sera appliqué au prochain Test de Fatigue demandé par le MJ, le rendant ainsi un peu plus difficile. Si le marqueur est déjà sur la case « -10 », il ne bouge pas : le joueur fait tous ses Tests avec un malus de -10, et l'état de Fatigue de son personnage ne bouge pas jusqu'à ce qu'il rate son Test.

En cas de Catastrophe, la Fatigue monte d'un niveau, comme d'habitude, mais le marqueur doit être placé sur la deuxième case du nouvel état (c'est-à-dire sur la case « -5 » et non « +0 »). À l'inverse, avec une marge de Réussite particulièrement élevée (15 et plus), le personnage bénéfice d'un « second souffle », qui lui fait oublier un temps sa Fatigue : le marqueur est déplacé d'une case vers la gauche, réduisant ainsi le niveau de Fatigue général.

Note : les Tests de Fatigue ne sont pas affectés par le malus que les différents états de Fatigue imposent aux autres Tests du personnage. Ainsi, un personnage Légèrement fatigué engagé en combat souffre d'un malus de -3 lors de ses Tests de combat, à cause de la Fatigue, mais son prochain Test de Fatigue ne subira pas ce malus, en plus du malus habituel indiqué sur les cases du Compteur.

Lorsqu'un personnage atteint le dernier état de Fatigue, À bout de force, il ne peut normalement tenter aucune action fatigante. Il doit s'arrêter et se reposer pour reprendre des forces. S'il décide toutefois d'agir et d'entreprendre une activité fatigante, le Test habituel de Fatigue est remplacé par un Test de Résistance au Choc, avec le malus indiqué dans le tableau. En cas d'échec, il subit les effets du Choc : *Étourdissement* pendant 1D6 Tour(s) de combat, ou *Évanouissement* pendant 1D6 minute(s). En cas de réussite, le marqueur est simplement déplacé d'une case vers la droite.

Note (maladies) : certaines maladies entraînent une augmentation forcée du niveau de Fatigue (voir **Maladies et poisons**, page 244). Dans ce cas, le marqueur de Fatigue est bien entendu posé sur la première case de l'état de Fatigue en question. On considère que le personnage subit les effets de cette Fatigue en permanence, tant que la maladie n'a pas été soignée.

FATIGUE ET COMBAT

Ces règles de Fatigue ont été conçues pour éviter d'avoir à tenir un compte précis de l'état de Fatigue des personnages à chaque Tour de combat. Si le MJ veut utiliser les règles de fatigue en combat, il doit comme d'habitude demander régulièrement des Tests, au fil du déroulement de l'affrontement. La plupart du temps, seuls les combat au contact sont sujets aux Tests de Fatigue… mais il peut y avoir des exceptions (exemple : un combat à distance très animé, où les personnages sont obligés de se déplacer beaucoup, de courir, de changer de position, etc.).

Lors d'un Test de combat au contact, le MJ peut raisonnablement demander un Test de Fatigue tous les 5 Tours de combat. Il peut même accorder un bonus à un combattant qui a plutôt privilégié la défense, et infliger un malus à un personnage qui a misé sur un style plutôt offensif. Certaines formes de combat, comme la lutte au corps à corps, ou encore pire la lutte sous l'eau sans armure mécanisée, sont des activité particulièrement épuisantes car elles sollicitent toute la puissance physique des combattants. Dans ce cas, il est également possible d'infliger un malus aux combattants.

RÉCUPÉRATION

Un personnage ne peut récupérer et donc baisser son niveau de Fatigue qu'à partir du moment où il se repose. Voici les temps de repos nécessaires :

- **Légèrement fatigué :** quelques minutes.
- **Fatigué :** 15 minutes.
- **Très fatigué :** une heure.
- **Épuisé :** quelques heures.
- **À bout de force :** une grosse nuit de sommeil.

Dès que le personnage a pu se reposer correctement pendant la durée indiquée, son niveau de Fatigue baisse d'un niveau. Si le repos n'a pas été complet, ou si les conditions de repos ont été mauvaises, le MJ peut décider de simplement déplacer le marqueur de Fatigue d'une case ou deux, sans permettre au personnage de baisser d'un niveau de Fatigue.

<< FORCE POLARIS_



« La maîtrise de la Force Polaris est un des plus étranges pouvoirs qui soit. Certains pensent que la capacité de contrôler les effets du Polaris est due à une mutation, mais rien n'est moins sûr. Sa nature reste tout à fait mystérieuse. De récents travaux permettraient de penser que ceux qui sont dotés de ce pouvoir sont capables d'entrer en contact avec une sorte de flux d'énergie (semblable aux flux que l'on trouve dans les océans), une sorte de dimension psychique. Certains prêtres vont même jusqu'à envisager la présence de créatures vivantes dans cette dimension. Contrairement à ce que l'on avait pensé tout d'abord, les pouvoirs du Polaris ne sont pas déclenchés par le cerveau d'un individu mais par l'ensemble de son organisme… »

-- Anton Sakharos, scientifique de l'Union méditerranéenne_

La Force Polaris est présente dans toutes choses et semble agir consciemment dans certaines circonstances. Sa manipulation en est encore à ses balbutiements. Les phénomènes les plus fréquents chez les êtres humains sont décrits ci-dessous, mais les travaux des prêtres du Culte du Trident ont depuis longtemps démontré que ce n'était qu'un fragment du potentiel Polaris. Les mammifères marins semblent, eux, en savoir un peu plus, mais c'est un secret qu'ils gardent jalousement…

MAÎTRISER L'EFFET POLARIS_

L'effet Polaris est très difficilement maîtrisable et le plus grand danger est sa libération involontaire. Même si un individu parvient à le déclencher volontairement, maîtriser le pouvoir qu'il libère est particulièrement difficile. La première Compétence à développer pour un individu doté de ce talent est la *Maîtrise de la Force Polaris*. Il pourra alors tenter d'en contrôler différentes applications, les pouvoirs Polaris, chacun d'entre eux faisant l'objet d'une Compétence.

L'utilisation d'un pouvoir de la Force Polaris ne peut se faire que volontairement. Bien entendu, le personnage doit connaître le pouvoir en question (niveau de maîtrise de -3 ou plus). Techniquement, cela se fait en deux étapes : d'abord, le personnage libère l'énergie Polaris qui est en lui, ensuite, il la façonne et lui donne une forme bien précise, qui sera l'effet du pouvoir.

LIBÉRER ET CONTRÔLER LA FORCE POLARIS

En termes de jeu, il faut d'abord effectuer un Test de *Maîtrise de la Force Polaris*, pour savoir si le personnage parvient à libérer la Force Polaris tout en la contrôlant :

- **Sur une réussite,** le personnage libère la Force et garde le contrôle sur celle-ci. Il peut dès lors modeler la Force Polaris pour utiliser un pouvoir précis (voir « Utiliser un pouvoir Polaris », plus bas). La marge de réussite sert alors à réduire le temps nécessaire à l'activation de ce pouvoir (voir les détails ci-dessous), et/ou à limiter les effets du Choc (voir **Choc Polaris**, page 253).
- **Sur un échec,** l'effet Polaris est mal maîtrisé, ce qui peut avoir des conséquences plus ou moins importantes. Le joueur doit alors immédiatement effectuer un jet (sans modificateur) dans la liste des incidents Polaris, pour déterminer ce qui se produit (voir **Incidents Polaris**, page 253).

Libérer la Force Polaris est une Action exclusive, qui nécessite un Tour de combat complet, pendant lequel le personnage ne peut donc rien faire d'autre que se concentrer. Reste ensuite à modeler cette énergie brute, pour créer les effets du pouvoir que l'on veut lancer. **Activer un pouvoir requiert 3 Tours de combat ;** c'est une Action complexe pendant laquelle le personnage doit rester concentré. Si le personnage est distrait, il doit réussir un Test de Volonté pour rester concentré, sinon la libération de la Force Polaris ou l'activation du pouvoir échoue (sans autres conséquences). Dans la plupart des cas, une blessure reçue met un terme à la concentration.

Il est toutefois possible de diminuer le temps d'activation des pouvoirs grâce à la marge de réussite obtenue lors du Test de *Maîtrise de la Force Polaris* : chaque point du modificateur de réussite permet de diminuer le temps nécessaire d'un Tour de combat. Ainsi, une marge de réussite de 5 points (modificateur +/-2) permet de gagner 2 Tours de combat (le personnage n'aura donc besoin que d'un Tour au final pour activer son pouvoir). Si le temps nécessaire descend à 0 Tours de combat, le Pouvoir peut être activé dès le Tour suivant la libération de la Force Polaris, au rang d'Initiative normal du personnage.

UTILISER UN POUVOIR POLARIS

Pour utiliser un pouvoir de la Force Polaris, il faut effectuer un Test avec la Compétence correspondant au pouvoir employé :

- **Sur une réussite,** le pouvoir est déclenché et produit les effets attendus. La marge de réussite permet d'augmenter les effets du pouvoir. Voir « pouvoirs du Polaris », plus bas.
- **Sur un échec,** le pouvoir n'est pas déclenché, mais il ne se produit rien de plus. Le personnage a bien réussi à contrôler la Force Polaris, mais pas à lui donner une forme. Au MJ de décider si cette énergie disparaît discrètement, ou s'il y a quelques effets secondaires visibles (crépitements d'électricité statique, odeur d'ozone, bourdonnement dans l'air, etc.).

CHOC POLARIS

Utiliser la Force Polaris est assez éprouvant pour l'organisme. Après chaque libération de la Force Polaris, qu'elle soit volontaire ou involontaire (voir **Libération involontaire**, ci-contre), le personnage doit réussir un Test de Choc. Celui-ci intervient après la tentative d'utilisation du pouvoir, ou après la tentative de contrôle de la libération involontaire. Les points du modificateur de réussite obtenus à l'issue du Test de *Maîtrise de la Force Polaris* – et qui n'ont pas été utilisés pour réduire le temps d'activation du pouvoir – s'ajoutent au Test de Choc. En cas d'échec, il risque d'être *étourdi* pendant 1D6 Tour(s), ou de tomber *inconscient* pendant 1D6 minute(s). Certains éléments peuvent avoir un effet sur le Test de Choc (un pouvoir incontrôlé ou un incident Polaris, notamment). Voyez les détails dans les sections qui suivent.

POUVOIR INCONTRÔLÉ

Comme vous l'avez vu plus haut, activer un pouvoir nécessite de libérer la Force Polaris et de la contrôler (Test de *Maîtrise de la Force Polaris*), puis de la modeler pour créer un effet spécifique (Test de la Compétence du pouvoir). Tout cela prend un peu de temps, de 1 à 4 Tours de combat, selon la marge de réussite obtenue. Il est toutefois possible d'agir beaucoup plus rapidement, en libérant la Force Polaris sans vraiment chercher à la contrôler… En termes de jeu, le joueur ne fait aucun Test de *Maîtrise de la Force Polaris*, mais effectue directement un Test avec la Compétence associée au pouvoir activé.

Le seul avantage de cette méthode, c'est sa rapidité : le pouvoir est instantanément activé, et peut donc être déclenché dès que le personnage a l'Initiative. Il y a toutefois de nombreux risques :

- **Le Test de Choc** subit un malus de -5 (que le pouvoir soit activé ou non).
- **Un échec au Test de Compétence** entraîne un jet dans la liste des incidents Polaris. De plus, le risque de voir survenir un événement vraiment catastrophique est aggravé. En effet, le résultat du jet d'incident Polaris doit être augmenté de 10 points (20 points en cas de Catastrophe).

Note : certains personnages n'ont pas le choix, et ne peuvent qu'activer des pouvoirs incontrôlés. La plupart du temps, il s'agit d'individus porteur d'un Polaris latent non maîtrisé : ils peuvent activer un des pouvoirs du Polaris, mais sont incapables de contrôler l'énergie du Polaris (jusqu'à ce qu'ils puissent développer la Compétence *Maîtrise de la Force Polaris*).

LIBÉRATION INVOLONTAIRE

La Force Polaris peut parfois être libérée involontairement, à cause du stress, de la peur, de la douleur ou d'autres facteurs psychologiques (être confronté à une phobie par exemple). Si le MJ estime qu'un traumatisme physique ou psychologique subit par un personnage est assez violent pour qu'une libération incontrôlée de la Force Polaris soit possible (il est aussi possible d'utiliser les règles de Moral, dans le chapitre **Combat**, page 232), le personnage doit effectuer un Test de *Maîtrise de la Force Polaris*. En cas d'échec, il y a libération involontaire : il faut faire un jet dans la liste des incidents Polaris. Pour éviter ce genre d'incident, ceux qui possèdent ce don portent souvent des appareils inhibiteurs, qui offrent un bonus au Test de *Maîtrise de la Force Polaris*. Les effets exacts d'un pouvoir libéré accidentellement sont déterminés par la marge d'échec du personnage.

INCIDENTS POLARIS

Un « incident Polaris » est la conséquence d'une libération involontaire ou mal contrôlée de la Force Polaris. Si cela se produit, le joueur doit lancer 1D100 et consulter la liste suivante. Plus le nombre obtenu est grand, plus les effets seront dévastateurs…

- **01-03. Altération de la température :** la température grimpe ou baisse de 10 degrés, pendant 1D6 Tours de combat.
- **04-06. Altération mineure de la gravité :** la gravité est légèrement altérée. Les gens se sentent plus lourds ou plus légers et les objets les plus légers (plume) flottent ou (gobelet en plastique) sont légèrement écrasés. Tous les personnages subissent un malus de -3 à leurs actions pendant 1D6 Tours de combat.
- **07-09. Altération mineure de la pression :** la pression est légèrement augmentée ou diminuée pendant 1D6 Tours de combat. Tous les personnages – sauf les hybrides, les mutants amphibies et les individus en armures de plongée – doivent réussir un Test de Volonté ou être dérangés par le phénomène (-3 aux actions pendant 3 Tours de combat).
- **10-12. Bruits :** des bruits mystérieux résonnent tout autour du personnage pendant 1D6 Tours, altérant les communications et les sons entendus.
- **13-15. Démangeaisons :** les gens sont pris de démangeaisons soudaines (malus de -3 aux actions pendant 1D6 Tours).
- **16-18. Choc structurel mineur :** la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit quelques dommages (des canalisations se mettent à fuir, des parois se fissurent, les vitres explosent, certains éléments internes se fragilisent, etc.). Il faudra réparer pour que le problème ne s'aggrave pas.
- **19-21. Illuminations :** la luminosité augmente inexplicablement.
- **22-24. Onde de choc mineure :** l'atmosphère est parcourue d'une onde de choc de faible intensité, infligeant 1D10 points de dommages aux personnages.
- **25-27. Pannes mineures :** des appareils sans importance tombent en panne, les armes à feu s'enrayent momentanément (1D6 Tours de combat).
- **28-30. Perturbation mineure de la réalité :** la réalité est très légèrement déformée. Les droites ne sont plus tout à fait droites, les courbes sont accentuées, les distances sont légèrement altérées (ce qui entraîne une pénalité de -5 aux actions)
- **31-33. Pourrissement :** la nourriture pourrit et l'eau croupit.

- **34-36. Saignements :** le personnage et les gens qui l'entourent se mettent à saigner du nez, des oreilles ou des yeux (effet déstabilisant et inquiétant, qui entraîne un malus de -3 aux actions pendant 3 Tours de combat).
- **37-39. Courant d'air :** toute la zone est parcourue par un souffle d'air glacé (assez puissant pour infliger un malus de -3 aux actions pendant 1D4 Tours de combat).
- **40-42. Tremblement de structure mineur :** la structure vibre légèrement comme sous l'effet d'un très léger tremblement de terre.
- **43-45. Choc Polaris mineur :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit un malus de -5 à son Test de Choc.
- **46-48. Électricité :** de petits arcs électriques courent sur les surfaces métalliques, infligeant 1D10 points de dégâts à tous les personnages présents.
- **49-51. Vertiges :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de vertiges, et ne peut pas agir pendant 1 Tour de combat.
- **52-54. Tremblements :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris d'un léger tremblement (pénalité de -3 à toutes ses actions pendant 1D6 Tours de combat).
- **55-56. Altération majeure de la température :** la température augmente ou baisse de 20 degrés, pendant 1D4 Tours de Combat.
- **57-58. Altération majeure de la gravité :** la gravité est fortement augmentée ou diminuée. Les personnages subissent un malus de -5 à leurs actions, et leur vitesse de déplacement est divisée par deux. Autour d'eux, des objets se mettent à voler ou sont écrasés.
- **59-60. Altération majeure de la pression :** la pression est fortement augmentée ou diminuée pendant 1D4 Tours de combat. Tous les personnages – sauf les hybrides, les mutants amphibies et les individus en armures de plongée – subissent un malus de -5 à leurs actions, ainsi que 2D10 points de dommages physiques (localisés dans le Corps), à cause des dégâts occasionnés par la pression à leurs organes internes.
- **61-62. Désorientation :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est totalement désorienté, et ne peut pas agir pendant 1D4 Tours de combat.
- **64-65. Bruits assourdissants :** des bruits assourdissants résonnent dans la zone, empêchant toute communication pendant 1D6 Tours de combat.
- **66-67. Décharge électrique :** toutes les surfaces métalliques dans la zone sont parcourues d'électricité. Tous ceux qui se trouvent dessus et qui ne sont pas isolés subissent 2D10 points de Dommages physiques.
- **68-69. Blessures :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit 2D10 points de Dommages physiques. Ceux qui l'entourent subissent l'effet « 34-36. Saignements ».
- **70-71. Illumination aveuglante :** une lumière aveuglante inonde la zone, inflige un malus de -5 pour toute action nécessitant la vue.
- **72-73. Choc Polaris majeur :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit un malus de -10 à son Test de Choc.
- **74-75. Hurlement strident :** un hurlement strident brise toutes les structures fragiles (verres, cadrans, etc.). Tous les êtres vivants présents ne peuvent rien faire d'autre que se boucher les oreilles pendant 1 Tour de combat.
- **76-77. Tremblements incontrôlables :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de violents tremblements (pénalité de -5 à toutes ses actions).
- **78-79. Pannes majeures :** des appareils importants tombent en panne. Les armes à feu s'enrayent et doivent être réparées par un Test réussi d'Intelligence.
- **80-81. Onde de choc majeure :** l'atmosphère est parcourue par une grosse onde de choc, infligeant 2D10 points de dommages aux personnages.
- **82-83. Perturbation majeure de la réalité :** la réalité est déformée. Les droites ne sont plus droites, les courbes sont accentuées, les distances sont altérées (malus de -7 à toutes les actions pendant 1D6 Tours de combat).
- **84-85. Choc structurel majeur :** la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit d'importants dommages (les canalisations explosent, les parois se brisent ou se déforment, certains éléments internes sont détruits, etc.). Il faut impérativement réparer au plus vite, sinon la structure elle-même est en danger.
- **86-87. Souffle majeur :** un vent fort souffle dans toute la zone, infligeant un malus de -5 aux actions pendant 1D6 Tours de combat. Tous les objets assez légers volent dans la zone.
- **88-89. Spasme :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de violents spasmes (pénalité d'1d10 à toutes ses actions.
- **90-99. Libération accidentelle d'un pouvoir :** un pouvoir de la Force Polaris se déclenche aléatoirement. Faites un tirage sur la table de libération accidentelle (plus bas). Le pouvoir touche indistinctement alliés et ennemis, et sa « marge de réussite » est tout simplement égale à la marge d'échec du personnage (le modificateur d'échec augmente les effets de chacun des paramètres du pouvoir : zone d'effet, dommages, etc.).
- **100 et +. Déclenchement d'un phénomène exceptionnel :** l'échec du personnage provoque l'apparition d'un phénomène extrêmement étrange et dangereux (selon les mêmes modalités que pour l'événement « 90-99. Libération accidentelle »). Relancez 1D10 pour en déterminer la nature :
  - **1.** Déchirure du flux
  - **2.** Désintégration moléculaire
  - **3.** Oblitération psychique
  - **4-7.** Onde Polaris
  - **8.** Tempête de flux
  - **9.** Vortex psychique
  - **10.** Vortex physique

TABLE DE LIBÉRATION ACCIDENTELLE DES POUVOIRS

Lancez 1D100 :

01-02	Altération temporelle
03-04	Attaque psychique
05-06	Barrière de force
07-08	Barrière moléculaire
09-10	Barrière psychique
11-13	Bête du flux
14-15	Brouillage
16-17	Cauchemar
18-19	Champ de force
20-21	Champ moléculaire
22-23	Champ psychique
24-25	Contrôle mental
26-27	Dague psychique
28-29	Déstructuration
30-31	Disruption moléculaire
32-33	Foudre
34-35	Guérison psychique
36-37	Guérison moléculaire
38-40	Lames d'énergie
41-43	Lames psychiques
44-45	Mangeur d'esprit
46-47	Masse de destruction
48-49	Modification de la masse
50-51	Modification de la pression
52-53	Modification de la température
54-55	Ondes de choc

56-57	Ondes de choc psychiques
58-59	Pacification/Excitation
60-62	Passage
63-65	Perturbation de la réalité
66-67	Prescience
68-70	Prison mentale
71-73	Pulsion électromagnétique
74-76	Régénération moléculaire
77-78	Sensibilité psychique
79-80	Siphon d'énergie
81-82	Sonscan
83-84	Sphère de gravité
85-86	Sphère de répulsion organique
87-88	Sphère temporelle
89-90	Sphère de terreur
91-92	Télékinésie
93-94	Téléportation
95-96	Tourbillon
97-98	Tourbillon de mort
99-100	Relancez 1D100 deux fois pour déterminer deux effets simultanés (ignorez ce résultat).

POUVOIRS DU POLARIS_

Chaque pouvoir fait l'objet d'une Compétence, dont le niveau de base (qui commence à « X ») est calculé d'après l'Intelligence et la Volonté du personnage.

En règle générale, le personnage n'a jamais le contrôle complet du phénomène qu'il libère, mais les points du modificateur de réussite obtenu à la suite du Test de Compétence permettent de modifier les paramètres du pouvoir (zone d'effet, durée, dommages, etc.). Ainsi, avec un pouvoir qui possède une zone d'effet de « 5 mètres +/- modif. de réussite », un personnage ayant obtenu un modificateur de réussite de +/-3 peut par exemple augmenter la zone d'effet à 5+3 = 8 mètres, ou au contraire la réduire de 5-3 = 2 mètres. Le personnage peut ainsi modifier chacun des paramètres du pouvoir (notez qu'il peut n'utiliser qu'une partie du modificateur : un personnage qui obtient un modificateur de +/-3 peut ainsi se contenter de modifier un paramètre d'1, 2 ou 3 points, ou même ne rien modifier du tout).

DÉCOUVRIR ET APPRENDRE DE NOUVEAUX POUVOIRS

Contrairement aux autres Compétences, les pouvoirs de la Force Polaris sont souvent des techniques jalousement gardées, qui ne s'apprennent pas dans les livres. Pour développer un nouveau pouvoir, il faut l'apprendre auprès d'un professeur, ce qui peut être difficile si le personnage ne fait pas partie d'une organisation telle que le Culte du Trident. On peut également imaginer qu'il soit possible de découvrir tout seul un nouveau pouvoir, à force d'expérimenter et de s'entraîner, mais cela ne se fera ni sans efforts, ni sans dommages collatéraux à cause des nombreuses libérations accidentelles… Il n'y a pas vraiment de règles établies pour l'une ou l'autre méthode : tout repose sur le bon vouloir du meneur de jeu, lui seul pouvant autoriser un personnage à développer plus ou moins facilement de nouveaux pouvoirs. Cela peut également donner lieu à d'intéressants scénarios.

ALTÉRATION TEMPORELLE

Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Altération temporelle :
2D6 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.

Le personnage et toutes les créatures vivantes (ainsi que l'équipement qu'elles portent) se situant dans la zone d'effet sont transportés dans le futur ou le passé. Ceux qui subissent cet effet réapparaissent à l'endroit exact où ils étaient auparavant. Si, par exemple, ils étaient dans un croiseur, ils réapparaîtront dans le croiseur, même si celui-ci s'est déplacé.

Quand il s'effectue dans le futur, le déplacement temporel ne pose pas de problème majeur. Le personnage (et ce qui se trouve dans la sphère) cesse d'exister pendant quelques Tours avant de réapparaître. En revanche, il lui est impossible de faire ultérieurement un saut dans le passé dans la période de temps où il « n'existait pas ». Il réapparaîtra automatiquement juste avant son saut dans le futur.

Pour un déplacement dans le passé, les choses sont un peu plus complexes. Le personnage annule en fait purement simplement ce qui s'est passé entre le moment où il active son pouvoir et le moment où il réapparaît dans le passé. Deux même corps ne pouvant cohabiter dans le même espace-temps, le personnage se retrouve donc dans son propre corps, à l'endroit qu'il occupait dans le passé. S'il est accompagné par d'autres personnages, ils se retrouvent également dans leur corps à l'endroit où ils se trouvaient dans le passé. Les objets transportés regagnent leur place initiale. Si un personnage est transporté mort à un moment où il ne l'était pas, il ne se souviendra de rien. Le personnage se souviendra de ce qui s'est passé dans le futur, mais les choses ne se passeront pas forcément exactement de la même façon, car rien n'est écrit… Le MJ est encouragé à faire en sorte que se reproduisent les mêmes événements, mis à part quelques légers détails.

La manipulation du temps est dangereuse, et chaque saut peut créer une « chimère temporelle ». Après chaque saut, il faut lancer 1D100 dans la table ci-dessous :

- **01-60. R.A.S. :** tout se passe bien.
- **61-90. Échos du passé :** le personnage réussit son saut temporel, mais les échos de ce qui a été et de ce qui aurait dû être persistent. S'il a fait un saut vers le passé, il verra un vague spectre de lui-même agir comme il l'a fait avant de faire son saut. Cette chimère n'a aucun impact sur la nouvelle réalité, mais elle peut s'avérer extrêmement perturbante. Ce phénomène est visible de tous.
- **91-92. Phénomène exceptionnel :** effectuez un jet sur la table des phénomènes exceptionnels.
- **93-94. Autre dimension :** le personnage (et tout ce qu'il transporte) se retrouve dans une dimension parallèle qui est, le plus souvent, une réalité horriblement déformée et cauchemardesque (mais cela peut aussi être une réalité entièrement différente et paisible). Il va falloir survivre tant que la chimère fait effet. Après cela, tout redevient normal.
- **95-96. Déphasage temporel :** pendant tout le temps que dure cette chimère, le temps est déphasé. Il s'écoule différemment pour chaque chose. Certains personnages seront accélérés, d'autres ralentis, une goutte d'eau pourra mettre un temps infini à tomber tandis qu'une autre goutte tombera normalement. Pour chaque chose (importante pour l'action en cours) ou personnage, et à chaque Tour de combat, il faut lancer un dé. Un résultat pair indique une accélération (on double la vitesse et les actions d'un personnage), un résultat impair indique une décélération (on réduit de moitié). Le chaos engendré par ce phénomène impose un malus de -5 aux Tests de chaque personnage.
- **97-98. Décalage dans le Flux :** le personnage réussit son saut mais réapparaît à la frontière du Flux.
- **99-100. Lacération du temps :** chaque personnage transporté dans le passé ou dans le futur rajeunit (1-5) ou vieillit (6-10) de 1 an.

Pour un saut dans le passé, une chimère temporelle dure le temps qui sépare l'arrivée dans le passé du départ dans le futur. Pour saut dans le futur, la chimère dure un temps égal au saut temporel séparant le passé du futur.

ATTAQUE PSYCHIQUE

Malus au Test de Résistance au Choc :
+0 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.

Ce phénomène force les êtres vivants présents dans la zone d'effet à effectuer un Test de Résistance au Choc. La marge de réussite augmente le malus au Test de Résistance au Choc. Les victimes peuvent être *étourdies* pendant 1D6 Tours de combat, ou *inconscientes* pendant 1D6 minutes.

Si ce pouvoir est libéré accidentellement, le personnage à l'origine de l'incident Polaris n'est pas affecté.

BARRIÈRE DE FORCE

Protection :
5 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 m² +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
10 m +/- modif. de réussite.

Cet effet crée une barrière de force, capable d'absorber un certain nombre de points de dommages. Le personnage qui contrôle le phénomène peut choisir de placer la barrière où il veut, dans la limite de la portée de son pouvoir.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la barrière peut apparaître n'importe où (jet sur la table des erreurs de tir pour les grenades), à 1D10 mètres. Si elle apparaît sur un individu, ce dernier est poussé hors de la zone d'effet. Si elle apparaît dans une structure, même en partie, elle peut toutefois l'endommager.

Note : un personnage en armure sera repoussé tandis qu'un drone, un véhicule ou un robot subiront (1D10 + niveau de protection) points de dommages.

BARRIÈRE MOLÉCULAIRE

Protection :
10 +/- modif. de réussite.
Durée :
7 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 m² +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
10 m +/- modif. de réussite.

Cet effet crée une barrière moléculaire, capable d'absorber un certain nombre de points de dommages. À la différence de la Barrière de force, la Barrière moléculaire peut être endommagée : sa valeur de protection est réduite d'1 point pour chaque tranche de 5 points de dommages. Le personnage qui contrôle le phénomène peut choisir de placer la barrière où il veut, dans la limite de la portée de son pouvoir. Le fait qu'elle apparaisse sur un individu ou sur une structure n'a aucune conséquence.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la barrière peut apparaître n'importe où (jet sur la table des erreurs de tir pour les grenades), à 1D10 m.

BARRIÈRE PSYCHIQUE

Bonus au Test de Résistance au Choc :
+1 +/- modif. de réussite.
Bonus en Volonté contre les attaques mentales :
+0 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 m² +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
10 m +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Cet effet crée une barrière psychique. Le personnage qui contrôle le phénomène peut choisir de placer la barrière où il veut, dans la limite de la portée de son pouvoir. La barrière psychique offre un bonus contre les attaques psychiques de Choc (de type Attaque psychique, Dague psychique, Lames psychiques…) et augmente la Volonté de ceux qui se trouvent derrière contre toute attaque mentale (de type Contrôle mental).

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la barrière peut apparaître n'importe où (jet sur la table des erreurs de tir pour les grenades) à 1D10 mètres. Le fait qu'elle apparaisse sur un individu ou sur une structure n'a aucune incidence.

BÊTE DU FLUX

Distance max. d'apparition de la créature :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Puissance de la créature :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce terrifiant pouvoir permet de créer un passage entre notre monde et celui du flux Polaris (pour certains, il permet en fait de matérialiser l'imaginaire d'un individu). Il existe une grande variété de bêtes du flux, mais elles ont toutes une apparence démoniaque. Ces créatures ont une caractéristique unique (sauf si le MJ choisit d'utiliser une créature du Flux plus détaillée) : la Puissance. Tous leurs Attributs et Compétences sont égaux à leur Puissance. Elles infligeront 2D10 points de dégât, plus leur Modificateur de dommages en corps à corps. Le personnage qui contrôle ce pouvoir peut donner des ordres à la créature.

Si ce pouvoir n'est pas contrôlé, la créature apparaît à 1D10 mètres et s'attaque à tout ce qui bouge…

BROUILLAGE

Malus :
-3 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
50 mètres de diamètre +/- (10 m x modif. de réussite).
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée des perturbations qui brouillent tous les appareils de détection et de transmission dans une sphère centrée autour du personnage, leur infligeant un malus.

CAUCHEMAR

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
10 mètres de diamètre +/- (2 m x modif. de réussite).
Portée max. du centre de la zone d'effet :
50 mètres +/- (10 m x modif. de réussite).

Ce pouvoir inflige de terribles visions de cauchemar à tout individu se trouvant dans la zone d'effet du phénomène. La victime doit effectuer un Test de Volonté, en opposition à la puissance du phénomène. En cas d'échec, elle est terrorisée par ces visions pendant la durée du pouvoir et subit un malus de -10 à toutes ses actions (sur une Catastrophe, elle peut même gagner une phobie définitive, à déterminer aléatoirement). Le personnage contrôlant ce pouvoir peut déplacer la zone d'effet.

CHAMP DE FORCE

Protection :
5 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

Cet effet entoure un personnage et tout ce qui se trouve autour de lui d'un champ de force sphérique, capable d'absorber un certain nombre de points de dommages. La sphère de protection se déplace avec le personnage.

CHAMP MOLÉCULAIRE

Protection :
10 +/- modif. de réussite.
Durée :
7 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

Cet effet crée un champ moléculaire de forme sphérique, capable d'absorber un certain nombre de points de dommages. À la différence du Champ de force, le Champ moléculaire peut être endommagé : sa valeur de protection est réduit d'1 point pour chaque tranche de 5 points de dommages. La sphère de protection se déplace avec le personnage.

CHAMP PSYCHIQUE

Bonus au Test de Résistance au Choc :
+1 +/- modif. de réussite.
Bonus en Volonté contre les attaques mentales :
+0 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 m² +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Cet effet entoure un personnage, et tout ce qui se trouve autour de lui, d'un champ psychique sphérique qui offre un bonus contre les attaques psychiques de Choc (de type Attaque psychique, Dague psychique, Lames psychiques…), et qui augmente la Volonté de ceux qui se trouvent derrière contre toute attaque mentale (de type Contrôle mental). La sphère de protection se déplace avec le personnage.

CONTRÔLE MENTAL

Puissance du phénomène :
10 +/- modif. de réussite.
Portée max. :
50 mètres + (10 m x modif. de réussite).
Zone d'effet (libération accidentelle) :
1 m par niveau de puissance du phénomène (utiliser le modificateur d'échec).

Ce pouvoir complexe, qui agit sur l'esprit de la victime, peut avoir trois utilisations différentes : la neutralisation mentale, le contrôle mental et l'emprise mentale. Dans tous les cas, la Volonté de la victime s'oppose à la puissance du phénomène. L'utilisation de ce pouvoir demande une concentration totale.

Neutralisation mentale : le personnage utilisant le pouvoir tente tout simplement de stopper l'activité mentale de sa victime. Celle-ci doit réussir un Test de Volonté, en opposition à la puissance de l'effet Polaris. En cas de réussite, la victime diminue la puissance du phénomène d'un nombre de points égal à son modificateur de réussite. Le personnage utilisant le pouvoir peut continuer à l'attaquer s'il le souhaite, mais avec cette puissance réduite (sinon, il faudra activer de nouveau le pouvoir). En cas d'échec, la victime est neutralisée : elle reste debout, les bras ballants et totalement hébétée, sans rien faire et sans comprendre ce qui se passe autour d'elle. Le phénomène dure un nombre de Tours de combat égal au modificateur d'échec de la cible.

Contrôle mental : pour contrôler une cible, il faut d'abord l'avoir *neutralisée*. Le personnage peut alors forcer la victime à refaire un Test de Volonté, en opposition à la puissance du pouvoir (notez qu'il est possible que celle-ci ait été réduite auparavant par la victime, lors de la phase de neutralisation). En cas de réussite, la victime diminue la puissance du phénomène d'un nombre de points égal à son modificateur de réussite (mais le personnage utilisant le pouvoir peut continuer à utiliser le pouvoir). Sur un échec, le personnage peut prendre le contrôle de l'esprit de la victime, pendant un nombre de Tours de combat égal à la marge d'échec de sa cible, et lui donner des ordres simples.

Emprise mentale : cet effet est une manipulation lente, qui 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 5 points de puissance du phénomène. La victime doit alors effectuer un Test de Volonté, en opposition à la puissance du pouvoir. Si elle réussit, elle est consciente de la tentative de manipulation et s'éveille immédiatement. Si, en revanche, c'est la tentative de contrôle qui est réussie, le joueur peut répartir son modificateur de réussite entre la durée de la domination (en jours), et une réduction temporaire de la Volonté de la victime. Tant que le niveau de cet Attribut est supérieur à 3, la victime pourra toujours effectuer un Test de Volonté (à son niveau temporaire) en opposition à la Volonté du personnage utilisant le pouvoir pour se libérer du Contrôle mental, à chaque fois qu'elle devra obéir à un ordre quelconque. Il lui suffit alors simplement de remporter l'opposition pour se libérer. Notez que la victime ne perd de la Volonté que contre le personnage utilisant le pouvoir, et uniquement pendant la période de contrôle ; cet Attribut reste intact face à tout autre adversaire.

Si, lors d'un des Tests d'opposition ci-dessus, le personnage obtient une Catastrophe, il subit un malus équivalent à son modificateur d'échec à son Test de Résistance au Choc.

La libération involontaire de ce pouvoir génère une sphère psychique d'un diamètre égal à la puissance du phénomène, en mètres. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone (y compris l'utilisateur du pouvoir) subissent une attaque mentale dévastatrice, et doivent effectuer un Test de Volonté en opposition à la puissance du phénomène. Le modificateur de réussite de cette attaque indique le nombre de points de Volonté perdu par les victimes. Si leur Volonté tombe en dessous de 3, ils sont plongés dans un état cataleptique dont il est très difficile de sortir (traiter cela comme un coma profond, voir **Choc**, dans le chapitre **État de santé**, page 237). Si la Volonté reste égale à 3 ou plus, les points perdus se récupèrent au rythme de 1 point par heure.

DAGUE PSYCHIQUE

Malus au Test de Résistance au Choc : -
3 +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée une dague psychique qui se matérialise au bout du poing de l'utilisateur. Le personnage doit alors utiliser sa Compétence de Combat à mains nues pour toucher sa victime et la forcer à effectuer un Test de Résistance au Choc. La marge de réussite augmente le malus au Test de Résistance au Choc. Les victimes peuvent être *étourdies* pendant 1D6 Tours de combat, ou *inconscientes* pendant 1D6 minutes.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il libère des *Lames psychiques* (voir page 259).

DÉCHIRURE DU FLUX

Puissance du phénomène :
15 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Portée max. :
15 m +/- modif. de réussite.

Une déchirure du flux provoque une fissure dans la réalité, et ouvre un passage sur l'univers du Flux Polaris. Le problème est que, même contrôlé, on ne sait jamais ce qui va en résulter… La puissance du pouvoir détermine la puissance de l'effet libéré. Quand une déchirure de Flux apparaît, il faut lancer 2D10 :

2-8	**Bête du flux** (voir description de l'effet ; si le pouvoir est contrôlé, le personnage peut donner des ordres à la créature).
9-10	**Onde Polaris** (voir description de l'effet).
11-16	**Passage** (voir description de l'effet).
17	**Tempête du flux** (voir description de l'effet).
18	**Vortex physique** (voir description de l'effet).
19	**Vortex psychique** (voir description de l'effet).
20	**Deux effets simultanés.**



Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la déchirure a lieu dans un rayon de 1D100 mètres autour du personnage.

DÉSINTÉGRATION MOLÉCULAIRE

Dommages :
2D10 +/- modif. de réussite (1 Localisation touchée, déterminée au hasard sur la table de localisation des attaques à distance).
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 mètres +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir terrifiant permet de désintégrer la matière. Le phénomène inflige des Dommages physiques à toutes les créatures vivantes présentes dans la zone d'effet (de forme sphérique). Attention, les blessures infligées sont définitives ! Une victime subissant une Blessure grave, par exemple, voit une de ses cases de blessures graves cochée définitivement, et ne pourra pas se remettre de cette blessure ! Seul un restructurateur moléculaire (une machine généticienne), ou le pouvoir Régénération moléculaire (voir plus bas) peuvent le soigner. Les armures et les protections ne sont pas efficaces contre ce pouvoir.

Si l'effet n'est pas contrôlé, le personnage libérant l'effet n'est pas affecté.

DÉSTRUCTURATION

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir permet à un personnage de déstructurer temporairement la matière. Dans la zone d'effet, le personnage peut déstructurer les êtres vivants dont le niveau de Force est inférieur ou égal à la puissance du phénomène, ou les objets inanimés dont le poids en kilogrammes est inférieur ou égal à cinq fois la puissance du phénomène. Une chose déstructurée est encore visible mais elle n'est plus solide. La matière est immatérielle. On peut ainsi franchir n'importe quel obstacle (sauf les champs d'énergie). Aucune attaque ne peut l'affecter, sauf les armes énergétiques. Une créature déstructurée peut voler. Un restructurateur de matière (appareil généticien) permet de se restructurer instantanément. De plus, un personnage peut tenter d'utiliser ce pouvoir à son tour pour inverser automatiquement le processus.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, tout ce qui se trouve dans la sphère d'effet (quels que soient sa taille ou son volume) est déstructuré (y compris le personnage libérant l'effet). Les créatures vivantes doivent réussir un Test de Volonté, en opposition à la puissance du phénomène, pour retrouver sa cohésion. Chaque victime a droit à un Test par Tour de combat, jusqu'à la fin de la durée de l'effet, jusqu'à ce qu'elle réussisse. Si elle rate tous ses Tests, elle a droit à un dernier Test de Chance, sinon sa cohésion moléculaire se désagrège. Elle est alors désintégrée. Pour du matériel (robots, machines et drones également), la restructuration se fait automatiquement au bout de 1D6 minutes.

DISRUPTION MOLÉCULAIRE

Dommages :
2D10 +/- modif. de réussite (2 Localisations touchées, déterminées au hasard sur la table de localisation des attaques à distance).
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 mètres +/- modif. de réussite.

Ce phénomène inflige des Dommages physiques à tout ce qui se trouve dans la zone d'effet (de forme sphérique). Ces dommages peuvent être soignés normalement. Les armures et les protections ne sont pas efficaces contre ce pouvoir.

FOUDRE

Dommages physiques :
2D10+3 +/- modif. de réussite (1 Localisation touchée, déterminée au hasard sur la table de localisation des attaques à distance).
Attaque IEM :
le malus au Test de panne est égal à -3, moins le modif. de réussite.
Portée max. :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Zone d'effet (libération accidentelle) :
5 mètres de diamètre + modif. d'échec.

Ce pouvoir permet de libérer un éclair infligeant des Dommages physiques à une cible. S'il s'agit d'un appareil électronique, celui-ci est soumis à une attaque IEM (« Impulsion électromagnétique »), qui impose un Test de panne (voir le chapitre **Équipement**, page 273). Les armures et les protections agissent normalement contre ce pouvoir.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, l'attaque affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, y compris le personnage.

GUÉRISON PSYCHIQUE

Puissance du phénomène (élimination des suggestions hypnotiques) :
12 +/- modif. de réussite.
Durée (annulation du stress) :
3 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Note : le personnage peut utiliser ce pouvoir sur lui-même.

Grâce à ce pouvoir, le personnage peut annuler les effets de Choc (étourdissement et inconscience). Il est même possible de faire sortir quelqu'un du coma (voir « Choc », dans le chapitre « État de santé »), mais l'utilisateur du pouvoir subira alors un malus de -3 si la cible est plongée dans un coma léger, et de -5 en cas de coma profond. Cet effet est instantané.

Une utilisation plus complexe de ce pouvoir permet de débarrasser l'esprit d'une cible de toute trace de suggestion hypnotique ou de domination mentale (imposé par exemple par le pouvoir Contrôle mental). Pour cela, il faut que la puissance du phénomène soit supérieure à la Volonté de l'individu ayant implanté la suggestion hypnotique (dans le cas de l'hypnose) ou à la puissance du Contrôle mental. Il faut également passer du temps avec le personnage ciblé : 1 heure pour 5 points de la puissance du pouvoir.

Enfin, ce pouvoir peut également être utilisé pour annuler temporairement les effets du stress, de la peur, de la panique, etc.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il est l'équivalent d'une Attaque psychique.

GUÉRISON MOLÉCULAIRE

Note : *le personnage peut utiliser ce pouvoir sur lui-même.*

Le personnage peut guérir des blessures physiques (Localisation par Localisation). Le Test de *Guérison moléculaire* subit les mêmes malus dus à la gravité de la blessure que les Tests de Premiers soins ou de Médecine (voir **Soins et guérison**, dans le chapitre **État de santé**, page 237). Si le Test est réussi, la Localisation soignée récupère **immédiatement** un nombre de cases de blessures équivalent au modificateur de réussite. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour stabiliser une blessure (les malus de stabilisation des blessures s'appliquant aussi). En cas de réussite, la blessure est stabilisée, mais il faudra tout de même la soigner ou réutiliser le pouvoir pour la guérir.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il est l'équivalent d'une Disruption moléculaire.

LAMES D'ÉNERGIE

Nombre de lames d'énergie :
1 + modif. de réussite.
Dommages :
2D10, +2 points par lame supplémentaire. Il est possible de répartir les lames d'énergie pour attaquer plusieurs adversaires.
Portée :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée un certain nombre de lames d'énergie qui infligent des Dommages physiques. Si le pouvoir est contrôlé, le PJ choisit ses victimes tant qu'il peut les voir. Le Test d'attaque s'effectue avec la Compétence *Lames d'énergie*. Les armures et les protections agissent normalement contre ce pouvoir.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, les lames attaquent 1D4 cible(s) au hasard à chaque Tour de combat. Il faut effectuer un Test d'attaque avec une « Compétence » de 10 + modif. de réussite.

LAMES PSYCHIQUES

Nombre de lames psychiques :
1 + modif. de réussite.
Malus au Test de Résistance au Choc :
Test normal pour la première lame, puis -2 par lame supplémentaire. Il est possible de répartir les lames psychiques pour attaquer plusieurs adversaires.
Portée :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée un certain nombre de lames d'énergie qui obligent les victimes à effectuer un Test de Résistance au Choc. Si le pouvoir est contrôlé, le PJ choisit ses victimes tant qu'il peut les voir. Le Test d'attaque s'effectue avec la Compétence *Lames psychiques*. Les armures et les protections sont inefficaces contre ce pouvoir.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, les lames attaquent 1D4 cible(s) au hasard à chaque Tour de combat. Il faut effectuer un Test d'attaque avec une « Compétence » de 10 + modif. de réussite.

MANGEUR D'ESPRIT

Distance max. d'apparition de la créature :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Puissance de la créature :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir est semblable à Bête du flux, mais il permet d'appeler un mangeur d'esprit, une créature immatérielle cauchemardesque qui ne possède qu'un seuil de mort (30) et qu'un seul Attribut, la Volonté, dont le niveau est égal à la puissance du phénomène. Si le PJ contrôle le pouvoir, il peut donner des ordres à la créature. La créature n'est vulnérable qu'aux attaques énergétiques. Elle agit toujours en premier et n'attaque qu'une seule fois par Tour de combat. Elle se déplace à une vitesse égale à sa Volonté, en mètres. Quand elle attaque, elle tente de dévorer l'esprit de sa proie. Cette attaque doit être résolue par un Test de Volonté en opposition entre la créature et sa victime. Si la créature gagne, elle absorbe un nombre de points de Volonté égal à son modificateur de réussite. S'il y a égalité, ou si la victime l'emporte, il ne se passe rien. Si la Volonté de la victime tombe à 0, elle n'est plus qu'une enveloppe vide. Sinon, elle regagnera immédiatement tous ses points de Volonté une fois la créature partie ou détruite. Détruire un mangeur d'esprit libère un effet incontrôlé d'Attaque psychique, à une puissance égale à la Volonté de la créature.

Si le PJ ne contrôle pas ce pouvoir, la créature apparaît à 1D10 mètres et s'attaque à tout ce qui bouge…

MASSE DE DESTRUCTION

Distance max. d'apparition de la créature :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Taille de la créature :
1 m² +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Cet épouvantable pouvoir permet de créer une déchirure de la réalité et de libérer une masse gélatineuse noire qui détruit tout ce qui vit. Si le PJ contrôle le pouvoir, il peut donner des ordres à la créature pendant la durée de l'effet. La masse de destruction est indestructible, et se déplace toujours à une vitesse d'1 mètre par Tour de combat. Tout ce qu'elle rencontre subit 3D10 points de Dommages physiques sur 1 Localisation déterminée au hasard sur la table de localisation des attaques à distance. Si la victime ne bouge pas, la masse gélatineuse touchera une Localisation supplémentaire à chaque Tour de combat. Les blessures qu'elle inflige sont définitives (voir Désintégration moléculaire). La taille de la créature dépend de la marge de réussite.

Si le PJ ne contrôle pas ce pouvoir, la créature apparaît à 1D10 mètres et s'attaque à tout ce qui bouge pendant la durée de l'effet.

MODIFICATION DE LA MASSE

Puissance du phénomène :
marge de réussite du Test (ou marge d'échec en cas de libération accidentelle).
Portée :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir permet d'augmenter ou de réduire la masse d'un individu ou d'un objet. Le poids de la cible peut ainsi être modifié d'une valeur maximale égale à (puissance du phénomène) x 10 kg. Physiquement, la cible ne change pas, et garde la même taille.

Dans le cas d'une augmentation de masse, le MJ est libre de réduire les mouvements du personnage, en fonction du poids supplémentaire. Si la puissance du phénomène est supérieure à la Force de la cible, celle-ci est coulée au sol à cause de son propre poids et ne peut plus se déplacer. De plus, elle doit effectuer à chaque Tour de combat un Test de Résistance au Choc, avec un malus égal à la différence entre sa Force et la puissance de l'effet. Si la victime perd connaissance, elle subit à chaque Tour de combat des Dommages physiques équivalents à 1D10, plus la différence entre sa Force et la puissance de l'effet (localisé dans le Corps), à cause de l'écrasement des tissus vivants.

Si on réduit la masse, le MJ est libre d'augmenter les capacités de déplacement de la cible. Notez que si son poids tombe à 0, le personnage peut flotter.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, tout ce qui se trouve dans une sphère dont le diamètre est égal à la portée autour du personnage voit sa masse réduite ou augmentée par l'intensité du phénomène. À chaque Tour de combat, pendant toute la durée de l'effet, le MJ lance 1D10. La masse est augmentée sur un résultat pair, et réduite sur un résultat impair. Le personnage ayant libéré le phénomène subit également ses effets.

MODIFICATION DE LA PRESSION

Puissance du phénomène :
5 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
10 mètres de diamètre +/- (10 m x modif. de réussite).
Portée :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

La pression est augmentée ou diminuée de l'équivalent de 100 mètres de profondeur pour chaque point de puissance du phénomène, dans une zone d'effet de forme sphérique.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, tout ce qui se trouve dans la sphère autour du personnage subit les effets de la pression. À chaque tour, pendant toute la durée de l'effet, le MJ lance 1D10. La pression est augmentée sur un résultat pair, et réduite sur un résultat impair. Le personnage ayant libéré le phénomène subit également ses effets.

MODIFICATION DE LA TEMPÉRATURE

Puissance du phénomène :
marge de réussite du Test (ou marge d'échec en cas de libération accidentelle).
Zone d'effet :
10 mètres de diamètre +/- (10 m x modif. de réussite).
Portée :
15 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

La température est augmentée ou diminuée de 2 degrés pour chaque point de puissance du pouvoir, dans une zone d'effet de forme sphérique.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, tout ce qui se trouve dans la sphère autour du personnage subit les effets de la température. À chaque tour, pendant toute la durée de l'effet, le MJ lance 1D10. La température est augmentée sur un résultat pair, et réduite sur un résultat impair. Le personnage ayant libéré le phénomène subit également ses effets.

OBLITÉRATION PSYCHIQUE

Malus au Test de Résistance au Choc :
+0 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir vise à détruire la conscience d'une cible, et force les êtres vivants présents dans la zone d'effet à effectuer un Test de Résistance au Choc. La marge de réussite augmente le malus au Test de Résistance au Choc. Les victimes peuvent être *étourdies* pendant 2D6 Tours de combat, ou *inconscientes* pendant 2D6 minutes. Si elles tombent inconscientes, les victimes perdent un nombre de points de Volonté équivalent au modificateur d'échec obtenu lors du Test de Résistance au Choc. Si leur Volonté tombe à moins de 3, elles sont plongées dans un coma profond et quasi définitif. Seul un restructurateur moléculaire (machine généticienne), ou le pouvoir Régénération moléculaire (voir plus bas) peuvent le soigner.

Si ce pouvoir est libéré accidentellement, le personnage à l'origine de l'incident Polaris n'est pas affecté.

ONDES DE CHOC

Nombre d'ondes de choc :
1 + modif. de réussite.
Dommages (par onde de choc) :
2D10 +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir libère des vagues de choc concentriques qui s'étendent autour du personnage. Ces vagues dévastent tout sur leur passage. Si l'effet est contrôlé, le personnage libère un certain nombre d'ondes de choc, chacune infligeant des Dommages physiques. Ces dommages sont toutefois réduits de 2 points par mètre d'éloignement par rapport au personnage. Les vagues se succèdent à un intervalle de 3 points d'Initiative. L'effet se déplace avec le personnage. Tant qu'il n'est pas détruit, un obstacle peut bloquer ces vagues.

Si l'effet n'est pas contrôlé, le personnage doit reprendre le contrôle en réussissant un Test de *Maîtrise de la Force Polaris,* pour arrêter l'émission des ondes de choc. Il ne subit lui-même aucun dommage.

ONDES DE CHOC PSYCHIQUES

Nombre d'ondes de choc psychiques :
1 + modif. de réussite.
Dommages additionnels de Choc (par onde de choc) :
3D10 +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir est identique à Ondes de choc, mais il n'inflige que des Dommages additionnels de Choc. Aucun obstacle ne peut bloquer ces vagues.

ONDE POLARIS

Puissance du phénomène :
1 +/- modif. de réussite.
Dommages :
voir Attaque psychique, Disruption moléculaire et Pulsion électromagnétique.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.

L'Onde Polaris est un des pouvoirs les plus puissants qui soient. Il cumule les effets des pouvoirs Attaque psychique, Disruption moléculaire et Pulsion électromagnétique. De plus, il projette dans le futur ou dans le passé tous ceux qui se trouvent dans la sphère d'effet. Le saut temporel est totalement aléatoire. Quand le pouvoir prend fin, l'onde réapparaît et renvoie les personnages à leur point de départ, au moment exact où ils ont disparu. Même contrôlé, celui qui libère cet effet ne peut le déplacer. Celui-ci est forcément centré autour du personnage, qui subit également le déplacement temporel (mais pas les autres effets). Les personnages sont transportés soit dans le futur (1-5 sur 1D10), soit dans le passé (6-10 sur 1D10). Pour déterminer l'importance du saut temporel, lancez 2D10 dans le tableau ci-dessous :

1-5	Puissance du phénomène, en heures.
6-10	Puissance du phénomène, en années.
11-14	Puissance du phénomène, en dizaines d'années.
15-17	Puissance du phénomène, en centaines d'années.
18-19	Puissance du phénomène, en milliers d'années.
20	Puissance du phénomène, en million d'années.

Les personnages restent bloqués dans le futur ou le passé pendant un certain temps déterminé par le tableau ci-dessous (il s'agit de la période qui s'écoule lors du saut temporel, dans une époque passée ou future, et non du temps pendant lequel ils disparaissent). Lancez 2D10 pour déterminer la durée du séjour :

1-5	Puissance du phénomène x 1D10 Tours de combat.
6-10	Puissance du phénomène x 1D10 minutes.
11-14	Puissance du phénomène x 1D10 heures.
15-17	Puissance du phénomène x 1D10 jours.
18-19	Puissance du phénomène x 1D10 semaines.
20	Puissance du phénomène x 1D10 mois.

PACIFICATION/FURIE

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

L'utilisateur de ce pouvoir peut modifier l'état d'esprit d'une cible, soit pour l'apaiser, soit pour la rendre folle furieuse (au choix). Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet (sauf celui qui a libéré le pouvoir) doivent effectuer un Test de Volonté en opposition à la puissance du phénomène. En cas d'échec, l'utilisateur du pouvoir choisit l'effet qu'à le pouvoir sur eux. Ce pouvoir ne peut être déplacé et est toujours centré autour de celui qui l'a libéré (ce dernier n'est pas affecté). Une cible apaisée est incapable de combattre et se calme instantanément, même si on l'attaque (elle tente uniquement de se défendre). Une cible rendue folle furieuse attaque la cible la plus proche d'elle, même s'il s'agit d'un ami.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, chaque cible potentielle est soit apaisée (1-5 sur 1D10), soit folle furieuse (6-10 sur 1D10).

PASSAGE

Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée une déchirure entre notre monde et celui du Flux Polaris. Il est possible d'emprunter ce passage pour se déplacer instantanément d'un point du globe à un autre. Le passage reste ouvert dans les deux sens pendant toute la durée de l'effet et accepte des êtres vivants de taille humaine. Si le pouvoir est contrôlé, le personnage choisit sa destination (il doit obligatoirement être allé dans cet endroit).

Par un Passage, un individu voyage au travers du Flux pour se rendre d'un point à un autre, mais cela comporte certains dangers. Tout d'abord, quand un passage s'ouvre, il y a toujours un risque qu'il permette à une créature du Flux d'entrer dans notre monde. À chaque tour, le MJ lance 1D10. S'il obtient un 1, une créature apparaît. Lancez alors 2D10 sur la table suivante :

1-15	Bête du flux.
16-17	Mangeur d'esprit.
18-19	Masse de destruction.
20	Entité (voir **Le Flux Polaris**, page 265).

La créature aura une puissance égale à 2D10 et restera pendant 1D10 Tours de combat.

Enfin, chaque personnage qui utilise le Passage peut se perdre physiquement dans le Flux. Il faut effectuer un Test de Volonté pour éviter cela. Si le pouvoir est contrôlé, l'utilisateur gagne pour ce Test un bonus égal à son modificateur de réussite. Tout individu échouant à ce Test de Volonté se perd dans le Flux. Il faut alors lancer 2D10 pour savoir ce qui lui arrive :

2-11	Réapparaît à l'endroit où s'est ouvert le passage 1D10 minutes plus tard.
12-15	Possédé.
16-17	Prisonnier de l'Autre (voir Prescience).
18-19	Réapparaît n'importe où dans le monde.
20	Perdu à jamais (il peut être récupéré par un personnage se plongeant délibérément dans le Flux).

Un personnage possédé peut réapparaître tout à fait normalement comme si rien ne s'était passé (1-5 sur 1D10) ou 1D100 minutes plus tard (6-10 sur 1d10). Tout individu empruntant un Passage peut volontairement choisir de se plonger physiquement dans le Flux Polaris. La possession, la plongée dans le Flux et la récupération d'un personnage perdu dans le Flux sont détaillées dans la section **Le Flux Polaris**, page 265.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la destination est totalement inconnue (remarquez qu'il suffit de ne pas s'engouffrer dans le passage pour ne pas prendre de risques).

PERTURBATION DE LA RÉALITÉ

Malus aux actions :
-1 - modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

La réalité semble distordue sous l'effet de cette perturbation. Les distances ne sont plus estimables, les sens sont perturbés, etc. Pendant toute la durée du pouvoir, toutes les actions effectuées dans la sphère d'effet subissent un malus.

PRESCIENCE

Ce pouvoir permet d'entrevoir un avenir proche. En se concentrant sur une action, un individu, un événement, un lieu, etc., on peut percevoir une image très floue du futur (en cas de déclenchement involontaire, c'est au MJ de déterminer à quoi ou à qui se rapportera cette vision). Un personnage qui utilise ce pouvoir se retrouve plongé dans la Force Polaris, et son esprit ne fait plus qu'un avec l'océan et les mammifères marins. Ce phénomène est une expérience à la fois magnifique et terriblement inquiétante, dans un univers où la présence sinistre de « l'Autre », une entité mystérieuse qui hante le Polaris, est omniprésente.

Avant de faire le Test, le joueur doit choisir une unité de temps, qui déterminera le modificateur de Difficulté :

- **Seconde :** +0
- **Tour de combat :** -3
- **Minute :** -5
- **Heure :** -7
- **Jours :** -10

À l'issue du Test, l'utilisateur du pouvoir peut entrevoir le futur, jusqu'à un nombre d'unités de temps équivalent à sa **marge de réussite.** Si ce pouvoir n'est pas contrôlé, lancez 1D10 dans la table suivante pour déterminer la portée de la vision :

1-2	1D100 secondes.
3-4	1D100 tours.
5-6	1D100 minutes.
7-8	1D100 heures.
9-10	1D100 jours.

Ce pouvoir dure un nombre de Tours de combat égal à la moitié du niveau de maîtrise du personnage dans la Compétence *Prescience*. L'utilisation du pouvoir permet surtout de ressentir des impressions, des sentiments ou des sensations, et non des images vraiment précises. Ainsi, on percevra plutôt une impression vague de danger, plutôt que la nature exacte du danger. Plus la période visée est lointaine, plus les visions seront floues. Néanmoins, le joueur peut sacrifier quelques points de sa marge de réussite pour obtenir plus de détails : son personnage verra donc moins loin dans le futur, mais sa vision sera plus précise. À titre indicatif, le meneur de jeu peut par exemple ajouter un détail – tout en restant relativement vague – pour chaque tranche de 2 points sacrifiée.

Sur une Catastrophe (que le pouvoir soit déclenché volontairement ou non), il y a toujours 1 chance sur 20 (1 sur 1D20) d'embrasser le futur dans sa totalité. Cela est généralement terrible pour le malheureux qui doit effectuer un Test d'Intelligence. Le modificateur de réussite de ce jet déterminera le nombre de points de Volonté et d'Intelligence **PERDUS** par le personnage… En effet, il aura eu pleinement conscience des choses qu'il a vues, bien qu'il soit ensuite incapable de s'en souvenir. Si le Test 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.

Enfin, une personne utilisant ce pouvoir peut avoir à affronter l'Autre (voir **Les Entités**, dans **Le Flux Polaris**, page 266). Ce dernier a une chance sur 20 d'intervenir (1 sur 1D20). Dans ce cas, l'utilisateur ressentira une présence terriblement angoissante. Il subira immédiatement une attaque psychique, et devra remporter un Test de Volonté en opposition à une Volonté de 20. Le modificateur de réussite du vainqueur réduit alors temporairement la Volonté de l'opposant. Si le personnage réussit le Test d'opposition, il peut alors se désengager et reprendre conscience sans autre effet secondaire. Sinon, le duel continue, par le biais d'autres Tests d'opposition. Si la Volonté du personnage tombe à moins de 3, celui-ci se retrouve prisonnier de l'Autre. Ce dernier peut choisir de le détruire (on refait un duel, 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 Test de Volonté, avec un malus de -20, qui est toutefois réduit d'1 point par semaine. Une réussite permet de se libérer de la domination de l'Autre).

PRISON MENTALE

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

L'effet de ce pouvoir s'attaque à l'esprit de tout ce qui se trouve dans une sphère autour du personnage. Le pouvoir se libère instantanément mais ses effets peuvent se prolonger dans le temps. La victime doit faire un Test de Volonté en opposition à la puissance du phénomène. Si elle obtient la meilleure marge de réussite (ou en cas d'égalité), rien ne se passe. Si elle échoue, son esprit est emprisonné dans le Flux pendant un nombre de Tours égal à la marge de réussite du phénomène. Pire, à la fin du temps d'emprisonnement, il faut refaire le Test d'opposition, mais la puissance du phénomène est réduite d'1 point. Quand un personnage est victime de ce pouvoir, son esprit est emprisonné dans son propre corps. Il ne perçoit plus son environnement et ne peut plus contrôler son organisme. Son corps est inerte tant qu'il est sous l'effet de sa prison mentale.

Si ce pouvoir n'est pas contrôlé, il affecte également celui qui le libère.

PULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Attaque IEM :
le malus au Test de panne est égal au modif. de réussite.
Zone d'effet :
100 mètre de diamètre +/- (100 m x modif. de réussite).
Portée :
100 mètres +/- (100 m x modif. de réussite).

Ce pouvoir permet de libérer une onde électromagnétique dans la zone d'effet. Il faut effectuer un Test de panne pour tous les appareils électroniques (voir le chapitre **Équipement**, page 273).

RÉGÉNÉRATION MOLÉCULAIRE

Zone d'effet (libération accidentelle) :
5 mètres de diamètre +/- modif. d'échec.

Ce pouvoir permet de régénérer des tissus endommagés. L'utilisation la plus commune de ce pouvoir est le soin des dégâts permanents (dus par exemple à une Désintégration moléculaire ou une Oblitération psychique). Dans ce cas, on utilise ce pouvoir comme un pouvoir de guérison normal, mais il ne peut être utilisé QUE pour soigner des dégâts permanents (voir Guérison moléculaire ou Guérison psychique).

Ce pouvoir permet aussi de ralentir le vieillissement. Chaque année, l'utilisateur peut tenter de neutraliser le vieillissement de l'année écoulée. S'il réussit son Test de *Régénération moléculaire*, son corps n'a pas vieilli ; s'il échoue, il vieillit normalement ; s'il obtient un échec critique, il vieillit d'1 an supplémentaire. Le Test subit toutefois un malus d'une valeur égale à l'âge du personnage divisé par 5 (par exemple -7 à 35 ans).

La libération incontrôlée de ce pouvoir peut avoir des effets dramatiques. En effet, les volutes d'énergie qui s'échappent de l'utilisateur peuvent être soit bleutées (tout va bien, les personnages bénéficient d'une régénération normale), soit rougeâtres (et là, il y a un problème). Dans ce dernier cas, toute personne et toute chose dans la zone d'effet subit l'équivalent d'une Désintégration moléculaire (le bonus aux dommages est égal au modificateur d'échec de l'individu à l'origine de l'incident Polaris), qui crée des blessures permanentes…

SENSIBILITÉ PSYCHIQUE

Zone d'effet :
15 mètres de diamètre +/- (10 m x modif. de réussite).
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir permet de localiser les êtres vivants dans un certain rayon. Le personnage peut effectuer un Test de Compétence pour savoir s'il détecte ou non un être vivant. Le Test est modifié par la différence entre l'Attribut Volonté de l'utilisateur et l'Attribut Volonté de la cible. De plus, l'utilisateur bénéficie d'un bonus à tous ses Tests de Perception, égal à son modificateur de réussite.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il parasite tous les modes de perception des individus situés dans la zone de détection (y compris le personnage), qui subissent une pénalité à toutes leurs actions, égale au modificateur d'échec.

SIPHON D'ÉNERGIE

Zone d'effet :
15 mètres de diamètre +/- (10 m x modif. de réussite).
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir annule toute énergie dans la zone d'effet, pendant toute la durée du phénomène.

SONSCAN

Puissance du phénomène :
10 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
15 mètres de diamètre +/- (10 m x modif. de réussite).
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir permet de localiser et d'analyser plusieurs cibles dans un certain périmètre. Le joueur peut effectuer un Test avec un niveau équivalent à la puissance du phénomène. En cas de réussite, il localise les cibles présentent dans le périmètre, sa marge de réussite indiquant la précision de son analyse.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il parasite tous les modes de perception des individus situés dans la zone de détection (y compris le personnage), qui subissent une pénalité à toutes leurs actions, égale au modificateur d'échec.

SPHÈRE DE GRAVITÉ

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
15 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée autour du personnage une sphère de gravité attirant vers elle tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Tout objet dont le poids est inférieur ou égal à (puissance du phénomène x 10 kg) se rapproche du personnage. Les êtres vivants peuvent résister à la force d'attraction en réussissant un Test de Force en opposition contre la puissance du phénomène. S'ils réussissent, ils peuvent s'éloigner d'une distance maximale égale à leur modificateur de réussite. Le Test doit être refait à chaque Tour de combat. Pour les objets, la vitesse d'attraction en mètres par Tour est égale à la différence entre le poids de l'objet et la puissance du phénomène (en dizaines de kg). Toute personne se trouvant sur la trajectoire d'un corps attiré risque de subir entre 1 et 3D10 points de Dommages physiques, selon la vitesse et le poids de l'objet (un Test de Coordination permet d'éviter ça). Le personnage utilisant le pouvoir peut annuler l'attraction sur tout ce qui se trouve à moins d'1 mètre de lui.



Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il n'arrête rien du tout et peut se retrouver écrasé par tout ce qui a été attiré. Dans ce cas, non seulement il subit les dommages des objets qui le heurtent mais en plus, à chaque Tour, la base des dommages est augmentée d'1 point à cause de l'écrasement.

SPHÈRE DE RÉPULSION ORGANIQUE

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée autour du personnage une sphère qui empêche tout élément organique d'approcher. Toute créature organique tentant d'y pénétrer doit réussir un Test de Force en opposition à la puissance du phénomène. Si elle réussit son jet, elle peut avancer d'une distance maximale égale à son modificateur de réussite. Toute créature organique se trouvant dans la sphère au moment où le pouvoir est utilisé n'est pas affectée.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, toute créature organique se trouvant entre le personnage et la limite du périmètre d'effet est violemment projetée hors de la sphère (à traiter comme une chute). Si une créature organique est coincée par un obstacle qui l'empêche de quitter la zone d'effet, elle subit 2D10 points de Dommages physiques dus à l'écrasement par Tour de combat.

SPHÈRE TEMPORELLE

Puissance du phénomène :
5 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée une sphère isolant ce qui se trouve dedans de ce qui se trouve à l'extérieur. En fait, le temps s'écoule différemment à l'intérieur de la sphère et à l'extérieur, plus vite ou moins vite, au choix du personnage. Rien ne peut franchir la barrière de la sphère pendant que le pouvoir agit. Si le temps passe plus vite à l'intérieur, le nombre de Tours qui se seront écoulés dans la sphère sera égal à la puissance du phénomène pour chaque Tour écoulé à l'extérieur. Si le temps passe moins vite à l'intérieur, le nombre de tours qui se seront écoulés à l'extérieur sera égal à la puissance du phénomène pour chaque tour écoulé dans la sphère. La durée de l'effet est comptée en fonction du passage du temps le plus lent. Il est impossible de se déplacer avec la sphère.

SPHÈRE DE TERREUR

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée autour du personnage une sphère qui oblige toute créature qui y entre (amie ou ennemie) à réussir un Test de Volonté en opposition à la puissance du phénomène. En cas d'échec, la victime est terrorisée pendant 1D10 Tours.

TÉLÉKINÉSIE

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.
Zone d'effet (libération accidentelle) :
5 mètres de diamètre +/- modif. d'échec.

Ce pouvoir permet de déplacer des objets par la pensée. La « Force télékinétique » du personnage est égale à la puissance du phénomène, et est comparable à l'Attribut Force d'un individu. Ce potentiel peut être utilisé pour déplacer ou soulever des objets, comme s'il s'agissait de l'Attribut Force de n'importe quel personnage. Pour effectuer une attaque avec un objet manipulé à distance, le personnage doit effectuer un nouveau Test de *Télékinésie*. Même chose pour des manipulations délicates, mais le MJ est libre de lui imposer des malus en fonction de la difficulté de sa tâche (notez qu'utiliser une arme à feu est une manipulation jugée délicate…). Tous les équipements des personnages qui ne sont pas bien accrochés peuvent être arrachés. On peut arracher un objet des mains d'un individu mais, dans ce cas, il faut effectuer un Test en opposition entre la puissance du phénomène et la Force du personnage tenant l'objet. Un personnage peut tenter de dépasser les limites de son potentiel télékinétique, mais il doit alors effectuer un Test de Résistance au Choc avec un malus égal au nombre de points supérieurs à son niveau de Force télékinétique.

Si l'effet n'est pas contrôlé, ce pouvoir est dévastateur. Pendant toute la durée du phénomène, tous les objets qui se trouvent autour du personnage dans la zone d'effet et dont le poids peut être déplacé par le niveau de Force équivalent à la puissance du phénomène se mettent à voler dans tous les sens. Toute personne se trouvant dans la zone subit entre 1 et 3D10 points de Dommages physiques. Les victimes peuvent tenter d'esquiver les objet par des Tests de Coordination.

TÉLÉPORTATION

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres de diamètre +/- modif. de réussite.
Portée :
30 mètres +/- (10 m x modif. de réussite).

Ce pouvoir permet de téléporter un personnage ou un objet d'un poids égal à (puissance du phénomène x 10 kg), et se trouvant dans la zone d'effet. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir la direction. Un personnage téléporté dans un objet ou un mur réapparaît à côté. Par contre, on peut tout à fait téléporter quelqu'un sous l'eau.

Si l'effet n'est pas contrôlé, la direction est déterminée aléatoirement par un jet d'1D10 (1 : haut, 2 : bas, 3 : est, 4 : ouest, 5 : nord, 6 : sud, 7 : nord-est, 8 : sud-est, 9 : sud-ouest, 10 : nord-ouest).

TEMPÊTE DU FLUX

Dommages physiques :
2D10 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
15 mètres +/- (10 m x modif. de réussite).
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Une tempête du Flux est généralement signe de désastre. Ce pouvoir crée de terribles perturbations dans le Flux, qui se matérialisent dans la réalité par un maelström, aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Autour du personnage libérant l'effet, le maelström s'étend sur un rayon dépendant de la puissance du phénomène. Le personnage est à l'abri (même si le pouvoir n'est pas contrôlé) ainsi que tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1 mètre autour de lui. L'effet commence par un tourbillon de vapeurs sombres qui se mettent à tourner tout autour du personnage, puis des éclairs frappent tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Chaque cible potentielle doit réussir à chaque Tour un Test de Chance. Si ce Test est raté, un éclair la frappe de plein fouet en infligeant des Dommages physiques. De plus, l'éclair inflige des dommages à tout ce qui se trouve autour du point d'impact. Les dégâts sont réduits de 2 points par mètre d'éloignement.

TOURBILLON

Puissance du phénomène :
10 +/- modif. de réussite.
Portée :
100 mètres +/- (100 m x modif. de réussite).

Ce pouvoir crée un siphon (voir le chapitre **L'univers sous-marin**, page 69) de taille égale à la puissance du phénomène, en mètres. Il n'est pas centré autour du personnage et apparaît dans les mêmes conditions qu'un siphon normal. Un personnage qui le contrôle peut déplacer le centre du phénomène. Attention ! Ce pouvoir ne permet pas de contrôler un siphon formé naturellement.

TOURBILLON DE MORT

Dommages physiques :
2D10 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Déplacement :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Ce pouvoir crée un tourbillon d'énergie crépitante noire, qui se déplace plus ou moins rapidement. Tout ce qui entre en contact avec ce phénomène subit des Dommages physiques. Aucune armure ne protège contre cet effet.

Si l'effet n'est pas contrôlé, la direction est déterminée aléatoirement par un jet d'1D10 (1-2 : ne bouge pas, 3 : est, 4 : ouest, 5 : nord, 6 : sud, 7 : nord-est, 8 : sud-est, 9 : sud-ouest, 10 : nord-ouest).

VORTEX PSYCHIQUE

Puissance du phénomène :
12 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Un Vortex est une déchirure dans la réalité, donnant directement sur l'univers du Flux. Quand il se crée, toutes les créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet du Vortex doivent effectuer un Test de Volonté en opposition à la puissance du phénomène. Si la victime obtient la plus haute marge de réussite, elle peut tenter de fuir le périmètre dangereux. Dans le cas contraire, elle perd autant de points de Volonté que le modificateur de réussite obtenu par le phénomène. Elle peut toutefois encore tenter de quitter le périmètre dangereux si sa Volonté n'est pas tombée à 3 ou moins. Si elle y parvient, elle récupère tous ses points de Volonté. Si la Volonté d'un personnage tombe à 3 ou moins, son esprit est aspiré dans le Flux. L'esprit est perdu à jamais, sauf si d'autres tentent de le récupérer (voir **Le Flux Polaris**, page 265).

Si l'effet n'est pas contrôlé, le vortex apparaît à 1D10 mètres du personnage dans une direction aléatoire.

VORTEX PHYSIQUE

Puissance du phénomène :
10 +/- modif. de réussite.
Zone d'effet :
5 mètres +/- modif. de réussite.
Portée max. du centre de la zone d'effet :
15 m +/- modif. de réussite.
Durée :
5 Tours de combat +/- modif. de réussite.

Le Vortex physique est identique au Vortex psychique, mais il aspire la matière. Les êtres vivants peuvent tenter de résister, en effectuant un Test de Force en opposition à la puissance du phénomène. Si une victime potentielle obtient la meilleure marge de réussite, elle peut avancer d'un nombre de mètres équivalent à son modificateur de réussite. Si c'est le Vortex qui obtient la plus haute marge, la victime est attirée vers la déchirure, d'un nombre de mètres égal au modificateur de réussite du phénomène. Si une victime s'accroche à quelque chose, on soustrait la Force du personnage à la puissance du phénomène avant d'effectuer le Test décrit ci-dessus. Mais si la victime remporte le duel, elle ne peut se déplacer qu'en s'accrochant à autre chose, et donc mètre par mètre. Pour les objets et les créatures inconscientes, le Vortex est capable de déplacer 10 kg par point de puissance.

LE FLUX POLARIS_

Dans un rapport remis à Déméter, le prêtre Thadeus Thorn décrit cette dimension comme un gigantesque cyclone d'énergie multicolore palpitant. Il évoque également la présence de choses aux formes indistinctes qu'il suppose être la matérialisation des cauchemars des êtres vivants. Il continue en parlant de secteurs noirs, impénétrables, dont la seule vue peut mener à la folie. Enfin, il mentionne un point central à cette dimension qui pourrait être l'émanation psychique d'une chose ayant, par sa seule puissance mentale, créé le Flux Polaris. Le spectacle est de toute beauté mais terriblement inquiétant. La présence psychique des mammifères marins et des océans « vivants » est constante.

À PROPOS DU FLUX POLARIS

Cette section vous présente un aperçu **très général** du Flux Polaris et des règles qui le régissent. Un supplément futur sera entièrement consacré à cette dimension mystérieuse ; toutes les informations qui suivent peuvent toutefois servir de sources d'inspiration pour les MJ qui voudraient développer cet aspect de l'univers de jeu.

LE FLUX

On connaît encore peu de choses sur le Flux Polaris. Il semble que cela soit une dimension parallèle constituée d'énergie psychique, mais aussi d'une sorte d'écho intangible généré par toute chose. Les travaux de scientifiques ont ainsi démontré qu'une simple pierre pouvait générer un écho dans le Flux Polaris, ce qui tendrait à démontrer qu'il serait non seulement constitué d'énergie psychique mais aussi d'ondes, de rayonnements et de tout ce qui appartient au domaine de l'immatériel et de l'invisible. Certains chercheurs estiment qu'il s'agit d'une vibration anormale de la réalité.

Ce qui inquiète terriblement la communauté scientifique et les prêtres du Trident, c'est que le Flux devient de plus en plus perméable et qu'il arrive que les deux réalités se superposent. Les témoignages de « pénétration » physique aux abords du Flux se multiplient et des biologistes ont récemment découvert une nouvelle espèce de murène qui ne serait pas tout à fait matérielle. De là à penser qu'il s'agit d'une créature échappée du Flux…

GÉOGRAPHIE DU FLUX

Une plongée dans le flux est assez troublante. Les lois physiques y sont totalement inexistantes. Le monde réel s'efface devant un univers chaotique formé de matière ayant plus ou moins de consistance. Certaines créatures émettent des échos facilement identifiables à partir du Flux tandis que d'autres y sont totalement invisibles. L'environnement est toujours instable et on peut y découvrir des terres flottantes, qui l'instant d'après ne seront plus que des masses d'énergie rayonnante. On peut aussi se retrouver sur de vastes plaines infinies, illuminées par des tempêtes d'énergie (psychique ?), puis soudain se retrouver en train de flotter au-dessus du vide. Il est en théorie possible d'établir une cartographie grossière de certaines « régions » du Flux mais jusqu'à présent personne n'y est parvenu. Certaines zones sont toutefois bien connues.

LA BORDURE

Si l'on en croit de récents rapports d'explorateurs de la surface, on aurait vu une sorte de superposition de notre réalité avec celle du Flux. Les explorateurs décrivent ce qui a été appelé la Bordure, comme une vaste étendue grisâtre, désertique et inquiétante, une sorte de mirage. Les descriptions sont très vagues, car les témoins ont du mal à expliquer cette superposition de deux réalités.

LA CITADELLE

Certains explorateurs du Flux ont évoqué à maintes reprises l'existence de la « Citadelle », une sorte de montagne noire qui ne change jamais et qui inspire une grande terreur. La montagne, sculptée semble-t-il pour évoquer une sorte de donjon médiéval aux proportions titanesques, se situe toujours dans une région sombre du Flux, une région parcourue de tempêtes psychiques d'une puissance incroyable. Elle serait gardée par de terrifiantes créatures du Flux et on pourrait y entendre la plainte de milliers d'esprits emprisonnés.

LE MAELSTRÖM

Le Maelström est un tourbillon gigantesque aspirant inexorablement les voyageurs imprudents vers le néant. Aucun être vivant sain d'esprit ne s'en approche mais le spectacle qu'il offre quand on se trouve à une distance raisonnable est, paraît-il, des plus prodigieux.

LES PHARES PSYCHIQUES

Ce sont des sortes de havres de paix que l'on trouve un peu partout dans le Flux. Leur origine est des plus mystérieuses mais on raconte que les plus puissants prêtres du Trident seraient capables d'en créer. Aucune créature du Flux ni aucun phénomène destructeur ne peut affecter ceux qui se trouvent à l'abri d'un phare.

TEMPÊTES PSYCHIQUES

Les tempêtes psychiques se manifestent de manière totalement imprévisible. Leurs effets peuvent être dramatiques, et même, pour les plus puissantes, affecter l'univers réel en créant une déchirure du Flux.

LE GOUFFRE PSYCHIQUE

Le Gouffre psychique est un puits sans fond que l'on trouve dans une région très étrange du Flux. Dans cette région tout est calme, on n'y est jamais soumis à la moindre perturbation et les créatures du Flux ont tendance à l'éviter. Aucun individu ayant plongé dans le puits n'en est ressorti.

LES ENTITÉS

Nombreuses sont les entités hantant le Flux Polaris. Pour l'instant, seules certaines ont pu être identifiées. Personne ne sait si les habitants du Flux en sont originaires ou s'ils sont l'écho de créatures ou de personnages bien réels. Comme il a été démontré qu'un voyageur du Flux pouvait modifier son apparence, rien ne dit que même les créatures les plus monstrueuses ne soient pas, en fait, l'écho d'êtres humains.

LA TRINITÉ

La Trinité est une entité des plus mystérieuses, qui est à l'origine du Culte du Trident. En fait, c'est à cause d'elle que l'on peut parler d'un véritable culte, et pas seulement d'une organisation.

L'AUTRE

Entité omniprésente dans le Flux Polaris, l'Autre est un mystère. Il est le principal responsable de toutes les attaques perpétrées contre des voyageurs du Flux. On dit qu'il peut adopter plusieurs formes, comme celle d'un tourbillon noir, celle d'un dragon ou celle d'une jeune femme.

CONSCIENCE

On ne sait strictement rien de cette entité, mais tous les voyageurs du Flux ressentent sa sombre présence.

LA VÉGÉTATION

Toutes les plantes ont un écho assez puissant dans le Flux Polaris, dont elles sont un élément indispensable. La particularité de la végétation dans cette dimension, est d'adopter une forme totalement différente de celle qu'elle a dans le monde réel. Certaines plantes prennent l'apparence d'entités énergétiques d'une beauté à couper le souffle, tandis que d'autres se transforment en choses grotesques vaguement humanoïdes.

RAINE

Certains avancent que Raine n'est autre qu'une ancienne prêtresse du Culte du Trident ayant atteint un degré de conscience inconcevable pour la plupart des humains. Cela l'aurait rendu folle et elle hanterait désormais le Flux Polaris à la recherche d'esprits à détruire ou à tourmenter.

OMBRE

Entité indépendante ? Incarnation de l'Autre ? Alter ego terrestre de Raine ? Ombre est un mystère. La seule certitude que l'on ait à son sujet c'est que certains membres du Soleil noir la considèrent comme totalement indépendante de l'Autre et qu'ils la reconnaissent comme leur véritable maîtresse.

LE CORAIL

La puissance psychique du corail dans le Flux Polaris est énorme. Elle équivaut presque à celle dégagée par l'ensemble des mammifères marins. À tel point que le corail réclame à lui seul toute une région du Flux dans laquelle il se manifeste sous la forme d'une gigantesque sphère lumineuse suspendue dans l'éther et autour de laquelle gravitent des milliers de créatures constituées d'énergie dont on ne sait pas grand-chose. Il est indéniable que le corail est vital à l'équilibre du Flux et qu'il est un élément fondamental de son écosystème.



LES MAMMIFÈRES

Les mammifères constituent une des trois composantes majeures du Flux Polaris (avec la végétation et le corail). Ils sont omniprésents sous forme de flux d'énergie pouvant adopter une forme très proche de celle qu'on leur connaît dans la réalité, quand ils décident de plonger dans cette autre dimension.

LES LÉVIATHANS

L'écho psychique d'un léviathan ne passe jamais inaperçu dans le Flux. Il est suffisamment puissant pour le perturber et provoquer des tempêtes psychiques.

PLONGÉE PHYSIQUE DANS LE FLUX

La plongée physique dans le Flux n'est possible qu'en raison de phénomènes comme le Vortex physique. La perception d'un individu plongé physiquement dans le Flux est très limitée. Il perçoit son environnement comme au travers d'un voile de brume. Il a l'impression d'être dans un rêve et ne peut en aucun cas agir. Il dérive dans un univers totalement étranger sur lequel il n'a aucune prise. Si personne ne vient le chercher, il peut rester prisonnier à jamais du Flux, ou réapparaître plusieurs années plus tard. Il peut aussi être possédé par une Bête du Flux ou tomber sous l'emprise de l'Autre.

Un personnage plongé physiquement dans le Flux conserve ses Attributs normaux. Son écho est dit « passif ». Il peut tenter de s'évader de cette dimension en effectuant un Test avec la Compétence spécial *Maîtrise de l'écho Polaris*. En cas d'échec, lancez 1D10 sur la table suivante :

1-2 **Bête du Flux :** le personnage est attaqué par une Bête du Flux qui va tenter de le posséder. Il doit réussir un Test de Volonté en opposition à la Volonté de la créature. En cas de réussite, il réduit la Volonté de la créature de l'équivalent de son modificateur de réussite. En cas d'échec, il perd temporairement un nombre de niveaux de Volonté équivalant au modificateur de réussite de la créature. Le duel continue jusqu'à ce que l'un des deux Attributs tombe à moins de 3. S'il s'agit de celui du personnage, celui-ci est possédé et réapparaît immédiatement dans le monde réel. S'il s'agit de celui de la Bête, la créature est repoussée. Voir **La possession par les Bêtes du Flux**, ci-contre.

3-8 **Errance :** le personnage erre dans le Flux, il peut tenter un nouveau Test pour s'en échapper 2D10 heures plus tard. En cas d'échec critique, il ne peut tenter un nouveau jet que 2D10 jours plus tard.

9 **L'Autre :** le personnage a attiré l'attention de l'Autre (voir le pouvoir Prescience).

10 **Maelström :** le personnage est attiré par le Maelström. Il doit réussir un Test de Volonté en opposition à la « Volonté » du phénomène, égale à 10 + 1D10, selon la même procédure que la tentative de possession de la Bête du Flux, ci-dessus. Si la Volonté du personnage tombe à moins de 3, il disparaît à tout jamais. Si l'Attribut du Maelström tombe à moins de 3, il est hors de danger.

En cas de réussite, l'individu réapparaît généralement à l'endroit où il avait été entraîné dans la dimension du Flux.

PLONGÉE MENTALE DANS LE FLUX

Quand un individu plonge volontairement dans le Flux, c'est généralement par l'esprit, grâce à un Test réussi de *Maîtrise de l'écho Polaris*. Son corps sombre dans un état de semi-conscience. Son écho est dit « actif », car il peut agir dans cet univers. Tout personnage qui projette son esprit dans le Flux ne conserve que les Attributs Intelligence, Volonté et Présence. Il dispose d'autre part d'un « Potentiel psychique » égal à la somme du niveau de ces trois Attributs.

Dans l'univers du Flux, tout combat est un affrontement psychique. À chaque « Tour de combat », le personnage peut choisir d'attaquer, grâce à la Compétence *Maîtrise de la Force Polaris*, ou de se défendre, grâce à la Compétence *Bouclier mental*. Dans les deux cas, il faut effectuer un Test d'opposition, contre la Compétence utilisée par l'adversaire (sauf si les deux combattants se défendent : il n'y a pas d'affrontement à ce Tour). Notez qu'il n'y a pas de Réaction dans le Flux Polaris : toutes les attaques sont simultanées.

Un personnage qui attaque inflige (1D6 + modificateur de réussite) points de dommages à son adversaire, à retrancher du Potentiel psychique de ce dernier. Un personnage qui se défend n'inflige aucun dommage, mais bénéficie d'un bonus de +5 à son Test. Si le Potentiel psychique d'un personnage est réduit à 0, son esprit est anéanti ou il est possédé. Tout personnage peut récupérer 1 point de son Potentiel mental par heure de repos.

Une fois engagé en combat psychique, un personnage ne peut retourner directement dans la réalité. Il doit d'abord échapper à son adversaire. Pour cela, il doit réussir un Test de *Maîtrise de l'écho Polaris*, en opposition à la Volonté de son adversaire. Une fois que le personnage s'est désengagé, il peut réintégrer le monde réel.

RÉCUPÉRER UN INDIVIDU OU UN ESPRIT DANS LE FLUX

Pour récupérer un individu plongé dans le Flux, il faut s'y plonger soit psychiquement, grâce à la Compétence *Maîtrise de l'écho Polaris,* soit physiquement. La Difficulté de la récupération (Test de *Maîtrise de l'écho Polaris* toujours) dépend du temps passé par l'individu recherché dans le Flux :

- **Moins d'une minute :** +0.
- **Moins de 10 minutes :** -3.
- **Moins d'une heure :** -5.
- **Moins d'une journée :** -10.
- **Par journée supplémentaire :** -2.

De son côté, toutes les 1D6 heures, le personnage plongé dans le Flux peut effectuer un Test de Volonté : son modificateur de réussite ou d'échec agit comme un bonus ou un malus pour celui qui le recherche.

LA POSSESSION PAR LES BÊTES DU FLUX

La plupart des Bêtes du Flux tentent de posséder leurs victimes, afin de pouvoir prendre pied dans notre réalité. Quand leur cible est plongée physiquement dans le Flux, il y a duel de Volonté (voir **Plongée physique dans le Flux**, ci-dessus). Quand elle y est plongée mentalement, il y a combat psychique (voir **Plongée mentale dans le Flux**). Si une Bête du flux possède une proie, elle force cette dernière à réintégrer la réalité pour y accomplir quelque tâche mystérieuse. Pour libérer une victime, il faut pouvoir entrer en combat avec elle, soit en se plongeant mentalement dans le Flux pour la détruire, soit en utilisant le talent Hypnose pour mener un duel (à gérer comme dans un duel de Volonté). Dans ce dernier cas, si la Volonté de la bête est réduite à moins de 3, elle est expulsée de son hôte.

Note : toute attaque mentale dirigée contre le personnage affecte en fait la Bête. Si l'esprit de cette dernière est neutralisé d'une manière ou d'une autre (par un pouvoir de la Force Polaris, par exemple), l'hôte est libéré.

<< EXPÉRIENCE_



L'expérience, matérialisée dans le jeu sous la forme de « points d'expérience » (PE), permet à un personnage de progresser et d'améliorer ses capacités. Les modalités de la distribution des points d'expérience peuvent toutefois changer d'un groupe à l'autre, en fonction du style de jeu de chacun et du type de campagne menée : gestion de la vie des personnages sur une longue période ou suite de scénarios plus ou moins espacés dans le temps, campagne s'étendant sur une longue période avec de nombreux temps morts ou au contraire campagne courte et intensive, ambiance réaliste ou héroïque, etc.

Nous vous proposons plus bas plusieurs barèmes pour gérer l'expérience et la progression des personnages : ce sont des règles modulables destinées à répondre au mieux à vos besoins, en vous fournissant tous les conseils nécessaires. Vous pouvez très bien passer de l'une à l'autre en cours de campagne, et même les combiner entre elles : **l'important est de trouver un équilibre,** en vous aidant des indications fournies ici.

PROGRESSION DES PERSONNAGES_

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Avant même que le jeu ne commence, les personnages ont déjà commencé à engranger de l'expérience, au cours de leurs années d'expérience préliminaire. Toutefois, ils n'étaient pas alors les héros de l'histoire : à l'instar de celle du commun des mortels, leur progression s'est donc faite de manière relativement lente (mais régulière), au rythme de 10 points de Compétence par année d'expérience professionnelle…

Quand le jeu commence, dès le premier scénario, les personnages sont désormais plongés au cœur de l'action. Leur progression ne suit alors plus une logique réaliste, mais se fait dans un cadre ludique et héroïque : celui de la campagne en cours. Dans ces règles, **l'expérience est une mesure de l'aguerrissement des personnages au cours de la campagne.** Peu importe d'ailleurs la forme de celle-ci, qu'elle soit conçue comme une grande saga organisée autour d'un fil rouge et d'une thématique bien précise, ou qu'elle ne soit qu'une suite de scénarios sans rapport les uns avec les autres.

Contrairement à d'autres jeux de rôle, l'expérience n'est pas considérée ici comme une « récompense », plus ou moins importante en fonction de la réussite (ou de l'échec) des personnages dans la résolution d'une intrigue ou l'accomplissement d'une mission. Pour cela nous encourageons les meneur de jeu à utiliser d'autres types de récompense, qui auront des répercussions plus directes et plus tangibles dans le jeu : des points de Chance (voir **Chance**, dans le chapitre **Tests et actions**, page 209), de nouvelles Relations (Contacts, Alliés…), de l'argent ou un accès à certains équipements rares, etc. Bien entendu, ce n'est qu'un point de vue : rien ne vous empêche de procéder comme d'habitude ! Vous êtes seul maître à bord de votre navire…

Dans ces règles, donc, l'expérience est au contraire considérée comme un processus de développement naturel des personnages, qui suit le rythme et l'évolution de la campagne, et qui accompagne leur avancement dans le déroulement de la trame de l'histoire, les rendant petit à petit capables de se mesurer à des opposants de plus en plus puissants. Après tout, c'est bien ainsi que fonctionnent les grandes sagas…

VITESSE DE PROGRESSION DES PERSONNAGES

La distribution de points d'expérience intervient logiquement à la fin de chaque scénario ou de chacun des épisodes d'une campagne. La vitesse de progression des personnages dépend directement du nombre de PE distribué. Combien faut-il alors en donner ? En fait, tout dépend d'abord de la longueur de la campagne :

- **Pour une campagne longue,** comptant une dizaine de scénarios (ou de scènes) ou plus, mieux vaut privilégier une évolution assez lente des personnages, sous peine de les voir progresser trop vite et d'obtenir des capacités déséquilibrées. Une base de **1 à 3 point(s)** par scénario (6 à 8 heures de jeu effectif, environ, mais tout dépend du style de jeu du groupe).
- **Pour une campagne moins étendue,** la progression des personnages peut être relativement plus rapide. Comptez environ **3 à 5 points** par scénario.

Comme vous le voyez, il s'agit avant tout d'indications générales : le nombre de PE distribué à la fin de chaque scénario peut varier. Vous pouvez considérer qu'un petit scénario sans grande importance pour l'intrigue générale ne rapportera qu'un nombre (très) limité de PE. Au contraire, un scénario capital pour le développement de l'histoire devrait être l'occasion d'un gain de PE plus important. Notez également que le meneur de jeu peut souhaiter une évolution plus rapide des PJ, afin de donner une saveur plus héroïque à la campagne. Il sera alors peut-être nécessaire d'augmenter les gains conseillés d'un ou deux points…

Le meneur de jeu octroyant les points d'expérience à sa guise, il est seul maître de la vitesse de progression des personnages. C'est un outil puissant et extrêmement flexible, qu'il faudra parfois apprendre à apprivoiser. Il ne faut donc pas hésiter à faire des essais, à augmenter ou réduire les gains d'expérience pour tester la progression des personnages dans plusieurs cas de figure.

PRATIQUE, ÉTUDE, ENTRAÎNEMENT…

PÉRIODES D'APPRENTISSAGE

Avant de laisser les joueurs dépenser leurs points d'expérience pour améliorer les capacités de leur personnage, il n'est pas inutile de se demander comment celui-ci procède-t-il pour développer ses Compétences. Selon le degré de réalisme souhaité, le meneur de jeu peut exiger une justification de la part du joueur, pour expliquer les progrès de son personnage. Et, finalement, il n'y a pas de mystère : pour s'améliorer, il faut pratiquer, étudier, s'entraîner, seul ou avec un professeur. Traduire cela en jeu ne peut d'ailleurs que renforcer l'impression de réalisme de la campagne.

Si le meneur de jeu estime que le personnage n'est pas en mesure de s'entraîner correctement, il peut parfaitement différer la dépense de points d'expérience, ou n'autoriser qu'une dépense limitée. S'entraîner ou étudier prend du temps, notamment, un temps qui est nécessaire pour que le personnage puisse intégrer de nouvelles connaissances et de nouveaux savoir-faire. Les points d'expérience gagnés par les personnages seront donc principalement utilisés dans la période qui s'écoule entre deux scénarios. Les temps morts d'une campagne (pendant lesquels les personnages ne vivent pas d'aventures extraordinaires, à la différence des « temps forts » que constituent normalement les scénarios), ou les longs voyages sont d'ailleurs d'excellentes occasions pour gérer l'entraînement et l'expérience.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Exercer une activité professionnelle ou assimilée de manière **régulière** (et pendant un certain temps) est l'un des meilleurs moyens de s'entraîner. Si le personnage a l'occasion d'exercer une Profession, on considère qu'il peut naturellement améliorer n'importe quelle Compétence professionnelle indiquée dans la description de ce métier. Pratiquer régulièrement un métier suppose de pouvoir bénéficier d'un engagement auprès d'une État, d'une entreprise, d'une station, etc. Le meneur de jeu peut toujours demander un Test de Chance, pour savoir si le personnage trouve un emploi. Il peut être aussi matériellement impossible d'exercer telle ou telle profession, pour diverses raisons.

Si l'activité pratiquée correspond à une Profession que le personnage a déjà exercée, il n'y a normalement pas de problème particulier. Si l'activité est totalement nouvelle pour le PJ, il faut pouvoir justifier de manière crédible le fait qu'il change de domaine professionnel. Dans bien des cas, de nombreux branches professionnelles lui seront néanmoins fermées (il est difficile à un simple mercenaire de trouver un emploi de diplomate…). Notez que les conditions requises pour l'accès aux Professions sont logiquement toujours valables.

Le métier pratiqué peut correspondre à une Profession existante, mais on peut aussi inventer une activité nouvelle. Dans ce cas, le MJ et le joueur devront établir une liste spécifique de Compétences, qui seront attachées à cette activité.

ÉTUDE OU ENTRAÎNEMENT SOLITAIRE

Tout personnage peut également s'entraîner ou étudier dans son coin. C'est gratuit, mais le personnage doit pouvoir étudier ou s'entraîner dans de bonnes conditions, ce qui signifie posséder ou louer le matériel éventuellement nécessaire (on ne peut pas apprendre à piloter un véhicule sans véhicule…), avoir accès à de la documentation ou des informations et/ou disposer d'un lieu d'entraînement ou d'étude adapté. Ici encore, le MJ reste seul juge des possibilités d'entraînement d'un personnage, surtout si ce dernier exerce par ailleurs une Profession à temps plein (dans ce cas, l'entraînement peu très bien être limité à une ou deux Compétences seulement, ou demander plus de temps).

Voici également une variante originale : s'entraîner ou étudier seul demande pas mal de concentration et de motivation. Avant toute dépense de points d'expérience, le MJ peut demander un Test de Volonté pour le personnage : en fonction du résultat, le joueur pourra dépenser un nombre de PE plus ou moins élevé…

ENSEIGNEMENT D'UN PROFESSEUR

Pour développer de nouvelles Compétences, ou pour progresser plus rapidement, il peut être utile – voire souvent indispensable – de suivre les cours d'un professeur ou de travailler avec un entraîneur. Le meneur de jeu peut même décider que, jusqu'à un certain niveau et dans certains cas, il est obligatoire de suivre une formation et de recourir à un professeur. Il est par exemple impensable qu'un personnage puisse développer tout seul des Compétences qui demandent un entraînement ou des études de haut niveau, par exemple les Compétences scientifiques et techniques, les arts martiaux, le pilotage de navires ou la maîtrise des pouvoirs du Polaris…

Évidemment, suivre les cours d'un professeur coûte cher, et parfois même horriblement cher. Plus la Compétence est rare et/ou prestigieuse, plus le niveau de maîtrise visé sera élevé, et plus la facture sera salée. Les enjeux de la maîtrise de la connaissance font aussi partie de l'univers de **Polaris** : le MJ a donc toute légitimité pour ponctionner de manière sévère (mais juste !) les personnages. Notez qu'un professeur n'est pas obligé de demander de l'argent en échange de son savoir : il peut envoyer les personnages en mission ou leur demander divers services. Tout cela peut fournir un excellent point de départ pour de futurs scénarios. Enfin, trouver un enseignant peut aussi être une aventure en soi…

LE PASSAGE DU TEMPS

Même si ce sont les héros de l'histoire, les personnages ne sont pas obligés de vivre une aventure par semaine, et entre les scénarios, ils continuent de vaquer à leurs occupations habituelles, d'exercer leur métier, etc. Tout cela prend du temps. Le temps passe donc naturellement, et une campagne peut s'étendre sur des mois ou même des années, en temps virtuel. Pour une raison ou pour une autre, le meneur de jeu peut même décider de faire passer artificiellement le temps, pour les besoins du scénario. Même s'ils ne sont pas « actifs », les personnages peuvent toutefois gagner de l'expérience, quelques points au moins. Si le MJ décide de faire avancer le temps d'une année entière, il peut même appliquer la règle des années d'expérience professionnelle : les personnages gagneront 10 points d'expérience, 5 points d'Avantages professionnels, etc.

Tout cela signifie aussi que les PJ peuvent vieillir au cours de la campagne… Si certains d'entre eux passent 30 ans, appliquez les règles de l'effet de l'âge présentées dans le chapitre consacré à la création de personnage (section **4. Expérience préliminaire**, page 129).

AMÉLIORER SES CAPACITÉS_

AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

Les points d'expérience peuvent être utilisés pour développer ses Compétences. Les coûts en PE sont similaires à ceux de la création de personnage. Pour mémoire :

NIVEAU VISÉ_	Coût par niveau
-3 * à +0	1
+1 à +5	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	5
+13	7
+14	9
+15	11

** Ajouter 1 point au niveau de base d'une Compétence notée « X » fait passer celle-ci à -3.*

S'il le souhaite, le MJ peut imposer une limite au développement de nouveaux niveaux de maîtrise, pour éviter les abus et les incohérences : jusqu'au niveau +5, les joueurs ne peuvent pas augmenter une Compétence de plus deux niveaux à la fois, et, au dessus de +5, l'augmentation maximum est d'un seul niveau à la fois seulement.

Note sur les Aptitudes naturelles supérieures à 10 : des Attributs de niveau 25, conférant à un personnage une Aptitude naturelle de 6, peuvent lui permettre d'atteindre un niveau de base supérieur à 10. Dans ce cas, le niveau global de la Compétence reste limité à 25 : le personnage n'est tout simplement pas obligé de développer son niveau de maîtrise jusqu'à +15, mais peut se contenter d'un +14 ou même d'un +13 pour atteindre le niveau global maximum de 25. Bien entendu, le MJ peut décider du contraire, s'il veut permettre aux personnages d'atteindre un niveau supérieur, dans une campagne à l'ambiance héroïque.

AMÉLIORER SES ATTRIBUTS

Il est également possible d'améliorer ses Attributs, mais c'est beaucoup plus cher. Chaque Attribut doit faire l'objet d'un entraînement spécifique : renforcement musculaire pour la Force, travail de la souplesse et de l'équilibre pour la Coordination, exercices mentaux pour l'Intelligence, entraînement psychologique pour la Volonté, etc. En général, il faut s'entraîner avec un professeur, mais certains Attributs peuvent évoluer naturellement au fil du temps, en fonction des conditions auxquelles le personnage est soumis (il peut ainsi développer sa Présence dans un milieu où règne une forte pression sociale, ou développer sa Constitution en étant soumis à des conditions d'existence rudes). Le meneur de jeu doit juger au cas par cas.

Chaque Attribut peut être amélioré de 5 niveaux au maximum, par rapport à sa valeur de base. Aucun Attribut ne peut toutefois posséder un niveau supérieur à 25. Voici le coût de chaque niveau d'augmentation :

AUGMENTATION DES ATTRIBUTS_	Coût de chaque augmentation
+1	5 PE
+2	10PE
+3	15 PE
+4	20 PE
+5	25 PE

Comme vous le voyez, c'est assez cher (notez qu'il faut acheter tous les niveaux un par un). Les bonus les plus élevés seront donc normalement réservés aux campagnes héroïques, dans lesquelles les personnages peuvent espérer gagner plus de points d'expérience que d'habitude.

<< LIVRE CINQ_

TECHNOLOGIES



« Obtenir du bon matériel n'est pas chose aisée, même au marché noir. Trop d'escrocs vous vendent des engins qui tombent en panne au bout de quelques jours et le matériel neuf ou véritablement performant est réservé exclusivement à l'armée. Alors si un jour vous tombez sur un bon receleur, faites en sorte de le bichonner, cela pourrait bien vous sauver la vie. »

-- Déclaration d'un aventurier, sur Équinoxe_

ACQUISITION ET GESTION DE L'ÉQUIPEMENT_

Dans **Polaris** coexistent des équipements de différents niveaux technologiques, du plus primitif au plus élaboré. Dans la grande majorité des stations toutefois, le matériel est souvent vieux, usé et d'une technologie assez primaire. Les gens survivant principalement par le bricolage et la récupération, il ne faut pas compter trouver des artefacts généticiens et azuréens à tous les coins de rue, ni des technologies militaires utilisées uniquement par les grandes nations. Si la science des Azuréens reste compréhensible par les ingénieurs actuels, celle des généticiens échappe encore à leur entendement. Des métaux intelligents qui dialoguent entre eux et s'auto-dupliquent, à la science du changement d'état de la matière, on est loin d'avoir ne serait-ce qu'effleuré la technologie des anciens maîtres de ce monde.

Le niveau technologique (**NT**), comme son nom l'indique, caractérise le degré de maturité technologique d'un équipement ou d'un matériau. Plus le NT est haut, plus l'objet est difficile à produire et plus il coûte cher. Une société d'un niveau technologique donné peut produire des matériaux d'un niveau technologique inférieur mais pas supérieur. Voici les niveaux technologiques que l'on peut rencontrer :

- **NT I :** technologie dépassée.
- **NT II :** technologie actuelle, celle de notre monde. On trouve dans certaines stations sous-marines reculées et peu fortunées une technologie légèrement supérieure que l'on pourrait classer comme une technologie II+.
- **NT III :** technologie avancée, le niveau technologique normal dans l'univers de **Polaris**.
- **NT IV :** technologie de pointe, rare et très chère, normalement réservée aux grandes nations.
- **NTV :** technologie azuréenne, basée sur celle des généticiens et de l'Alliance Azure. Elle a été largement utilisée entre l'an 150 et l'an 400 pour la construction de cités comme Équinoxe.
- **NTVI :** technologie généticienne connue (ainsi que certaines technologies azuréennes). On peut encore trouver ce type de technologie au hasard d'une fouille par exemple. On ne sait toutefois pas la reproduire, et vaguement l'utiliser.
- **NTVII :** technologie inconnue (généticienne ou autre).

INTÉGRITÉ DU MATÉRIEL

NIVEAU D'INTÉGRITÉ ET ÉTAT DU MATÉRIEL

L'Intégrité (ITG) d'une pièce d'équipement est une mesure de son état général et de sa fiabilité. Cet Attribut est noté sur 25 :

- **21-25. Matériel en excellent état :** cet objet est comme neuf, et ne risque pas de tomber en panne. De plus, son excellente condition offre un bonus de +2 aux Tests du personnage qui l'utilise.

  Risque de panne : *seulement dans des circonstances spéciales, une attaque par impulsions électromagnétiques par exemple (jamais sur une Catastrophe).*
- **16-20. Matériel en bon état :** ce matériel ne présente qu'un risque de panne minime.

  Risque de panne : *seulement sur une Catastrophe.*
- **11-15. Matériel en état moyen :** cet objet a déjà été largement utilisé, mais reste dans un état correct. Le risque de panne est toujours présent, bien que peu critique.

  Risque de panne : *sur une Catastrophe, et lors d'une utilisation intensive ou non conventionnelle.*
- **6-10. Matériel usagé :** cet objet est fatigué et en mauvais état. Si cela peut être appliqué, son utilisation impose un malus de -3 (une arme sera moins précise, un équipement technologique moins performant, etc.). Le risque de panne est assez élevé.

  Risque de panne : *sur une Catastrophe, et lors d'une utilisation intensive ou non conventionnelle.*
- **1-5. Matériel endommagé :** cet équipement est en très mauvais état, et fonctionne très mal. Si cela peut être appliqué, le personnage qui s'en sert subit un malus de -5. Les pannes sont fréquentes, avec du matériel dans cet état-là.

  Risque de panne : *sur un échec simple (panne systématique lors d'une utilisation intensive ou non conventionnelle).*
- **0 et -. Matériel hors d'usage :** le matériel ne fonctionne plus. On peut toujours tenter de le réparer, mais ce ne sera pas forcément facile. En revanche, il est possible de récupérer des pièces détachées.

Notez que tous les équipements ne commencent pas leur « cycle de vie » avec un niveau d'Intégrité égal à 25, même lorsqu'ils sont neufs. Un tel niveau est réservé aux objets d'excellente facture, fabriqués par des sociétés ou des artisans réputés, et extrêmement rares. Des produits plus modestes, voire carrément fabriqués à bas coût avec des matériaux de mauvaise qualité, démarreront avec un niveau d'Intégrité de départ beaucoup plus bas, qui sera donc leur **niveau d'Intégrité maximum**. Voici une estimation de la qualité du matériel, en fonction de son niveau d'Intégrité maximum :

- **Bas coût :** ITG max. 5.
- **Bon marché :** ITG max. 10.
- **Standard :** ITG max. 15.
- **Bonne qualité :** ITG max. 20.
- **Excellente qualité :** ITG max. 25.

Le niveau d'Intégrité d'un équipement peut être amené à évoluer de manière temporaire ou définitive : il baisse en cas de dommages ou de pannes, et augmente grâce à l'entretien ou les réparations. Cet Attribut peut donc être noté par deux nombres, par exemple « 12/15 » : le premier indique le niveau d'Intégrité actuel (qui a ici subi une baisse à cause d'un mauvais traitement), le second indique le niveau d'Intégrité maximum, qui dépend de la qualité de base de l'objet, et qui peut éventuellement baisser avec le temps, sous l'effet de l'usure naturelle.

QUAND FAUT-IL VRAIMENT SE SOUCIER DE L'ÉTAT DU MATÉRIEL ?

Beaucoup de règles ici sont optionnelles, utilisez-les seulement si vous voulez gérer de manière plus précise l'aspect « récupération et bricolage » de l'univers de **Polaris**. Il serait toutefois fastidieux, inutile et même impossible de tenir un compte précis de l'état de chacune des pièces d'équipement que possèdent les PJ. Voici toutefois quelques situations où la gestion de l'état du matériel peut se révéler intéressante…

D'abord, quand cela concerne du matériel technologique important. Il peut s'agir de matériel informatique et électronique de haute technologie, mais aussi d'armes, d'outils indispensables, etc. L'importance de telle pièce d'équipement par rapport à une autre est avant tout définie par l'orientation de la campagne, et du groupe de PJ. Un groupe de combattants a tout intérêt à posséder des armes et des protections en bon état, tandis qu'un groupe d'explorateurs aura besoin d'un navire ou d'armures de plongée de bonne qualité. Dans la plupart des cas, il est totalement inutile de gérer l'état des objets les plus simples.

Ensuite, si vous jouez en campagne. En effet, à long terme, l'attention portée à l'état du matériel, le remplacement des objets défectueux et la recherche de nouveaux équipements devraient normalement être l'un des soucis majeurs des personnages. C'est tout l'intérêt des règles concernant l'usure et l'entretien du matériel : rien ne fonctionne indéfiniment, surtout si on n'en prend pas soin.

Enfin, si cela a un intérêt pour l'ambiance. En temps normal, tout le monde se moque de l'état d'une simple lampe de poche. Mais que se passe-t-il si le personnage se retrouve – sans l'avoir voulu – en train d'arpenter les niveaux inférieurs lugubres et sombres d'Équinoxe, ou les coursives obscures d'une épave engloutie, et que tout ce qu'il a sous la main, c'est cette vieille lampe cabossée ? Que se passe-t-il si la seule arme sur laquelle il peut compter est ce vieux flingue tout rouillé, troqué contre quelques sachets de nourriture lyophilisée au mendiant du coin ?

Comme vous le voyez, nul besoin de se soucier en permanence, et de manière exhaustive, de l'état du matériel. Il suffit juste d'appuyer de temps en temps là où ça fait mal… D'une manière générale, même si vous ne souhaitez pas gérer tout cela de manière précise, le niveau d'Intégrité de tel ou tel objet vous permettra d'en connaître la qualité, et d'improviser en fonction de vos besoins.

TESTS DE PANNE

Personne n'est à l'abri d'une défaillance du matériel technologique lors de son utilisation. Vous pouvez si vous le souhaitez vous servir des indications de la section précédente pour déterminer les risques de panne, en fonction du résultat des Tests ou de la situation. Certaines attaques particulières, comme les attaques à base d'impulsions électromagnétiques, peuvent soumettre automatiquement les appareils électroniques à un Test de panne.

Chaque fois qu'une pièce d'équipement risque de tomber en panne, **le joueur doit lancer 1D20 sous le niveau d'Intégrité de l'objet**. En cas de réussite, il ne se passe rien. En cas d'échec, l'objet tombe en panne : il perd 1 point d'Intégrité et s'arrête de fonctionner, mais peut être réparé par un Test effectué avec la Compétence liée à l'utilisation du matériel (par exemple *Armes de poing* pour réparer un pistolet enrayé, *Informatique* pour réparer un ordinateur, etc.). Si aucune Compétence ne s'applique vraiment (sur les objets les plus simples, notamment), effectuez un Test d'Intelligence. Le temps nécessaire à la réparation dépend de la complexité de l'objet (exemple : 1D6 Tours de combat pour une arme, et 1D6 x 10 minutes pour un ordinateur, un véhicule, etc.).

Sur une Catastrophe au Test de panne, l'objet subit une défaillance sévère : il perd 1D6 points d'Intégrité et s'arrête de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit réparé par un technicien expert (doté d'une Compétence en Armurerie, Électronique, Mécanique, etc.), dans un atelier ou un laboratoire spécialisé. Une arme (ou une torpille…) peut même exploser, dans de telles situations (Intégrité réduite à 0 ou moins).

MAIS TU VAS MARCHER, OUI ???

Quand un appareil tombe en panne, il est toujours possible de taper dessus, ou de le secouer dans tous les sens, en espérant qu'il redémarre. C'est une méthode qui peut s'avérer utile en plein milieu d'un combat, mais qui a surtout tendance à endommager un peu plus l'appareil. Enfin, certaines fois, on n'a pas vraiment le choix. Quand un personnage utilise cette technique, le MJ effectue pour lui tout simplement un Test de chance, avec un malus égal au nombre de points d'Intégrité perdus jusqu'ici. L'appareil perd automatiquement 1 point d'Intégrité supplémentaire, que le Test soit réussi ou raté. En cas de réussite, le bonus de réussite détermine le nombre de Tours de combat pendant lesquels l'appareil pourra fonctionner, avant de retomber en panne.

USURE ET DÉTÉRIORATION DU MATÉRIEL (OPTIONNEL)

Avec le temps, le matériel s'use et s'abîme, devenant moins efficace et plus facilement sujet aux pannes. L'usure et la détérioration de l'équipement sont représentées par des pertes de niveau d'Intégrité. Voici les situations qui peuvent entraîner une réduction temporaire de l'Intégrité :

L'utilisation courante : tous les équipements s'usent au fil de leur utilisation, c'est ce qui impose d'en prendre soin et de les entretenir (une arme se nettoie, notamment). Si vous souhaitez utiliser cette règle, considérez qu'un objet vraiment sensible à l'usure, ou qui a besoin d'être entretenu régulièrement, perd 1 point d'Intégrité après un certain nombre d'utilisation. Nul besoin d'être véritablement précis, d'autant plus que le temps d'utilisation nécessaire à la baisse d'Intégrité dépend entièrement de la nature et de la solidité de l'objet. Il s'agit juste d'être cohérent et de trouver un équilibre réaliste. Par exemple, les armes à feu ont tendance à s'encrasser, ce qui peut justifier la perte d'1 point d'Intégrité tous les deux ou trois combats. Si vous ne voulez pas gérer tout cela « en temps réel » au cours de la partie, faites-le à la fin de la session.

Le manque d'entretien : entretenir et prendre soin de son matériel est une chose vitale dans l'univers de **Polaris**. Les joueurs devraient être attentifs à ce que leur personnage prenne le temps d'entretenir son matériel : même si cela est fait pendant les temps morts d'une aventure ou d'une campagne, c'est toujours intéressant pour l'ambiance. Après tout, c'est une des préoccupations majeures de la plus grande partie de la population. Entretenir son matériel prend un certain temps et demande normalement un peu d'outillage (le strict minimum toutefois). Ainsi, entretenir un objet technologique nécessite parfois de le démonter pour en nettoyer les circuits, changer certaines pièces, mettre à jour les logiciels qui le font fonctionner, etc. De même, entretenir correctement une arme nécessite de la démonter entièrement, d'en nettoyer méthodiquement chaque élément et de les lubrifier. Si le MJ estime que les personnages ne sont pas en mesure d'entretenir correctement leur équipement, pour une raison ou pour une autre, il peut enlever 1 ou 2 point(s) d'Intégrité ici et là.

Des conditions d'utilisation inappropriées ou vraiment intensives : utiliser un objet pour une action dans une action pour laquelle il n'a pas été prévu, exposer du matériel sensible à la poussière, l'entreposer dans des conditions douteuses, le faire travailler de manière extrêmement intensive en le poussant aux limites de ses possibilités, tout cela est de nature à accélérer la dégradation de l'équipement. Un MJ qui estime qu'une pièce d'équipement est soumise à un traitement difficile ne doit pas hésiter à lui enlever quelques points d'Intégrité (de 1 à 3 en général, en fonction de la situation, ou même plus si cela semble approprié).

Les dommages physiques : c'est la cause directe de perte d'Intégrité la plus radicale. Bien entendu, tous les objets ne sont pas aussi solides les uns que les autres. Un ordinateur ou une pièce d'électronique sensible qui tombe au sol subira beaucoup plus de dégâts qu'une arme, par exemple. Seul le bon sens permet réellement d'estimer la perte d'Intégrité : le MJ devra donc imposer une réduction plus ou moins importante selon la situation. En règle générale, des dommages mineurs entraînent la perte de 5 points d'Intégrité (ou 1D10), des dommages moyens entraînent une perte de 10 points (ou 2D10) et des dommages importants une perte de 15 points (ou 3D10), ou plus selon la situation. Parfois, il ne fait aucun doute qu'un appareil sera entièrement détruit (chute d'une grande hauteur, tir d'armes à feu, explosions, incendie, acide, etc.).

Les points d'Intégrité temporairement perdus peuvent être récupérés par la réparation (voir **Réparation du matériel**, plus bas).

PERTE DÉFINITIVE D'INTÉGRITÉ (OPTIONNEL)

Rien ne dure éternellement, le matériel s'abîme et se fragilise inévitablement malgré tout le soin qu'on peut y apporter. Et un jour, il faut le changer, soit parce qu'il est trop usé, soit parce qu'il est dépassé techniquement. Tout cela peut se traduire par des **pertes définitives d'Intégrité**, qui ne pourront jamais être compensées et qui feront baisser le niveau d'Intégrité maximum de l'objet, dans les conditions suivantes :

- **Chaque fois que l'objet change d'état général** (quand il passe par exemple de « Bon état » à « État moyen »), il perd définitivement 1 point d'Intégrité.
- **Chaque fois que l'objet perd 5 points d'Intégrité en une seule fois**, il perd définitivement 1 point d'Intégrité.
- **Enfin, tous les objets sont soumis à l'usure naturelle.** Si vous souhaitez utiliser cette règle, considérez qu'à la fin de chaque scénario (ou selon un rythme régulier, lors d'une campagne ou d'un long scénario), tous les objets sensibles ayant été utilisés de manière relativement courante, ou ayant été exposés à des conditions très rudes, perdent définitivement 1 point d'Intégrité.

Note : les armures mécanisées et les véhicules utilisent des règles d'Intégrité légèrement différentes. Pour plus d'informations, consultez le chapitre **Armures mécanisées** et **Navires et véhicules**, page 322 et 348.

RÉPARATION DU MATÉRIEL

Réparer son matériel est le seul moyen de le garder en bon état de fonctionnement. Dans l'univers de **Polaris**, le matériel neuf coûte cher : récupération, bricolage et système D règnent donc en maîtres. La réparation du matériel ne peut être effectuée que par un professionnel, c'est-à-dire quelqu'un pouvant compter sur des Compétences techniques pointues, par exemple *Armurerie, Artisanat, Mécanique, Électronique*, etc. D'autre part, dans la plupart des cas, la réparation demande pas mal de temps. C'est au meneur de jeu de fixer la durée exacte, en fonction de la taille et/ou de la complexité de l'appareil à réparer, ainsi que des pertes d'Intégrité subies. Bien entendu, il faut pouvoir disposer d'un outillage – et parfois d'un atelier – approprié, ainsi que des pièces de rechange permettant de changer les éléments

défectueux (il est toujours possible d'acheter celles-ci, à un prix fixé par le MJ en fonction de leur disponibilité).

Pour réparer un objet, le personnage doit effectuer un Test avec la Compétence appropriée. En cas de réussite, le modificateur de réussite indique le nombre de points d'Intégrité récupérés. Bien entendu, il est impossible de dépasser le niveau d'Intégrité maximum (n'oubliez pas non plus qu'on ne peut pas récupérer les pertes définitives d'Intégrité). Si la réparation ne suffit pas à rendre à l'objet la totalité de ses points d'Intégrité, il est possible de continuer les réparations (et donc de refaire un Test), ce qui demande évidemment encore plus de temps. En cas de Catastrophe, la réparation échoue et l'objet perd définitivement 1 point d'Intégrité…

Note : les Tests d'entretien et de réparation des équipements de NT V subissent un malus de -5 et ceux de NT VI un malus de -7.

RÉCUPÉRER DES PIÈCES DÉTACHÉES

Garder ou acquérir du matériel endommagé ou hors d'usage n'est pas aussi inutile qu'on pourrait le croire. En effet, ces objets peuvent fournir des pièces détachées, qui peuvent servir à réparer un objet en meilleur état. Chaque fois qu'un personnage veut récupérer des pièces détachées sur un tel objet, il doit effectuer un Test de Chance (le niveau d'Intégrité négatif d'un objet *hors d'usage* agit comme un malus au Test). Sur une réussite, il récupère la pièce dont il a besoin, et l'appareil sur lequel on s'est fourni perd 1D6 points d'Intégrité supplémentaires. Il n'y a pas besoin de Test de Chance pour récupérer une pièce détachée sur un objet en meilleur état, mais celui-ci ne fonctionnera plus, tant qu'on ne l'aura pas équipé de nouveau de la pièce manquante. Au fil du temps, il est ainsi possible de constituer des stocks de pièces détachées, en se servant sur d'autres appareils.

ACQUISITION DU MATÉRIEL

Armes, armures et véhicules de plongée ne sont pas particulièrement difficiles à obtenir dans le monde de **Polaris**. L'humanité est en butte à un univers hostile, ce qui implique que la population doit être capable de se défendre. Ce qui est délicat, en revanche, c'est d'arriver à trouver du matériel en bon état…

NIVEAU DE DISPONIBILITÉ (DIS)

Chaque objet possède un niveau de Disponibilité, qui mesure la facilité avec laquelle on peut se le procurer. Plus la Disponibilité d'un produit est élevée, plus il sera facile de le trouver, même chez les marchands les moins bien fournis. À l'inverse, un niveau de Disponibilité bas indique que le matériel est peu courant et difficile à acquérir. Certains produits extrêmement sensibles ont même un niveau de Disponibilité négatif ! Voici à quoi correspondent les différents niveaux de Disponibilité, ainsi qu'une indication du temps nécessaire pour se procurer du matériel :

- **20 et + :** Très commun (disponible immédiatement).
- **15 :** Commun (disponible en 1D6 heures).
- **10 :** Peu commun (disponible en 2D6 heures).
- **5 :** Rare (disponible en 1D6 jours).
- **1 :** Très rare (disponible en 1D6 semaines).
- **-5 :** Extrêmement rare (disponible en 1D6 mois, ou au bout d'une période fixée par le MJ. Il faudra sans doute jouer un scénario pour trouver des personnes ou des lieux susceptibles de fournir ce genre d'équipement).
- **-10 :** Introuvable (idem, si ce n'est qu'un scénario ne suffira peut-être pas…).
- **-15 et - :** Faut pas rêver (idem…)

Certains articles possèdent deux niveaux de Disponibilité, l'un pour le marché légal, l'autre pour le marché noir. Le Test de Disponibilité, effectué avec 1D20 sous le niveau de Disponibilité de l'objet, permet de savoir si celui-ci est effectivement disponible à l'achat, sur l'un ou l'autre type de marché (voir plus bas, pour une description plus précise de la procédure). Notez que le MJ peut imposer un modificateur à la Disponibilité, en fonction du lieu où les personnages se trouvent. Il peut s'agir d'un malus, si les personnages cherchent du matériel dans une petite station isolée (-3 à -7, en général). Dans une grande cité, ou même sur Équinoxe, le MJ peut au contraire offrir un bonus (+3 à +5), car les marchands sont mieux fournis ici. Enfin, si le MJ est d'accord, les relations et les démarches spécifiques des personnages (enquêtes, constitution de réseaux, pots-de-vin, etc.) peuvent également permettre d'obtenir des bonus, si cela est justifié (c'est l'occasion de jouer quelques scènes). C'est souvent le seul moyen d'obtenir des équipements particulièrement rares…

Note : les éventuelles pénuries sur une catégorie de matériel peuvent également se traduire par des malus à la Disponibilité.

VALEUR DES ARTICLES

Les prix des marchandises indiqués dans les listes d'équipement sont des prix moyens, des valeurs théoriques. Il est bien entendu toujours possible de marchander, notamment en fonction de l'état général de l'objet que l'on cherche à acheter (notez qu'un escroc peut également chercher à refourguer du matériel en piteux état à un prix éhonté…). Les marchands consentent souvent à baisser leurs tarifs, si l'objet a perdu des points d'Intégrité par rapport au neuf… mais le marchandage fait partie des usages ! C'est un petit jeu dans lequel chacun essaie de sortir gagnant. N'oubliez pas qu'il est extrêmement rare de trouver sur les marchés publics des produits neufs ou militaires. Ces derniers sont plus souvent achetés au marché noir.

Le troc est un moyen d'échange privilégié, même chez les marchands, car les gens accordent souvent plus d'importance aux objets eux-mêmes – plus directement utiles – qu'à l'argent. D'une manière générale, une tentative de marchandage sur la base d'un troc sera toujours plus favorablement accueillie. L'autre avantage du troc, c'est qu'il permet de jouer plus facilement sur la valeur relative des objets, qui apparaissent plus ou moins utiles selon l'endroit où l'on se trouve, et les personnes à qui l'on s'adresse. Ainsi, un objet jugé particulièrement utile est d'une part extrêmement facile à troquer, et peut d'autre part facilement être échangé pour une valeur supérieure à sa valeur réelle.

LE MARCHÉ LÉGAL

Les niveaux de Disponibilité et les prix indiqués dans les listes d'équipement correspondent au matériel recherché sur le marché légal. La plupart du temps, on n'y trouve que du matériel d'occasion, présentant des risques de panne largement augmentés. Le matériel neuf y est en effet extrêmement rare et, généralement, il faut recourir au marché noir pour s'en procurer. En effet, les services de sécurité, les armées et toutes les organisations officielles ont tendance à se réserver les produits récents et les revendent au public après les avoir utilisés. Souvent moins fiables et plus sujets aux pannes que les équipements neufs, le matériel d'occasion envahit les étals de tous les marchés des ports sous-marins. Les acheteurs n'ont que l'embarras du choix, mais attention aux escrocs, ils sont légion et certains sont passés maîtres dans l'art de fourguer un produit inutilisable. Ces escrocs disparaissent rapidement après avoir écoulé leurs marchandises, et vont sévir dans d'autres ports, sous une autre identité. Voici la procédure régissant les acquisitions de matériel sur le marché légal :

1. **Un personnage compétent en *Commerce / Trafic*** (avec la Compétence spécifique appropriée au type de produit recherché) peut, s'il le souhaite, utiliser sa connaissance du marché. Il effectue alors un Test de Compétence, et note le cas échéant son modificateur de réussite.
2. **Le MJ effectue un Test de Disponibilité, pour l'objet recherché** (avec un éventuel bonus égal au modificateur de réussite obtenu lors du Test de *Commerce / Trafic*). Sur une réussite, l'objet est disponible, à la fin de la période de recherche (voir **Niveau de Disponibilité**, plus haut). En cas d'échec, le MJ peut toujours autoriser le personnage à poursuivre ses recherches (voir l'étape 4). Sur une Catastrophe, le personnage tombe sur un escroc…

3. **Les équipements achetés sur le marché légal possèdent un niveau d'Intégrité déterminé aléatoirement** (voir **Intégrité du matériel à l'achat**, plus bas) : il s'agit là du meilleur rapport qualité/prix trouvé à l'issue de la période de recherche. Si cela convient, le personnage peut acquérir l'objet (et marchander un peu s'il le souhaite, en fonction de l'état du matériel). Sinon, il peut s'il le souhaite continuer les recherches (étape 4). Cette étape n'est bien entendu utile que si vous souhaitez gérer l'état du matériel.
4. **Continuer les recherches :** un équipement non disponible le deviendra peut-être avec le temps, en fonction de la fluctuation des stocks des marchands. Un personnage qui n'a pas trouvé l'objet qu'il souhaitait peut toujours continuer à chercher, ou bien il peut patienter, le temps que ses fournisseurs se réapprovisionnent. Il suffit alors de recommencer la procédure, à l'étape 1.

Comme vous le voyez, la période de recherche nécessaire pour trouver un objet est une donnée importante. C'est le temps passé à visiter les boutiques, à comparer les prix, à poser des questions, etc., pour trouver la meilleure qualité possible. Cette période de recherche peut être légèrement diminuée par le MJ, en fonction de la qualité de réussite obtenue à la suite du Test de Disponibilité. Si un personnage est pressé, il peut se contenter d'acheter dans la première boutique repérée : dans ce cas-là, le MJ ne doit pas hésiter à diminuer l'Intégrité du matériel acquis.

Notez qu'un Fournisseur (voir **Relations et adversaires**, chapitre **Professions**, page 180) peut rendre de grands services : passer par un Fournisseur permet en effet de diviser le temps de recherche par deux. Le marchand peut en effet réserver du matériel pour le personnage, ou faire appel à ses propres réseaux. Évidemment, on ne peut faire appel à un Fournisseur que sur la station ou dans la cité où celui-ci travaille…

LE MARCHÉ NOIR

Le marché noir représente une bonne part du commerce de l'équipement. Inutile toutefois de s'aventurer dans des coupe-gorges sordides pour obtenir des produits dans ce marché parallèle, sauf si cela concerne du matériel « sensible » : ceux qui alimentent le marché noir sont les mêmes qui vendent leurs produits sur les étals des plates-formes commerciales. En général, un marchand dispose de deux catégories de produits : ceux qu'il étale fièrement aux yeux de tous et surtout des services de sécurité et ceux qu'il cache sous ses produits licites. Et puis, il y a aussi tous les individus qui ont du matériel à fourguer sous le manteau, c'est-à-dire 99% de la population…

Le principal avantage du marché noir est de pouvoir y trouver du matériel neuf ou interdit au grand public. Avoir accès aux produits disponibles sur le marché noir n'est toutefois pas chose aisée, car les marchands se méfient. Le meilleur moyen reste de passer par un Fournisseur, car celui-ci sait qu'il peut (normalement) compter sur la discrétion du personnage. Sans cela, il est toujours possible de faire une petite enquête, de poser des questions ici et là (en utilisant au besoin ses Compétences de *Commerce/Trafic*, de *Connaissance des Contrebandiers*, du *Crime organisé*, etc.). Dans ce cas-là, le MJ peut parfaitement doubler voire tripler (dans une cité très surveillée) la période de recherche nécessaire pour trouver un objet, ou même faire jouer un petit scénario si les personnages recherchent du matériel illégal sans avoir les contacts appropriés.

Techniquement, une fois les personnages aiguillés vers les bonnes personnes ou les bons réseaux, la procédure à suivre est globalement la même que celle présentée plus haut, concernant le marché légal. Il y a tout de même quelques petites spécificités :

- **Intégrité du matériel :** le marché noir permet d'avoir accès à du matériel neuf. Le niveau d'Intégrité du matériel courant est donc à son maximum, et non déterminé aléatoirement comme sur le marché légal. Le revers de la médaille ? Ces équipements coûtent généralement **le double du prix indiqué** dans les listes d'équipement…
- **Équipement illégal ou produits sensibles :** il est possible aussi d'avoir accès à du matériel illégal, généralement volé aux militaires ou aux corporations, et indisponible sur les réseaux commerciaux normaux (armes, informations, prototypes, matériel de haute technologie, etc.). Là aussi, il faut y mettre le prix : comptez le **double** du prix indiqué pour du matériel à l'Intégrité déterminée aléatoirement, et le **triple** du prix indiqué pour du matériel illégal neuf, au niveau d'Intégrité maximum. Tout se paie…
- **Catastrophe :** obtenir une Catastrophe lors du Test de Disponibilité peut avoir des conséquences très fâcheuses. Les personnages peuvent ainsi être repérés par les forces de l'ordre, et avoir quelques soucis par la suite, même si un pot-de-vin peut permettre d'arrondir les angles… S'ils tentaient d'acheter du matériel militaire, totalement illégal donc, ils ne s'en tireront sûrement pas à si bon compte, et seront fichés voire interrogés pendant de longues heures (ou jours…). Les problèmes peuvent aussi venir des revendeurs : disons-le clairement, la plupart des trafiquants de matériel militaire sont des bandits. Les personnages pourraient donc facilement tomber sur des types qui choisissent finalement de les descendre et de les détrousser pour leur voler leur argent…

Évidemment, on trouve aussi au marché noir du matériel volé, de qualité variable, à des prix bien inférieurs à ceux des marchés officiels. Si le MJ autorise les personnages à acheter ce genre de matériel, seul un Fournisseur (ou un groupe criminel) sera à même de le leur fournir. C'est la même chose pour les produits de contrebande interdits (les drogues par exemple) : ils ne sont pas forcément plus chers, mais il faut connaître les revendeurs. Enfin, concernant certains produits, il est aussi possible de trouver des contrefaçons de mauvaise qualité, ne respectant pas les mêmes critères de sécurité que les originaux. Leur prix est largement inférieur, mais leur niveau d'Intégrité aussi (souvent la moitié seulement d'un produit original).

GROUPES IMPORTANTS

Certains groupes sont réputés pour le matériel qu'ils peuvent fournir. Le matériel dans lequel ils sont spécialisés sera plus facile à trouver auprès d'eux, coûtera moins cher et sera certainement en meilleur état.

Les pilleurs de ruines : tout ce que l'on peut imaginer provenir des ruines de l'ancien temps est vendu par ces pillards qui passent leur vie à braver les dangers des cimetières sous-marins. Les pilleurs sont des individus taciturnes, dont la vie est certainement l'une des pires que l'on puisse imaginer.

Les charognards : les charognards sont spécialisés dans la récupération d'équipements pour véhicules sous-marins et d'armures de plongée. Dans ce domaine, personne ne peut rivaliser avec eux.

Les pirates : c'est dans l'armement léger et dans les produits divers que les pirates excellent, au marché noir. Tout ce qu'ils n'utilisent pas, ils le vendent à des prix défiant toute concurrence… même si le produit est neuf. Il est possible de faire des affaires en or avec eux, mais aussi de se faire escroquer…

INTÉGRITÉ DU MATÉRIEL À L'ACHAT

D'une manière **générale**, et sauf indication contraire dans les listes d'équipement de ce chapitre, vous pouvez considérez que tous les objets dont vous souhaitez gérer l'état peuvent être acquis d'occasion (sur le marché légal notamment), avec un niveau d'Intégrité aléatoire égal à **2D6+6**. Notez qu'il est toujours possible de passer plus de temps à rechercher du matériel, pour trouver des objets en meilleur état (voir **Le marché légal**, page 275). En passant par le marché noir, on peut obtenir de l'équipement neuf. Dans ce cas, le niveau d'Intégrité sera à son maximum, c'est-à-dire **20** (sauf indication contraire).

INTÉGRITÉ ET QUALITÉ (OPTIONNEL)

Les valeurs d'Intégrité indiquées ici correspondent toutefois à des objets de bonne qualité (voir **Niveau d'Intégrité et état du matériel**, page 273). **Avec l'accord du MJ**, il est toutefois possible à des personnages pressés (ou peu exigeants) de rechercher du matériel de moins bonne facture, qui sera à la fois moins cher, plus facilement disponible… mais aussi en moins bon état. Voici les valeurs d'Intégrité correspondantes à chaque niveau de qualité, et les modificateurs à appliquer sur le niveau de Disponibilité :

- **Bas coût :** ITG 1D4+1 (5 au marché noir), DIS +6, coût -70%.
- **Bon marché :** ITG 1D6+4 (10 au marché noir), DIS +4, coût -50%.
- **Standard :** ITG 2D6+3 (15 au marché noir), DIS +2, coût -20%.
- **Bonne qualité :** pas de modif.
- **Excellente qualité :** ITG 3D6+5 (25 au marché noir), DIS -3, coût +30% à +50%…

Attention, il n'est pas toujours possible de faire varier la qualité du matériel, en fonction du type d'équipement recherché. Le MJ a donc le dernier mot sur ce sujet (comme sur bien d'autres sujets…).

TESTS ET ÉQUIPEMENT

FORCE MINIMUM (ARMES)

Certaines armes nécessitent un niveau de Force minimum afin d'être maniées correctement, à cause de leur poids (ou de l'importance du recul dans le cas des armes à feu). Cela ne signifie pas qu'un personnage possédant un niveau de Force inférieur ne pourra pas se servir de telles armes, mais il subira un malus à l'Initiative égal à la différence entre son niveau de Force et le niveau minimum requis. Ainsi, un personnage ayant 8 en Force et utilisant une arme nécessitant une Force minimum de 10 subira un malus de -2 à son Initiative.

ARMES IMPOSANT UN MALUS À L'INITIATIVE

Certaines armes sont également plus lentes que d'autres : il faut par exemple épauler un fusil pour tirer, ou armer son coup avant de frapper avec une arme blanche lourde. Ces armes imposent une Préparation, qui se traduit comme d'habitude par une réduction de l'Initiative du personnage. Ce malus peut toutefois être réduit, voire annulé : pour chaque tranche de 2 points de Force au-dessus du niveau minimum requis, le malus à l'Initiative diminue d'1 point. Ainsi, un personnage possédant une Force de 15 et maniant une arme nécessitant une Force minimum de 13 et imposant un malus à l'initiative de -3, voit ce dernier malus réduit à -2 seulement (avec une Force de 19, le malus aurait même pu être totalement annulé).

FONCTIONNEMENT DU MATÉRIEL

Les équipements technologiques peuvent fonctionner de deux manières différentes :

- **Les appareils automatiques** fonctionnent de manière indépendante. Leurs capacités sont représentées par un niveau, que l'on utilisera dans les Tests comme un niveau de Compétence. C'est notamment le cas de nombreux appareils électroniques.
- **Les appareils d'assistance** offrent un bonus aux actions du personnage qui les utilise.

Les capacités d'un objet ou les bonus offerts dépendent fortement du Niveau technologique de l'objet.

ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL_

« Il n'y a pas que les armes et les drogues médicinales dans la vie. Une bonne corde peut vous empêcher de finir comme une crêpe, une caméra peut vous permettre de filmer des trucs qui rapportent du pognon et un communicateur servira généralement à crier au secours ! Mais surtout ne négligez jamais la gourde. Une bonne gourde vous permet de conserver vos alcools sans leur donner un goût immonde. »

-- VALENS, mercenaire_

Rappel :

- **Niv./Bonus :** niveau de Compétence de l'appareil (équipement automatique) ou bonus apporté par l'objet aux Tests du personnage qui l'utilise.
- **Coût :** valeur théorique de l'objet, en sols.
- **DIS (M.noir) :** Disponibilité. La valeur entre parenthèses indique la Disponibilité de l'objet au marché noir.
- **NT :** niveau technologique.

OUTILLAGE

CÂBLES

Fibra Plus fabrique les câbles les plus légers et les plus résistants du marché. Livrés avec un boîtier enrouleur, ces câbles peuvent supporter plusieurs tonnes, le modèle en plastitane étant de loin le plus solide. Les caractéristiques page suivante correspondent à 1 mètre de câble. Pour plusieurs mètres, il faut multiplier le coût et le poids en conséquence.

CORDE

Les cordes *Fibra Plus*, en nylon renforcé par des fibres de titane moléculaire, sont les plus résistantes du marché et certainement les moins encombrantes. Elles peuvent supporter plusieurs centaines de kilos. *Fibra Plus* développe également une gamme de cordes en nano-tubes. Le modèle *Cale II* est livré dans une gaine dérouleuse qui se porte à la ceinture. Deux petites glissières, fixées sur les côtés de la ceinture, permettent de grimper facilement le long de la corde dont le diamètre est quatre fois celui d'un cheveu. Sous tension, la corde s'allonge de 20%. Les caractéristiques indiquées page suivante correspondent à 50 mètres de corde.

EXTINCTEUR

Ce système permet d'étouffer des feux qui ne sont pas devenus incontrôlables. L'*Extincteur Incendie Universel* est le plus utilisé dans les stations.

GRAPPIN

Le grappin *Mk 4* est l'outil classique que tout le monde connaît. Discret (pointes rétractables) et résistant (alliage d'acier moléculaire et de titane), le *Mk 4* peut être adapté à n'importe quel lanceur ou être utilisé manuellement. Ce grappin peut supporter un poids d'environ 450 kg sans faiblir.

GRAPPIN MAGNÉTIQUE

Le grappin *Rhaz* est un disque magnétique extrêmement puissant, qui peut adhérer à n'importe quelle surface lisse métallique. Il peut être adapté à n'importe quel lanceur. Ce grappin peut résister à un poids de plus de 200 kg sans faiblir. S'il est fixé sur un véhicule, celui-ci peut tenter de décrocher un grappin en effectuant des manœuvres.

LABORATOIRE PORTABLE

Un laboratoire portable permet d'effectuer des analyses ou des petites préparations. Dans certains cas, l'utilisation d'un laboratoire portable est obligatoire. Un personnage ayant la Compétence correspondante peut s'aider d'un laboratoire portable. L'appareil lui donne un bonus de +1 par niveau technologique. Les laboratoires portables existent à différents niveaux technologiques. Leur coût est égal à 1 200 sols x (NTxNT)

LANCE-GRAPPIN

Le lance-grappin portable peut être utilisé dans l'eau (portée max. : 10 m) ou hors de l'eau (portée max : 50 m). Il accepte n'importe quel type de grappin.

Note : il faut réussir un Test de Coordination, avec un modificateur dépendant de la distance visée, pour accrocher correctement le grappin. Utilisé comme arme (à bout portant seulement), il cause 1D10 points de Dommages.

TROUSSES À OUTILS

Ces trousses contiennent différents outils de base et sont adaptées soit aux réparations mécaniques, soit aux réparations électroniques. La plupart des Tests d'*Électronique* ou de *Mécanique* nécessitent l'utilisation d'une trousse. Des trousses plus modernes peuvent être nécessaires pour certaines opérations, tout en offrant un bonus aux Tests. Le coût d'une trousse de NT II et plus est égal à (coût de base) x (NTxNT), et chaque niveau technologique supérieur à I donne un bonus de +1.

COMMUNICATION

CAMÉRA

La *Triton 245* est une petite caméra portable d'à peine 30 centimètres de long, qui peut bien évidemment être utilisée sous l'eau, jusqu'à une profondeur de -6 000 mètres. Il existe des modèles allant plus profondément, mais le prix est augmenté de 25% par tranche de 1 000 m en plus. Cette caméra utilise des microdisques enregistreurs d'une capacité de 12 heures.



CAPTEURS D'ONDES

Cet appareil permet d'intercepter une émission radio en surface. Un capteur d'ondes a une portée de base de 500 mètres par niveau. Le coût et le poids augmentent chacun de 10% par tranche de 100 mètres supplémentaires.

COMMUNICATEUR

Les communications radio sous l'eau posent d'énormes problèmes. Les dispositifs qui équipent les plongeurs ont des portées assez limitées, qui sont encore réduites avec la profondeur. Plus on s'enfonce, plus le signal va se détériorer et va devenir incompréhensible (portée de réception : -10 % par tranche de 1 000 mètres de profondeur). De plus, le signal peut être détecté (mais pas compris) sur quatre fois sa portée d'émission. Les plongeurs préfèrent donc souvent avoir recours aux bonnes vieilles techniques de communication par signes, ou par câble de communication.

Les communicateurs externes posent beaucoup moins de problèmes. Dans une station, on peut soit passer par une borne relais, soit utiliser normalement son communicateur, mais celui-ci pourra subir quelques limitations en fonction de la structure du lieu. Par contre en surface, ils subissent les effets des perturbations atmosphériques ce qui réduit leur portée et la qualité du signal (en général la portée et le Test de fonctionnement de l'appareil sont réduits de 1D10 x 10%).

Les communicateurs peuvent être dotés d'un Blindage électronique, pour éviter les détections. Leur blindage modifie le Test de capteurs d'ondes et détermine si l'appareil est brouillé. Ils peuvent aussi être couplés à des modules de cryptage ou de décryptage.

OUTILLAGE

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Câbles *Classic* +	-	200	20 (20)	0,5 kg	II	Fibra Plus
Câbles *Plasti* +	-	4 000	10 (15)	1 kg	III	Fibra Plus
Corde *Cale*	-	120	20 (10)	0,1 kg	II	Fibra Plus
Corde *Cale II*	-	900	5 (1)	0,001 kg	III	Fibra Plus
Extincteur *EIU*	-	200	10 (5)	20 kg	II	Solutions Incendies
Grappin *Mk 4*	-	750	20 (20)	0,5 kg	II	Fibra Plus
Grappin magnétique *Rhaz*	-	4 500	15 (15)	1 kg	III	Electro-Tech
Laboratoire portable : *Labo* (modèle NT II)	+2	4 800	5 (10)	8 kg	II	Cortex
Lance-grappin *Piton*	-	600	10 (5)	2 kg	II	Lasburry
Trousses à outils : Tr. mécanique (NT I)	+0	1 000	20 (20)	6 kg	I	Méca Plus
Trousses à outils : Tr. électronique (NT I)	+0	2 000	20 (20)	2 kg	I	Méca Plus

Le *Global 12* présenté ci-dessous est certainement le modèle de communicateur le plus répandu au fond des mers, malgré son prix élevé. Petit, résistant, il se porte au poignet et indique l'heure universelle. On peut le relier à un dispositif auditif et vocal très discret (livré avec), pour l'utiliser en armure ou sans avoir à lever le poignet. L'appareil standard a un niveau de Blindage électronique de 4, ainsi que des modules de cryptage et de décryptage de niveau 2. Ces appareils sont agréés par la plupart des services de sécurité. La puissance d'émission de ce communicateur, portant à 1 km, permet de couvrir la superficie de la plus grande des stations sous-marines. Le *ComDive 100* est assez populaire chez les plongeurs. Sa portée est de 100 m.

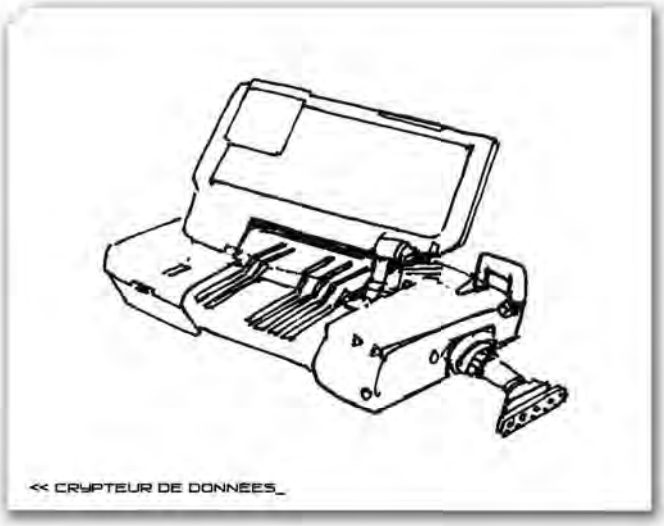
CRYPTEUR DE DONNÉES

Couplé à un système de transmission, cet appareil permet de coder un message. Un personnage utilisant la Compétence de *Cryptographie* en s'aidant d'un crypteur gagne un bonus équivalent au niveau de l'appareil. Celui-ci peut également fonctionner de manière automatique, avec une Compétence égale au double de son niveau. Le malus pour décrypter le message sera égal au niveau du crypteur, plus le modificateur de réussite. Le coût d'un crypteur est généralement égal à (niveau x niveau) x 1 000.

DÉCODEUR

Cet appareil permet de décrypter un message codé. Un personnage utilisant la Compétence de *Cryptographie* en s'aidant d'un décodeur gagne un bonus équivalent au niveau de l'appareil. Celui-ci peut également fonctionner de manière automatique, avec une Compétence égale au double de son niveau. Dans tous les cas, la Difficulté du cryptage s'applique (voir **Crypteur de données**, ci-dessus). Le coût d'un décodeur est généralement égal à (niveau x niveau) x 600.

Le modèle *Clyss* est un petit décodeur qui peut être branché sur n'importe quel récepteur existant. Ses performances sont limitées contre les nouveaux systèmes de codage des forces armées (niveau réduit de moitié). Mais, pour le reste, il est toujours aussi efficace.



<< CRYPTEUR DE DONNEES_

SÉCURITÉ

BRISE-CODES

Ce système permet de déclencher l'ouverture d'une serrure électronique autonome. Son niveau est utilisé comme une Compétence, avec un modificateur de Difficulté dépendant du niveau de sécurité de la serrure. Extrêmement discret, le modèle PickLock est certainement l'un des meilleurs brise-codes actuels. Il tient dans une poche et ses performances satisferont les plus exigeants.

CAPSULE D'ENCRE

Ces capsules peuvent être lâchées dans l'eau pour brouiller un repérage visuel. Une capsule peut inonder d'encre noire une zone d'environ 100 mètres cube, pendant 2D10 Tours de combat. Le modèle anti-sonar perturbe en plus les détections des sonars passifs et actifs. Les Tests de Perception et de détection subissent un malus de -5. Les capsules sont généralement portées à la ceinture, par bande de 10. Le prix indiqué page suivante est donné pour dix capsules.

DÉTECTEURS DE MOUVEMENTS

Ces dispositifs qui ne marchent qu'à l'air libre permettent de détecter des fluctuations dans une zone donnée, indiquant la présence d'un corps en mouvement. Un détecteur de mouvement de niveau 1 couvre une zone de 10 m de rayon, et possède une « Compétence » de détection de 1 (activée une fois à chaque Tour de combat). Chaque niveau supplémentaire permet soit d'augmenter la portée de 10 m, soit d'ajouter 1 point au niveau de détection. Le coût de ces appareils est de 3 000 sols par niveau, et leur poids est de 0,5 kg tous les deux niveaux. Le modèle le plus répandu est le *AshVS*.

FAUX DOCUMENTS

Un personnage peut tenter soit d'acheter au marché noir de faux documents, soit d'obtenir de quoi fabriquer des faux (il faut ensuite utiliser la Compétence *Falsification*). Un I.D. a la taille d'un étui à cigarettes. L'ouverture de cet étui provoque l'affichage des données de l'individu par holographie ou sur un écran. Son image apparaît aussi. Il y a une connexion permettant aux scans des services de sécurité de repérer les faux. Le niveau du faux document agit comme un malus au Test d'Intelligence de celui qui l'examine, ou au Test de l'appareil de scan.

VÊTEMENTS DE CAMOUFLAGE

Camouflage intelligent : toute tenue (vêtement, armure…) peut être équipée de ce procédé, qui s'adapte automatiquement à l'environnement. Quand on est immobile, le camouflage impose un malus de -7 (cumulable avec d'autres malus, dus à l'obscurité ou à la distance par exemple) à tous les Tests de Perception, d'Observation, etc. Si l'utilisateur est en mouvement, le malus n'est que de -3. Lors des Tests de tir, le MJ peut également imposer un malus supplémentaire de -2, si le combat a lieu dans l'obscurité ou dans de mauvaises conditions de visibilité.

COMMUNICATION						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Caméra *Triton 245*	-	300	15 (10)	1,4 kg	II	Visual Dream
Caméra Disque	-	20	15 (10)	0,1 kg	II	Visual Dream
Capteurs d'ondes *Cyclope*	12	9 000	5 (10)	9 kg	III	Enigma
Communicateur : *Global 12* (surface)	-	4 200	20 (20)	0,1 kg	II	Global Com
Communicateur : *ComDive 100* (sous-marin)	-	1 000	20 (20)	0,1 kg	III	ComDive
Crypteur de données *Sybar*	6	21 000	1 (10)	1 kg	III	Enigma
Décodeur *Clyss*	4	12 000	1 (10)	1 kg	III	Enigma

Combinaison thermonile : collant à la peau et recouvrant tout le corps, cette tenue très légère annule la signature thermique d'un individu. Le malus pour le percevoir avec un système détectant la chaleur est de -20…

Manteau thermo-optique : le manteau thermo-optique permet de devenir partiellement invisible. C'est un dispositif de camouflage très performant qui courbe les ondes lumineuses, et qui reste efficace même lorsque l'utilisateur se déplace. Si l'utilisateur est immobile, cette tenue impose un malus de -13 (cumulable avec d'autres malus, dus à l'obscurité par exemple) à tous les Tests de Perception, d'Observation, etc. Si l'utilisateur est en mouvement, le malus n'est que de -7. Lors des Tests de tir et d'attaque au contact, le MJ peut également imposer un malus supplémentaire de -2 (voire plus si le combat a lieu dans l'obscurité ou dans de mauvaises conditions de visibilité). Le manteau peut se porter par-dessus une protection légère (catégorie A, B ou C).

SCANS

Ces appareils permettent de savoir si une pièce d'identité est fausse. Leur niveau agit comme une Compétence, avec un malus égal au niveau du faux. Ces appareils sont réservés aux services de sécurité.

SYSTÈME D'INHIBITION

Ce système est utilisé contre des prisonniers, sous forme de colliers. Ceux-ci réduisent de moitié le niveau des Attributs et des Compétences physiques d'un personnage. De plus, si un personnage veut agir de manière offensive, le collier délivre une décharge électrique qui inflige 3D10 points de Dommages de choc.

ÉQUIPEMENT INFORMATIQUE ET LOGICIELS

CAPACITÉS DES ORDINATEURS

La puissance d'un ordinateur dépend de son Niveau technologique, mais aussi de sa génération (Gén. I, Gén. II, etc., jusqu'à Gén. X). Tout cela détermine le coût et la puissance globale de la machine, et limite le niveau des composants et programmes dont elle peut être équipée :

- **Niveau max. des programmes :** Gén. + (2 x Niveau technologique). C'est le niveau maximum des programmes qu'un ordinateur peut gérer.
- **Gestion systèmes :** 10 + (Gén. x NT). C'est le nombre de systèmes que peut gérer simultanément un ordinateur (un appareil, drone ou autre, compte comme un système). Un système non géré par ordinateur ne peut être activé que manuellement. Si un ordinateur ne peut gérer tous les systèmes, il déconnecte automatiquement les systèmes les moins importants.
- **Potentiel :** 10 + [(Gén. x NT) x 2]. C'est la somme totale de tous les niveaux de programmes dont peut être équipé l'ordinateur.
- **Coût** : 500 x (Gén. x NT).

Par exemple, un ordinateur de Gén. V et de Niveau technologique III, coûte 7 500 sols, et peut être équipé de programmes ayant un niveau maximum de 11. Il peut gérer 25 systèmes simultanément et accepte un total de 40 niveaux de programmes.

SÉCURITÉ						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Brise-codes *PickLock*	10	66 000	5 (20)	0,5 kg	III	Enigma
Capsule d'encre *Poulpe II*	-	600	15 (10)	1 kg	II	Squid
Capsule d'encre *Kraken II* (anti-sonar)	-	6 000	10 (5)	1 kg	II	Squid
Détecteurs de mouvements *Ash VS* (portée 20 m)	5	18 000	5 (10)	1 kg	II	Trinicom
Menottes *Securit*	-	600	5 (20)	0,1 kg	I	Ragnar
Vêtements de camouflage intelligent	-	9 000	-5 (1)	-	IV	-
Combinaison thermonile	-	18 000	-5 (1)	1 kg	IV	-
Manteau thermo-optique	-	48 000	-5 (1)	1,5 kg	V	-
Scans *Securit 200*	15	12 000	-10 (5)	1 kg	III	Gladius
Système d'inhibition *Coria XV*	-	28 000	-10 (1)	0,5 kg	III	Gladius
Faux documents						
Port d'arme*	Variable	1 000/niv	1 (10)	0,1 kg	II	-
Permis divers	Variable	1 000/niv	1 (15)	0,1 kg	II	-
Documents administratifs	Variable	500/niv.	1 (20)	0,1 kg	II	-
ID	Variable	4 000/niv.	1 (10)	0,1 kg	II	-
***** *Armes légères uniquement*						
Matériel pour faux						
Port d'arme	-	8 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
Permis divers	-	4 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
Documents administratifs	-	2 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
ID	-	12 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
* *Pour du matériel de base. En payant plus cher, on peut obtenir du meilleur matériel qui donne des bonus au Test de* **Falsification**.						

Note : l'une des premières fonctions d'un ordinateur est de stocker des données. Sauf si le MJ en décide autrement, on peut stocker une quantité illimitée de données.

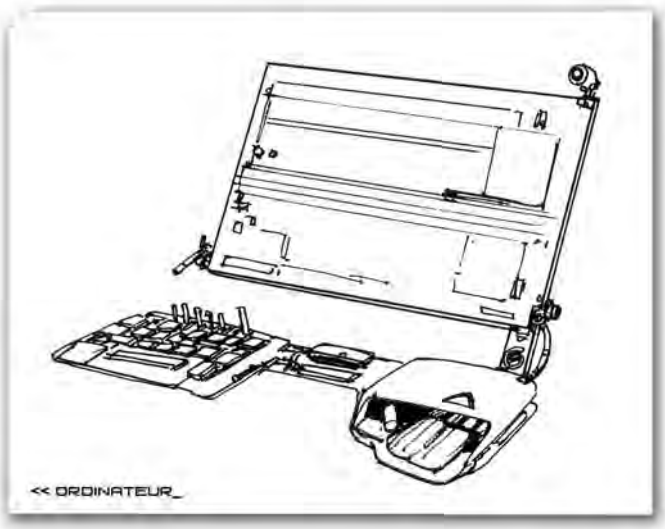
TAILLE ET POIDS DES ORDINATEURS

Plus le Niveau technologique d'un ordinateur est élevé, plus celui-ci sera léger et compact. Voici le poids moyen (en kg) des ordinateurs terminaux, qui peuvent atteindre n'importe quelle génération :

	NT I	NT II	NT III	NT IV	NTV	NTV
Gén. I	2	1,5	1	0,5	0,2	0,2
Gén. II	4	3	2	1	0,5	0,3
Gén. III	6	5	4	3	2	0,5
Gén. IV	8	7	6	4	3	0,7
Gén.V	10	8	7	5	3	1
Gén.VI	12	10	8	6	3	1,5
Gén.VII	14	11	9	7	4	2
Gén.VIII	16	12	10	8	4	2,5
Gén. IX	18	14	12	10	6	3
Gén. X	20	16	12	10	6	4

Il existe par ailleurs d'autres gabarits, plus facile à transporter. Ces modèles portables ont toutefois une puissance limitée, en fonction de leur Niveau technologique. Ainsi, au NT I, ils peuvent atteindre une certaine génération, mais il faudra une machine de NT supérieur pour atteindre la génération suivante. Par exemple, un ordinateur limité à Gén. V au NT I, est limité à Gén. VI à NTII, Gén. VII à NT III, etc. Voici quelques gabarits type :

- **Ordinateur mallette :** les ordinateurs mallettes coûtent une fois et demie plus cher mais leur poids est réduit de 25%. Les mallettes peuvent atteindre le niveau Gén. IV à NT I.
- **Ordinateur ceinture :** les ordinateurs ceintures coûtent deux fois plus cher mais leur poids est réduit de 50%. Ils peuvent atteindre le niveau Gén. II à NT I.
- **Ordinateur bracelet :** les ordinateurs bracelets coûtent trois fois plus cher mais leur poids est réduit de 75%. Ils peuvent atteindre le niveau Gén. I à NT I.
- **Assistants personnels :** les assistants personnels sont des petits boîtiers qui regroupent un petit ordinateur avec différents appareils électroniques, comme un communicateur et/ou un analyseur. On peut lui adjoindre un nombre d'appareils égal à son NT. Le coût de ces appareils sera doublé. L'assistant personnel et les appareils qui lui sont adjoints coûtent deux fois plus chères, mais leur poids est réduit de moitié. Les assistants personnels peuvent atteindre le niveau Gén. III à NT I.



- **Bloc de données rétinien :** cet appareil est une lentille placée sur la rétine d'un individu. La lentille équivaut à un ordinateur Gén. I ne pouvant que stocker des données et utiliser des programmes de reconnaissance et d'analyse. La lentille utilise le corps humain comme source d'énergie. Les blocs de données coûtent vingt fois plus cher, et leur poids est négligeable.

Les ordinateurs généticiens, ou ordinateurs nano-moléculaires, sont microscopiques. Ils sont directement implantés dans le cerveau de l'utilisateur et, grâce à un système implanté dans les yeux, ils projettent dans le champ de vision de l'utilisateur les images en 3 dimensions nécessaires à leur utilisation. Ces ordinateurs sont considérés comme des Gén. X, NT VII. Les ordinateurs semi-conscients généticiens et azuréens ne sont pas classés dans la catégorie « Ordinateurs ». Ce sont des Intelligences artificielles beaucoup plus perfectionnées…

DISPONIBILITÉ DES ORDINATEURS

Voici la Disponibilité des ordinateurs en fonction de leur puissance :

	NT I	NT II	NT III	NT IV	NTV	NTVI
Gén. I	20	20	20	15	10	1
Gén. II	20	15	15	10	10	1
Gén. III	20	15	10	10	5	1
Gén. IV	20	15	10	5	5	1
Gén.V	20	15	10	5	1	-5
Gén.VI	15	15	10	5	1	-5
Gén.VII	15	10	10	5	1	-10
Gén.VIII	15	10	5	5	1	-10
Gén. IX	15	10	5	1	1	-10
Gén. X	15	10	1	1	-5	-10

INTÉGRITÉ DES ORDINATEURS

- **Générations I à II :** 2D6+3 (15 à l'état neuf).
- **Générations III à VIII :** 2D6+8 (20 à l'état neuf).
- **Générations IX à X :** 3D6+7 (25 à l'état neuf).

BLINDAGE IEM

Les ordinateurs peuvent être dotés d'un blindage IEM, offrant un bonus au Test de panne – équivalent à leur niveau – en cas d'attaque par impulsions électromagnétiques. Le coût du blindage IEM est de (niv. x niv.) x 200. Ainsi, un ordinateur ayant un blindage IEM de niveau 5 (bonus de +5 au Test de panne) va coûter 5 000 sols supplémentaires.

PROGRAMMES

Les programmes peuvent très bien être incorporés à des ordinateurs de drones ou d'appareils. Leur « Compétence » est déterminée par leur niveau. Voici quelques exemples de programmes, ainsi que leur coût :

- **Programme de sécurité :** c'est le programme de défense général de l'ordinateur. S'il est attaqué, par un autre ordinateur ou un virus, c'est ce programme qui réagira. Coût : 1 200 x (cumul des niveaux).
- **Programme ami/ennemi :** ce programme permet à un ordinateur qui contrôle des armes d'identifier une cible et de bloquer le tir s'il s'agit d'une cible « amie ». La cible peut être dotée soit d'un transpondeur (envoyant un signal ami-ennemi), soit être identifiée dans la banque de données de l'ordinateur. Coût : 400 x (cumul des niveaux).
- **Programme d'analyse senseurs/sonars/radars :** un ordinateur peut être relié à de multiples senseurs (infrarouges, thermiques, ultraviolets, sonars actifs, sonars passifs, radars, etc.), et ce programme permet d'analyser les données recueillies. Coût : 400 x (cumul des niveaux).

- **Programme topographique :** ce programme contint une importante banque de données sur la topographie des régions sous-marines les plus fréquentées. De plus, il peut établir la topographie de nouvelles zones sous-marines. Coût : 800 x (cumul des niveaux).
- **Programme de contrôle armement :** ce programme permet de contrôler l'armement auquel est relié un ordinateur. Le niveau du programme est le niveau d'attaque. Il faut un programme par arme. Coût : 1 600 x (cumul des niveaux).
- **Programme de détection ou programme réactif :** ce programme permet de définir la manière dont un ordinateur, relié à des détecteurs, va réagir en cas de détection d'une cible. Un seul programme est nécessaire pour plusieurs équipements s'ils réagissent tous de la même manière. Sinon il faut plusieurs programmes réactifs. Coût : 500 x (cumul des niveaux).
- **Programmes de données :** ce sont des banques de données, concernant un sujet précis. Coût : 1 000 x (niv. x niv.).
- **Programmes de gestion d'appareils :** il faut un programme de ce type pour chaque appareil géré par l'ordinateur. Coût : 400 x (cumul des niveaux).
- **Programmes spécialisés :** les ordinateurs affectés à des tâches spécifiques ont souvent des programmes spécialisés chargés d'effectuer ces tâches spécifiques. Ce sont le plus souvent des programmes de niveau 1. Coût : 1 600 x (cumul des niveaux).
- **Programme offensif :** c'est un programme qui permet d'attaquer un autre ordinateur. Coût : 1 200 x (cumul des niveaux).
- **Programme de contre-attaque :** en cas d'attaque, un ordinateur peut se défendre avec son programme de sécurité mais il ne peut contre-attaquer qu'avec ce type de programme. Coût : 1 200 x (cumul des niveaux).
- **Programme de cryptage :** programme permettant de crypter des fichiers. Coût : 1 200 x (cumul des niveaux).
- **Programme de décryptage :** programme permettant de décrypter des fichiers cryptés. Coût : 1 600 x (cumul des niveaux).
- **Programme de communication :** ce programme permet de gérer les communications. Coût : 300 x (cumul des niveaux).
- **Programme brise-code :** ce programme est spécialisé dans l'analyse des codes de sécurité (serrures électroniques, par exemple), afin de les briser. Coût : 1 500 x (cumul des niveaux).
- **Programme viral autonome :** ce programme est un programme d'attaque que l'on place dans un ordinateur pour qu'il en détruise les défenses. Coût : 2 200 x (cumul des niveaux).
- **Programme espion :** ce programme est placé dans un ordinateur et enregistre tout ce qui s'y passe. Il peut, de plus, être prévu pour déclencher un système dans certains cas (il peut activer un virus ou communiquer avec un autre ordinateur, etc.). Coût : 2 800 x (cumul des niveaux).
- **Programme anti-espion :** ce programme cherche d'éventuels programmes espions sur l'ordinateur. À chaque fois qu'il est activé, on effectue un Test pour le programme anti-espion, en opposition au niveau du programme espion. En cas de succès, l'espion est démasqué et détruit. Coût : 1 600 x (cumul des niveaux).
- **Programme rempart :** ce programme de sécurité dresse une ou plusieurs barrières face à toute attaque adverse. Si on attaque un ordinateur équipé d'un rempart, il faut d'abord faire tomber celui-ci. Un rempart ne riposte pas, il est là pour retarder le programme adverse. Le Test du programme offensif s'effectue en opposition au niveau du programme rempart. En cas de succès, le modificateur de réussite réduit le niveau du rempart : ce dernier tombe une fois son niveau réduit à 0. Notez que, pendant que le programme d'attaque se heurte au rempart, le programme de contre-attaque de l'ordinateur peut agir et s'en prendre au programme adverse. Coût : 1 000 x (cumul des niveaux).

DÉVALORISATION DES PROGRAMMES (OPTIONNEL)

Les programmes informatiques et les sécurités perdent 1 niveau tous les 6 mois à cause des améliorations constantes des dispositifs.

DUEL D'ORDINATEURS

Un ordinateur peut être connecté à un autre système pour tenter d'en prendre le contrôle. Un ordinateur peut être utilisé contre tout système électronique, comme une serrure électronique, un verrouillage d'armure, même un sonar, tant qu'il y a un ordinateur qui contrôle le système. La défense d'un ordinateur est déterminée par son programme de sécurité. Le programme offensif doit effectuer un Test en opposition au niveau du programme de sécurité. En cas d'attaque victorieuse, la marge de réussite du programme offensif réduit le niveau du programme de sécurité. Si celui-ci tombe à 0, l'ordinateur adverse est contrôlé (si un ordinateur n'a pas de programme de sécurité, il est automatiquement contrôlé). Un ordinateur attaqué peut toujours contre-attaquer, grâce à un programme de contre-attaque.

ARMES AUTOMATISÉES

Ces armes sont toujours équipées ou reliées à un ordinateur et à un système d'acquisition (un détecteur, un analyseur et un calculateur de tir). Dès que quelque chose entre dans sa zone de contrôle (qui peut être réglée en fonction de la portée de l'arme et surtout des senseurs), l'arme effectue une détection (programme de détection), une analyse éventuelle (par le biais d'un programme ami/ennemi par exemple) et tire (programme de contrôle armement). En règle générale, l'arme attaque une fois par Tour de combat, avec une Initiative de 12. Le meneur de jeu peut toutefois adapter ces données, en fonction notamment du Niveau technologique de l'ordinateur.

Au début du Tour de combat, l'ordinateur doit faire une acquisition, qui passe par un Test du programme de détection et éventuellement par un Test d'analyse, si l'attaque est conditionnelle. Si l'un des Tests échoue, l'arme peut recommencer sa recherche, 5 rangs d'Initiative plus tard (au rang 7, par exemple, si l'Initiative de départ est de 12). Une fois qu'une cible est acquise, l'arme ne la lâche plus tant que celle-ci est dans sa zone de contrôle. L'arme automatique effectue alors ses attaques en utilisant le programme de contrôle armement comme une Compétence. Si une cible acquise sort de la zone, l'arme devra la détecter une nouvelle fois si elle se trouve de nouveau à portée.

ÉQUIPEMENT ÉLECTRONIQUE

ANALYSEUR

Les analyseurs permettent d'obtenir des informations sur un contact sonar. Ils sont intégrés à un sonar et ne prennent donc pas de place. Le niveau de l'appareil agit comme une Compétence : en cas de réussite de l'analyse, la marge de réussite indique la précision des informations obtenues (taille, poids, déplacement, vitesse, etc.).

ANALYSEUR ENVIRONNEMENTAL

Un analyseur environnemental permet d'analyser l'atmosphère ambiante et d'en déterminer ainsi la composition. On peut surtout savoir si l'atmosphère est respirable et s'il n'y a pas d'agents toxiques ou pathogènes. L'analyseur sert aussi à mesurer les radiations.

BLINDAGE ÉLECTRONIQUE

Tout appareil peut bénéficier d'un blindage électronique, servant à réduire les effets des différents appareils électroniques pouvant l'affecter (le blindage électronique doit être installé sur un appareil spécifique). Le blindage ne donne aucun bonus : il ne fait que contrer un éventuel malus. Ainsi, un sonar passif doté d'un blindage électronique de 2 niveaux réduira les effets d'un inhibiteur de bruit de 2 niveaux. De même, une torpille avec un blindage électronique de niveau 3, réduira les effets d'un champ anti-torpilles de 3 niveaux. Le coût d'un blindage électronique est égal à : (10% du prix de l'appareil) x (niv. x niv.).

BLINDAGE IEM

Le blindage IEM permet de contrer les effets dévastateurs des impulsions électromagnétiques, en protégeant les composants électroniques d'un appareil spécifique avec un revêtement spécial. Le niveau du blindage IEM agit comme un bonus lors du Test de panne, en cas d'attaque par impulsions électromagnétiques. Le coût d'un blindage IEM est égal à : (5% du prix de l'appareil) x (niv. x niv.).

BROUILLEURS

Les brouilleurs infligent une pénalité à tout appareil qu'ils affectent sur un rayon d'action déterminé. Un brouillage est automatiquement détectable. Un brouilleur de niveau 1 impose un malus de -1 et couvre une surface de 5 mètres de diamètre. Chaque niveau supplémentaire augmente le malus d'un point, ou augmente le diamètre de la sphère de 5 mètres. Le tableau ci-dessous présente des équipements courants, ainsi que le type d'appareils qu'ils affectent.

Note : chaque niveau de Blindage électronique installé sur un appareil réduit la pénalité due au brouilleur d'1 point.



GÉNÉRATEUR DE ZONE

Cet appareil émet de fortes perturbations dans toute une zone autour de lui. La zone est facilement repérable mais ce qu'il y a dedans est très difficilement identifiable. Un générateur de niveau 1 impose un malus de -1 à tout test d'analyse et couvre une surface de 10 mètres de diamètre. Chaque niveau supplémentaire augmente le malus d'un point, ou augmente le diamètre de la sphère de 10 mètres. Notez qu'une seule analyse réussie neutralise le système de brouillage de zone. Le modèle *Pyrio* ci-dessous n'est utilisable que sous l'eau. Il agit efficacement contre les sonars passifs et actifs.

Note : chaque niveau de Blindage électronique installé sur un analyseur réduit la pénalité d'analyse d'1 point.

ÉQUIPEMENT ÉLECTRONIQUE

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Analyseur *Molle Mk II*	8	10 800	15 (15)	-	II	Menta
Analyseur environnemental *Seryon P250*	-	6 700	10 (5)	1,5 kg	III	Seryon
Brouilleurs *Nexor IV* (communications)*	6	6 000	-5 (1)	9 kg	III	Menta
Brouilleurs *Epyton* (sonar passif)	6	9 000	10 (15)	8 kg	III	Menta
Brouilleurs *Arénéa* (sonar actif)	6	9 000	10 (15)	8 kg	III	Menta
Brouilleurs *Falcom* (infrasons)**	6	12 000	-5 (10)	7 kg	III	Menta
Générateur de zone	6	2 000/niv. (max niv.10)	5 (10)	3 kg	IV	Pixia
Lunette	-	200	15 (15)	0,1 kg	III	Omnia
Jumelles	-	1 200	15 (15)	0,8 kg	III	Omnia
Visière	-	2 600	5 (10)	0,1 kg	III	Omnia
Omni-scan *Scan OU*	-	6 000	5 (1)	2 kg	III	Omnia
Radar portable *Oural*	-	1 800	5 (5)	2 kg	II	Menta
Rayon T *Mendel Alpha*	-	68 000	-10 (-5)	89 kg	IV	Mendel
Sonscan actif portable *Crysta*	-	14 800	20 (20)	2 kg	II	Menta
Sonscan passif portable *Lero*	-	16 800	20 (20)	2 kg	II	Menta
Sonscan actif/passif portable *Pelock II*	-	18 800	10 (5)	3 kg	II	Menta
Visière 360° *Neokrian*	-	27 000	-10 (1)	0,2 kg	IV	Omnia

** Appareil militaire ne pouvant guère être acquis qu'au marché noir.*

*** Notez qu'un brouilleur d'infrason affecte les Foreurs, qui subissent une pénalité pour communiquer. De plus, ces créatures ainsi que tout individu utilisant une arme à infrason subissent une pénalité de -1 par niveau du brouillage à tous leurs Tests d'attaque.*

LUNETTES, JUMELLES ET VISIÈRES

On peut équiper des lunettes, des visières ou des jumelles de systèmes de détection spéciaux. L'anti-flash permet aussi bien de se protéger de l'intensité du rayonnement solaire que des grenades au magnésium ou des armes émettant une lumière intense. Les systèmes infrarouges ou les amplificateurs de lumière permettent de voir la nuit, mais si l'individu qui les utilise est soumis à un brusque flash de lumière ou si un adversaire vise la tête de l'utilisateur avec un laser, ce dernier risque d'être aveuglé pendant 2D6 Tours de combat (Test de Chance). Le système *radiation* permet de mesurer le niveau de radiation dans une zone précise. Le système *zoom* est l'équivalent d'une lunette de visée, mais ne confère pas de bonus au tir. Le système *sens* peut augmenter l'Attribut Perception d'un personnage (pour les Tests faisant appel à la vue). Le système doit être adapté à la vue d'un individu spécifique. Le système *tactique* permet de visualiser un environnement qui serait invisible à l'œil humain (à cause de l'obscurité notamment) et signale la position de tout ce qui y a été détecté. Si ce système est relié à un programme d'analyse adéquat, ce dernier peut en plus, donner des indications sur les cibles repérées. Tout dispositif sensoriel peut être raccordé à un ordinateur pour profiter d'un système d'analyse.

OMNI-SCAN

Ce petit dispositif est une sorte de long boîtier doté d'une fine fente à son extrémité. Il a une poignée et on le tient comme un pistolet. En visant un objet ou une créature ou toute autre chose matérielle, il l'analyse et cherche une correspondance dans son programme de données. S'il trouve une correspondance, l'utilisateur voit s'afficher sur le petit écran de l'autre côté de l'appareil, toutes les infos concernant l'objet scanné. La portée du dispositif est d'un mètre. Un omni-scan est couplé avec un petit ordinateur pouvant contenir 50 niveaux cumulés de programmes de données.

RADAR PORTABLE

Le radar est directionnel. Il ressemble à un gros fusil terminé par un disque. Sa portée est de 2 kilomètres.

RAYON T

Le rayon T est ce qui se fait de mieux pour scanner une zone, un appareil ou un individu. Ce rayon traverse tout et il suffit juste de balayer une cible avec ce rayon pour savoir ce qu'elle peut dissimuler. Ce dispositif très encombrant est surtout utilisé par les douanes et par les médecins.

SONSCAN ACTIF PORTABLE

Le sonar *Crista* est équipé d'un analyseur *Molle Mk II*. C'est un sonar en forme de fusil, qui est directionnel. Sa portée est de 2 milles nautiques.

SONSCAN PASSIF PORTABLE

Le sonar *Lero* est équipé d'un analyseur *Molle Mk II*. Le sonar est en forme de fusil, et sa portée atteint 7 milles nautiques.

SONSCAN ACTIF/PASSIF PORTABLE

Le sonar *Pelock II* est équipé d'un analyseur *Molle Mk II*. Il ressemble à un gros fusil. Le sonar actif est directionnel. On ne peut utiliser qu'une des deux fonctions à la fois. Sa portée est de 2 milles nautiques en mode actif et de 6 milles nautiques en mode passif.

VISIÈRE 360°

Extrêmement appréciée par les pirates, la visière 360° reproduit sur les côtés du champ visuel une vue écrasée de ce qui échappe à la vue d'un personnage. Ce dispositif permet à un personnage d'avoir conscience de tout ce qui se passe autour de lui, pour éviter les mauvaises surprises.

SURVIE

BALISE DE DÉTRESSE PORTABLE

La balise de détresse *Umar 57* est l'une des plus populaires. Petite et facile à transporter, la plupart des voyageurs ne se déplacent jamais sans elle. Elle peut être réglée pour émettre sous l'eau ou hors de l'eau. Sous l'eau, son signal est repérable à plus de 10 milles nautiques.

CHAUFFERETTE

Absolument indispensables, les chaufferettes sont de véritables petits radiateurs de poche. Glissez-en une sous votre veste si vous avez froid et vous serez sûr de pouvoir attendre les secours quelques heures de plus. La chaufferette *Pyrus* fonctionne avec de l'essence et doit être rechargée toutes les six heures.

EXTRACTEUR D'OXYGÈNE

Il existe deux dispositifs d'extraction de l'oxygène sous l'eau. Le premier est un petit appareil qui recouvre le visage et qui est doté d'une membrane semi-perméable en silicone, permettant de respirer jusqu'à 10 mètres de profondeur, pendant ITGx3 minutes. L'appareil doit être changé après chaque utilisation (le niveau d'Intégrité mesure ici la qualité de l'appareil).

Le second est un dispositif constitué d'un appareil centrifuge porté sur le dos qui met l'eau de mer sous pression pour en extraire l'oxygène et permet au plongeur de respirer. Ce dispositif nécessite l'utilisation d'une lourde batterie au lithium, qui pèse 1kg par heure d'autonomie. Le dispositif fonctionne jusqu'à 200 mètres de profondeur et il est toujours couplé à une petite réserve d'oxygène de 10 minutes d'autonomie en cas de pollution ou d'absence d'une quantité suffisante d'oxygène dans l'eau de mer. Ce dispositif est actuellement à l'étude pour équiper les stations sous-marines les moins profondes ainsi que les armures de plongée et les navires.

OXYGÉNATEUR DE SECOURS

Ce petit appareil se place dans la bouche et permet à un individu de respirer normalement pendant une dizaine de minutes. Il ne compense absolument pas les problèmes de pression. De nombreux plongeurs fixent de tels gadgets à l'intérieur de leur visière, à portée de la bouche, pour pouvoir l'utiliser en cas de panne de leur système de survie. Une fois utilisé, l'appareil ne sert plus à rien et ne peut être rechargé.

PURIFICATEURS D'EAU

Cet appareil permet d'obtenir de l'eau potable à partir de l'eau de mer. Le modèle décrit ci-contre est le plus répandu, il est capable de purifier 1 litre d'eau par heure. Il peut être branché sur un générateur ou utiliser sa propre batterie, d'une durée de 10 heures. Il faut régulièrement changer les filtres (une fois par semaine). Des dispositifs semblables mais beaucoup plus imposants équipent les stations.

RATIONS DE SURVIE

Ces petits coffrets étanches contiennent chacun 8 jours de vivres en pâtes nutritives, une petite flasque d'un alcool très fort et des pilules hydratantes. Le coffret *A39* contient 18 jours de vivres en pâtes nutritives, deux rations d'alcool, des pilules hydratantes et une plaque de chocolat synthétique. Les coffrets prennent peu de place et peuvent être glissés dans une poche de tenue de travail.

RESPIRATEURS

Le masque à gaz est muni d'une cartouche permettant de traiter les effets d'un gaz nocif (par voie respiratoire) pendant cinq à six heures. Le masque respirateur est muni d'une cartouche d'oxygène indépendante qui dure une quarantaine de minutes. Le respirateur

lourd est composé d'un masque relié à un caisson d'oxygène porté sur le dos. Il permet d'avoir de l'air pendant une vingtaine d'heures.

SYSTÈME RESPIRATOIRE DE PLONGÉE

Un matériel de plongée classique peut s'avérer très utile quand on évolue dans des eaux peu profondes. Son autonomie est d'une à deux heures.

VIE QUOTIDIENNE

FLUIDE, MÉLANGE ET OXYGÈNE

Voir tableau correspondant, page 287.

GOURDE

Aucun marin ne prend la mer sans une flasque d'alcool. Plus qu'une boisson réconfortante, l'alcool est, pour les marins, un excellent moyen de survie en cas de panne du chauffage. La flasque permet une excellente conservation des meilleurs breuvages sans trop en altérer le goût. Un personnage qui absorbe régulièrement de l'alcool gagne un bonus de +5 à ses Tests de Résistance à la Fatigue.

LAMPE TORCHE

Ces petites lampes torches sont absolument indispensables pour toute exploration sous-marine ou pour y voir dans les bas-fonds d'un port (il s'agit de lampes à faisceau, elles éclairent dans une direction et non sur une zone). Le modèle *Flash* est une lampe de 30 centimètres de long et de 3 centimètres de diamètre, extrêmement élégante, d'une portée de 40 mètres sous l'eau et de 200 mètres hors de l'eau. Il est possible de se procurer des modèles *Flash* plus puissants. On peut utiliser ces lampes jusqu'à une profondeur de - 6 000 mètres.

Les petites lampes *Prys* sont extrêmement appréciées. De la taille d'un doigt, elles peuvent aisément se monter sur le côté d'un casque ou sur une petite arme. Elles éclairent en faisceau et ont une portée sous l'eau de 4 mètres et de 20 mètres hors de l'eau. La lampe *Prys* peut être utilisée jusqu'à une profondeur de - 8 000 mètres.

LOCATION DE MATÉRIEL (COÛTS)

Le montant de la caution est indiqué entre parenthèses.

- **Armure exo non armée :** 100 à 1 000/jour (100 à 1 000).
- **Véhicule de surface :** 100 à 1 000/jour (1000 à 10 000).
- **Véhicule sous-marin :** 100 à 1 000/jour (1 000 à 10 000).
- **Véhicule amphibie :** 100 à 1000/jour (1 000 à 10 000).
- **Atelier :** 500/jour/niveau (5 000).
- **Hangar équipé :** 1 000 à 6 000/jour/niveau (10 000 à 100 000).
- **Hangar non équipé :** 1 000 à 6 000/ mois (10 000 à 100 000).
- **Laboratoire :** 1 000 à 6 000/jour/niveau (10 000 à 100 000).

LOCATION DES STATIONS D'ARRIMAGE

Le premier tarif est un tarif public, dans des établissements directement gérés par les Veilleurs. Le second tarif est celui appliqué par les compagnies privées. Les hangars privés sont néanmoins rarement libres.

- **Armure de plongée exo-Alpha à exo-1 :** 20 par heure / 200 à 600 par jour.
- **Armure non armée exo-2 à 4 :** 30 par heure / 400 à 800 par jour.
- **Armure non armée exo-5 à Oméga :** 40 par heure / 500 à 1 200 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 1600 par jour.

SURVIE

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Balise de détresse portable *Umar 57*	-	450	20 (5)	2 kg	II	Electro-Tech
Chaufferette *Pyrus*	-	100	20 (25)	0,1 kg	II	Thermo-Tech
Extracteur d'oxygène Membrane	-	600	1 (5)	0,5 kg	III	Respira
Extracteur d'oxygène autonome*	-	9 000	1 (5)	4,5 kg	III	Respira
** Ajouter 1kg et 1 000 sols de batterie par heure supplémentaire.*						
Oxygénateur de secours : Respirateur *Onyx*	-	800	5 (5)	0,1 kg	III	Onyx
Purificateurs d'eau *AquaV54*	-	28 000	1 (10)	18 kg	II	Aqua Prime
• Filtre (pour 1 semaine)	-	2 000	5 (10)	1 kg	II	Aqua Prime
Rations de survie *A27*	-	20	20 (20)	1 kg	II	Cultura
Rations de survie *A39*	-	60	20 (20)	1 kg	II	Cultura
Masque à gaz	-	1 200	10 (15)	0,5 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	60	10 (15)	0,1 kg	II	Imunon Ind.
Masque respirateur	-	3 600	10 (15)	1 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	180	10 (15)	0,2 kg	II	Imunon Ind.
Respirateur lourd	-	9 000	5 (10)	3 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	500	5 (10)	4 kg	II	Imunon Ind.
Système respiratoire de plongée (Kit de plongée)	-	160	20 (20)	20 kg	II	Explora

- **Escorteur (max 400 t) :** 200 par heure / 1000 à 2200 par jour.
- **Escorteur (max 800 t) :** 400 par heure / 1800 à 2600 par jour.
- **Escorteur (max 1 200 t) :** 1 000 par heure / 4800 à 7 200 par jour.
- **Navire jusqu'à 5 000 t :** 2 000 par heure / 8000 à 14000 par jour.
- **Navire jusqu'à 10 000 t :** 3 000 par heure / 10000 à 18 000 par jour.
- **Navire jusqu'à 20 000 t :** 6 000 par heure / 18000 à 22 000 par jour.
- **Navire jusqu'à 50 000 t :** 14 000 par heure / 32000 à 40 000 par jour.
- **Navire jusqu'à 100 000 t :** 20 000 par heure / 48000 à 66 000 par jour.
- **Navire jusqu'à 160 000 t :** 40 000 par heure / 80000 à 98 000 par jour.
- **Hangars de Gladius (navires jusqu'à 800 000 t) :** 50 000 par heure.
- **Remorqueurs* :** 1 à 6 sols la tonne (minimum 1 000 sols).

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

LOGEMENT (COÛTS)

La surface moyenne de l'habitation est indiquée entre parenthèses.

- **Tubes* (spécial) :** 20 à 40 sols la nuit.
- **Hôtel médiocre (4m²) :** 40 à 60 sols par jour.
- **Hôtel commun (8m²) :** 80 à 140 sols par jour.
- **Hôtel de luxe (16m²) :** 400 à 800 sols par jour.
- **Hôtel de prestige (40 m²) :** 1 000 à 4 000 sols par jour.
- **Hôtel de l'élite (100m²) :** 10 000 à 50 000 sols par jour.
- **Chambre commune (1 lit) :** 20 sols la nuit.
- **Escaliers (loi du plus fort) :** 5 sols la nuit.
- **Ruelles/coursives (loi du plus fort) :** généralement gratuit (taxe spéciale « services de sécurité » : 1 sol la nuit).
- **Quartier individuel, petit (4m²) :** 2 000 à 4 000 sols par mois.
- **Quartier individuel, moyen (16m²) :** 8 000 à 16 000 sols par mois.
- **Quartier individuel, luxe (30m²) :** 20 000 à 40 000 sols par mois.

** Les tubes ont été inspirés par les principes appliqués dans les navires des compagnies de transport à bas coûts : les gens sont logés dans des tubes de 80 cm à 1 m 20 de diamètre, longs de 2 m 50.*

PRODUITS ALIMENTAIRES ET BOISSONS (COÛTS)

D'une manière générale, les produits alimentaires et les boissons s'échangent très bien lors du troc, bien souvent même à une valeur théorique bien supérieure à leur valeur réelle.

QUELQUES PLATS TYPIQUES :

- **Ailerons de requin :** 250 à 600 sols le plat (environ 250 g).
- **Biscottes de céréales naturelles :** 180 à 600 sols les 100 g.
- **Biscottes de céréales synthétiques :** 0,5 à 2 sols pour 100 g.
- **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.
- **Brochettes d'hippocampe :** 300 à 400 sols le plat (environ 180 g).
- **Café naturel :** 200 à 500 sols pour 100 g.
- **Café synthétique :** 10 à 30 sol le kg.
- **Champignons des abysses :** 300 à 500 sols le plat (environ 100 g).
- **Chocolat naturel :** 5 à 10 sols pour 100 g.
- **Chocolat synthétique :** 0,5 à 2 sols pour 100 g.
- **Confiture d'anémones :** 50 à 90 sols pour 250 g.
- **Divers crustacés (crabes, crevettes, homards, etc.) :** 50 à 120 sols pour 200 g.
- **Filet de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)** : 2 800 sols le steak de 250 g.
- **Filet de poisson :** 30 à 400 sols selon le poisson (pour 200 g).
- **Filet de tortue de mer :** 80 à 140 sols le filet de 200 g.
- **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 g.
- **Légumes synthétiques :** 10 à 40 sols les 250 g.
- **Molaï (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 g.
- **Pieuvre :** 90 à 150 sols le plat (environ 180 g).
- **Salade de Riftias :** 50 à 70 sols la salade (environ 150 g).
- **Sel :** 40 à 50 sols les 100 g.
- **Steak d'oursin-harpon :** 40 à 90 sols pour 150 g.
- **Sucre de fucus :** 30 à 80 sols le kg.
- **Sucre naturel :** 360 à 500 sols les 100 g.
- **Sucre synthétique :** 1 à 3 sols le kg.
- **Viande reconstituée* :** 40 à 80 sols le kg.
- **Viande synthétique :** 160 à 280 sols le steak de 250 g.
- **Viande véritable :** 800 sols pour 100 g.

** 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 avec des produits hydratants en raison de la pénurie générale d'eau potable. On peut donc généralement manger sans avoir besoin de boire.

QUELQUES BOISSONS COURANTES :

- **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'anémone** :** 2 à 5 sols les 25cl.
- **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 couleur légèrement verdâtre.*

*** C'est une boisson riche et désaltérante, ayant assez bon goût, très prisée par les enfants.*

PROJECTEUR PORTABLE, GÉNÉRATEUR DE LUMIÈRE ET TIGES LUMINEUSES

Les projecteurs *Light* peuvent être portés à l'épaule, montés sur un drone ou un appareil, ou bien fixés sur un propulseur tractant un plongeur. Ils éclairent en faisceau, sur une portée de 100 m sous l'eau et 1000 m hors de l'eau. Le projecteur présenté ci-dessous est utilisable jusqu'à -8 000 m.

Les générateurs *Feu follet* émettent une lumière légèrement bleutée, tout autour du plongeur, sur 10 m de rayon. Ils peuvent être utilisés à n'importe quelle profondeur.

Les tiges *Luon* peuvent être utilisées à n'importe quelle profondeur. On les fait fonctionner en les cassant ou en les secouant (selon le modèle) et elles permettent d'éclairer une petite zone de 4 mètres de rayon pendant environ 1 heure. Elles émettent une lueur verdâtre et ne sont pas réutilisables.

SAC SOUS-MARIN

Les sacs sous-marins sont de grandes poches légèrement gonflées d'air, avec une armature souple en parapluie, que les plongeurs traînent derrière eux et dans lesquelles ils peuvent placer quelques affaires. Il en existe de toutes les tailles. Le sac *Ventura* est un modèle d'une capacité de 3 m³. Les sacs ne peuvent généralement pas être utilisés au-delà de 2 000 mètres, mais il est possible d'en fabriquer de plus résistants.

SERVICES DIVERS (COÛTS)

- **Mécanicien :** 1 000/jour de travail.
- **Électronicien :** 2 000/jour de travail.
- **Historien :** 2 000/jour de travail.
- **Mercenaire :** 800/jour de travail.
- **Médecin :** 1 000/jour de travail.
- **Prostitution :** 1 000/passe.
- **Hospitalisation :** 1 000/jour.
- **Transport civil :** 1/km.

VÊTEMENT ISOTHERME

Un vêtement traité avec ce procédé réchauffe son porteur quand il a froid et le rafraîchit quand il fait chaud. Cette technique ne peut compenser que de légères variations de températures, entre 5 et 35°.

ARTEFACTS GÉNÉTICIENS ET AZURÉENS

Tous ces équipements n'ont pas de prix et il n'en existe que quelques exemplaires jalousement gardés ou enfermés dans des dépôts. Certains appareils, comme les masses neutres ou les protoplasmes, peuvent exceptionnellement être trouvés au marché noir.

Masse neutre. Une masse neutre est une sorte d'outil multifonction. C'est une petite sphère fabriquée dans une matière grise, de la taille d'une boule de pétanque. Selon la manière dont on appuie dessus, elle se transforme en outil ou en ustensile simple : couteau, tournevis, cuillère, etc. La masse neutre est quasiment indestructible et on pense que les Généticiens s'en servaient pour tester les compétences de leurs sujets.

Générateur de phase généticien. Un générateur de phase généticien rend les choses immatérielles. C'est une étrange machine assez encombrante dont le seul exemplaire découvert ne marche plus, après une expérience ratée…

Restructurateur de phase. Un restructurateur de phase rend les choses immatérielles de nouveau matérielles. Comme le générateur, la machine est assez encombrante et, jusqu'à présent, personne n'a été capable de la faire marcher.

Projecteur de schéma organique avec exo-porteur. Un projecteur de schéma organique est composé d'un projecteur (une sorte de grand miroir circulaire) et d'un exo-squelette autonome. Quand on utilise le projecteur, on se place devant et il établit immédiatement un lien avec l'exo choisi. Ce que voit l'exo est ce que voit l'utilisateur du projecteur. Une fois le contact établi, l'utilisateur transfère sa conscience dans l'exosquelette, qui sécrète un fluide mimétique reconstituant le corps de l'utilisateur. Une fois l'opération terminée, le corps « réel » de l'utilisateur se trouve en état de vie végétative pendant que sa conscience reste dans l'exo-porteur.

Altérateur moléculaire généticien. Un altérateur moléculaire modifie la structure atomique de la matière de manière temporaire. On peut transformer de la chair en pierre, traverser un mur de pierre en le « dispersant », etc. Bien entendu, même une technologie aussi avancée a des limitations. Plus la matière est « complexe », plus le procédé va être lent. En règle générale, l'altérateur ne peut modifier que des formes simples. L'altérateur généticien ressemble à un gant métallique.

VIE QUOTIDIENNE						
MODÈLE_	**Pénalité**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Hyper-fluide	-4	1000/heure d'utilisation	0 (5)	-	IV	Aeris
Néo-fluide	-10	200/heure d'utilisation	10 (15)	-	III	Multiples
Mélange	-	100/heure d'utilisation	20 (20)	-	I ou II	Aeris et d'autres
Oxygène	-	100/heure d'utilisation	10 (10)	-	I	Multiples
Gourde/flasque	-	120	20/20	0,1 kg	I	Calvin
Lampe torche *Flash*	-	180	20 (20)	0,2 kg	II	Artitech
Lampe torche *Flash II*	-	360	20 (20)	0,3 kg	II	Artitech
Lampe torche *Prys*	-	100	20 (20)	0,1 kg	II	Artitech
Projecteur portable *Light*	-	5 000	20 (10)	3 kg	II	Artitech
Générateur de lumière *Feu Follet*	-	2 000	20 (5)	1 kg	III	Artitech
Tiges lumineuses *Luon*		20	15 (20)	0,01 kg	II	Artitech
Sac sous-marin *Ventura*	-	400	20 (5)	2 kg	I	Ventura
Vêtement isotherme	-	500	10 (10)	-	II	Thermo-Tech

Réorganisateur moléculaire. Cette énorme machine serait capable (« serait » car on n'a jamais trouvé de machine de ce type en état de fonctionnement) de transformer définitivement la matière. Les généticiens avaient-ils réussi à transmuter le plomb en or ?

Régénérateur moléculaire. Le régénérateur moléculaire permet de régénérer des blessures « définitives » comme celles qui sont infligées par des désintégrateurs. Il permet également de soigner presque n'importe quelle blessure et de réparer n'importe quel objet abîmé.

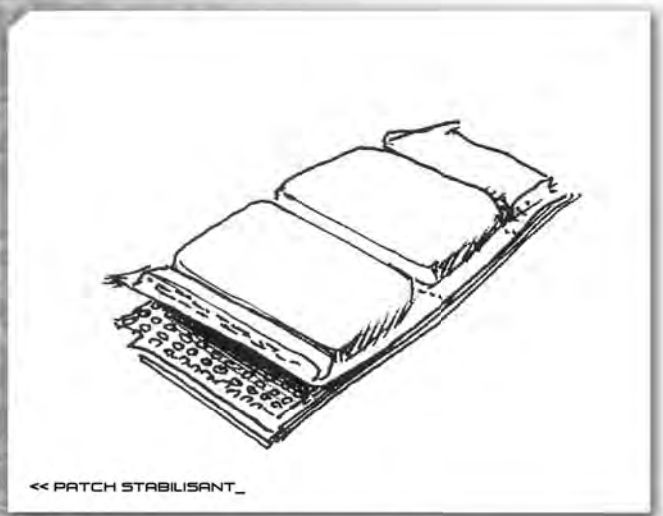
Protoplasme de survie. Cet appareil techno-biologique n'est pas généticien, mais azuréen. Il s'agit d'une petite masse flasque qui tient dans une main. Si on la libère, la masse grossit jusqu'à complètement recouvrir la personne qui l'utilise. Cette dernière se retrouve alors enveloppée dans une sorte de cocon transparent empli d'un liquide oxygéné et nutritif. Généralement, l'utilisateur perd connaissance en respirant l'épais liquide, mais il se trouve à l'abri de la pression. Le protoplasme peut facilement être déchiré de l'intérieur, mais il est un peu plus résistant de l'extérieur. Il capte l'oxygène dans l'eau ou dans l'air pour alimenter son utilisateur. Une personne à l'abri d'une masse peut y survivre pendant plusieurs jours. De plus, le protoplasme stabilise automatiquement le plongeur s'il est blessé. Ce type de protoplasme n'est pas réutilisable. Alors qu'il est à peu près certain que, à l'époque de l'Alliance Azure, ces protoplasmes étaient des objets entièrement artificiels issus de la science techno-biologique, il semble qu'Amazonia teste de nouveaux prototypes de protoplasmes vivants…

Protoplasme de stabilisation. Semblable au protoplasme décrit ci-dessus, celui-ci stabilise un blessé et sécrète des produits aidant à la guérison. Ce type de protoplasme n'est pas réutilisable.

Protoplasme d'emprisonnement. Semblable aux autres protoplasmes, celui-ci permet de neutraliser une cible sans lui faire de mal. Non seulement il est presque impossible de déchirer le protoplasme de l'intérieur ou de l'extérieur, mais en plus il sécrète un fluide anesthésiant. Le protoplasme une fois déployé ne peut être désactivé que par un appareil spécial, un petit boîtier qui s'utilise avec. Le protoplasme d'emprisonnement est réutilisable.

Chambre de stase portable. Les Azuréens ont mis au point des chambres de stase particulièrement performantes. Elles stabilisent automatiquement un blessé et le plongent en état de vie suspendue empêchant la détérioration des cellules. Un individu en chambre de stase ne vieillit pas et peut survivre tant que la chambre est alimentée en énergie.

Générateur à pression neutre. Cette merveille de la technologie généticienne dérivée de la technologie des champs de force, des champs gravitationnels et des champs d'énergie, annule la pression de l'eau dans une sphère d'un certain diamètre, en fonction de l'engin qu'elle équipe. Nous savons que les Généticiens s'en servaient pour se déplacer sous l'eau pour de courts trajets et qu'ils en avaient équipé certains de leurs navires. L'énergie qu'un tel dispositif consomme est colossale et aucun générateur actuel ne pourrait l'alimenter. Le générateur à pression neutre n'empêche pas l'eau de rentrer dans la sphère, il ne fait qu'en annuler la pression.



<< PATCH STABILISANT_

ÉQUIPEMENT MÉDICAL_

« Les appareils médicaux ? C'est essentiel ! Mais ce qui est encore plus vital, c'est de ne pas en avoir besoin. »

-- Nézred, médecin d'Équinoxe_

TRAITEMENTS, PATCHS ET PRODUITS PHARMACEUTIQUES

ACCÉLÉRATEUR MÉTABOLIQUE

L'accélérateur métabolique est une drogue très puissante dont les effets se font sentir pendant environ une heure. Pendant ce temps, le personnage est suractif et ne ressent pas la fatigue. Il gagne un bonus de +5 en Constitution, ne peut être plongé dans l'inconscience et ne ressent pas la douleur. En revanche, une fois l'effet du produit dissipé, le stress subit par l'organisme provoque souvent une perte de connaissance (Test de Choc à -5, étourdissement pendant 1D6 heures ou inconscience pendant 2D6 heures). Il y a également un faible risque (1 chance sur 100) de faire un arrêt cardiaque. Le produit se trouve dans une petite seringue enfermée dans une poche sous vide.

ALTÉRATEURS BIOLOGIQUES

Les altérateurs biologiques viennent d'être mis sur le marché par une nouvelle société pharmaceutique d'Amazonia, Génotopia. C'est la même industrie qui participe à la mise au point des génoarmures amazoniennes. Un altérateur provoque une modification temporaire de la structure génétique d'un individu, en lui octroyant une mutation (déterminée au hasard) pendant un court laps de temps. Il existerait des altérateurs spécifiques, mais ils valent sans doute extrêmement cher. La mutation s'opère en 1D10 minutes et reste active pendant 10D10 minutes. Après chaque injection, il y a tout de même 1 chance sur 100 pour que la mutation ne disparaisse pas. Le processus de mutation est particulièrement douloureux et inflige automatiquement une blessure moyenne. De plus, il a été rapporté que des sujets abusant de cette substance développaient des mutations incontrôlables et aléatoires.

ANTI-RAD

Ce traitement, s'il est pris immédiatement après une irradiation, permet de réduire le niveau d'irradiation de 2D6. Il faut toujours lancer 1D20 après avoir absorbé une dose d'anti-rad. Sur un 1, l'organisme subit un empoisonnement de 3D6 points.

BOOSTERS MÉTABOLIQUES

Les boosters métaboliques augmentent temporairement les Attributs d'un personnage. Le produit s'injecte et reste actif pendant une heure. Un booster inflige un terrible stress sur l'organisme après dissipation des effets (Test de Choc à -5, étourdissement pendant 1D6 heures ou inconscience pendant 2D6 heures). Il y a une chance sur 100 que le personnage perde 1 point dans l'Attribut concerné.

DROGUES RÉGÉNÉRATRICES ET SUR-RÉGÉNÉRATRICES

Ces drogues octroient à un individu l'équivalent de la mutation Régénération, pendant 2 jours (Régé+) ou 4 jours (SurRégé+).

ÉCRAN CÉRÉBRAL

L'écran cérébral est un produit similaire aux boosters mais ses effets sont beaucoup plus stables et on ne risque pas de subir de perte d'Attribut. Il augmente temporairement la Volonté contre toute attaque mentale.

PATCH STABILISANT

Ce patch très commun se présente sous la forme d'une sorte de compresse stérile. Elle doit être appliquée sur la blessure dès l'ouverture du patch. Le modèle *Corzone* offre un bonus de +10 aux Tests de stabilisation des blessures.

PATCH ANTI-INFECTION

Ce patch offre un bonus de +10 aux Tests de Constitution d'un blessé, lors des Tests de résistance à l'infection. Le patch doit être changé tous les deux jours.

PATCH ANTI-POISON UNIVERSEL

Ce type de patch ne lutte pas contre un poison précis mais augmente la résistance générale d'un individu contre les effets les plus fréquents des poisons. Il permet de réduire le niveau d'empoisonnement par deux.

PATCH ANTI-POISON SPÉCIFIQUE

Ces patchs sont imbibés d'un sérum spécialement conçu pour lutter contre un poison spécifique. Ils permettent d'annuler totalement l'empoisonnement.

TRAITEMENTS CONTRE LES MALADIES

Chaque traitement n'est efficace que pour une maladie spécifique. Ces produits, des pilules de différentes couleurs, des produits à injecter, etc., sont généralement vendus au marché noir, la population évitant le plus possible d'avoir à faire aux services d'hygiène (mais bien souvent, des escrocs refourguent des traitements n'ayant pas l'efficacité promise). Le traitement permet au malade d'effectuer normalement ses Tests de Constitution, pour lutter contre le mal. Le coût d'un traitement particulier dépend directement de la virulence de la maladie, c'est-à-dire du nombre de points de maladies infligé au personnage lorsque le mal se déclare (on ne tient pas compte des éventuelles évolutions) : il faut alors se procurer un traitement d'un niveau au moins égal au niveau de maladie en question. Les médicaments sont souvent conditionnés dans une petite sacoche assez discrète. Chaque sacoche permet de se soigner pendant 10 jours.

INTRA-SONDES

Les intra-sondes sont injectées dans l'organisme d'un individu et n'agissent que si ce dernier subit des blessures. Dans ce cas, elles se

TRAITEMENTS, PATCHS ET PRODUITS PHARMACEUTIQUES

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Accélérateur métabolique *Boost A*	CON +5	1 200	10 (20)	-	II	Pharmazonia
Altérateurs biologiques *AlteraO*	-	7 000	1 (10)	-	IV	Génotopia
Anti-rad	-	80	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Boosters métaboliques *Hermia*	COO+3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques *Hercia*	FOR +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques *Protia*	INT +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques *Animia*	ADA +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Drogues Régé+	-	7 500	5 (10)	-	III	Palia (République du Corail)
Drogues SurRégé+	-	18 500	1 (5)	-	IV	Palia (République du Corail)
Écran cérébral *Demia*	VOL +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Patch stabilisant *Corzone*	+10	1 000	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Patch anti-infection *Fulstar*	+10	800	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Patch anti-poison universel *Onydrine 4*	-	2 500	15 (10)	0,1 kg	III	Xen (Amazonia)
Patch anti-poison spécifique Série *Mélsa*	-	1 800	5 (1)	0,1 kg	III	Xen (Amazonia)
Traitements contre les maladies (Divers)	1 à 30	250/niveau	10 (20)	0,5 kg	III	Divers
Intra-sondes Nano Op	+5	48 000	-10 (1)	-	IV	Cortex
Nano-sondes Nano Alpha	*	280 000	-10 (-10)	-	IV	Futura
Nano-sondes Nano E	**	650 000	-10 (-10)	-	V	Nano-Tech
Nano-sondes Nano Optima	***	1 000 000	-10 (-10)	-	VI	Cortex
Nano-sondes Nano-cardiaque	-	1 480 000	-10 (-10)	-	IV	Cortex

* **Chirurgie** *7, +2 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 2 niveaux.*

** **Chirurgie** *10, +4 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 3 niveaux.*

*** **Chirurgie** *13, +6 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 4 niveaux.*

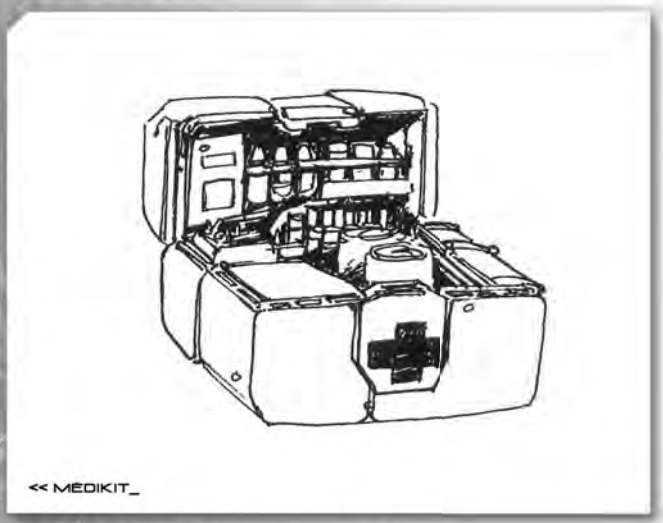
mettent immédiatement au travail pour réparer les dommages. Les sondes sont microscopiques et ne peuvent être désactivées que par l'interrupteur d'urgence porté par l'individu (dans ce cas les sondes ne peuvent être réactivées que dans un hôpital) ou par un ordinateur médical ayant le bon code d'accès. Une forte décharge électrique peut neutraliser les sondes. Les intra-sondes agissent principalement pour réparer les artères et luttent donc de manière efficace contre les hémorragies. Elles octroient un bonus de +5 lors du Test de stabilisation et réduisent le temps nécessaire à la guérison des blessures de 25% environ. Les sondes se dégradent avec le temps. Chaque année, il y a 1 chances sur 10 (+1 par année), qu'elles cessent de fonctionner.

NANO-SONDES

Les nano-sondes sont une version évoluée des intra-sondes. Il en existe plusieurs catégories. Ces nano-robots se répandent dans l'organisme et l'aide à lutter contre n'importe quelle blessure, infection ou maladie. En plus de donner un bonus à tous les Tests de soins, les nano-sondes ont un niveau de *Chirurgie* et peuvent tenter automatiquement de stabiliser les blessures qui ont besoin de l'être ! Si le Test de Compétence est réussi, la blessure est considérée comme stabilisée.

Les nano-sondes cardiaques sont un autre type de sondes. Elles se regroupent sur le cœur et jouent le rôle de défibrillateur en cas d'arrêt cardiaque. Si le personnage subit une blessure mortelle, les nano-sondes le maintiennent en vie en stimulant artificiellement son cœur : le personnage peut alors survivre un nombre de minutes supplémentaires égal à trois fois son niveau de Constitution (il doit toutefois être pris en charge par un médecin). Le MJ peut même considérer que certaines Blessures mortelles ne provoquant pas d'hémorragies peuvent être transformées en Blessures critiques.

Les nano-sondes n'ont pas besoin d'un centre de contrôle. Elles peuvent être détruites par une attaque électro-magnétique, mais elles sont protégées contre les décharges électriques de faible intensité.



<< MEDIKIT_

APPAREILS MÉDICAUX

BLOC OPÉRATOIRE PORTABLE

Ces blocs chirurgicaux compacts offrent tout le matériel nécessaire aux interventions. Ce modèle intègre même divers assistants automatisés, qui apportent un bonus de +3 au Test de Chirurgie.

CAISSON HYPERBARE PORTABLE (ET SOUS-MARIN)

Un caisson hyperbare permet de compresser ou de décompresser un individu qui aurait été soumis à une pression différente de la pression atmosphérique. Le modèle *Stase II* est fréquemment employé par les équipes de secours envoyées sous l'eau. Il est facilement transportable par deux plongeurs. Un champ magnétique permet d'utiliser le caisson hors de l'eau, sur des surfaces métalliques. Dans ce cas, une seule personne peut le déplacer sans aucun problème. Hors de l'eau et sans système magnétique, le caisson pèse 58 kg. Le couvercle est fait en hyper-verre trempé de 6 centimètres d'épaisseur ce qui permet au caisson de pouvoir être utilisé jusqu'à 10 000 mètres de profondeur.

CAISSON DE SURVIE

Un personnage placé dans un caisson de survie voit ses Blessures critiques stabilisées. En cas de Blessures mortelles, le personnage peut survivre pendant un nombre d'heures égal à sa Constitution.

CUVE DE SOINS

Le meilleur moyen de guérir ! Tous les malus des Tests de soins sont réduits de moitié, tout comme le temps de guérison du blessé. Les blessures sont automatiquement stabilisées dans une cuve de soins. Les cuves sont extrêmement coûteuses et on ne les trouve généralement que dans des hôpitaux. Elles doivent être reliées à de puissants ordinateurs et à des générateurs.

APPAREILS MÉDICAUX

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Bloc opératoire portable *Survia*	+3	96 000	1 (5)	30 kg	III	Cardia Industries
Caisson TRX	-	45 000	-5 (1)	20 kg	II	Cardia industrie
Caisson hyperbare portable (et sous-marin) *Stase II*	-	14 500	-5 (1)	100 kg	III	Cardia Industries
Cuve de soins *Cuve Mod IV*	-	950 000	-10 (-5)	375 kg	III	GladTech
Sonde d'état mentale *ScanCeb*	12	28 000	-5 (5)	0,8 kg	III	Cortex
Système personnel de surveillance organique *Nichrome*	12	8 000	5 (1)	0,2 kg	III	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits *First Aid*	-	600	20 (15)	1 kg	II	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits *Chiria T*	-	1 800	20 (5)	3 kg	II	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits *Medi 1 000* **(medkit)**	+3	11 000	10 (15)	5 kg	III	Cortex

SONDE D'ÉTAT MENTAL

Ce petit dispositif portable détecte les ondes électromagnétiques émises par les neurones et permet de savoir dans quel état émotionnel se trouve un individu. On peut ainsi savoir si une cible est nerveuse, si elle est détendue, si elle a peur, si elle est heureuse, etc. L'appareil doit pouvoir se trouver juste à côté du personnage pendant 10 Tours de combat. Puis on effectue un Test avec le niveau de l'appareil. En cas de réussite, on peut avoir une indication sur l'état émotionnel de la cible. Un Écran cérébral ou toute autre augmentation de la Volonté inflige une pénalité de -1 par point au Test de cet appareil.

SYSTÈME PERSONNEL DE SURVEILLANCE ORGANIQUE

Cet appareil se porte sur le poignet et surveille continuellement l'état de santé d'un individu. Il peut détecter un empoisonnement, une blessure, un rythme cardiaque trop élevé, une maladie, etc. Si un quelconque agent étranger pénètre dans l'organisme de l'individu, le niveau de l'appareil agit comme une Compétence de *Médecine* pour identifier la substance. Cela peut s'avérer fort utile pour l'assistance médicale qui serait éventuellement chargée de s'occuper de l'individu (bonus de +3 en *Médecine*).

TROUSSES MÉDICALES D'URGENCE ET MEDKITS

Une trousse de premiers soins comporte tout le matériel nécessaire aux premiers secours et aux soins des blessures les moins importantes (Blessures légères à graves). Les trousses chirurgicales d'urgence sont des trousses de premiers soins plus complètes. Elles ne sont pas aussi performantes qu'un vrai bloc opératoire (elles imposent un malus de -5 aux Tests de *Chirurgie*), mais elles peuvent tout de même rendre quelques services, en situation critique. Seule une trousse de ce type permet de stabiliser les blessures (sans ce matériel, un personnage tentant de stabiliser une blessure subit un malus de -5).

Enfin, les medkits sont des équipements d'urgence plus évolués. En plus de proposer tous les fonctionnalités des trousses de premiers soins et des trousses chirurgicales d'urgence classiques, les medkits intègrent des assistants automatisés, qui permettent de bénéficier d'un bonus de +3 aux Tests de *Premiers soins*. Les Tests de *Chirurgie* se font eux sans malus (à la différence des trousses chirurgicales d'urgence).

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES ET BIOLOGIQUES

MATÉRIEL D'OCCASION

Aussi incroyable que cela puisse paraître, il existe un marché de l'occasion pour le matériel cybernétique. En effet, pour ce genre d'équipement comme pour le reste, le matériel neuf est difficile à trouver, ou horriblement cher, ce qui peut pousser les individus intéressés à se procurer et se faire implanter du matériel de récupération (inutile de dire qu'il vaut mieux parfois ignorer d'où il provient…). Les règles habituelles de Disponibilité et d'Intégrité s'appliquent donc toujours.

ENTRETIEN ET TEST DE PANNE

Si vous jouez sur le long terme, vous pouvez considérer qu'un implant cybernétique doit être entretenu dans une clinique spécialisée une fois par an ou il sera sujet à l'usure et perdra des niveaux d'Intégrité comme n'importe quel équipement.

On n'effectue un Test de panne pour les implants que dans deux cas :

- **À la suite d'une Blessure critique ou mortelle** touchant une partie du corps équipée d'un implant.
- **En cas d'attaque IEM**, pour les implants électroniques. Notez que ceux-ci, à l'instar de tout équipement électronique, peuvent être dotés d'un Blindage IEM (voir **Équipement électronique**, page 282).

RISQUES DE REJET

L'implantation de matériel cybernétique ne pose pas de problème, si cela concerne de l'équipement neuf, normalement conditionné dans des conditions sanitaires optimales (emballage stérile, etc.), et si l'opération est faite dans un hôpital spécialisé, appliquant tous les traitements anti-rejets nécessaires. Si le meneur de jeu estime que l'une de ces conditions n'est pas remplie (matériel de récupération d'origine douteuse, opération sans précautions, etc.), alors il y a risque de rejet. Le joueur doit effectuer un Test de Chance pour son personnage (avec éventuellement un malus fixé parle MJ, en fonction de la situation). En cas d'échec, la greffe débouche sur un rejet et une infection. Le personnage subit une Blessure moyenne par jour (puis une Blessure grave quand toutes les cases sont cochées, puis une Blessure critique, etc.), jusqu'à ce qu'il soit traité dans un hôpital.

AMÉLIORATIONS PHYSIQUES ET MENTALES

La plupart des Attributs peuvent être augmentés grâce à la cybernétique. Une panne neutralise les bonus (et une Catastrophe au Test de panne transforme les bonus en malus…). Un individu peut subir plusieurs améliorations sur un Attribut, pour un bonus maximum de +5 pour les Attributs physiques (FOR, COO, PER) ou de +3 pour les Attributs mentaux et sociaux (ADA, INT, VOL, PRE). Dans tous les cas, on ne peut pas dépasser le niveau 25.

Note : Adaptation et Intelligence sont augmentés grâce à des stimulateurs neuronaux. Volonté et Présence sont améliorés grâce à l'inhibition partielle de certains centres nerveux et émotionnels.

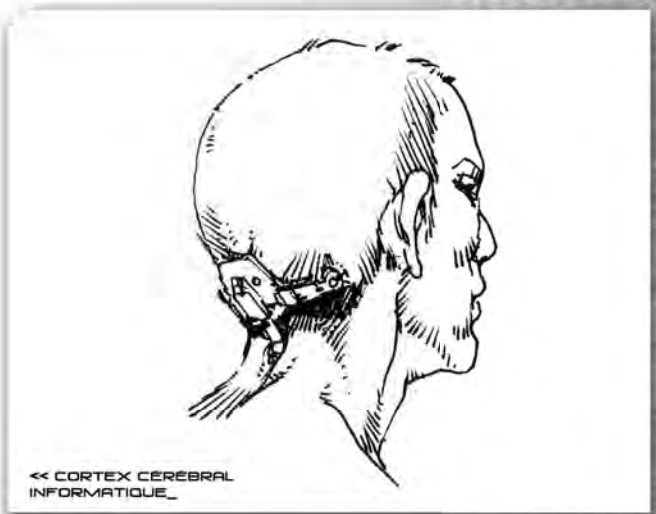
COMMUNICATEUR

De plus en plus à la mode, ces communicateurs d'une portée de 120 mètres sont plus des gadgets qu'autre chose. Ils s'activent par simple pression des doigts sur la gorge. L'utilisateur compose alors oralement un numéro. L'appareil de réception est directement greffé dans l'oreille interne (le dispositif est donc invisible).

CORTEX CÉRÉBRAL INFORMATIQUE

Ce système permet à un individu d'avoir un ordinateur dans la tête, pouvant être connecté à n'importe quel autre ordinateur (c'est l'équivalent d'un ordinateur bracelet, voir **Équipement informatique et logiciels**, page 280).

Note : ce modèle de cerveau informatique fabriqué par la société Cortex est livré avec un programme de sécurité de niveau 8.



<< CORTEX CÉRÉBRAL INFORMATIQUE_

GREFFE GÉNÉTIQUE DE SYNTHÈSE HORMONALE

En greffant un gène spécifiquement destiné à synthétiser une hormone, on peut augmenter la capacité musculaire d'un individu. Une telle greffe, en plus d'être très onéreuse, ne peut être effectuée que dans une clinique disposant d'un matériel à la pointe de la technologie. Il est possible d'appliquer ce traitement plusieurs fois sur un individu, pour un bonus maximum de +5. On ne peut pas dépasser le niveau 25.

IMPLANTS D'INTERFACE

Ces implants permettent de connecter un homme à une machine. Ils sont de deux types : l'implant neural (qui relie le système nerveux à un appareil) et l'implant neuronal (qui relie le cerveau à une machine). Le niveau de l'implant limite le niveau de l'appareil que l'on peut lui connecter.

MASQUE MIMÉTIQUE

Ce système est composé de micro-implants glissés sous la peau du visage d'un individu et agissant sur les muscles faciaux pour modifier les traits du personnage. Pour copier le visage de quelqu'un, on peut utiliser un masque externe spécial, à appliquer sur une représentation en trois dimensions très détaillée du sujet, réalisée par un professionnel (sculpteur, spécialiste de la modélisation 3D, etc.), à un tarif fixé par le MJ (plusieurs milliers de sols). Il est également possible de poser le masque externe directement sur le visage de la cible (dans ce cas, la copie sera toujours excellente, alors qu'une reproduction en 3D peut être plus ou moins précise). Le masque externe transmet ensuite l'empreinte morphologique au masque mimétique, qui modifie les traits de l'utilisateur en conséquence.

Pour évaluer la qualité de la copie effectuée par le masque mimétique, il faut alors effectuer un Test en utilisant le niveau de l'objet, en notant le modificateur de réussite ou d'échec obtenu. Toute personne confrontée à un personnage utilisant un masque mimétique et susceptible de découvrir la supercherie (il faut connaître l'individu imité), peut effectuer un Test d'Intelligence ou de Perception (la plus basse des deux). Si le masque mimétique avait auparavant obtenu un modificateur de réussite, celui-ci agit alors comme un malus sur ce Test, alors qu'un modificateur d'échec offrira un bonus.

Une autre technique consiste à utiliser une série de microcapteurs électroniques, implantés dans le masque morphologique lui-même, qui vont analyser le visage à copier pour prendre sa forme. L'utilisateur doit alors étudier attentivement sa cible, pendant que les capteurs mémorisent les formes à reproduire. Dès qu'il estime avoir observé sa cible suffisamment longtemps, le personnage commande la modification morphologique. Le système effectue alors son Test de fonctionnement, comme ci-dessus, avec toutefois un malus dépendant du temps passé à étudier sa cible :

- **1 minute :** -10
- **10 minutes* :** -7
- **Jusqu'à 1 heure* :** -5
- **Étude approfondie * :** -3 (cela suppose que le personnage passe plusieurs jours à étudier sa cible).

** Si le personnage s'aide de photos, de films ou de relevés informatiques assez précis, le malus est réduit de 2 points.*

Un masque mimétique peut maintenir sa forme pendant 6 heures. En cas de panne, le personnage est atrocement défiguré tant que le système n'est pas réparé. Après réparation, il perdra de toute manière 1 point de Présence, son visage gardant quelques séquelles.

PLAQUES SUBDERMALES

Les plaques subdermales agissent comme une armure, et réduisent le total de points de Dommages physiques encaissés par le personnage, d'une valeur équivalente à leur niveau. Chaque niveau de plaques subdermales coûte 8 000 x (niv. x niv.) sols (ainsi, un niveau 3 coûtera 72 000 sols). L'implantation concerne normalement toutes les Localisations du corps, mais il est possible d'opter pour une implantation partielle, ne couvrant que le Corps et la Tête (coût réduit d'un tiers), ou bien seulement l'une de ces deux Localisations (coût réduit de moitié).

PROTO-APPENDICE

Les proto-appendices proviennent d'une technologie azuréenne redécouverte par les Amazoniens. Quand un individu perd une main, par exemple, on va poser une sorte de masse flasque sur son moignon. Cette masse va se raccorder aux nerfs, aux veines, aux muscles et aux os pour reconstituer d'elle-même la main manquante. Une fois un proto-appendice mis en place, il est définitivement intégré dans l'organisme du patient. Cette merveille de la biotechnologie est le résultat de la culture d'une structure matière organique dont les Amazoniens gardent jalousement le secret. Ni vivante, ni inerte, ni complètement organique, ni complètement artificielle, cette matière est une véritable révolution dans la technologie des greffes. Certains prétendent qu'il s'agirait d'une créature vivante (les proto-organismes) ayant subit des altérations génétiques en laboratoire et qui vivrait en symbiose sur son nouveau porteur. Personne n'a encore découvert comment un proto-appendice sait quel membre remplacer. Une fois mise en place, le proto-appendice est très difficilement décelable. Il est juste légèrement plus pâle et plus mou qu'un membre normal.

REMPLACEMENT ARTIFICIEL

Chaque membre ou organe peut être remplacé par une prothèse artificielle qui peut éventuellement apporter un bonus aux Attributs du personnage. Puisqu'il s'agit d'un remplacement complet, chaque implant cybernétique possède son propre niveau d'Attribut, indépendant des capacités naturelles du personnage : si celui-ci désire bénéficier d'un bonus, il lui faudra acquérir une prothèse d'un niveau supérieur à ses capacités actuelles. Ainsi, si un personnage ayant 12 en Force fait remplacer ses bras, il aura besoin de prothèses de niveau 13 au moins pour bénéficier de bonus de Force. Notez que le simple remplacement d'une main ou d'un pied n'apporte aucun bonus (la Force du personnage est inchangée).

Si on peut y mettre le prix, les prothèses peuvent atteindre un niveau maximum supérieur de 10 points au niveau naturel du personnage. Par exemple, un personnage ayant 12 en Force peut être doté de membres cybernétiques d'un niveau maximum de 22. Notez qu'aucune prothèse ne peut dépasser le niveau 25.

REMPLACEMENT ORGANIQUE

Le membre ou l'organe est remplacé par un équivalent organique, obtenu par clonage des propres cellules de l'individu. Les remplacements organiques n'offrent aucun bonus aux Attributs, mais on murmure que les firmes génétiques amazoniennes développent des prothèses organiques particulièrement performantes…

Note : les remplacements organiques ne sont bien entendu pas disponibles en vrac au marché noir, ils ne peuvent être produits qu'en clinique spécialisée (officielle ou non).

La production d'un remplacement organique demande du temps. Le délai d'attente est indiqué ci-dessous. Il est tout à fait possible de faire créer par avance des prothèses organiques qui seront stockées dans l'hôpital de votre choix. Les drogues et les techniques médicales actuelles permettent une rééducation extrêmement rapide, qui ne prend que de 1 à 4 semaines selon les cas.

- **Œil :** 4 mois
- **Bras :** 6 mois
- **Jambe :** 7 mois
- **Cœur :** 1 mois
- **Poumon :** 2 semaines
- **Rein :** 1 mois
- **Oreille :** 1 semaine
- **Main :** 1 mois
- **Pied :** 1 mois

SONAR

Cet implant est composé d'un sonar actif directionnel, d'un micro-ordinateur traitant les informations et analysant l'écho, et d'un afficheur de données sur la rétine de l'individu. Le sonar peut être utilisé sous l'eau mais ne porte qu'à 200 mètres (si le personnage se trouve dans un véhicule ou s'il porte un casque, il ne repérera rien). Il existe aussi une version radar de ce système (on ne peut pas être équipé des deux dispositifs).

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES ET BIOLOGIQUES						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Améliorations *Ours*	FOR+1	84 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Couguar*	COO+1	64 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Aigle*	PER+1	88 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Guépard*	ADA+1	82 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Orque*	INT+1	136 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Requin*	VOL+1	40 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Méduse*	PRE+1	49 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Communicateur *Lister Om*		10 000	20 (15)		III	Cortex
Cortex cérébral informatique *Cortex Ultra*	Génération V	250 000	-10 (-5)	-	V	Cortex
Traitement génétique de synthèse hormonale	FOR +1	850 000	-	-	III	Cortex
Implants d'interface Neural A	10	9 000	10 (1)	-	IV	Cortex
Implants d'interface Neuro A	10	9 000	10 (1)	-	IV	Cortex
Masque mimétique	12	36 000	-5 (-5)	--	IV	Cortex
Masque externe		12 000	-5 (-5)		IV	Umbra
Plaques subdermales *Crabe*	1 à 5	voir texte	10 (15)	-	III	Cortex
Proto-main	-	28 000	-10 (-5)	-	V	Xen
Sonar *SonCom*	7*	12 000	1 (-5)	-	IV	Cortex

** Niveau de l'analyseur (voir **Équipement électronique**).*

Remplacement artificiel :	**Attribut concerné**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
• Yeux	Perception (vue)	1 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Oreilles	Perception (ouïe)	500/niv	5 (10)	-	III	Divers
• Bras	Force[1]	700/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Main	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Jambe	Force[2]	800/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Pied	-	4 500	5 (10)	-	III	Divers
• Cœur	Constitution[3]	5 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Poumon	Souffle	3 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Rein	Constitution[4]	1 200/niv.	5 (10)	-	III	Divers

[1] *Uniquement pour les actions reposant sur la force des bras et du torse (cela concerne aussi le Modificateur de dommages au corps à corps).*

[2] *Uniquement pour les actions reposant sur la force des jambes et des hanches : course, saut, coups de pieds (dans ce cas cela influe sur le Modificateur de dommages au corps à corps), etc. Il faut remplacer les deux jambes pour en bénéficier.*

[3] *Uniquement pour la résistance à l'effort et à la fatigue.*

[4] *Uniquement pour la résistance aux poisons (la Résistance naturelle correspondante est modifiée en conséquence).*

Remplacement organique :	**Attribut concerné**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
• Yeux	-	8 000	5 (10)	-	III	Divers
• Oreilles	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Bras	-	6 000	5 (10)	-	III	Divers
• Main	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Jambe	-	7 000	5 (10)	-	III	Divers
• Pied	-	4 500	5 (10)	-	III	Divers
• Cœur	-	10 000	5 (10)	-	III	Divers
• Poumon	-	5 000	5 (10)	-	III	Divers
• Rein	-	2 000	5 (10)	-	III	Divers

ARMES ET PROTECTIONS_

« Dans la vie, rien ne vaut un bon flingue pour se faire comprendre. Et si la discussion devient difficile, chargez-le avec des munitions à uranium appauvri ».

-- ELMER VOLEN, marchand d'armes_

Rappel :

- **Dom. :** Dommages physiques infligés par l'arme. Dans cette partie, les dommages des armes individuelles concernent la plupart du temps l'**échelle humaine**, à la différence des torpilles ou des armes capables de créer des dégâts à l'**échelle des navires** (voir **Navires et véhicules**, page 348).
- **Choc :** Dommages additionnels de Choc. Certaines armes ne créent que des Dommages de Choc (les matraques électriques par exemple).
- **Portée :** portée des armes à feu, en mètres (Courte/Moyenne/Longue/Extrême). Entre parenthèses est indiquée également la portée maximale, au-delà de laquelle une cible est considérée comme impossible à atteindre.
- **FOR :** Force minimum pour manier l'arme.
- **Ini. :** malus imposé à l'Initiative (Préparation), dû au poids et/ou à la faible maniabilité de l'arme.
- **All. :** bonus d'Allonge de l'arme (armes de contact).
- **Mode tir :** mode de tir (armes à feu), avec « CC » pour coup par coup, « RC » pour rafale courte, « RL » pour rafale longue.
- **Coût :** valeur théorique de l'objet, en sols.
- **Mun. (Coût) :** capacité du chargeur (armes à feu), et coût des munitions (par chargeur).
- **DIS (M. noir) :** Disponibilité. La valeur entre parenthèses indique la Disponibilité de l'objet au marché noir.
- **NT :** niveau technologique.

LA NOTION DE DOMMAGES MASSIFS

Polaris est un univers de science-fiction où les combats et les moyens de causer des dommages à autrui ne manquent pas. Les règles de combat et de blessures physiques présentées dans les chapitres précédents s'attachaient surtout aux situations se déroulant à l'échelle humaine. Il est ainsi possible de déterminer avec précision les dégâts causés par une arme à feu de calibre moyen et ce, même si la victime porte un gilet pare-balles. Qu'en sera-t-il maintenant des dégâts de cette même arme, face au blindage d'un navire ? La réponse sera probablement « Pas grand-chose », et sans doute « Rien du tout ». Contre ce genre d'engin, une roquette, une torpille ou une charge explosive sera nettement plus efficace…

À l'inverse, quelles sont les chances de survie d'un personnage face à une arme destinée à détruire un véhicule ? Même avec un gilet pare-balles, personne ne peut survivre après avoir reçu une roquette capable de percer plusieurs centimètres de blindage moléculaire. Personne. Inutile de lancer les dés : rendez-vous au chapitre **Création des personnages**. Pour éviter d'avoir à jeter et à additionner plusieurs dizaines de D10, nous parlons tout simplement de « **dommages massif**s ». Tout personnage, créature ou véhicule subissant des dommages dits *massifs* est voué à une mort ou à une destruction certaine. Un MJ magnanime peut toujours autoriser la dépense de points de Chance, mais logiquement, il est impossible de survivre face à un tel niveau de dommages.

Comme vous l'aurez compris, la notion de dommages massifs est liée aux différentes échelles de jeu possible : échelle humaine, échelle des navires… Le principe est simple : mis à part quelques cas particuliers (qui seront toujours précisés, le cas échéant), une arme capable d'infliger des dommages à une créature ou un véhicule classés dans une certaine échelle causera à coup sûr des *dommages massifs* sur tout ce qui est classé dans une échelle inférieure. Par exemple, une mine *anti-personnelle* causera d'énormes dommages à un groupe de personnage à pied, mais n'éraflera sans doute même pas le blindage d'un véhicule. De la même manière, une mine *anti-véhicule* (terrestre ou sous-marine) pourra immobiliser un véhicule de sol ou un navire… et créera des *dommages massifs* à tous les personnages isolés qui auront le malheur d'être à côté quand elle explosera. Dans les listes d'armes du chapitre **Équipement**, les dommages causés en fonction de l'échelle de jeu seront systématiquement indiqués.

ARMES DE CONTACT

Note : certaines armes nécessitent une réserve d'énergie (ou autre) pour fonctionner, les armes électriques par exemple. La colonne « Charge (Coût) » indique alors la durée d'utilisation maximale de la réserve d'énergie, ou le nombre de charges disponibles avant épuisement, ainsi que le coût de chaque nouvelle réserve.

BÂTON

Un bâton de combat classique d'environ 1 m 40, en matériau synthétique.

BÂTON DE COMBAT DES ORDONNATEURS

Ces armes extrêmement rares sont le produit d'une technologie très avancée, peut-être même généticienne. Ce sont des bâtons faits d'une matière ayant l'apparence du cuivre, mais aussi résistante que du plastitane. Ils génèrent un champ électrique très puissant qui n'affecte pas l'utilisateur (il peut être désactivé : les dommages sont alors similaires à ceux d'un bâton de combat normal). Une pointe peut jaillir à chaque extrémité du bâton et peut être utilisée pour porter une attaque perforante spéciale, permettant d'ignorer la réduction des dommages offerte par les protections simples, mais aussi d'affecter les armures lourdes. Cette attaque spéciale extrêmement difficile à réaliser consomme une charge, et ne peut être effectuée qu'à l'aide de la Compétence limitative *Arts martiaux* (Techniques offensives), avec un malus de -7. Les champs de protection ne sont pas affectés par cette attaque spéciale. Cette arme ne fonctionne pas sous l'eau. Sur le matériel électronique (ou les implants cybernétiques), l'attaque électrique impose également un Test de panne (sur une armure mécanisée, le risque de panne touche 1D4 systèmes déterminés au hasard, qui doivent effectuer un Test de panne). ***Note :*** cette arme a une Intégrité de 3D6+5 (occasion) ou de 25 (neuf).

BATTE

La batte est l'arme la plus populaire auprès des marchands, taverniers et autres métiers relationnels. Le modèle *Dicta* est composé de bois synthétique renforcé par des alliages très résistants.

CANNE

Une canne de combat classique, d'environ 90 cm à 1 m de long.

CHALUMEAU

Les chalumeaux (sous-marins ou non), comme les lasers de découpe, infligent des dommages de base assez réduits en combat. En revanche, sur des cibles immobiles, les dommages augmentent de 2 points par Tour de combat (2D10 le premier Tour, 2D10+2 le deuxième Tour, 2D10+4 le troisième Tour, etc.), jusqu'à un bonus de +16. De plus, sur une cible immobile, l'armure est réduite de moitié. Cet instrument se montre assez efficace contre les parois ou les portes d'épaisseur moyenne.

COUTEAU

Le *Congre* est le modèle de couteau le plus répandu. Il est solide, bien équilibré et tranchant comme une lame de rasoir. Sa lame est rétractable.

DAGUE

Arme favorite des loups de mer de tout poil, le *Shark* est une dague de combat très résistante et particulièrement efficace. La lame n'est pas rétractable.

DAGUE MOLÉCULAIRE

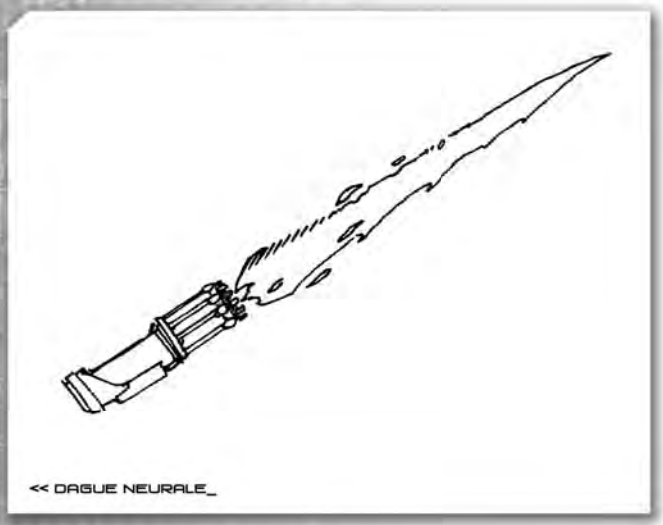
Cette arme est formée d'une petite poignée prolongée par une lame d'énergie noire. Cette lame, très fine, évoque plus un poinçon qu'un couteau. L'arme ignore les protections simples et n'est arrêtée que par les champs de force. On peut tout à fait l'utiliser sous l'eau. Une charge est consommée à chaque fois que la dague touche une cible. Il est impossible de se servir d'une dague moléculaire comme arme de lancer. En effet, le faisceau d'énergie disparaît dès qu'on relâche la pression sur le manche de la dague. Les dommages infligés sont des brûlures.

ARMES DE CONTACT

MODÈLE_	Dom.	Choc	FOR	Ini.	All.	Coût	Charge (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Mains nues	1D6	-	-	-	-	-	-	-	-
Bâton de combat	1D10	+1D6	10	-	+2	600	-	20 (20)	I
Bâton Ordonnateurs	1D10/ 2D10*	+1D6/+7*	10	-	+2	80 000	40 (2 000)	-10 (-5)	VI
Batte *Dicta*	1D10+2	+1D10	13	-2	+1	200	-	20 (20)	I
Canne de combat	1D10	+1D6	10	-	+1	150	-	20 (20)	I
Chalumeau	2D10 (+2/Tr)	-	10	-	-	1 400	1h de gaz (150)	15 (15)	I
Couteau *Congre*	1D10	-	-	-	-	120	-	20 (20)	I
Dague *Shark*	1D10+2	-	-	-	-	200	-	15 (20)	I
Dague moléc. *Pulsar*	1D10+3	-	-	-	-	1 000	30 (600)	5 (10)	III
Dague neurale *Brain*	-	+3D10	-	-	-	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Dague thermique	1D10+3 (+1/Tr)	-	-	-	-	4 000	1 heure (400)	5 (10)	III
Découpe carlingue *Scianor***	2D10+3 (+3/Tr)	-	15	-5	+1	4 000	1 heure (200)	10 (10)	II
Électro-fouet	1D10+3	+1D10	-	-	+3	16 000	30 (1 000)	1 (5)	II
Épée/sabre *Capitan*	2D10+2	-	13	-2	+2	600	-	15 (20)	I
Foreuse *Clyss***	4D10 (+2/Tr)	-	15	-5	+1	9 000	1 heure (200)	20 (20)	II
Gant choc	1D6	+1D10+2	-	-	-	9 000	30 (900)	1 (5)	II
Gant énergétique	1D10	+1D6	-	-	-	9 000	1 heure (900)	1 (5)	II
Gant magma	1D10+2	-	-	-	-	10 000	1 heure (900)	-5 (1)	II
Griffe de combat	1D10+1	-	-	-	-	1 200	-	10 (15)	I
Hache	2D10+3	+1D6	13	-2	+1	500	-	10 (15)	I
Hache lourde	3D10+3	+1D6	15	-3	+1	800	-	5 (10)	I
Lance	2D10+3	-	13	-	+3	300	-	1 (5)	I
Lance thermique *Solar*	3D10	-	13	-	+3	4 000	1 heure (400)	5 (10)	II
Masse	3D10	+1D10	15	-3	+1	600	-	10 (15)	I
Matraque	1D10	-	10	-	+1	250	-	20 (20)	II
Matraque *Mao*	1D10	+2D10	10	-	+1	4 000	40 (400)	10 (15)	II
Perforateur	1D10+2	-	-	-	-	2 000	20 (200)	10 (15)	II
Poing américain	1D6+2	-	-	-	-	100	-	20 (20)	I
Sabre à 2 mains	3D10	-	15	-2	+1	900	-	10 (15)	I
Torche de forage *Hydra***	5D10	-	15	-7	+1	15 000	1 heure (1 500)	5 (5)	III

** Dommages normaux/Dommages avec champ électrique (consomme 1 charge)*

*** En combat de mêlée, il faut utiliser la Compétence* **Armes lourdes (contact)**. *Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme. Sans ce dispositif, le niveau de Force minimum requis doit être augmenté de 3 points, le malus à l'Initiative de 2 points, et le niveau de la Compétence est divisé par deux…*



DAGUE NEURALE

La dague neurale est une lame d'énergie verdâtre qui affecte le système nerveux. Elle ignore toute protection, mais doit nécessairement pouvoir toucher le pilote d'une armure. Elle est donc inutile contre les véhicules ou les armures les plus massives.

DAGUE THERMIQUE

La *Thermo IV* est une lame courte chauffée à blanc (il faut toutefois 3 Tours de combat pour la faire chauffer). Elle peut parfaitement fonctionner sous l'eau mais les dommages sont alors réduits de moitié. Sur une cible immobile, elle suit la règle des chalumeaux, avec une augmentation des dommages de +1 par Tour seulement.

DÉCOUPE CARLINGUE

Un découpe carlingue est un outil destiné à découper de lourdes plaques d'acier au laser. Il peut dont être utilisé de manière très efficace sur un obstacle, comme une paroi ou une porte épaisse. Comme le chalumeau, ses dommages augmentent à chaque Tour de combat, mais de +3 cette fois. Sur une cible immobile, l'armure est réduite de moitié.

ÉLECTRO-FOUET

Cette arme se présente sous la forme d'un câble extrêmement fin, qui est mis sous tension. On peut soit tenter de frapper simplement une cible, en causant de vilaines brûlures dues à l'électricité, soit tenter de la saisir (voir **Fouets et chaînes**, dans le chapitre **Combat**). Si une cible est saisie par le fouet, elle subit des dommages à chaque Tour de combat, tant qu'elle ne s'est pas dégagée. Sur le matériel électronique (ou les implants cybernétiques), l'attaque impose également un Test de panne. Il faut absolument posséder la Compétence *Arme spéciale (Fouet)* pour utiliser cette arme, sinon à chaque échec, l'utilisateur se blesse lui-même…

ÉPÉE/SABRE

Il existe de nombreux modèles d'épées ou de sabres. C'est en effet une des armes préférées des marins et surtout des pirates. Tous ces modèles sont particulièrement tranchants et résistants. Ils sont bien entendu inoxydables. La société Capitan fabrique certainement les meilleurs sabres du marché.

FOREUSE

La foreuse portable *Clyss* est l'un des outils les plus courants dans les mines.

GANT CHOC

Le gant choc, en plus d'infliger des dégâts normaux pour une attaque au contact ou une attaque de lutte, inflige des Dommages de Choc contre une victime sans protection ou avec une protection simple. Le générateur du gant (1 kg) est souvent porté à la ceinture.

GANT ÉNERGÉTIQUE

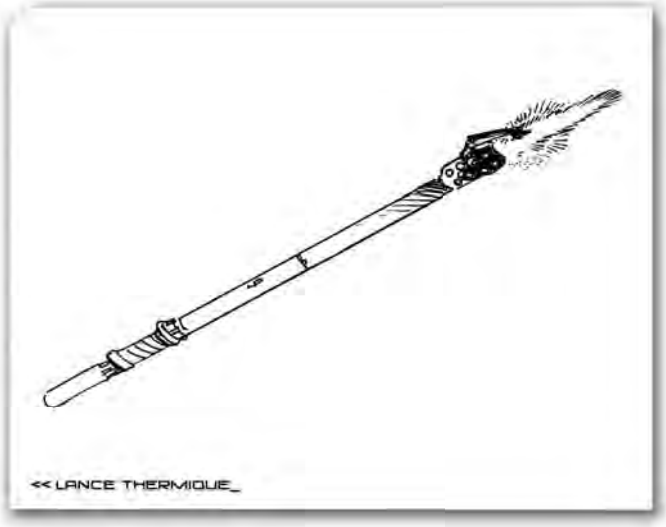
Le gant d'énergie augmente les dommages infligés à une cible. Le générateur du gant (1 kg) est souvent porté à la ceinture.

GANT MAGMA

Le gant magma possède une surface de métal chauffée à blanc (il faut toutefois 3 Tours de combat pour le faire chauffer). Inutile de dire qu'une victime non protégée va sentir les coups ! Contre un adversaire n'ayant aucune protection ou une protection simple, le gant inflige d'horribles brûlures. Le générateur du gant (1 kg) est souvent porté à la ceinture.

GRIFFE DE COMBAT

Une griffe de combat se fixe sur la main et augmente les dommages au contact.



LANCE THERMIQUE

Une lance thermique possède une hampe en métal et se termine par une pointe presque indestructible chauffée à blanc quand elle fonctionne (il faut toutefois 3 Tours de combat pour la faire chauffer). Sur une cible immobile, elle suit la règle des chalumeaux, avec une augmentation des dommages de +1 par Tour seulement. Cette arme est utilisable sous l'eau, mais sa batterie se décharge deux fois plus vite.

MATRAQUE

Une petite matraque rétractable particulièrement pratique.

MATRAQUE CHOC

La célèbre matraque choc *Mao* est utilisée par tous les services de sécurité du monde entier. Petite, maniable et délivrant un choc électrique suffisamment puissant pour étourdir un solide gaillard, c'est l'arme idéale pour le maintien de l'ordre.

PERFORATEUR

Cette arme a été spécialement conçue pour percer les armures (protections simples seulement). Elle se compose d'un gant muni d'une courte pointe de métal, logée dans un compartiment situé sur le dessus du poing. Quand on frappe une cible, la pointe est instanta-



nément propulsée par un puissant piston. L'arme cause des dommages normaux, mais ignore jusqu'à 5 points de protection sur les protections simples. Le piston doit être réarmé après chaque utilisation.

POING CHOC

Autre arme très populaire dans les ports sous-marins, le poing-choc est capable d'envoyer au tapis le plus robuste des gaillards. C'est un poing américain qui envoie, en plus, une puissante décharge électrique. La batterie qui l'alimente doit être rechargée après une vingtaine d'utilisations.

TORCHE DE FORAGE

La torche de forage portable *Hydra* est un outil énergétique puissant, plus imposant encore que les foreuses habituelles.

ARMES DE TRAIT

ARBALÈTE

L'arbalète *Leysur IV* est équipée d'un système de chargement automatique. Six carreaux sont placés dans le corps de l'arme. Chaque fois que son opérateur tire, un des projectiles se place immédiatement en position de tir. Ce modèle est conçu avec des alliages particulièrement légers et il peut être démonté.

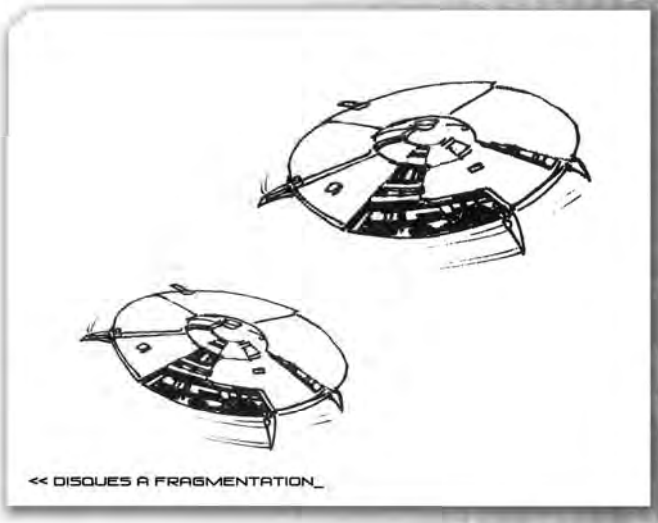
ARC

L'arc *Ibram Flexi* est fait en alliage de matières extrêmement souples et résistantes. Il est démontable et peut être dissimulé facilement.

ARMES DE JET

DISQUE À FRAGMENTATION

Un disque à fragmentation est réglé pour exploser à une certaine distance du lanceur. L'utilisateur règle la distance et utilise l'arme normalement. Dès qu'il a atteint son objectif, le disque se fragmente en dizaines de lames tranchantes qui attaquent tout ce qui se trouve dans une sphère de 5 mètres de rayon.



DISQUE-DRONE

Ces petits disques sont équipés d'un appareil relié à une balise portée par l'utilisateur. Quand ils sont lancés, ils reviennent automatiquement après avoir touché leur cible. L'utilisateur porte un gant spécial de métal, dans lequel est incorporée la balise. Le disque revient toujours vers le gant, même si celui-ci n'est pas enfilé sur la main. Notez qu'un personnage utilisant l'arme avec le gant à la ceinture, par exemple, s'expose à de sérieux ennuis ! Un disque-drone est tranchant comme une lame de rasoir et incroyablement résistant.

ARMES DE TRAIT									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Arbalète *Leysur IV*	3D10+2	3/10/20/40 (70)	-	-3	CC	1 800	6 (100)	15 (20)	II
Arc *Ibram Flexi*	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-3	CC	900	1 (20)	15 (20)	II
ARMES DE JET									
Shuriken	1D6+2	1/2/5/10 (20)	-	-3	CC	50	-	10 (15)	I
Boomerang	1D10	2/5/10/20 (40)	-	-3	CC	350	-	10 (15)	I
Couteau de lancer	1D10	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	60	-	20 (20)	I
Dague de lancer	1D10+1	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	200	-	15 (20)	I
Dard	1D6+1	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	10	-	20 (20)	I
Hache de lancer	2D10+3	1/2/4/7 (15)	10	-3	CC	500	-	15 (20)	I
Javelot	3D10	2/5/10/20 (40)	10	-3	CC	300	-	5 (10)	I
Trident	3D10+3	2/4/7/15 (30)	13	-3	CC	900	-	-5 (1)	I
Disque tranchant (normal)	1D6+2	2/4/7/15 (30)	-	-3	CC	150	-	15 (20)	I
Disque à fragmentation	1D6+2	2/4/7/15 (30)	-	-3	CC	600	-	-5 (5)	III
Disque-drone	2D10+3	2/4/7/15 (30)	-	-	CC	1 400	-	-5 (1)	III
« Disque fou »	1D6+2*	*Spécial*	-	-	CC	1 000	-	-10 (1)	IV
Disque à énergie	1D10	2/4/7/15 (30)	-	-	CC	600	-	-5 (5)	IV

* **+2** *à chaque rebond.*

« DISQUE FOU »

Cette arme, totalement interdite, est le résultat d'expérimentations ratées. Aujourd'hui, ceux qui l'utilisent le font en dernier recours, quand il y n'y a plus d'espoir de s'en sortir. C'est un disque semblable à un disque-drone, mais dont la particularité est d'accélérer et donc d'accumuler de la puissance à chaque fois qu'il heurte quelque chose. Les dommages sont alors augmentés de 2 points à chaque rebond. Une telle arme, une fois activée et lancée, devient totalement incontrôlable. Elle rebondit au hasard des obstacles dans une direction totalement aléatoire (inspirez-vous du schéma de dispersion des grenades). Elle s'arrête uniquement après avoir délivré une attaque causant au moins 25 points de dommages et reste alors souvent coincée dans sa cible. On peut tenter de l'arrêter d'ici là, mais il faut alors réussir un Test de Force (et trouver un moyen de ne pas se faire blesser), en opposition au niveau égal au nombre de points de Dommages de la dernière attaque. L'arme agit à chaque action entreprise par des personnages dans un Tour de combat, et touche automatiquement toute cible se trouvant sur sa trajectoire (effectuez des Tests de Chance, si vous n'êtes pas sûr). Le disque utilise un champ magnétique pour se propulser, il est donc totalement inefficace dans un endroit où il n'y a pas de structure métallique. Une attaque IEM peut tout à fait venir à bout d'une telle arme.

DISQUES À ÉNERGIE

Semblable au disque fou, ce prototype a certainement plus d'avenir. Après avoir été lancé, le disque se déplace tout droit et accumule de l'énergie sur son parcours. Plus il est lancé loin, plus il infligera de dommages. Contrairement au disque-drone, le disque n'est pas auto-propulsé : c'est la distance à laquelle le lance son utilisateur qui importe. En plus de ses dommages de base, l'arme inflige 2 points de Dommages physiques et de Dommages additionnels de Choc supplémentaires tous les 5 mètres parcourus. Dès qu'il rencontre un obstacle, il inflige des dommages et s'arrête immédiatement. Le disque est détruit sur une Catastrophe.

ARMES À FEU

ARMES DE POING ET PISTOLETS-MITRAILLEURS

Les armes de poing restent très utilisées par tous les habitants des profondeurs. Simples et faciles à transporter, ce sont en effet des armes idéales pour régler la plupart des situations. Les catégories courantes sont présentées ci-dessous, avec des caractéristiques correspondant aux capacités moyennes des armes de ce type. Il existe toutefois un grand nombre de modèles, chacun ayant des capacités spécifiques : si les personnages recherchent quelque chose de particulier (une arme avec un chargeur plus gros, un mode de tir différent, etc.), il suffit de modifier légèrement le prix de l'objet, ainsi que sa Disponibilité, éventuellement.

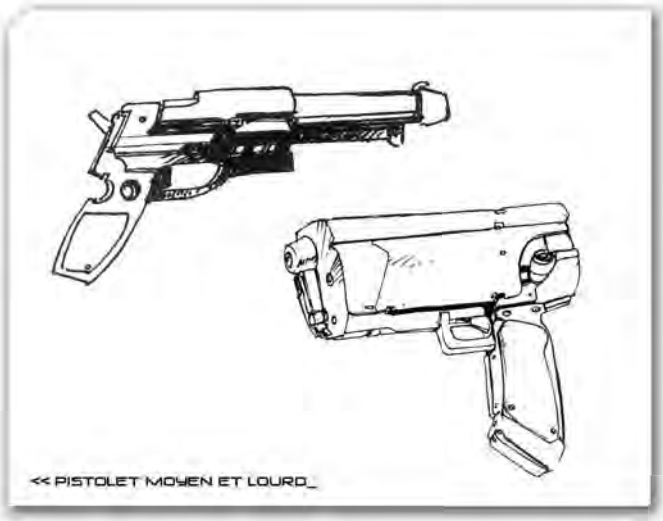
MINI-PISTOLET

Une arme peu puissante, mais facile à dissimuler. Idéal pour rester discret !

PISTOLET LÉGER, MOYEN ET LOURD

Seul le calibre change véritablement sur ces armes semi-automatiques. Parmi les plus connus, citons les modèles *Mk 28* (pistolet moyen) et *Mk 56* (pistolet lourd), armes standards des Veilleurs, fabriqués par la firme Gladius.

ARMES À FEU									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Armes de poing et pistolets-mitrailleurs									
Mini-pistolet	2D10	2/5/10/20 (30)	-	-	CC	900	6 (40)	15 (20)	II
Pistolet léger	2D10+3	3/7/15/30 (50)	10	-	CC	1 000	12 (80)	15 (20)	II
Pistolet moyen	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 500	15 (100)	15 (20)	II
Pistolet lourd	4D10	3/7/15/30 (50)	15	-	CC	2 000	15 (150)	15 (20)	II
Pist.-mitrailleur léger	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC/ RC/RL	2 000	15 (100)	15 (20)	II
Pist.-mitrailleur lourd	3D10+3	3/7/20/40 (60)	15	-	RC/RL	2 500	35 (120)	10 (15)	II
Pistolet indétectable	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	3 500	12 (100)	5 (10)	II
Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères									
Fusil	4D10	10/50/100/200 (300)	10	-3	CC	2 200	30 (100)	15 (20)	II
Fusil à pompe	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 600	10 (100)	20 (20)	II
Fusil d'assaut léger	4D10	10/50/100/200 (300)	13	-3	CC/ RC/RL	3 500	35 (280)	5 (10)	II
Fusil d'assaut lourd	4D10+3	10/50/100/200 (300)	15	-3	CC/ RC/RL	4 000	35 (300)	1 (5)	II
Mitrailleuse légère*	4D10+3	20/100/200/400 (800)	15	-5	RL	6 500	100* (800)	-5 (1)	II
* *Approvisionnement par bandes.*									
Armes de précision									
Nérid 650	4D10	40/150/300/600 (1000)	13	-	CC	7 400	10 (600)	5 (10)	II
Sniper NZC	4D10+3	50/200/400/800 (1200)	13	-	CC	12 000	10 (900)	5 (10)	II
Cougar	4D10	50/200/400/800 (1200)	15	-	CC	19 000	10 (1100)	1 (5)	II
Sniper AV	5D10	70/300/600/1200 (1800)	15	-	CC	12 000	7 (1200)	1 (5)	II



<< PISTOLET MOYEN ET LOURD_

PISTOLET-MITRAILLEUR LÉGER

Il s'agit tout simplement d'un pistolet de calibre moyen (de même forme et gabarit, donc), capable de tirer en mode automatique.

PISTOLET-MITRAILLEUR LOURD

Une version plus imposante du pistolet-mitrailleur, dotée d'une meilleure cadence de tir (ce qui influe sur les dommages et la portée de tir) et surtout d'un plus gros chargeur.

PISTOLET INDÉTECTABLE

Armes très prisées des services de renseignement, elles sont fabriquées dans des matériaux indétectables par la plupart des systèmes de sécurité. Citons notamment le modèle *ANG 200* – fabriqué par la firme Gladius –, utilisé par les agents du Neptune, une arme compacte reconnue pour sa discrétion et sa légèreté

FUSILS, FUSILS D'ASSAUT ET MITRAILLEUSES LÉGÈRES

Les fusils (de type carabine ou fusil d'assaut) sont des armes d'épaule : il faut épauler et viser pour tirer dans les meilleures conditions possibles, ce qui rend ces armes relativement lentes, à côté des armes de poing ou des pistolets-mitrailleurs (d'où le modificateur d'Initiative). Il est toutefois possible de « tirer de la hanche », grâce à une Action précipitée (voir le chapitre consacré au combat). Dans ce cas, la portée doit être divisée par deux.

Les mitrailleuses légères – à utiliser avec la Compétence *Armes automatiques* – ont même besoin d'un trépied au sol pour être utilisées correctement (en position couchée ou accroupie) : elles sont incontrôlables sinon. Sans cela, le niveau de Force minimum requis doit être augmenté de 3 points, le malus à l'Initiative de 2 points, et le niveau de la Compétence est divisé par deux…

FUSIL

Les fusils sont rarement utilisés dans le monde sous-marin et ont tendance à disparaître. Le modèle *Loknar* est un modèle ancien, mais encore particulièrement courant.

FUSIL À POMPE

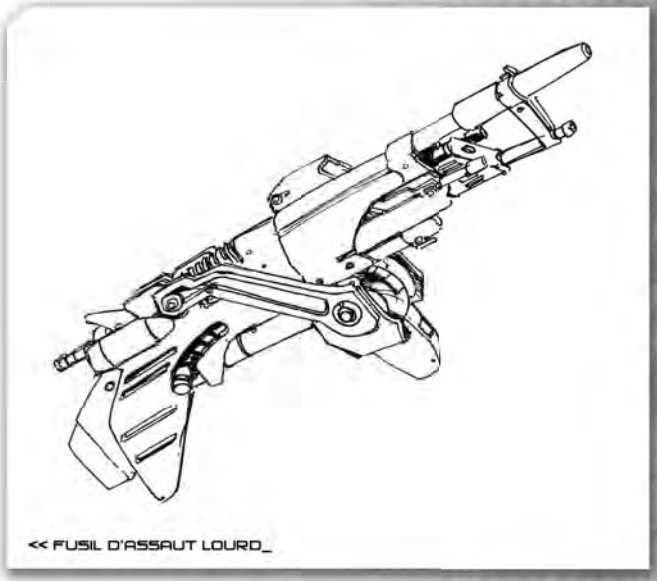
Toujours aussi populaire, cette arme a encore de beaux jours devant elle. C'est l'outil préféré des malandrins en tout genre et on en trouve beaucoup sous les manteaux des habitants des bas quartiers. Voir **Armes spéciales**, **Fusils à pompe**, dans le chapitre consacré au combat, pour plus d'informations.

FUSIL D'ASSAUT LÉGER ET LOURD

Seule la puissance de feu différencie vraiment ces deux catégories (les fusils d'assaut lourds ont tendance à être relativement encombrants toutefois). Parmi les modèles connus de fusils d'assaut légers, citons le *FAV 34*, fabriqué par Gladius, qui équipe les Veilleurs, et le *Breather*, prédécesseur du *FAV 34*, une arme très compacte qu'on retrouve aujourd'hui au marché noir.

MITRAILLEUSE LÉGÈRE

Armes polyvalentes dotées d'une grande puissance de feu, les mitrailleuses légères sont très encombrantes mais restent faciles à transporter et à mettre en œuvre. La *FV 12 Replicant* est la mitrailleuse standard chez les Veilleurs. La *Kevler*, réputée pour sa fiabilité, équipait autrefois l'armée de la Ligue Rouge, et continue d'enrichir certains fournisseurs au marché noir.



<< FUSIL D'ASSAUT LOURD_

ARMES DE PRÉCISION

Les fusils de précision nécessitent un support (trépied, mur, etc.) pour être utilisés. C'est particulièrement important pour les fusils anti-véhicules, dont le recul interdit tout tir debout. Sans cela, le niveau de la Compétence est réduit de moitié, ainsi que la portée. Utilisés sans leur lunette de tir, la portée de ces armes est similaire à celle des fusils simples.

NÉRID 650

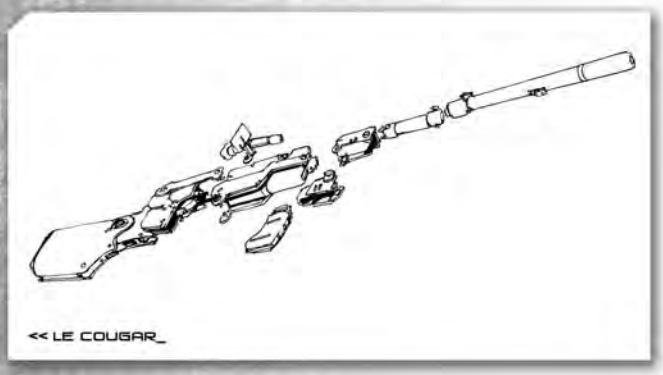
Fusil de précision particulièrement apprécié des assassins, le *Nérid 650* est extrêmement discret. Il se range dans une valise avec tous ses accessoires. C'est une arme légère et peu encombrante, équipée d'un viseur électronique et d'un calculateur de tir automatique. Le calculateur confère à l'utilisateur un bonus de +3 à son tir. L'arme est totalement silencieuse.

SNIPER NZC

Le fusil de précision *Sniper NZC* est équipé d'une lunette classique. Il est démontable et peut être rangé dans une valise avec tous ses accessoires.

COUGAR

Le *Cougar* est une arme utilisée par les tireurs d'élite, qui cumule les avantages d'une arme mémoire et de projectiles *Vulcain* autopropulsés, capables d'enregistrer la signature thermique d'une cible. Non seulement l'ordinateur est capable d'identifier ses cibles mais, en plus, même si celles-ci bougent, le projectile filera droit sur elles.



Le fusil est assez lourd pour une arme de précision mais son tir est très silencieux. La cible est enregistrée par la mémoire de l'arme en 1 Tour de combat, pour un bonus au tir de +2. Il faut un autre Tour de combat pour que le projectile enregistre la signature thermique pour un bonus de +3, cumulable à celui de la mémoire. Si la cible bouge hors du périmètre défini par l'arme mémoire, le tireur ne bénéficie que du bonus du projectile. Si la cible n'est plus en vue mais que sa signature thermique a été enregistrée, le tireur peut tout de même l'atteindre mais ses chances de réussite sont égales au bonus du projectile (3).

SNIPER AV HECA

Ce fusil de précision anti-véhicules est équipé d'une excellente lunette de visée, équipée d'un intensificateur de lumière. L'arme est toutefois lourde et encombrante (140 cm de long). On peut trouver sur le marché des chargeurs spéciaux contenant 7 balles, qui coûtent 50% plus chers que les chargeurs normaux.

ARMES DE NT SUPÉRIEUR

La plupart du temps, les personnage n'auront accès qu'à des armes de NT II, les plus courantes dans le monde sous-marin. Il existe toutefois des armes d'un NT supérieur, disponibles uniquement au marché noir. Il s'agit en général de prototypes ou d'équipements perfectionnés, mis au point par les militaires (NT III), ou de reliques azuréennes ou généticiennes (NT IV et V). Ces armes sont bien entendu très rares (-2 à -3 niveaux de Disponibilité par NT supérieur à II), et très chères (coût augmenté de 50% par NT supérieur à II). Elles nécessitent d'autre part des munitions spéciales adaptées à leur NT, qui ont l'avantage de prendre moins de place et de permettre l'utilisation de chargeurs de plus grande capacité (voir **Munitions de NT supérieur**, page 302).

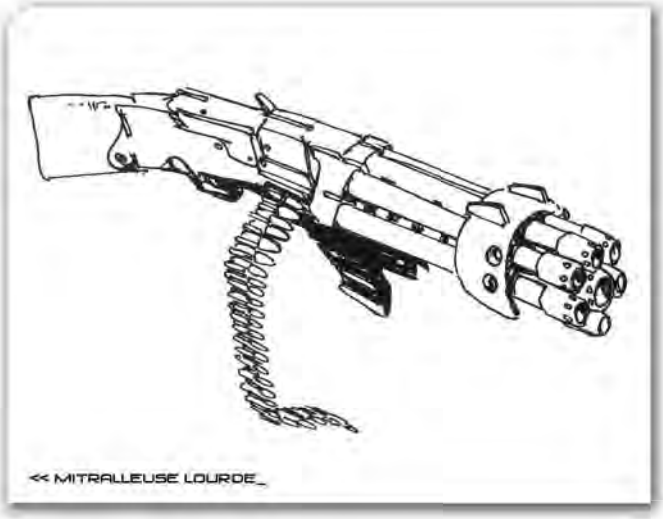
Les armes de NT supérieur peuvent avoir des performances légèrement supérieures à celles de NT II. Vous pouvez considérer que pour chaque NT supérieur à II, l'arme possède une des caractéristiques spéciales suivantes :

- **Stabilité améliorée :** l'arme utilise des compensateurs de recul évolués, les portées sont augmentées de 20%.
- **Grande maniabilité :** l'arme est équilibrée, ergonomique et maniable, offrant ainsi un bonus de +3 au tir.
- **Meilleure qualité :** l'Intégrité de l'arme est de 3D6+7 (25).
- **Arme compacte :** l'arme est facile à transporter et à dissimuler.
- **Arme légère :** fabriquée dans des matériaux légers, l'arme est plus facile à utiliser et à transporter. C'est notamment intéressant pour les armes lourdes de type fusils de précision ou mitrailleuses légères.
- **Indécelable :** l'arme est fabriquée dans des matériaux spéciaux, qui la rendent indétectable par les systèmes de sécurité et les rayons X.
- Etc. (toute autre capacité à la discrétion du MJ).

ARMES LOURDES

Ces armes sont dévastatrices à l'échelle humaine. Mis à part les mitrailleuses lourdes, ces armes infligent souvent des dommages massifs aux êtres humains. Elles sont de fait particulièrement efficaces contre les armures mécanisées.

ARMES LOURDES									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Mitrailleuse lourde	5D10	40/150/300/600 (1000)	13*	-	RL	17 000	80 (1000)**	5 (10)	II
Canon d'assaut	6D10	50/200/400/800 (1200)	13*	-	CC	30 000	10 (2 500)	-5 (1)	II
Mitrailleuse *Gatling*	4D10+3	20/100/200/400 (800)	13*	-	RL	32 000	100 (2 000)	-5 (1)	II
** Si l'arme est utilisée sans trépied, la FOR minimum est de 20.*									
*** Approvisionnement par bandes ou par casiers spéciaux.*									
MHCT légère	5D10+3	10/50/100/200 (300)	15	-	CC***	17 000	4 (1 200)*	-5 (1)	II
MHCT poste de tir	6D10	20/100/200/400 (800)	-	-	CC***	57 000	spécial (5000)	-5 (1)	II
**** Même si plusieurs balles sont tirées, le tir est assimilé à du coup par coup.*									
MODÈLE_	**Taille des torpilles**		**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**		**DIS (M. noir)**	**NT**
Lanceurs de torpilles									
***Kelvin IV* (individuel)**	1		13	-7	CC	2 000		10 (15)	II
***Ourso* (individuel)**	2		13	-7	CC	3 000		10 (15)	II
***Éperon* (individuel)**	2		13	-7	CC	2 200		10 (15)	II
Lanceurs de missiles anti-véhicules portables									
Stellar II	1 à 5		13	-7	CC	3 000		1 (5)	II
Molle AV	6 à 10		-	-	CC	6 000		1 (5)	II



<< MITRALLEUSE LOURDE_

MITRAILLEUSES ET CANONS D'ASSAUT

Toutes ces armes ne peuvent être utilisées qu'avec un trépied (pas de harnais possible), et doivent la plupart du temps être servies par deux hommes (un au tir, un autre à l'approvisionnement). Leur utilisation demande un temps de mise en place de 2 Tours de combat avant de pouvoir tirer.

MITRAILLEUSE LOURDE

C'est la version lourde des mitrailleuses légères, avec une cadence de tir supérieure à ces dernières. Ces armes ont toutefois tendance à surchauffer (on doit les laisser reposer pendant 1 Tour de combat tous les 2 Tours d'utilisation).

CANON D'ASSAUT

Ces armes tirent des projectiles de très gros calibre, capable de pénétrer le blindage d'une armure mécanisée.

MITRAILLEUSE GATLING

Dotée de plusieurs canons autour d'un axe rotatif, ces armes ont une cadence de tir effrayante. Contrairement aux mitrailleuses lourdes classiques, ce type d'arme surchauffe beaucoup moins (1 Tour de repos tous les 4 Tours d'utilisation).

MITRAILLEUSES À HAUTE CADENCE DE TIR (MHCT)

Les MHCT sont des armes particulières tirant plusieurs balles à la fois : en raison de la succession rapide des impacts sur le même endroit, leurs performances sont impressionnantes. Lourdes, encombrantes et nécessitant plusieurs servants, elles sont plutôt destinées à la défense d'une position fixe.

MHCT LÉGÈRE

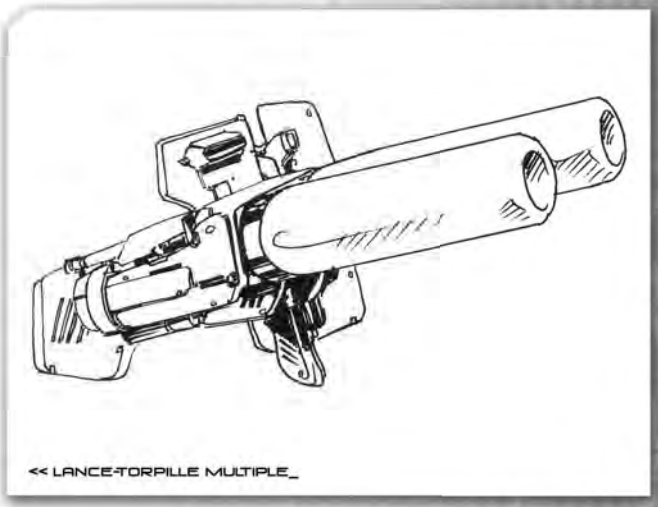
Montée sur un trépied massif, c'est une sorte de fusil avec quatre canons. Dans chaque canon sont alignées 15 balles sans douille, intercalées avec le dispositif de mise à feu. Quand on tire, un dispositif électrique déclenche la mise à feu des quinze balles qui vont s'écraser les unes après les autres sur la cible. Une fois la première décharge utilisée, on fait pivoter le canon pour préparer la seconde. À cause du recul de l'arme, il faut attendre 1 Tour avant de pouvoir tirer à nouveau. Une fois les quatre tubes vides, on démonte la pièce avec les canons et on en remet une autre avec quatre canons chargés. La mise en place d'un MHCT légère demande 3 Tours de combat.

MHCT EN POSTE DE TIR

Beaucoup plus redoutable, ce poste de tir dispose de 36 tubes de 15 balles qui peuvent tous être mis à feu en même temps. Cela crée un véritable mur de balles qui pulvérise tout sur son passage. L'attaque affecte une zone de 2 m de large sur 2 m de hauteur. Tout ce qui se trouve en droite ligne de l'attaque est affecté, sauf si la cible se trouve derrière un obstacle qui résiste. Une fois le tir effectué, on remplace la « plaque » de canons par une autre plaque prête à l'emploi. Un tel dispositif ne peut être installé dans une station ou dans un endroit qui risque d'être détruit par le tir.

LANCEURS DE TORPILLES INDIVIDUELS

Les lanceurs de torpilles individuels ne peuvent utiliser que des torpilles de Taille 2 maximum. ***Note :*** le lanceur *Éperon* tire des torpilles filo-guidées, tandis que le modèle *Ourso* lance des torpilles directes.



<< LANCE-TORPILLE MULTIPLE_

LANCEURS DE MISSILES ANTI-VÉHICULES PORTABLES

Même si la plupart des missiles anti-véhicules ont leur propre lanceur, il existe des lanceurs modulables pouvant accepter des missiles anti-véhicules. Ces lanceurs sont utilisables à l'épaule pour des missiles de Taille 1 à 5, et sont déployables avec un appui pour des missiles de Taille 6 à 10.

STELLAR II

Ce lanceur utilise des missiles autonomes. Une fois sa cible accrochée, le missile la poursuit donc seul. Le lanceur est doté d'un identificateur ami-ennemi intégré et d'un viseur infrarouge.

MOLLE AV

Utilise des missiles filo-guidés jusqu'à 3 000 m. On peut tirer de nuit grâce à un système infrarouge intégré au poste de tir.

MUNITIONS SPÉCIALES

Les dommages et les tarifs des munitions pour armes à feu présentés plus haut correspondent à des modèles standards, des balles normales de NT II. Le meneur de jeu peut également autoriser les personnages à se procurer des munitions spéciales, décrites ci-dessous.

MUNITIONS POUR ARMES LÉGÈRES

Ces munitions peuvent en général être utilisées avec les armes de poing de calibre moyen à lourd, les pistolets-mitrailleurs, les fusils simples et les fusils d'assaut, sauf précision contraire.

BALLES EXPANSIVES

La valeur de protection de l'armure adverse est augmentée de 50% (une Protection de 10 passe à 15 par exemple ; arrondissez à l'inférieur), mais elles offrent un bonus aux dégâts de +5. Leur coût est généralement augmenté de moitié.

BALLES ASSOMMANTES

Les dommages physiques de ces balles ne sont que d'1D6+2. Elles créent toutefois des Dommages additionnels de Choc de +1D10+2. Coût normal.

BALLES EXPLOSIVES

Ces balles offrent un bonus aux dommages de +1D10 et créent de plus des Dommages additionnels de Choc de +1D10. La valeur de Protection de l'armure adverse est en revanche doublée. Coût x4 (et ces munitions ne sont disponibles qu'au marché noir).

BALLES IEM

Ces balles infligent moitié moins de dégâts, mais elles libèrent un effet électromagnétique sur la cible, imposant un Test de panne avec un malus de -3 pour les équipements électroniques. Coût x2.

BALLES PERFORANTES

Ce sont des balles pleines, avec un cœur lourd en tungstène et des parois plus légères. Les Dommages sont normaux, mais la valeur de Protection de l'armure est diminuée d'un tiers (arrondissez à l'inférieur ; une Protection de 15 passe à 10 par exemple). Coût x3 (marché noir seulement).

BALLES PERFORANTES À SABOT

Ces munitions possèdent un cœur en tungstène, entouré d'un « sabot » qui se détache juste après le tir. Le projectile qui pénètre la cible est donc de diamètre plus petit que le calibre originel, augmentant ainsi la pénétration. Les Dommages sont réduits d'un dé (4D10 devient 3D10 par exemple), mais la valeur de Protection de l'armure est divisée par deux (arrondissez à l'inférieur). Coût x4 (marché noir seulement).

BALLES ANTI-ARMURES LÉGÈRES À URANIUM APPAUVRI

Note : pour les fusils de précision anti-véhicules seulement.

C'est une munition pénétrante anti-structure, possédant un cœur lourd en uranium appauvri. Les Dommages sont normaux, mais la valeur de Protection de l'armure est réduite de moitié (arrondissez à l'inférieur). De plus, un humain reçoit 1D6 points d'Irradiation. Coût x5. Ces munitions ne sont disponibles qu'au marché noir seulement, et sont assez difficiles à trouver, car elles doivent être conservées dans des conteneurs et des chargeurs spéciaux à cause de la radioactivité. Transportées dans des chargeurs normaux – ce qui sera le cas si elles ont été achetées dans des conditions douteuses – ces munitions peuvent donc se révéler dangereuses. Le MJ peut demander (en secret s'il le souhaite) un Test de Chance au personnage, tous les deux ou trois jours : en cas d'échec, il reçoit 1D6 points d'Irradiation (jusqu'à un niveau d'Irradiation maximum de 15).

BALLES SHRAPNEL

Note : pour les fusils de précision anti-véhicules seulement.

Ces munitions s'utilisent dans des fusils anti-véhicules, à cause du calibre nécessaire, mais elles sont plutôt conçues pour affecter les cibles humaines (aucun effet à l'échelle des armures mécanisées). Après le tir, la balle éclate en une multitude de micro-dards d'acier, qui affectent une zone (utilisez la portée des fusils d'assaut seulement) en forme de cône, de 3 mètres de diamètre. La valeur de protection des armures est toutefois augmentée de 50%. Les dommages sont réduits de 1D10 aux portées courtes et moyennes, de 2D10 à longue portée et de 3D10 à portée extrême. Coût x3 (marché noir seulement).

MUNITIONS POUR CANONS D'ASSAUT

Ces munitions de gros calibre ne peuvent être utilisées qu'avec un canon d'assaut, et sont surtout destinées à affecter les armures mécanisées.

OBUS ANTI-ARMURES LOURDES À URANIUM APPAUVRI

Ces obus sont fabriqués sur le principe des munitions à cœur lourd en uranium appauvri (pour une meilleure pénétration). Les Dommages sont normaux, mais la valeur de Protection de l'armure est diminuée d'un tiers (arrondissez à l'inférieur). Coût x5 (marché noir seulement). Tous les détails sur les munitions à uranium appauvri mentionnés plus haut sont également valables ici.

OBUS ANTI-ARMURES LOURDES À SABOT ET À URANIUM APPAUVRI

C'est le même système que les balles perforantes à sabot, avec toute la puissance d'un cœur lourd en uranium appauvri… Les Dommages sont normaux, mais la valeur de Protection de l'armure est réduite de moitié (arrondissez à l'inférieur). Coût x6 (marché noir seulement). Tous les détails sur les munitions à uranium appauvri mentionnés plus haut sont également valables ici.

OBUS EXPLOSIVES ANTI-ARMURE

C'est une munitions explosive, pénétrante et anti-structure. Les dommages sont augmentés de 1D10. Coût x5 (marché noir seulement).

ARMES SOUS-MARINES À PROJECTILES

Les armes à projectiles conçues pour opérer sous l'eau ont une portée plutôt limitée. De plus, peu d'armes de ce type sont encore efficaces à grande profondeur. Ainsi, au-delà de 500 mètres de profondeur, les portées mentionnées dans les tableaux plus

MUNITIONS DE NT SUPÉRIEUR (OPTIONNEL)

Avec l'évolution technologique, il va être possible d'utiliser pour chaque arme des munitions ayant un calibre plus petit, mais qui sont plus longues et infligent les mêmes dégâts en bénéficiant d'un chargeur plus important. Pour chaque niveau technologique au-dessus de II, vous pouvez considérer que les chargeurs comportent 20% de munitions en plus (+20% à NT III, +40% à NT IV, etc.). En général, le coût de ces munitions augmente de 100% à chaque NT (x2 à NT III, x3 à NT IV, etc.). Les munitions des NT supérieurs à II restent toutefois extrêmement rares, leur Disponibilité baissant en conséquence (-2 ou 3 points à chaque nouveau NT). Il est en général possible d'adapter une arme de NT II pour qu'elle puisse recevoir des munitions de NT supérieur (à moins de trouver directement des armes d'un NT correspondant, qui sont elles aussi très rares). Le coût d'une telle opération peut être de 30 à 50% du prix de base de l'arme, en fonction du NT visé.

bas doivent être divisées par deux. À -1 000 et plus, des armes de NT II deviennent inutiles. Des modèles de NT supérieur peuvent toutefois fonctionner à de plus grandes profondeurs (pour chaque NT supérieur à II, ajoutez 200 m à ces valeurs).

ARMES À DARDS

Ces armes utilisent presque toutes de longues balles superpénétrantes de 10 à 20 centimètres de long, ressemblant à des dards.

LANCE-HARPONS

Les lance-harpons sont des armes classiques que l'on peut voir un peu partout. Ils sont généralement légaux dans tous les ports. Les projectiles d'un lance-harpon simple sont souvent accrochés au lanceur par un filin très fin.

LANCE-HARPON MINI

Ce lance-harpon a la taille d'un gros pistolet, et utilise des petits harpons qui n'en restent pas moins dangereux.

LANCE-HARPON MINI À RÉPÉTITION

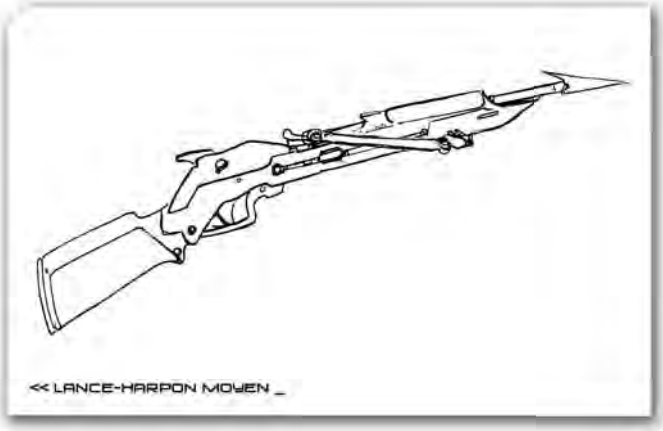
Il peut se recharger automatiquement après un premier tir, en réarmant le lanceur. Un nouveau harpon installé dans le corps de l'arme prend alors la place du premier projectile.

LANCE-HARPON MOYEN

Le modèle de lance-harpon le plus classique.

LANCE-HARPON À RÉPÉTITION

La version rechargeable du précédent.



<< LANCE-HARPON MOYEN _

LANCE-HARPON LOURD

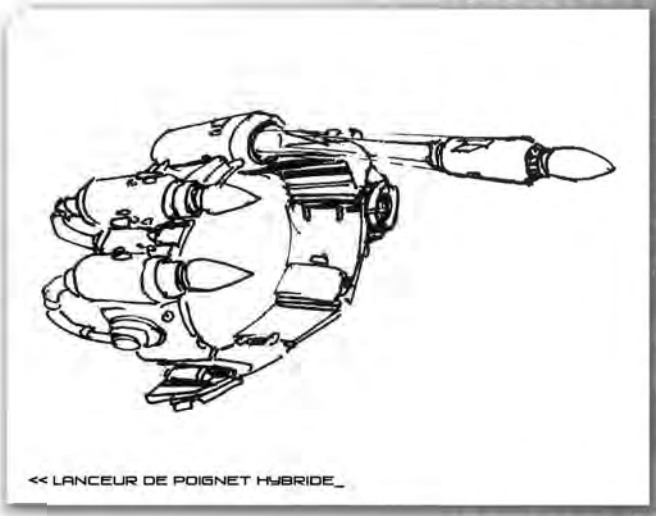
Une version plus lourde du lance-harpon normal.

LANCE-HARPON LOURD À RÉPÉTITION

La version rechargeable du précédent.

LANCEUR DE POIGNET HYBRIDE

Ces armes particulières, rendues célèbres par les techno-hybrides hégémoniens, se portent au poignet et couvrent une partie de l'avant-bras. Elles sont équipées de micro-projectiles, ressemblant à de tout petits missiles. Elles sont conçues pour être utilisées sous l'eau et à l'air libre, à courte portée.



<< LANCEUR DE POIGNET HYBRIDE_

ARMES SOUS-MARINES À SUPERCAVITATION

Ces armes utilisent toutes les nouveaux procédés de supercavitation : les projectiles tirés vaporisent l'eau, créant une bulle d'air autour d'eux, ce qui réduit énormément le frottement dans l'élément liquide. Outre une portée accrue, ces armes peuvent également tirer à de grandes profondeurs, contrairement aux armes à projectiles classiques. Au-delà de 5 000 mètres de profondeur, les portées mentionnées dans les tableaux plus bas doivent être divisées par deux. À -10 000 et plus, des armes de NT III deviennent inutiles. Des modèles de NT supérieur peuvent toutefois fonctionner à de plus grandes profondeurs (pour chaque NT supérieur à III, ajoutez 2 000 m à ces valeurs).

ARMES SOUS-MARINES À PROJECTILES

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Arme à dards de poing légère	3D10	1/2/5/10 (20)*	-	-	CC	2 000	30 (100)	10 (15)	II
Arme à dards de poing lourde	4D10	2/5/10/20 (30)*	10	-	CC	6 000	20 (300)	10 (15)	II
Fusil d'assaut à dards	4D10+3	3/7/15/30 (40)*	13	-3	CC	8 000	30 (400)	10 (15)	II
Lance-harpon mini	2D10	1/2/4/7 (15)**	-	-	CC	400	1 (15)	15 (20)	II
Lance-h. mini double	2D10	1/2/4/7 (15)**	-	-	CC	600	3 (45)	15 (20)	II
Lance-harpon moyen	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	500	1 (10)	15 (20)	II
Lance-h. à répétition	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	900	2 (20)	15 (20)	II
Lance-harpon lourd	4D10	1/2/5/10 (20)**	13	-	CC	2 500	1 (60)	15 (20)	II
Lance-h. lourd à répétition	4D10	1/2/5/10 (20)**	13	-	CC	3 200	2 (120)	15 (20)	II
Lanceur de poignet	3D10	1/2/5/10 (20)**	-	-3	CC	3 500	12 (2 500)	-5 (1)	III

** À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées.*

*** À l'air libre, toutes les portées peuvent être doublées.*

ARME DE POING LÉGÈRE ET LOURDE

Le modèle Hellion Alpha est le plus petit des systèmes de tir à supercavitation que l'on peut trouver sur le marché. Le *Cougar 125* est un dispositif de tir plus performant, utilisant des munitions de plus gros calibre.

FUSIL D'ASSAUT

Le modèle *Beldam II* est un fusil d'assaut à supercavitation.

MINI-CANON

Le *Manta V* est un canon d'assaut tirant des obus supercavitants de calibre 20 mm.

GATLING SC

La première *Gatling* à supercavitation.

Note : à l'air libre, les mini-canons et les *Gatlings* à supercavitation sont des armes lourdes nécessitant l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme.

ARMES ÉTOURDISSANTES ET SONIQUES

Les armes étourdissantes, ou armes choc, peuvent assommer une victime en produisant une violente onde de choc, ou en agissant directement sur le système nerveux. On peut se protéger normalement avec une armure contre la première catégorie, mais pas contre la seconde. Les armes soniques libèrent une puissante onde de choc sur la zone ciblée, produisant un effet physique sur le corps des victimes, à la manière du cri des Foreurs. Les armes à infrasons sont assez rares car extrêmement dangereuses. Elles utilisent des fréquences soniques inaudibles mais qui peuvent avoir des conséquences redoutables sur l'organisme humain ou sur la matière inanimée.

Toutes ces armes infligent les mêmes dégâts sous l'eau ou à l'air libre (à l'exception du sonar d'attaque qui ne fonctionne que sous l'eau). Elles utilisent des petites batteries un peu plus grosses que des chargeurs conventionnels.

CANON À INFRASONS

Cette arme expérimentale, inspirée des terribles attaques des foreurs, bombarde une cible avec des infrasons pour tenter de trouver une fréquence de résonance. Elle balaie donc les fréquences jusqu'à ce qu'elle trouve celle qui affectera sa cible. À chaque Tour de combat, lors d'une attaque continue, le joueur doit lancer 1D100 pour voir si l'arme tombe sur la bonne fréquence. Lors du premier Tour, il n'y a qu'1 chance sur 100 de trouver cela seulement. À chaque Tour supplémentaire, les chances augmentent d'1 point (le principal inconvénient de cet arme est le temps nécessaire pour qu'elle agisse). Dès que le résultat du jet de dé est inférieur ou égal aux chances de réussite, l'arme agit sur la cible (une fois la bonne fréquence obtenue, si l'attaque cesse, il faut tout recommencer). L'arme peut attaquer la matière non organique, provoquant des dommages dépendants de la solidité de celle-ci (la pierre ou le béton sont très sensibles, s'effriteront et se fissureront, mais le métal résistera mieux, et certains alliages de haute technologie ne seront peut-être même pas affectés). Elle peut également infliger des dommages très importants aux cibles organiques. On ignore alors les protections de la cible. Les effets sur un être vivant peuvent être très variés, la fréquence pouvant affecter ses os, ses poumons, son cœur, etc. Lancez 1D20 :

- **1. Attaque des organes internes :** le personnage subit 4D10 points de dommages (Corps), et court le cas échéant un grave risque d'hémorragie interne. Aucune protection ne réduit ces dégâts.
- **2-3. Douleur crânienne :** des maux de têtes insupportables empêchent le personnage de se concentrer. Il subit un malus équivalent au modificateur de réussite de l'attaque.
- **4-5. Perturbation des sens :** le personnage a du mal à maintenir son équilibre, son ouïe et sa vue sont gravement affectés. Il se déplace au minimum de sa vitesse et doit effectuer un Test de Coordination avec un malus équivalent au modificateur de réussite de l'attaque. Cette pénalité s'applique aussi à son Initiative et à tous ses Tests de Perception.
- **6-7. Hallucination :** le personnage ne fait plus aucune différence entre le réel et l'imaginaire. Il subit les effets de la perturbation des sens et, en plus, le MJ peut lui décrire ce qu'il veut.
- **8-10. Tremblements convulsifs :** agité de tremblements incontrôlables, le personnage subit un malus équivalent au modificateur de réussite de l'attaque à tous ses Tests, lorsqu'il doit manipuler quelque chose.
- **11-13. Éclatement de la chair :** la peau de la cible éclate par endroits, causant 3D10 points de dommages (blessures localisées au hasard sur la table des attaques à distance).
- **14. Fractures :** à chaque Tour de combat, le personnage doit effectuer un Test de Chance, avec un malus équivalent au modificateur de réussite de l'attaque. S'il échoue, un de ses os se brise (une Blessure critique localisée au hasard, sans complication particulière).
- **15-16. Vomissements :** le personnage ne peut plus rien faire d'autre que de vomir tout ce qu'il a dans le ventre.
- **17. Arrêt cardiaque :** à chaque Tour de combat, le personnage doit effectuer un Test de Chance. S'il échoue, son cœur s'arrête… Il meurt s'il n'est pas réanimé (un simple Test de *Premiers soins*).
- **18. Vibration thoracique :** la cage thoracique du personnage se met à vibrer. Il a du mal à respirer et doit effectuer un Test de résistance au Choc avec un malus équivalent au modificateur de réussite de l'attaque.
- **19-20. Attaque nerveuse :** les infrasons affectent les nerfs de la victime qui est submergée par la douleur. Il subit un malus à toutes ses actions et doit effectuer un Test de résistance au Choc. Dans les deux cas, le malus est équivalent au modificateur de réussite de l'attaque.

Note : contre les armures mécanisées, les canons à infrasons infligent 4D10 points de dommages, localisés comme d'habitude (voir le chapitre **Armures mécanisées**, page 322).

ARMES SOUS-MARINES À SUPERCAVITATION

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Arme de poing légère	3D10	5/10/20/40 (80)*	-	-	CC	900	30 (250)	5 (10)	III
Arme de poing lourde	4D10	7/20/40/80 (120)*	10	-	CC	2 000	20 (800)	1 (5)	III
Fusil d'assaut	4D10+3	7/20/50/100 (150)*	13	-3	CC/ RC/RL	9 000	30 (1200)	1 (5)	III
Mini-canon	6D10	7/20/30/50 (100)*	15	-3	CC	38 000	12 (1200)	-5 (1)	III
Gatling SC	4D10+3	3/7/15/30 (50)*	15	-3	RL	24 000	40 (8000)	-5 (1)	III

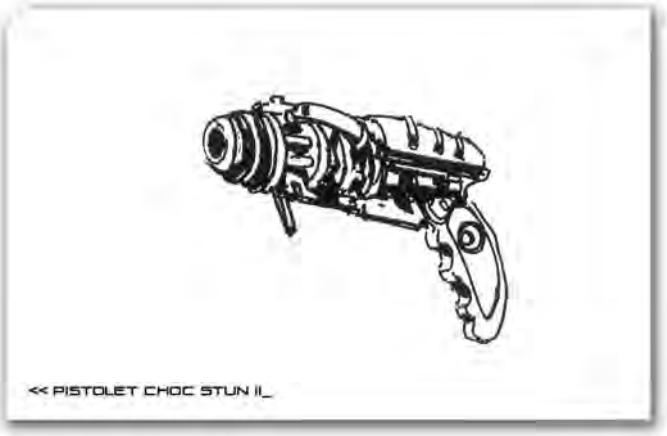
** À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées.*

CANON SONIQUE

Également appelé disrupteur sonique d'attaque, c'est une arme à son « solidifié ». Il inflige des dégâts physiques (la valeur de protection des armures simples est divisée par deux).

DISRUPTEUR NEURAL

Cette nouvelle arme développée par la firme Cortex, en collaboration avec Gladius, est un fusil d'assaut permettant de tirer une sphère d'énergie qui perturbe les fonctions cérébrales de la cible. La victime touchée par la sphère subit un malus égal à la marge de réussite de l'attaque. Elle peut toutefois tenter de résister à cela en effectuant un Test de Volonté : en cas de réussite, le malus est réduit d'un nombre de points équivalent au modificateur de réussite obtenu.



<< PISTOLET CHOC STUN II_

FUSIL ET PISTOLET CHOC

Équipant principalement les services de sécurité et les gardes à bord des navires, les fusils choc de modèle *Stun* sont particulièrement efficaces pour neutraliser une cible. Ce sont généralement de petites armes assez compactes. Le pistolet choc *Stun II* est une version légère.

FUSIL SONIQUE INCAPACITEUR

Par rapport à un fusil choc à énergie, cette arme extrêmement bruyante a l'avantage de couvrir une zone (environ 5 mètres de large). Par contre, il est impossible de viser une cible précise. L'arme libère une onde sonique – comparable à un « bang » supersonique – dont la puissance se libère au point visé par l'opérateur. Le principal inconvénient d'une telle arme est qu'elle peut endommager des appareils ou la structure d'un navire dans sa zone d'effet. Il est aussi arrivé que des victimes meurent d'hémorragies internes provoquées par la puissance de l'onde sonique (Test de Chance : sur une Catastrophe, les Dommages de Choc se transforment en Dommages physiques).

FUSIL SONIQUE D'ATTAQUE

Contrairement au fusil sonique incapaciteur, l'onde sonique libérée par cette arme est prévue pour causer des Dommages physiques. Ses effets secondaires peuvent donc s'avérer beaucoup plus dévastateurs sur le matériel. Une telle arme n'est jamais utilisée à l'intérieur d'un navire.

GÉNÉRATEUR D'ONDE DE CHOC

Cette arme génère une série d'ondes de choc très brèves, qui attaquent la structure des objets et infligent des Dommages de Choc sur les êtres vivants. Cette attaque ignore les armures et peut provoquer des pannes en brisant des dispositifs abîmés ou mal fixés. Les équipements touchés doivent effectuer un Test de panne avec un malus égal au modificateur de réussite de l'attaque (en cas d'échec, ils peuvent perdre des points d'Intégrité, au gré du MJ).

MODULATEUR SONIQUE

Cette arme sonique perturbe toutes les cibles qui se trouvent dans sa zone d'effet. Ces dernières, si elles ne sont pas isolées du bruit ambiant, vont subir un malus à tous leurs Tests (équivalent au modificateur de réussite de l'attaque) et peuvent subir des dégâts en raison des saignements provoqués par ce dispositif. L'arme fonctionne sous l'eau contre les créatures qui ne sont pas protégées par une armure ou un véhicule. C'est une arme constante, c'est-à-dire que lorsqu'elle est activée, elle continue à faire effet tant qu'elle n'est pas désactivée (par une commande à distance). Les victimes d'un modulateur subissent une fois par Tour une nouvelle attaque, localisée dans le Corps ou dans la Tête (au hasard), tant qu'elles restent dans la zone affectée.

SONAR D'ATTAQUE

Un sonar d'attaque est une arme spécialisée qui ne fonctionne que contre des créatures vivantes, et uniquement sous l'eau. Elle génère un écho sonar extrêmement puissant. Toutes les créatures vivantes qui se trouvent dans la zone d'effet doivent effectuer un Test de résistance au Choc avec un malus de -5.

ARMES ÉTOURDISSANTES ET SONIQUES

MODÈLE_	Dom.	Choc	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Canon à infrasons	Spécial	Spécial	10/50/100/200 (300)	-	-	RL**	19 000	40 Trs (500)	-5 (1)	IV
Canon sonique	3D10	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	8 000	40 (400)	1 (5)	III
Disrupteur neural	-	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	8 000	8 (800)	-10 (-5)	III
Fusil choc	-	+3D10	5/10/20/40 (80)	-	-	CC	2 600	10 (160)	10 (15)	II
Pistolet choc	-	+2D10	3/7/15/30 (40)	-	-	CC	1 500	6 (120)	15 (20)	II
Fusil sonique incap.	-	+2D10+2	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Fusil sonique d'attaque	1D10+3	+1D10	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	3 000	10 (300)	5 (10)	III
Gén. d'onde de choc	1D10	+2D10	7/20/50/100 (150)	-		CC	16 000	60 (600)	1 (5)	IV
Modulateur sonique	1D6+1	+1D6	ZE* 10 m	-	-	-	6 000	60 Tours (400)	5 (10)	III
Sonar d'attaque	-	Spécial	ZE* 10 m	-	-	CC	7 000	60 (300)	10 (15)	III
Sonar d'attaque directionnel	-	Spécial	100	-	-	CC	5 600	60 (300)	10 (15)	III

** Zone d'effet.*

*** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.*

SONAR D'ATTAQUE DIRECTIONNEL

Cette arme est basée sur le même principe que le sonar d'attaque simple, mais affecte toutes les créatures se trouvant dans la droite ligne de l'émission sonar, sur toute sa portée.

LANCEURS

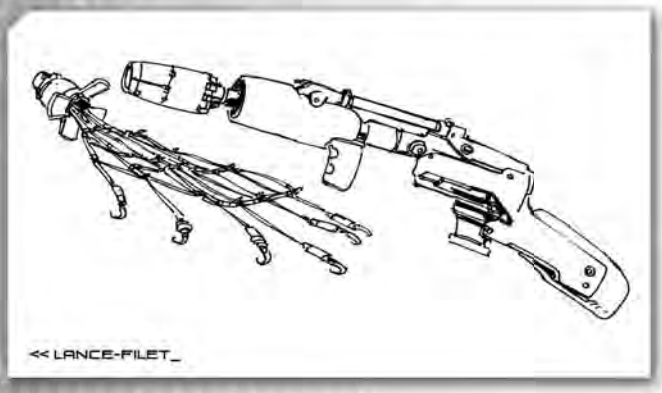
Toutes ces armes sont inutilisables sous l'eau.

LANCE-FLAMMES

Cette arme projette un liquide enflammé sur une zone. Voir **Armes spéciales**, **Lance-flammes**, dans le chapitre consacré au combat, pour plus d'information.

LANCE-CAPSULE

Ces pistolets ressemblent à des seringues hypodermiques, mais sont légèrement plus gros. Ils projettent des petites capsules pouvant renfermer différents produits ou gaz. Ces capsules sont normalement extrêmement résistantes, mais quand elles sont tirées, un produit injecté dans le canon de l'arme les imprègne et les rend extrêmement fragiles au bout de 2 mètres. Après, elles se brisent sur n'importe quelle surface.



<< LANCE-FILET_

LANCE-FILET

Cette arme propulse un gros projectile qui libère un filet en mailles extrêmement fines quand il atteint sa cible. Le filet colle à la victime qui ne peut généralement plus rien faire pour s'en débarrasser.

LANCE-DISQUE

Les caractéristiques indiquées ci-dessus concernent des disques normaux. Il existe bien d'autres sortes de disques (voir Disques p.297).

VAPORISATEUR DE GAZ

Le vaporisateur peut être chargé avec différents gaz.

Note : les gaz, les capsules, les grenades et les disques sont décrits page 309.

ACCESSOIRES POUR ARMES

ANALYSEUR TACTIQUE INDIVIDUEL

Un analyseur tactique est un appareil qui analyse les techniques de défense ou d'attaque d'un adversaire et qui permet à son utilisateur de s'y adapter. L'analyseur est constitué d'une visière et d'un exo-squelette extrêmement léger qui ne fait que guider les mouvements du corps sans jamais les forcer. En fait, l'exo incite à un mouvement particulier en sollicitant certains muscles ou nerfs. De plus, cet appareil doit être branché sur un implant neural spécial.

L'analyseur peut fonctionner selon deux modes : une analyse offensive ou défensive. L'analyse offensive impose un malus au Test d'attaque de la cible. L'analyseur défensif offre un bonus au Test de défense de l'utilisateur, contre sa cible. Lors de sa Déclaration d'intention, l'utilisateur peut mettre en œuvre l'un ou l'autre mode d'analyse, mais pas les deux en même temps (changer de mode est une action gratuite).

Avant qu'un analyseur puisse être efficace, il faut toutefois compter un certain temps d'analyse. Au début de chaque Tour où l'utilisateur combat – ou peut voir combattre – sa cible, il faut effectuer un Test avec le niveau de fonctionnement de l'appareil. Une fois que celui-ci a cumulé un total de 20 points de marge de réussite, il peut commencer à guider son utilisateur. À partir de cet instant, à chaque nouveau Test réussi, en début de Tour, avec le niveau de l'appareil, le malus imposé à la cible ou le bonus gagné par l'utilisateur augmente d'1 point, jusqu'à une valeur maximum de +4. Cet appareil n'est efficace que contre une cible à la fois. Dès qu'un combat cesse, un personnage perd tous les avantages de l'analyseur.

Note : on dit que l'Alliance polaire aurait également développé de tels systèmes beaucoup plus perfectionnés pour ses robots de combat. Ces systèmes seraient capable d'analyser plusieurs cibles à la fois et seraient beaucoup plus performants.

MÉMOIRE DE CIBLES

On peut adjoindre à une arme un système de blocage automatique concernant certaines cibles préenregistrées. En cas de détection, on effectue un Test de fonctionnement. Si le Test échoue, le système tombe en panne et l'arme ne reconnaît pas la cible. Si l'arme est équipée d'un système réactif, elle ouvrira le feu. Utilisée par un individu, ce système permet d'éviter les erreurs de tir. C'est une fonction semblable au programme d'identification Ami/Ennemi, mais qui ne s'applique qu'à une seule arme qui n'a pas besoin d'être reliée à un ordinateur. On peut coupler ce système avec un petit bloc afficheur de données. Les cibles préenregistrées apparaissent soulignées de vert sur le petit écran. Toutes les données concernant la cible, enregistrées dans l'ordinateur, apparaissent sur simple demande de l'opérateur. Le modèle de mémoire de cibles *Mémo*, présenté ci-contre, peut enregistrer 24 cibles différentes.

POIGNÉE D'IDENTIFICATION

Une poignée d'identification est un dispositif spécial qui empêche tout individu non reconnu par le système d'utiliser une arme.

LANCEURS

MODÈLE_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Lance-flammes	2D10*	3/7/15/30 (40)	10	-	RL**	8 000	12 (240)	5 (10)	IV
Lance-grenades	-	10/50/100/200 (300)	10	-	CC	6 000	1 (variable)	10 (15)	II
Lance-capsules	-	1/2/5/10 (20)	-	-	CC	1 500	12 (variable)	10 (15)	II
Lance-filet	-	3/7/15/30 (40)	10	-	CC	800	2 (200)	10 (15)	II
Lance-disques	1D6+2	5/10/20/40 (80)	10	-	CC	750	12 (2 000)	10 (15)	II
Vaporisateur de gaz	-	1/2/5/10 (20)	10	-	CC	800	20 (variable)	10 (15)	II

** Sur 1D3 Localisations.*

*** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.*

PROJECTEUR DE MOUVEMENT

Cet appareil, fixé à une arme et relié à une visière ou un afficheur spécial, permet de prévoir les déplacements d'une cible. Quand un personnage vise une cible en déplacement (le personnage doit effectuer un Tir visé), on effectue un Test avec le niveau de l'appareil. En cas d'échec, le tir échoue automatiquement. En cas de réussite, le modificateur de réussite réduit le malus dû au déplacement de la cible (et seulement celui-ci…), jusqu'à l'annuler si possible. Si le modificateur de réussite est supérieur au malus, le personnage ne gagne toutefois aucun bonus. Si un adversaire se déplace en zigzag ou de manière imprévisible, le niveau de l'appareil est réduit de moitié.

SILENCIEUX

Un silencieux ne peut équiper que des armes à feu, de type armes de poing, fusils simple, d'assaut ou de précision (les mitrailleuses et les armes lourdes ne peuvent pas être équipées d'un silencieux). Il permet de réduire le bruit d'une détonation. Le coût dépend de la puissance de l'arme, et se calcule à partir du nombre de D10 utilisés pour déterminer ses dommages. Un silencieux s'adapte à un type d'arme bien précis.

SYSTÈMES D'AIDE À LA VISÉE

LUNETTE DE VISÉE

Une lunette est prévue pour équiper un type d'arme bien précis (pistolet, fusil d'assaut, fusil de précision, etc.). Chaque niveau offre un bonus de +1 au Test de tir, jusqu'à un maximum de +10. Pour utiliser une lunette il faut obligatoirement effectuer un Tir visé, en consacrant un point d'Initiative par point de bonus (ainsi, l'utilisation d'une lunette de niveau 5 coûtera 5 points d'Initiative). Attention, le bonus de la lunette et celui du Tir visé ne sont pas cumulatifs : on ne prend que le plus élevé. D'autre part, plus le niveau d'une lunette est élevé, et plus celle-ci est destinée à des tirs à longue portée (par exemple, un personnage ne devrait pas pouvoir utiliser une lunette de niveau supérieur à 3 à courte portée, ou de niveau supérieur à 5 à moyenne portée). Une lunette peut être équipée d'un système de détection spécial (voir **Lunettes, jumelles et visières**, page 294).

CALCULATEUR LASER

Cet instrument permet de calculer automatiquement la distance entre son utilisateur et une cible, grâce à un laser télémètre à rayon invisible.

VISÉE LASER

Cet équipement offre un bonus de +2 au Test de tir. Il ne fonctionne pas dans l'eau, ni en cas de brouillard ou de fumée épaisse. Sa portée théorique est de 50 m environ, mais sa portée utile est plus limitée : il faut pouvoir distinguer le fameux point rouge projeté par le laser.

SYSTÈME DE TIR ASSISTÉ PAR ÉLECTRONIQUE

On peut équiper des armes de systèmes facilitant leur maniement. Un personnage employant ce genre de systèmes obtient des bonus (ces systèmes ne sont pas cumulables, si plusieurs sont installés on prend le plus performant).

IMPLANT PALMAIRE

Cet implant corrige la visée et la tenue de l'arme, améliorant légèrement la précision du tir.

VISIÈRES DE TIR ONARCK P ET VANGUARD

Ces auxiliaires de tir sont des visières connectées à l'arme, qui affichent les données en temps réel (analyse des cibles, état des munitions, etc.).

SYSTÈME RÉACTIF AUTONOME

Un système réactif autonome peut être utilisé sur une arme installée sur un trépied, par exemple. Le mécanisme se fixe sur l'arme (il faut un système par arme). Doté d'un petit ordinateur

ACCESSOIRES POUR ARMES

MODÈLE_	Niv./Bonus	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabricant
Analyseur tactique individuel : ***A.T.I Alpha***	8	48 000	-10 (-5)	5 kg	IV	OmniTech (Rep. du Corail)
Mémoire de cibles ***Mémo***	15	30 000	5 (10)	1 kg	III	Trinicom
Mémoire de cibles : Bloc afficheur de données	-	900	5 (10)	0,5 kg	III	Trinicom
Poignée d'identification	-	12 000	5 (5)	-	III	Trinicom
Projecteur de mouvement	15	22 000	-5 (5)	0,5 kg	IV	Premia Industries
Silencieux	-	1000 x nbr de dés de dommages*	15 (20)	Variable	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Lunette de visée	1 à 10	1 000 x (nivxniv)	15 (20)	0,1 kg/niv.	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Calculateur laser	-	1 500	10 (15)	0,3 kg	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Visée laser	-	2 500	5 (15)	0,5 kg	II	Trinicom
Système de tir assisté : Implant palmaire	+1	5 000	1 (5)	-	III	New Dynamic
Système de tir assisté : Visière ***Onarck P***	+2	6 000	1 (5)	0,3 kg	III	New Dynamic
Système de tir assisté : Visière ***Vanguard***	+3	12 600	1 (5)	0,3 kg	III	New Dynamic
Système réactif autonome : ***R.N.T. Jaguar 400***	12	9 600	5 (10)	1,5 kg	II	Trinicom

** Exemple : 3 000 sols pour 3D10.*

spécialisé, d'un analyseur, d'un calculateur de tir et d'un détecteur, il permettra à l'arme d'agir d'elle-même (tous les Tests utilisent le niveau du détecteur). Le personnage détermine les conditions d'activation de l'arme. Notez qu'un système réactif autonome peut équiper autre chose que des armes.

TRÉPIEDS ET HARNAIS DE TIR POUR ARMES LOURDES

Certaines armes lourdes ont besoin d'un trépieds ou d'un harnais mécanisé. Le harnais ne permet que de réduire de moitié le poids d'une arme. Les personnages utilisant une arme ayant besoin d'un support peuvent soit utiliser le support intégré à l'arme, soit s'appuyer sur un quelconque obstacle (mais le MJ peut alors imposer un malus au tir, s'il le souhaite). Sans cela, les chances de réussite du Test sont divisées par deux. Notez qu'avec l'évolution technologique, certaines armes nécessitant un harnais ou un trépied peuvent ne plus en avoir besoin, quand elles deviennent suffisamment légères (voir **Armes de NT supérieur**, page 302).

- **Trépied :** 600 sols.
- **Harnais mécanisé :** 3 000

GRENADES ET AUTRES ARMES À AIRE D'EFFET

GRENADES

Pour plus d'information, voir **Armes spéciales**, **Grenades et mines**, dans le chapitre consacré au combat.

Toutes les grenades présentées ci-dessus peuvent par ailleurs être dotées de l'une des options suivantes :

- **Grenade à percussion :** normalement, une grenade explose quelques secondes après être activée. Une grenade à percussion n'explose que si elle heurte quelque chose.
- **Grenade drone :** quand une grenade drone est lancée, elle reste en suspension jusqu'à ce qu'elle repère une cible dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. Dès qu'elle a repéré une cible, elle se précipite vers elle et explose à proximité. La grenade ne peut rester en l'air que 10 minutes. Elle se déplace à une vitesse de 40 mètres par Tour de combat. La grenade drone est de NT V, et coûte dix fois plus cher qu'une grenade normale.

GRENADE À FRAGMENTATION

C'est une grenade anti-personnel qui disperse des shrapnels en explosant.

GRENADES À CONCUSSION

C'est une grenade anti-personnel explosive visant à neutraliser sa cible par la pure force de l'explosion. Sous l'eau, la portée est doublée. Les victimes souffrent par ailleurs d'une désorientation similaire à celle causée par les explosifs (en cas d'échec au Test de résistance au Choc, la durée de l'*étourdissement* est doublée).

GRENADE FUMIGÈNE

Ces grenades libèrent une fumée colorée qui masque une zone d'environ 30 mètres cube. La fumée n'est absolument pas toxique, et peut être dispersée par le vent ou les courants d'air, en 15+1D10 Tours de combat.

GRENADE À GAZ

Cette grenade peut être utilisée pour libérer un gaz de combat (voir page suivante), qui affectera une zone d'environ 30 mètres cube. Le gaz peut être dispersé par des courants d'air ou par le vent.

GRENADE INCENDIAIRE

Cette grenade incendiaire peut être utilisée sous l'eau. Elle brûle pendant 1 Tour de combat à 2000°C sur une zone d'environ 5 mètres de diamètre et inflige des dégâts de feu absolument atroces.

GRENADE ÉTOURDISSANTE

Cette grenade est conçue pour désorienter un adversaire. Elle produit un flash de lumière et un bruit assourdissant sur 20 mètres de diamètre. Le flash aveugle complètement une cible non protégée pendant 1 Tour de combat, et le « bang » perturbe son sens de l'équilibre, en plus du fait qu'elle n'entende plus rien. La victime est considérée comme *étourdie* (similaire au effet du Choc) pendant 1D6 Tours de combat. Cette grenade est inefficace si la cible anticipe la menace et ferme les yeux en se bouchant les oreilles (on peut effectuer un Test de Réaction pour le déterminer).

GRENADE ASSOMMANTE

Cette grenade propulse des petites sphères de caoutchouc, pour assommer une cible sur 5 mètres de diamètre.

GRENADE À NEURO-CHARGE

C'est une grenade dont les effets sont semblables à ceux d'un disrupteur neural (voir page 305).

GRENADES & CAPSULES

MODÈLE_	Dom.	Choc	Coût	DIS (M. noir)	NT
Grenade à fragmentation	5D10	-	500	10 (20)	II
Grenade à concussion	5D10	-	500	10 (20)	II
Grenade fumigène	-	-	220	10 (20)	II
Grenade à gaz	Variable	Variable	330	10 (20)	II
Grenade incendiaire	5D10+3	-	850	10 (20)	II
Grenade étourdissante	-	-	620	10 (20)	II
Grenade assommante	1D6	+2D10	300	10 (20)	II
Grenade à neuro-charge	-		1 100	10 (-5)	III
Grenade sonique	5D10	+1D10	750	-5 (1)	III
Grenade à énergie	6D10	-	950	10 (-5)	IV
Capsule napalm	2D10	-	80	5 (10)	II
Capsule gaz	Variable	Variable	120	5 (10)	II
Capsule fumigène	-	-	110	5 (10)	II
Capsule explosive	1D10	-	90	5 (10)	II
Capsule acide	1D10/Tour	-	180	5 (10)	II

GRENADE SONIQUE

Une grenade sonique libère une onde de choc très puissante. La valeur de protection des armures simples doit être divisée par deux, et le Blindage des armures mécanisées doit être réduit d'un quart (arrondir à l'inférieur ; une valeur de 20 passe à 15 par exemple).

GRENADE À ÉNERGIE

Cette grenade génère un champ d'énergie, limité à un diamètre de 5 m. Rien d'autre n'est affecté au-delà de cette zone.

CAPSULES

Les capsules sont les munitions des lance-capsules (voir page 306).

CAPSULES NAPALM

Les capsules napalm s'embrasent au contact d'une cible, ou couvrent une zone de 3 m de diamètre. Les dommages infligés suivent la règle des dommages par le feu. Sans combustible, la capsule peut brûler pendant 10 Tours de combat.

CAPSULES GAZ

Ces capsules peuvent renfermer un des gaz décrits plus bas. Le gaz affecte une zone de 10 mètres cube.

CAPSULES FUMIGÈNES

Ces capsules réduisent la visibilité dans une zone d'environ 10 m de diamètre. Les effets se dispersent en 2D10 Tours.

CAPSULES EXPLOSIVES

Ce sont des mini-grenades qui infligent 6 points de dommages de base sur un rayon de 2 mètres. Il n'y a pas d'effet de souffle avec ces petits explosifs.

CAPSULE ACIDE

Libère un acide puissant qui attaque les matières organiques. L'acide généralement vendu avec ces capsules inflige 1D10 points de dommages par Tour de combat, pendant 2D6 Tours.

GAZ

Les gaz de combat sont certainement les armes les plus effroyables jamais inventées. On peut les mettre en œuvre au moyen de pulvérisateurs, de grenades, d'obus, de capsules, etc. On n'utilise jamais les plus dangereux dans une station, car il est très difficile de décontaminer les zones touchées. En surface, les conditions météorologiques rendent leur utilisation hasardeuse. Non seulement il faut en répandre d'énormes quantités pour qu'ils aient un quelconque effet mais, en plus, la dispersion des gaz est extrêmement rapide. C'est dans les souterrains, contre les Foreurs, qu'ils sont le plus fréquemment employés. Mais les autorités le font avec parcimonie car, encore une fois, il est très difficile de nettoyer les secteurs contaminés. Les gaz se répandent instantanément dans la zone dans laquelle ils sont utilisés et y stagnent jusqu'à ce qu'ils soient dispersés (par le vent, par exemple). Une capsule de gaz affecte tout ce qui se trouve dans une zone de 10 m³, une grenade affecte une zone de 30 m³, et un obus affecte une zone de 1 000 m³. Bien entendu, ce ne sont que des indications approximatives, puisque cela dépend de la concentration du produit et de la manière dont il est employé.

Les produits toxiques imprègnent tout ce qu'ils affectent, non seulement l'endroit dans lequel ils sont répandus, mais aussi les victimes présentes sur les lieux. Ces dernières, même si elles parviennent à quitter la zone d'effet, sont encore intoxiquées par les gaz. Aucune armure, même naturelle, ne protège contre les gaz, sauf les protections parfaitement isolées et étanches. Les dommages indiqués ci-dessous ne concernent que des concentrations normales de gaz.

GAZ VÉSICANTS

Les gaz vésicants brûlent la peau, les poumons, les yeux, etc. Ils infligent de terribles dommages à l'organisme et provoquent des douleurs atroces. Une victime subit 1D6 points de Dommages de base par Tour, sur 1D3 Localisations), jusqu'à ce qu'elle soit aspergée d'une solution spéciale neutralisant les effets du gaz. Ces dommages augmentent de 1 point par Tour tant que la victime n'est pas sortie de la zone d'effet. Si elle survit, les blessures infligées sont abominables et sont considérées comme des blessures dues au feu. Pour chaque blessure critique à la Tête, il faut effectuer un Test de Chance : sur un échec, les yeux de la victime sont détruits. De même, il faut effectuer un Test de Chance pour chaque blessure critique au Corps : sur un échec, les poumons sont gravement atteints et la Constitution du personnage est réduite de moitié jusqu'à ce qu'il soit soigné dans un hôpital. Une blessure fatale indique que la victime a perdu l'usage d'un de ses yeux, et du deuxième si elle rate un jet de chance. De plus, sa Résistance est réduite de façon permanente de 1 à 4 points, même après avoir été soignée dans un hôpital. Sous l'effet du gaz, toutes les chances de réussite sont réduites de moitié, qu'il y ait blessure ou non. De plus, le personnage est presque totalement aveugle. Un personnage en tenue NBC ou en armure pressurisée est immunisé contre ce gaz. S'il est uniquement équipé d'un masque à gaz, les dommages ne touchent que la peau, ses poumons et ses yeux ne risquant rien.

GAZ SUFFOCANTS

Les gaz suffocants brûlent l'intérieur des poumons. Ces gaz n'infligent pas de dommages directs. À chaque Tour, il faut effectuer un Test de Constitution, avec un malus dépendant de la puissance du gaz. En cas d'échec, le personnage perd 1 point de Constitution. Pour chaque point perdu, il faut réussir un Test de Chance, sinon la perte est définitive. Si une victime sort de la zone d'effet, le malus décroît d'1 point tous les 2 Tours. Si la Constitution du personnage tombe à 0, il meurt. Avec un masque à gaz, une tenue NBC ou un équipement isolé, on ne risque rien. Retenir sa respiration permet de réduire de moitié les effets du gaz. Sous l'effet de ce gaz, toutes les chances de réussite d'un personnage sont réduites de moitié.

GAZ IRRITANTS

Ces gaz irritent les yeux, la peau, etc. Ce sont des gaz utilisés pour neutraliser, qui imposent un malus de base de -3 aux actions. À chaque Tour, il faut de plus réussir un Test de Constitution, avec un malus dépendant de la puissance du gaz, sous peine de subir un malus supplémentaire (et cumulatif avec le précédent) égal au modificateur d'échec. Si le personnage sort de la zone d'effet du gaz, ces pénalités sont réduites d'1 point par Tour de combat. Avec un masque à gaz, une tenue NBC ou un équipement pressurisé, on ne risque rien.

GAZ NEUROTOXIQUES

Ces gaz attaquent les nerfs et bloquent l'influx nerveux. Le plus souvent, la victime meurt asphyxiée. Toute victime d'un gaz neurotoxique doit réussir un Test de Constitution à chaque Tour de combat (avec un malus dépendant de la puissance du gaz) ou perdre 1 point de Résistance, même si elle est sortie de la zone dangereuse. Pour ne pas mourir, la victime doit obtenir une marge de réussite d'au moins 15 à l'un de ses Tests, ou bénéficier d'une injection d'atropine (antidote courant contre ce genre de gaz) ET réussir un Test de Chance. Seule une tenue pressurisée ou une tenue NBC protège de ce gaz.

GAZ DÉCOMPOSANTS

Ces gaz redoutables désagrègent les tissus des êtres vivants, qui se décomposent littéralement. La mort est atroce. Le gaz inflige 1D6 points de dommages par Tour de combat, +2 points par Tour tant que la victime se trouve dans la zone d'effet. Les dommages sont réduits d'1 point par Tour après qu'elle en soit sortie. Les blessures sont semblables à celles infligées par le feu.

GAZ ASSOMMANTS

Ce genre de gaz force les victimes à effectuer un Test de résistance au Choc par Tour de combat, avec un malus dépendant de la puissance du gaz. Ce malus augmente d'1 point par Tour passé dans la zone d'effet. Avec un masque à gaz, une tenue NBC ou un équipement isolé, on ne risque rien. Retenir sa respiration permet de réduire de moitié l'intensité du gaz.

MINES TERRESTRES

Les mines terrestres peuvent être déclenchées par la pression, par le repérage d'un déplacement grâce à un appareil optique, par le son, le magnétisme, le fait de couper un rayon, de couper une ligne tendue, par la modification de la pression atmosphérique ou par les vibrations. Certains systèmes de détection permettent à la mine de détecter des cibles ne touchant pas le sol. Les mines anti-personnel privilégient la détection par pression ou par rupture d'un faisceau ou d'un filin. Les mines anti-véhicules optent plutôt pour la détection magnétique. La plupart des mines récentes sont équipées d'un dispositif ami-ennemi. Il faut réussir un Test d'Explosifs pour placer et activer correctement une mine.

Note : au lieu de provoquer une explosion, une mine peut libérer un effet IEM ou libérer un gaz.

MINE ANTI-PERSONNEL SHRAP

C'est une mine anti-personnel bondissante sensible à la pression. Elle saute dans le dos de sa cible en libérant des shrapnels qui touchent 1D2 Localisations. La version non bondissante coûte moitié moins cher, et ne touche qu'une seule Jambe.

MINE ANTI-VÉHICULE MOLE

C'est une mine à détection magnétique, qui s'active si un véhicule métallique passe à moins de 10 mètres d'elle. Elle inflige des Dommages massifs à l'échelle humaine, et peut immobiliser un véhicule léger, souterrain ou de surface (équivalent de 4D10 points de Dommages à l'échelle des véhicules/navires légers).

EXPLOSIFS

Note : ces informations sont avant tout indicatives. Le MJ ne doit pas hésiter à adapter ces données techniques à la situation, et à décider quelle sera la charge nécessaire pour affecter telle ou telle chose ou pour produire tel ou tel effet.

NIVEAU DE PUISSANCE DE LA CHARGE EXPLOSIVE

La puissance d'un explosif peut être représentée par un niveau. Voici une idée des dommages qu'une explosion peut causer, en fonction de son niveau de puissance :

- **1 :** une charge de cette taille inflige 3D10 points de Dommages à l'échelle humaine (sur 1 Localisation). Elle est juste assez puissante pour détruire un objet de taille modeste, par exemple une serrure blindée.
- **2 :** 4D10 points de Dommages à l'échelle humaine (sur 1D2 Localisations).
- **3 :** 5D10 points de Dommages à l'échelle humaine (sur 1D3 Localisations). Une charge de cette puissance est équivalente à celle d'une grenade. Cette charge peut par ailleurs détruire une porte ou une cloison épaisse.
- **4 :** 6D10 points de Dommages à l'échelle humaine.
- **5 :** 7D10 points de Dommages à l'échelle humaine. Une charge de cette puissance peut détruire une porte ou une cloison blindée, et affecter la structure d'un navire léger, infligeant 1D6 points de Dommages à l'échelle des véhicules/navires légers.
- **6 :** 8D10 points de Dommages à l'échelle humaine. 1D6+2 points de Dommages à l'échelle des navires légers.

RUMEUR : LES CHAMPS DE NANO-MINES...

Certaines rumeurs parlent de ces mines spéciales, issues de la technologie azuréenne ou généticienne. Il s'agit de champs invisibles et indétectables de mines microscopiques. Quand un intrus pénètre dans le périmètre du champ, il sera attaqué par des milliers de micro-mines. Les effets de ces nano-mines sont variés :

- **Nano-mines explosives :** un essaim de milliers de micro-mines explosives se fracassent sur l'intrus, qui subit 1D10+3 points de Dommages par Tour de combat. Ces mines sont généralement inefficaces contre un véhicule ou une armure parfaitement isolée (et donc contre une armure mécanisée).
- **Nano-mines d'immobilisation :** l'intrus reçoit des chocs électriques affectant directement son système nerveux. Il subit à chaque Tour de combat une attaque qui inflige 1D10 points de Dommages de Choc. Ces mines sont inefficaces contre une cible dans un véhicule ou une armure parfaitement isolé.
- **Nano-mines IEM :** à chaque Tour de combat, les mines libèrent un effet IEM, imposant un Test de panne aux équipements sensibles.
- **Nano-mines d'alerte :** il s'agit de mines passives, qui marquent leur cible et envoient un signal à une unité de protection beaucoup plus lourde.
- **Nano-mines venimeuses :** les nano-mines peuvent empoisonner leur cible ou leur transmettre un germe, une drogue, etc.

Un champ de nano-mines reste actif dans une zone donnée pour 10 attaques. On raconte qu'il existerait d'autres types de nano-mines, capables de geler, d'incinérer, d'électrocuter, de lacérer leur cible, et sans doute pire encore.

Note : les champs de nano-mines sont vulnérables aux armes IEM qui les neutralisent pendant 1D10 Tours.

- **7 :** 10D10 points de Dommages à l'échelle humaine. 1D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers.
- **10 :** Dommages massifs à l'échelle humaine (valable aussi pour les niveaux suivants). 2D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers.
- **15 :** 3D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers. Une charge de cette puissance peut également affecter la structure d'un navire lourd, infligeant 1D6 points de Dommages à cette échelle.
- **20 :** 4D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers, 1D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.
- **25 :** 5D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers, 2D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.
- **30 :** 6D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers, 3D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.
- **35 :** 7D10 points de Dommages à l'échelle des navires légers, 4D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.
- **40 :** Dommages massifs à l'échelle des navires légers (valable aussi pour les niveaux suivants), 5D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.
- **45 :** 6D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.
- **50 :** 7D10 points de Dommages à l'échelle des navires lourds.

Note : à l'échelle humaine, les protections simples offrent leur protection habituelle. Les armures de sécurité, totalement isolées, offrent de plus une sécurité supplémentaire face aux dommages spécifiques aux explosions, touchant tympans ou poumons (voir encadré plus bas). Dans un véhicule ou une armure mécanisée, le personnage bénéficie de la protection de son engin, mais celui-ci peut être soufflé par l'explosion.

Il faut habituellement réussir un Test d'Explosifs pour placer correctement une charge. Le niveau de Difficulté de l'action dépend du degré de sophistication du détonateur (cela vaut aussi pour les Tests de déminage). La plupart du temps (sauf situation particulière), les Dommages infligés aux navires concerneront en priorité leur Structure (voir la partie consacrée aux navires), mais toutes les autres Localisations peut être affectées. En cas d'échec, le MJ peut décider que l'explosion de la charge ne produit pas les effets voulus ou que le détonateur ne fonctionne pas correctement. Sur une Catastrophe… vous voulez vraiment le savoir ?

BLESSURES ET DÉSORIENTATION DUES AUX EXPLOSIONS

Si vous voulez retranscrire de manière relativement réaliste les blessures subies par un personnage directement exposé à l'onde de choc générée par une explosion (ce qu'on appelle le « blast », qui résulte de la surpression de l'air), vous pouvez considérer que les Localisations touchées en priorité seront la Tête et le Corps (vous pouvez faire relancer les dés lors de la Localisation des blessures, jusqu'à obtenir un résultat conforme à cela).

À la suite d'une Blessure critique à la Tête, le personnage doit réussir un Test de Chance ou subir automatiquement une séquelle de type « tympan détruit » (voir la partie consacrée aux blessures et aux séquelles). Cette séquelle sera également inévitable en cas de Blessure mortelle. Une explosion peut aussi occasionner de graves lésions pulmonaires : à la suite d'une blessure touchant le Corps, le personnage doit réussir un Test de Chance ou subir automatiquement une séquelle de type « poumon perforé ». Bien entendu, un personnage protégé d'une quelconque façon (armure ou véhicule hermétique, abri, etc.) peut éviter ces complications (ou obtenir un bonus à son Test de Chance).

Les autres blessures sont souvent dues aux débris projetés par l'explosion, qui pulvérise les éléments du décor : c'est ce qu'on appelle « l'effet shrapnel »

Note : cela n'est valable qu'à l'air libre, où l'onde choc agit principalement sur les organes creux. Sous l'eau, c'est l'ensemble de l'organisme qui est touché. Cela se traduit alors par des organes endommagés, des fractures, etc. Dans un véhicule, les blessures sont dues aux chocs contre les parois ou l'équipement.

Les explosions entraînent d'autre part des dommages étourdissants extrêmement violents : vous pouvez considérez que les effets de l'étourdissement (à la suite d'un Test de résistance au Choc raté) durent deux fois plus longtemps. Les victimes du Choc dû à une explosion se retrouvent la plupart du temps à moitié sourdes et errent totalement désorientées, l'air hagard, sans pouvoir rien faire d'autre que des actions extrêmement simples.

ZONES D'EFFET

Les charges explosives (ainsi que les torpilles et les mines sous-marines, traitées à part cependant) créent une onde de choc terrible, qui souffle tout ce qui se trouve dans une zone d'effet de forme sphérique (un personnage, même en armure, ou un petit véhicule peut très bien être projeté à plusieurs mètres). À courte distance, cette onde de choc est assez puissante pour causer des Dommages physiques, et à plus longue portée, elle peut infliger des dommages étourdissants importants. **Une charge explosive a une zone d'effet primaire qui s'étend sur un diamètre égal à la moitié du niveau de puissance de la charge, en mètres.** Dans cette zone, les dommages occasionnés sont ceux mentionnés plus haut. Au-delà de cette zone primaire, les effets sont les suivants :

- **Zone d'effet d'un diamètre égal au niveau de puissance de la charge (en mètres) :** les Dommages physiques sont divisés par deux, mais la totalité des Dommages infligés compte pour le Test de Résistance au Choc (à l'échelle humaine seulement).
- **Zone d'effet d'un diamètre égal à deux fois le niveau de puissance de la charge :** les Dommages sont divisés par deux, mais ne sont considérés que comme des Dommages de Choc.

Note : des Dommages massifs sont réduits à 5D10 points de Dommages.

À l'échelle des navires, les Dommages de Choc touchent seulement l'Équipage : le véhicule subit en effet une onde de choc qui ne met pas en danger sa Structure, mais qui le déplace brusquement, en secouant son ou ses occupants.

Certaines conditions particulières peuvent par ailleurs avoir des conséquences sur les effets de l'explosion :

- **Sous l'eau**, un milieu particulièrement propice à la propagation des ondes de choc, l'étendue des zones d'effet peut être doublée.
- **Dans un endroit confiné**, l'onde de choc a tendance à rebondir sur les parois (si celles-ci sont assez solides), développant ainsi une énergie dévastatrice. Si l'explosion se produit dans un lieu dont le diamètre est inférieur au niveau de puissance de la charge, les Dommages sont augmentés de +2D10.
- **L'incorporation volontaire de véritables schrapnels dans un explosif** (morceaux ou billes de métal, boulons, etc.), un procédé prisé par certains terroristes, double l'étendue des zones d'effet, à l'air libre seulement (ça n'a aucun autre effet sous l'eau).

S'il est impossible d'esquiver l'onde de choc d'une explosion, on peut toutefois s'en protéger, en bénéficiant de la couverture d'une barrière assez solide (porte, paroi, véhicule, rocher, etc.). En fonction de la situation et de la puissance de la charge, le meneur de jeu peut diminuer les Dommages provoqués par l'explosion d'1 à 2D10.

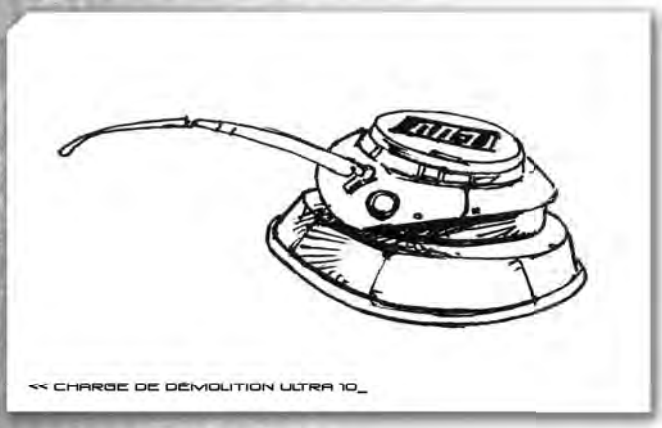
EXPLOSIFS

PACK D'EXPLOSIF

C'est un pack standard utilisant un explosif malléable sur lequel on branche un détonateur. Dans des conditions d'utilisation normales, ces charges sont stables et inoffensives tant qu'on ne leur applique pas le réactif qui les fera exploser. Chaque charge pèse 200 grammes par niveau.

CHARGE DE DÉMOLITION ULTRA 10

Les charges de démolition se présentent sous la forme de boîtiers pouvant être fixés sur n'importe quelle surface, soit par magnétisme, soit par ventouse. Elles sont prévues pour diriger leur énergie contre l'objet sur lequel elles sont fixées : les Dommages sont augmentés d'un nombre de points égal au modificateur de réussite du personnage qui pose la charge (Test d'*Explosifs*), et l'étendue de la zone d'effet autour de l'objet est divisée par deux. Leur détonateur se règle avec une minuterie. Chaque charge pèse 1 kg par niveau.



<< CHARGE DE DÉMOLITION ULTRA 10_

DÉTONATEURS

Voir table des **Explosifs**, ci-dessous.

KIT DE DÉMOLITION

Un kit de démolition sert aussi bien à poser des charges qu'à les désamorcer.

ARMURES ET PROTECTIONS SIMPLES

Vous trouverez ici l'équipement de protection individuel, tel que les armures simples et les boucliers. Il existe d'autres types de protection, comme les champs de force défensifs (voir page 316) ou les armures mécanisées (voir la partie qui leur est consacrée). Même si le terme « armure » est souvent employé sans autre précision, ne confondez pas les armures simples – celles qui sont présentées ici, par exemple gilets pare-balles, tenues de sécurité, etc. – et les armures mécanisées. Dotées d'un véritable blindage, et offrant souvent un très haut niveau de protection, les armures mécanisées sont considérées comme de véritables véhicules et ont leurs propres règles.

PROTECTION CONTRE LES DOMMAGES PHYSIQUES ET LE CHOC

Chaque armure possède un niveau de Protection, qui est retranché aux Dommages physiques subis par le personnage. Certaines armes ont toutefois le pouvoir d'ignorer tout ou partie de l'armure (par exemple les munitions perce-armures). Certaines armures – les armures rigides – protègent également leur utilisateur contre les Dommages additionnels de Choc.

ENCOMBREMENT ET MALUS DUS AUX ARMURES

Les armures, les plus lourdes surtout, ont tendance à limiter les mouvements et l'aisance des personnages qui les portent. Cela se traduit en terme de jeu par un malus aux actions nécessitant de faire preuve d'une certaine agilité physique (par exemple Test d'*Acrobatie/Équilibre*, d'*Athlétisme*, d'*Escalade*…), ainsi qu'une pénalisation sur le déplacement (dans ce cas, le malus doit être appliqué sur le trait permettant de déterminer la vitesse de déplacement du personnage, soit l'Attribut Agilité, soit la Compétence *Athlétisme*). Le meneur de jeu peut également, si la situation l'exige, faire intervenir ces malus lors des Tests de résistance à la Fatigue. Enfin, les armures nécessitent parfois un certain niveau minimum de Force pour être portées. Si un personnage ne possède pas ce niveau requis, chaque point de différence entre celui-ci et son niveau de Force aggrave encore les malus ci-dessus.

Les armures peuvent être classées en catégories, des plus légères aux plus lourdes :

- **A :** vêtements épais, tuniques ou combinaisons épaisses. *Malus* : -2.
- **B :** manteaux. *Malus* : -3.
- **C :** tenue renforcée. *Malus* : -4.
- **D :** armure de combat. *Malus* : -6.

L'encombrement des armures limite aussi leur cumul. On peut ainsi cumuler des protections de catégories A et B, ou B et C. On peut également cumuler des catégories A et D (notez que l'on peut aussi porter une protection de catégorie A – mais pas plus – sous une armure mécanisée). Techniquement, lorsque l'on cumule plusieurs types de protection, on considère en priorité la valeur de Protection de l'armure **la plus efficace**, et on lui ajoute **la moitié** de la valeur de Protection des autres armures.

Enfin, certaines armures complètes incluent aussi un casque intégral, qui peut limiter les capacités de perception de son utilisateur, soit en déformant les sons, les odeurs et surtout en limitant parfois le champ de vision (un personnage peu attentif peut alors être surpris par une attaque de flanc). Le meneur de jeu peut alors appliquer les malus qu'il estime nécessaires (entre -3 et -5 en général).

ARMURES SIMPLES

Chaque armure protège un certain nombre de Localisations (T : Tête, C : Corps, B : Bras, J : Jambes). Notez que la plupart des armures peuvent présenter des points faibles : **si le meneur de jeu l'autorise**, un personnage peut tenter de viser l'un de ces points faibles pour ignorer (ou réduire) la Protection de l'armure, avec un malus de -5 (protections légères) à -10 (protections lourdes, comme les armures de sécurité). Il est d'autre part toujours possible de viser une Localisation non protégée par l'armure.

EXPLOSIFS						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Pack explosif	-	2 000/niveau	1 (10)	-	II	-
Charge de démolition *Ultra 10*	-	1 000/niveau	1 (5)	-	II	-
Détonateurs : Acide	-	600	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Chaleur	-	500	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Chimique	-	800	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Contact	-	100	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Faisceau	-	600	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Horlogerie	-	100	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Lumière	-	900	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Onde	-	400	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Vibration	-	500	-5 (5)	-	II	-
Kit de démolition	-	800	10 (15)	2 kg	II	-

AUTRES TYPES DE DOMMAGES (RÈGLES AVANCÉES)

En cas de dommages inhabituels, causés par des armes non conventionnelles, le MJ peut réduire au augmenter le niveau des armures, selon ce qui semble le plus logique. Voici quelques indications concernant la gestion de ces dommages particuliers :

Acides et agents corrosifs : l'acide s'attaque avant tout aux protections d'un personnage. Si ce dernier est protégé, il ne subira aucun dommage tant que l'acide n'a pas détruit sa protection. Toutes les armures protègent à 100% contre les dommages dus à l'acide… tant qu'elles ne cèdent pas (voir **Dégradation des armures simples**, ci-contre, pour plus de détails). Si un personnage est entièrement plongé dans l'acide, son armure ne lui offre aucune protection, sauf si elle est isolée/étanche.

Attaque mentale : aucune armure ne peut protéger contre une telle attaque !

Attaque neurale : les armures n'offrent aucune protection contre les armes infligeant directement des dommages au système nerveux, ou faisant souffrir un individu en affectant ses nerfs (une dague neurale par exemple).

Attaque sonique : les armes soniques créent des Dommages additionnels de Choc, et certaines peuvent même avoir un effet sur l'organisme de la cible. En conséquence, la protection des armures est réduite de moitié. Un personnage vêtu des pieds à la tête d'une tenue matelassée réduit également de moitié les dommages de base.

Chaleur et froid : les armures simples sont normalement inefficaces contre la chaleur et le froid. La plupart des armures aggravent même les effets de la chaleur (les armures métalliques notamment, si elles sont soumises à un rayonnement de chaleur). Les armures hydratantes offrent toutefois une certaine protection contre la déshydratation.

Choc (rayon affectant le système nerveux) : contre des rayons étourdissants, les armures ne protègent que de moitié.

Écrasement, constriction, strangulation, etc. : seules les armures rigides offrent une protection contre ce type d'attaque (qui peut d'ailleurs détruire l'armure, voir **Dégradation des armures simples**, ci-contre). Certaines combinaisons complètes, en raison de leur épaisseur, peuvent toutefois offrir un léger bonus contre la strangulation (ou infliger un malus au Test d'attaque de l'adversaire).

Feu : la Protection des armures normales est réduite de moitié face au feu, qui détruit de plus le matériau – comme l'acide – si celui-ci n'est pas ignifugé.

Gaz : seules les armures étanches ou isolant leur possesseur peuvent protéger de ces attaques.

Poison : contre des poisons de contact, une armure protège complètement son porteur si la zone atteinte est recouverte par la protection.

Radiations, rayonnements ultraviolets, etc. : seuls les boucliers et revêtements anti-radiations (ainsi, dit-on, que certaines armures naturelles de la surface) protègent de ce type de dommages.

Virus, agents génétiques, etc. : seules les combinaisons entièrement isolées protègent contre ce genre d'attaque.

Les armures présentées ici sont soit des versions simples protégeant en général le torse, soit des versions complètes qui protègent toutes les Localisations censées être couvertes par ce type d'armure. Il est toujours possible d'acquérir des versions incomplètes (ou des pièces d'armure spécifique), à un coût inférieur, mais certaines Localisations ne seront alors pas protégées.

Note : toutes les armures présentées ci-dessous possèdent un niveau d'Intégrité de 2D6+8 pour un modèle d'occasion sur le marché légal, ou de 20 pour un modèle neuf trouvé au marché noir.

DÉGRADATION DES ARMURES SIMPLES (OPTIONNEL)

Comme les autres pièces d'équipement, les armures peuvent être dotées d'un niveau d'Intégrité et sont soumises à la dégradation. La Protection d'une armure diminue, si son Intégrité baisse au-delà de certains seuils :

- **6 à 10 :** la valeur de Protection de l'armure est diminuée d'un tiers. De plus, une armure isolée qui voit son Intégrité chuter en dessous de 10 n'est plus considérée comme étanche (les problèmes que cela peut poser sont à apprécier par le meneur de jeu, en fonction de la situation).
- **1 à 5 :** la valeur de Protection de l'armure est diminuée de moitié.
- **0 et - :** l'armure est détruite et ne peut plus être utilisée.

La dégradation des armures intervient la plupart du temps au cours des combats, à cause des dommages subis (notez qu'à l'instar des dommages, les dégradations des armures sont localisées). Vous pouvez considérer qu'une pièce d'armure perd 1 point d'Intégrité chaque fois qu'elle encaisse un total de Dommages physiques supérieur de 5 points à sa valeur de Protection.

Comme d'habitude, le meneur de jeu est invité à tenir compte des situations particulières, toutes les sources de dommages n'infligeant peut-être pas les mêmes pertes d'Intégrité. Par exemple, si les armes tranchantes ou perforantes (armes blanches, balles…) sont capables d'endommager tous les types d'armures, ce n'est pas le cas des armes contondantes (bâton, gourdin, masse, munitions étourdissantes, etc.), qui n'abîmeront généralement pas les armures souples (mais qui endommageront les armures rigides, en enfonçant ou même en faisant éclater leurs pièces).

Enfin, des éléments destructeurs tels que le feu ou l'acide peuvent endommager les armures de manière plus directe. Les pièces d'armures exposées à ce genre de dommages peuvent perdre des points d'Intégrité à intervalles réguliers, au bout d'un certain nombre de Tours de combat, en fonction d'une part de la résistance des matériaux composants l'armure, et d'autre part de la vivacité des flammes ou de la puissance de l'acide. Certains acides extrêmement corrosifs (et heureusement très rares) peuvent même détruire une armure en quelques Tours de combat…

VÊTEMENT MOLÉCULAIRE

Il s'agit d'un simple vêtement – veste, pantalon, combinaison, etc. – qui a été renforcé par un traitement moléculaire. Un tel vêtement n'encombre pas son porteur.

PROTECTION EN CUIR

Un vêtement de protection en cuir épais et solide.

PROTECTION MATELASSÉE

Cette tenue de cuir matelassé est spécialement étudiée pour résister aux chocs. Elle est assez encombrante et peu discrète, mais assez efficace.

PROTECTION EN CUIR RENFORCÉ

Ces vêtements de protection sont similaires aux tenues de cuir classiques, tout en étant renforcés aux endroits sensibles par des plaques de métal très légères, placées sous le cuir et donc invisibles.

PROTECTION EN CUIR MOLÉCULAIRE

Ces tenues de cuir très légères sont fabriquées grâce à la technologie moléculaire, qui permet de renforcer artificiellement la résistance d'une matière.

ROBE DES ORDONNATEURS

Ces robes de bure sont faites en tissu moléculaire, renforcés par du polytitane souple. Elles n'encombrent absolument pas leur porteur.

PROTECTION SPIDER

Ce modèle commun, fabriqué par Galen Klauss, est fait de fibres très résistantes, mêlées à des fibres de titane et de toiles d'araignées synthétiques. Léger et discret – on peut porter facilement le gilet sous des vêtements légers –, il est très apprécié de ceux qui recherchent un moyen de protection discret (services de sécurité, gardes du corps, personnel diplomatique, etc.).

PROTECTION EN KEVLAR

C'est la protection pare-balles classique des services de police et de sécurité et reste la protection légère la plus efficace, en terme de sécurité et de facilité d'usage. Le gilet peut se porter sous des vêtements légers, à condition qu'ils soient un peu amples.

PROTECTION EN FIBRES DE POLYTITANE

Le modèle récent *BA-2*, fabriqué par Galen Klauss, est une version plus résistante du *Spider*, et utilise toujours des fibres de polytitane. Bien que plus encombrant (notez le malus supplémentaire) et moins discret, il offre une des meilleures protections légères que l'on puisse trouver, offrant un bon compromis entre les tenues de kevlar classiques et les armures de combat intégrales.

ARMURES DE SÉCURITÉ

Ce sont des armures intégrales, qui bénéficient des dernières innovations technologiques permettant d'alléger les structures. Le modèle *Oméga*, le plus lourd, intègre toutefois un exosquelette léger et des mini-servomoteurs pour faciliter son utilisation (mais n'apporte aucun bonus supplémentaire). On peut même doter ces armures de systèmes que l'on ne trouve d'habitude que sur les armures mécanisées. Totalement isolées et étanches, elles peuvent être utilisées dans un environnement hostile.

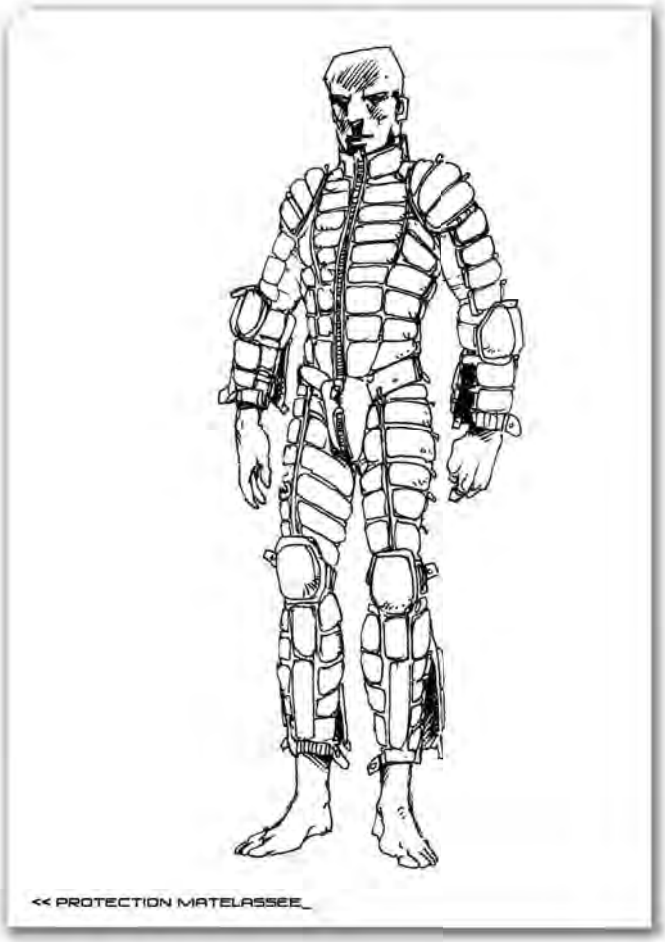
ARMURES SIMPLES & BOUCLIERS

MODÈLE_	Protection	Choc*	Localisations	Catégorie	FOR	Coût	DIS (M. noir)	NT
Vêtements épais	3	-	Variable	A ou B	-	-	-	-
Vêtement moléculaire	3	-	Variable	-	-	2 000	5 (10)	III
Protection en cuir : Gilet Complète (ou manteau)	3	-	C C/B/J	A ou B	-	50 150	20 (20)	I
Protection matelassée : Gilet Complète	5	7	C C/B/J	D	-	800 2 400	20 (20)	II
Protection en cuir renforcé : Gilet Complète (ou manteau)	5	-	C C/B/J	A ou B	-	150 450	20 (20)	II
Protection en cuir moléculaire : Gilet Complète (ou manteau)	7	-	C C/B/J	A ou B	-	3 000 9 000	15 (20)	III
Robe des Ordonnateurs	10	2	C/B/J	-	-	28 000	-5 (1)	III
Protection *Spider* : Gilet Complète (ou manteau)	10	3	C C/B/J	A ou B	-	950 2 800	5 (10)	III
Protection en kevlar : Gilet Complète (avec casque)	13	4	C T/C/B/J	C	10	4 500 14 000	10 (15)	II
Protection en fibres polytitane : Gilet Complète (avec casque)	16	5	C T/C/B/J	C** D	10	6 600 20 000	1 (5)	III
Armure de sécurité *Alpha*	17	6	T/C/B/J	D	13	23 000	5 (10)	II
Armure de sécurité *Bêta*	20	8	T/C/B/J	D	15	27 000	1 (5)	II
Armure de sécurité *Oméga*	23	10	T/C/B/J	D	15	35 000	-5 (1)	III
Armure à champ moléculaire	1 à 15	3	T/C/B/J	-	-	10 000/niv.	-5 (1)	V
Armure hydratante	5	-	T/C/B/J	C	-	1 200	10 (15)	II
Armure de plongée hybride légère	10	-	T/C/B/J	C	-	10 000	5 (10)	III
Boucliers • Petit	10				10	200	5 (10)	II
Boucliers • Moyen	10				13	600	5 (10)	II
Boucliers • Grand* **	15				15	2 000	10 (15)	II

* Protection contre les Dommages additionnels de Choc.

** Impose un malus supplémentaire d'encombrement de -1 (pour un total de -5 donc).

*** Par exemple les boucliers anti-émeute utilisés par les forces de sécurité.



<< PROTECTION MATELASSEE_

ARMURE À CHAMP MOLÉCULAIRE

Fabriquée par la firme hégémonienne Néo-Tech, l'armure Darken est rare et coûteuse. Un petit ordinateur porté à la ceinture permet de contrôler une myriade de molécules sur lesquelles sont greffés des ordinateurs-moléculaires. Par simple activation vocale, les molécules se regroupent et forment autour du propriétaire une armure noire, totalement lisse et sans aucune ouverture, même pour les yeux. Le porteur peut toutefois y voir normalement. L'armure est très souple et ne gêne absolument pas les mouvements. Si l'ordinateur subit une panne, l'armure se volatilise immédiatement.

ARMURE HYDRATANTE

Ces armures sont de plus en plus répandues. Outre une légère protection, elles assurent à leur porteur une hydratation régulière. On peut ainsi se passer de boire plus longtemps (un individu peut tenir deux fois plus longtemps sans eau) et résiste beaucoup mieux à la chaleur. Attention, cette armure n'offre toutefois aucune protection supplémentaire contre le feu. Elle est bien entendu extrêmement appréciée des hybrides. Le système d'hydratation doit être changé toutes les 48 heures (cela coûte 60 sols).

ARMURE DE PLONGÉE HYBRIDE LÉGÈRE

Fabriquées par Gladius, les armures *Calyst* sont spécialement conçues pour les hybrides. Elles permettent à ces derniers de bénéficier en plongée d'une bonne protection sans être gênés. Disposées sur une tenue en mailles de titane extrêmement légères, des plaques de métal très fines couvrent l'extérieur des bras, le torse, le bassin, l'extérieur des cuisses et des chevilles et les parties sensibles de la tête et de la gorge. Une telle tenue tient dans une petite valise.

BOUCLIERS

Un bouclier permet de parer une attaque au contact (voir les règles de combat). Contre les balles, ils offrent une valeur de Protection, comme les armures. Les boucliers décrits en page 314 sont en métal moléculaire (suffisamment légers pour être portés), et ont une intégrité de 2D6+8 (20).

CHAMPS DE FORCE PORTATIFS

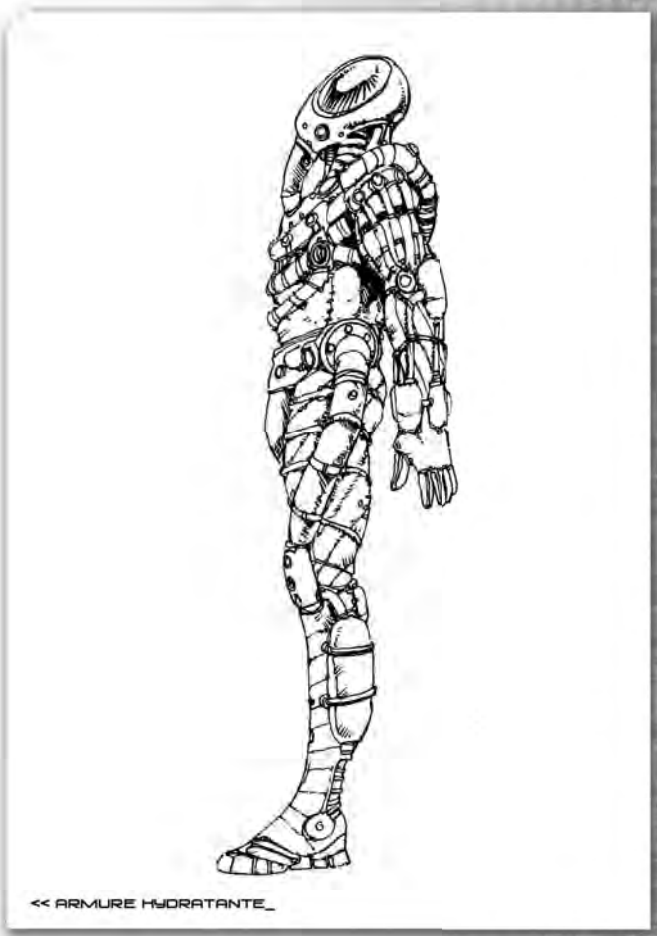
Issus de la technologie azuréenne et généticienne, les champs et boucliers de force défensifs sont des systèmes de défense extrêmement élaborés, qui protègent toutes les Localisations d'un personnage. Il en reste des stocks très importants, mais on a de plus en plus de mal à les réparer et à les fabriquer, tous leurs éléments utilisant une technologie de pointe très difficile à reproduire.

Note : seuls les champs personnels efficaces à l'échelle humaine sont traités ici. Il existe cependant des rumeurs faisant état de champs de force capables d'agir à l'échelle des navires…

FORME DES CHAMPS DE FORCE

Les champs de force peuvent avoir plusieurs formes. Ainsi, les champs personnels épousent généralement la forme du corps de leur utilisateur. Les champs sphères créent une sphère de protection d'environ 2 mètres de diamètre autour du personnage (en considérant que le centre est situé au niveau de la taille à peu près). Ces deux types de champs protègent toutes les Localisations de l'utilisateur. Enfin, il existe aussi des champs ayant la forme d'un bouclier (champs boucliers), ou encore d'une barrière indépendante de tout porteur.

Note : le diamètre du champ peut-être augmenté, mais son efficacité sera alors réduite de 3 niveaux par mètre supplémentaire.



<< ARMURE HYDRATANTE_

FONCTIONNEMENT D'UN CHAMP DE PROTECTION

Un champ de protection fonctionne comme une protection simple. Il stoppe automatiquement un nombre de points de Dommages égal à son niveau. Attention, pour la plupart des appareils, cela est aussi valable **pour les attaques venant de l'intérieur du champ** (celles de l'utilisateur). Il faut donc désactiver le champ pour pouvoir porter une attaque normalement. Les champs dits « fluctuants » permettent toutefois de contourner ce problème (voir plus bas).

Un générateur de champ risque la surcharge s'il doit faire face à des Dommages trop importants. S'il reçoit un nombre de points Dommages supérieur au double de son niveau, l'appareil est soumis à un Test de panne (voir **Intégrité du matériel**, page 273), avec un malus de -1 par tranche de 5 points de Dommages au-delà du double de son niveau. Un générateur de champ subissant une panne s'arrête de fonctionner et doit être réparé par un technicien compétent. Sur une Catastrophe au Test de panne, le champ implose : l'utilisateur (et tout ce qui se trouve à l'intérieur du champ) subit 3D10 points de Dommage sur 1D2 Localisations. Le champ doit ensuite être réparé, comme indiqué ci-dessus.

Note : un champ de protection endommagé suit la règle de la dégradation des armures (voir **Armures et protections simples**, page 312).

CHAMPS FLUCTUANTS

Les champs de force peuvent par ailleurs être *fluctuants*. En règle générale, un champ de protection a le même effet sur les attaques, qu'elles viennent de l'extérieur ou qu'elles soient issues de l'intérieur. Un champ fluctuant est un champ qui s'ouvre dès que la personne qu'il protège tente d'utiliser ses armes, afin de laisser passer ses attaques (un peu comme les tirs à travers les hélices des anciens avions de chasse). Les armes sont reliées au générateur de champ par une interface spéciale, pour permettre à celui-ci de détecter les tirs sortants. Lorsque le champ s'ouvre, l'utilisateur devient toutefois vulnérable, et certaines armes, dotées d'un analyseur de champs (voir plus bas), permettent d'exploiter ce point faible.

Note : un champ fluctuant coûte deux fois plus cher qu'un champ normal. Ce prix couvre aussi le module d'interface équipant les armes de l'utilisateur.

TAILLE ET AUTONOMIE DES GÉNÉRATEURS DE CHAMPS

Les champs de force consomment énormément d'énergie. Les dispositifs azuréens et généticiens restent toutefois assez discrets, utilisant des générateurs et des sources d'énergie qui ont la taille de petits boîtiers que l'on porte le plus souvent à la ceinture. Il arrive toutefois qu'on ne puisse pas réparer les générateurs d'énergie originels, et qu'on les remplace par des batteries issues d'une technologie plus récente, pouvant peser plusieurs kilogrammes. Il s'agit alors de générateurs dorsaux plus volumineux (ce sera sûrement le cas si l'Intégrité de l'appareil est inférieur à 15, à l'achat). Voici l'autonomie des générateurs de champs, en fonction de leur Niveau technologique :

- **NTV :** 30 minutes.
- **NTVI :** 45 minutes.
- **NTVII :** 60 minutes.

Note : les champs peuvent être activés et désactivés à volonté ; en combat il s'agit d'une Préparation qui coûte 3 points d'Initiative.

CHAMP DE FORCE (CHAMP PERSONNEL)

Un champ de force n'est pas un champ solide de manière permanente. C'est en fait un dispositif qui concentre des particules en un point précis, pour faire face à n'importe quelle attaque. Plus la force exercée pour le traverser est grande, plus le champ se contracte. De tels champs de force peuvent donc être utilisés sous l'eau sans problème, à partir du moment où ils sont conçus pour ne pas réagir à l'eau, afin de ne pas s'effondrer sous la pression. Face à ce genre de champs, les projectiles s'écrasent contre la barrière défensive qui devient visible quelques instants au point d'impact. Si l'attaque est suffisamment puissante, une partie des dégâts peut toutefois franchir le champ.

Un champ de force fonctionne contre toutes les attaques physiques, mais pas contre les éléments chimiques ou bactériologiques, la chaleur (même si les flammes enveloppent le champ sans y pénétrer, leur rayonnement suffit à brûler ce qui se trouve à l'intérieur), les radiations, etc. Il fonctionne en revanche contre les armes à énergie, les armes choc et les ondes de choc, mais son efficacité est alors réduite de moitié.

CHAMP D'INTERDICTION TOTALE (CHAMP SPHÈRE)

Un champ d'interdiction total est un champ isolant totalement son opérateur. Contrairement au champ de force traditionnel, il est solide sur toute sa surface. Il est toujours de forme sphérique. Il empêche l'intrusion de n'importe quel élément, qu'il s'agisse d'une balle ou d'un microbe. Quand on active un tel champ, et s'il est permanent, il vaut mieux disposer d'une réserve d'air. Un tel champ n'est jamais fluctuant. Sous l'eau, ce champ doit résister à la pression ambiante. Il ne peut donc guère être utilisé à des profondeurs supérieures à 10 fois son niveau, en mètres. Notez qu'il est préférable d'activer le champ avant d'aller dans l'eau car celle-ci n'est pas évacuée de la zone protégée.

La consommation d'énergie des champs d'interdiction totale est exorbitante ; ils nécessitent des batteries spéciales très encombrantes. Sous l'eau, à cause de l'attaque constante de la pression, il est même rare que le champ puisse être maintenu plus de quelques minutes. Ce type de champ est très peu utilisé par des individus car, puisqu'ils sont solides, ils gênent les déplacements (le déplacement est réduit de moitié). De plus, puisqu'ils sont très lourds, il est difficile de les transporter. Les générateurs de champs d'interdiction totale sont donc le plus souvent utilisés pour protéger une zone ou un objet fixe.

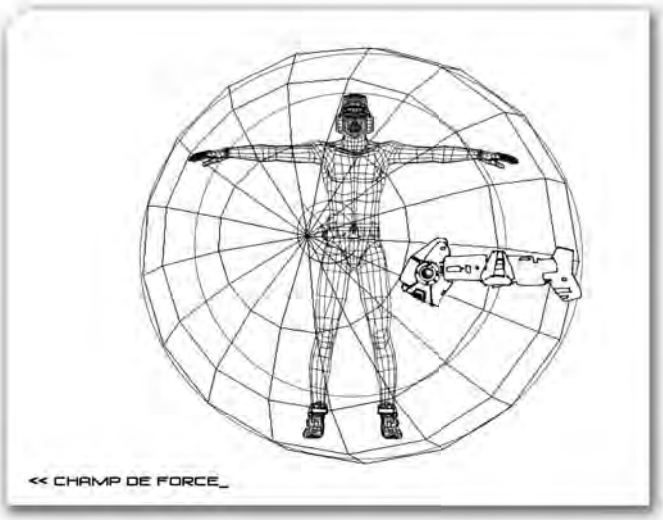
CHAMP D'ÉNERGIE (CHAMP PERSONNEL)

Les champs d'énergie ne marchent que contre les attaques énergétiques. Ils fonctionnent comme des champs de force mais peuvent être franchis librement par tout objet matériel. De plus, ils peuvent affecter les appareils électroniques, que ce soit ceux de véhicules ou ceux d'un engin automatisé. Ceux-ci subissent alors une attaque IEM les forçant à effectuer un Test de panne, avec un malus égal à -1 tous les 5 niveaux de champ (le Blindage électronique offre sa protection normale).

CHAMPS DE DÉFENSE DIVERS

CHAMP D'INTERDICTION DÉFENSIF (CHAMP SPHÈRE)

Cet appareil émet un champ électrique qui inflige 1D6 points de Dommages de Choc de base, +1 point par niveau du champ, à tous les individus au contact.



<< CHAMP DE FORCE_

CHAMPS DE FORCE PORTATIFS			
MODÈLE_	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Champ de force *Oméga*	50 000/niv.*	-5 (1)	V
Champ d'interdiction *Méklon*	80 000/niv.*	-5 (1)	V
Champs d'énergie *Optia 200P*	35 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ d'interdiction défensif	10 000/niv.*	1 (5)	V
Champ d'interdiction offensif	15 000/niv.*	1 (5)	V
Champ d'interdiction passif	20 000/niv.*	1 (5)	V
Champ pacificateur	25 000/niv.*	1 (5)	V
Champ thermique défensif	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Champ thermique offensif	10 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ de froid offensif	10 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ anti-radiation	5 000/niv.*	10 (15)	IV
Champ anti-choc	5 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ anti-explosion	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Champ de perturbation visuelle	15 000	1 (5)	IV
Champ anti-perception	18 000/niv.*	-10 (-5)	V
Champ bouclier	Spécial	5 (10)	V
Analyseur de champ	3 000/niv.*	-5 (1)	IV
** Niveau 25 maximum.*			

CHAMP D'INTERDICTION OFFENSIF (CHAMP SPHÈRE)

Cet appareil émet un champ d'énergie qui inflige 1 point de Dommages physiques par niveau du champ à tous les individus au contact.

CHAMP D'INTERDICTION PASSIF (CHAMP SPHÈRE)

Ce champ crée une zone dans laquelle il est très difficile d'entrer. Un personnage cherchant à pénétrer dans le périmètre de protection doit réussir un Test de Force à chaque Tour de combat, contre le niveau du champ, ou être repoussé à l'extérieur de celui-ci.

CHAMP PACIFICATEUR (CHAMP SPHÈRE)

Cet appareil émet un champ qui affecte directement le cerveau des individus qui s'y trouvent. Il calme les battements du cœur, empêche la libération d'adrénaline, etc. Tout individu qui veut effectuer une action offensive dans ce champ doit réussir un Test de Volonté à chaque Tour de combat, contre le niveau du champ. S'il échoue, il ne peut effectuer aucune action offensive. S'il réussit, il est libre d'agir.

Note : le diamètre de base de ce champ est de 2 mètres, plus 1 m par niveau.

CHAMP THERMIQUE DÉFENSIF (CHAMP SPHÈRE)

Ce champ permet de réduire la chaleur ambiante d'un nombre de degrés pouvant aller jusqu'au triple de son niveau. De plus il fonctionne comme un champ de protection normal contre toutes les attaques dues à la chaleur ou au feu.

CHAMP THERMIQUE OFFENSIF (CHAMP SPHÈRE)

Ce champ agit exactement comme les champs thermiques défensifs, mais contre le froid. De plus, il inflige 1 point de Dommage physique dû au feu par niveau à tous les individus en contact.

CHAMP ANTI-RADIATION (CHAMP SPHÈRE)

Ce champ réduit de son niveau les Dommages dus aux radiations.

CHAMP ANTI-EXPLOSION (CHAMP SPHÈRE)

Ce champ offre une protection contre les effets de toute explosion ou de toute onde de choc.

CHAMP ANTI-CHOC (CHAMP PERSONNEL)

Ce champ protège contre les armes de choc et les armes soniques.

CHAMP DE PERTURBATION VISUELLE (CHAMP PERSONNEL)

Ce champ brouille l'image de son propriétaire, dont le corps semble fluctuer et se déformer continuellement. Cela a pour effet d'empêcher un quelconque adversaire de viser une Localisation précise. L'attaquant subit également un malus de -5 à son Test d'attaque.

CHAMP D'ANTI-PERCEPTION (CHAMP PERSONNEL)

Ce champ extrêmement rare permet de devenir presque invisible. C'est un dispositif de camouflage très performant qui courbe les ondes lumineuses et qui reste efficace même en mouvement. Il n'est pas cumulable avec un revêtement de camouflage. Le niveau du champ agit comme un malus aux Tests de perception (notez cependant qu'en terrain dégagé et bien éclairé, les individus susceptibles de repérer l'utilisateur du champ peuvent bénéficier de bonus très importants).

RUMEUR : CHAMP ANTI-AQUATIQUE

Les rumeurs font état d'une merveille de la technologie généticienne, un champ qui écarte l'eau mais laisse passer tout le reste. Ce serait en fait un générateur de pression neutre amélioré. Néanmoins, personne n'a encore réussi à trouver un générateur de ce type. On suppose de plus qu'un tel champ doit avoir besoin d'une quantité colossale d'énergie pour fonctionner.

CHAMPS BOUCLIERS

Les champs boucliers sont des petits champs qui fonctionnent comme des boucliers conventionnels, permettant de parer les attaques. Un générateur est installé sur l'avant-bras et génère un bouclier circulaire. Contre une attaque à distance, il fonctionne exactement comme un champ de protection normal, en utilisant la règle des boucliers (voir la partie consacrée au combat). Contre une attaque au contact, le bouclier impose un malus au Test d'attaque de l'adversaire, égal à -1 tous les 3 niveaux du champ.

Un champ bouclier peut faire appel aux technologies suivantes : champs de force, champs d'énergie, champs d'interdiction défensifs et offensifs, champs anti-chocs. Son coût par niveau est égal à 25% du coût du champ normal (le niveau maximum reste 25). Il génère un champ ayant la forme et les caractéristiques d'un bouclier de taille moyenne, mais on peut lui donner la forme d'un grand bouclier (ses capacités sont toutefois réduites de 50%).

L'autonomie des champs boucliers dépend de leur Niveau technologique :

- **NTV :** 20 minutes.
- **NTVI :** 30 minutes.
- **NTVII :** 40 minutes.

ANALYSEUR DE CHAMP

Cet appareil permet de détecter le moment où un champ de protection fluctuant s'ouvre, et donc d'augmenter ses chances de franchir les défenses de l'adversaire. Le niveau de l'appareil indique la probabilité qu'une attaque ignore la protection d'un champ fluctuant, en pourcentage (lancez 1D100 pour chaque attaque). Le système doit forcément être couplé à une arme commandée par ordinateur, car un humain ne peut pas réagir assez vite (l'arme peut toutefois être transportée : l'utilisateur se contente de la braquer contre l'adversaire en choisissant ou non de laisser l'ordinateur agir). De plus, ce système ne peut être appliqué aux engins automatisés, comme les torpilles ou les missiles.

DRONES

« Le problème avec ces drones de combat, c'est que, un, ils sont plutôt rapides, deux, ils n'ont pas besoin de dormir, et trois, ils sont insensibles aux pots-de-vin. En plus, je veux pas dire, mais ils nous piquent not' boulot, ces salauds-là ! »

-- Lievin Desani, mercenaire au chômage_

Les drones sont des petits engins reliés à un « centre de commande », un ordinateur central capable de lui faire exécuter des tâches prédéfinies. Comme on peut s'en douter, les drones sous-marins sont très fréquents dans l'univers de **Polaris**. Les pilotes d'armures utilisent notamment des drones de transport, pour accroître l'équipement qu'ils peuvent emmener avec eux. Il existe aussi des drones pouvant fonctionner à l'air libre, et même des drones multi-milieux.

Note : les appareils présentés ici sont des modèles moyens. Le MJ peut s'il le souhaite faire intervenir des modèles présentant d'autres caractéristiques dans ses scénarios, ou bien d'autres types de drones. L'univers de **Polaris** comporte par ailleurs d'autres machines autonomes – les robots azuréens ou généticiens, les androïdes de l'Alliance polaire, etc. –, qui seront toutefois abordés dans de futurs suppléments.

GESTION DES DRONES

CONTRÔLE DES DRONES

Les drones peuvent être autonomes ou commandés à distance. Les drones autonomes sont dirigés par leur centre de commande, leurs programmes internes leur servant de « Compétences » lorsqu'il faut connaître leurs chances de réussite pour telle ou telle action. Notez que les drones autonomes ne savent pas « improviser » : ils n'accomplissent que les actions pour lesquelles ils ont été conçus. Dans la plupart des cas, les drones peuvent par ailleurs être directement commandés par un opérateur, qui en prend le contrôle via l'interface du centre de commande. **Le personnage doit alors utiliser sa Compétence *Télépilotage*, qui est considérée comme une Compétence limitative agissant éventuellement sur le niveau des programmes habituels du drone.** S'ils ne reçoivent pas d'ordres particuliers, les drones restent autour de leur opérateur ou dans le périmètre qui leur est assigné par l'unité centrale.

Note : pour pirater un drone, il faut prendre le contrôle de leur centre de commande.

SOURCE D'ÉNERGIE

Les drones peuvent être alimentés en énergie par différents moyens :

- **Batterie :** la plupart des petits drones sont alimentés par des batteries, leur garantissant une certaine autonomie avant de devoir être rechargées.
- **Ombilical :** un câble ombilical relié à un générateur externe fournit l'énergie nécessaire à la machine, ce qui lui assure normalement une autonomie quasi illimitée (tant que le générateur fonctionne).
- **Émission d'énergie :** par le biais de capteurs et de bornes-relais, les drones sont alimentés en énergie par un générateur externe, sans ombilical.

MODE DE DÉPLACEMENT

Les machines peuvent utiliser n'importe quel système de propulsion : roues ou chenilles, pattes mécaniques, propulseurs à tuyères ou à hélices, réacteurs, etc. Les drones volants sont très souvent dotés d'un dispositif de déplacement magnétique, qui leur permet de flotter dans les installations, tant qu'il y a du métal. Certains utilisent aussi des turbines verticales. Les drones azuréens et généticiens se servent eux d'un dispositif de contrôle de la gravité…

INTÉGRITÉ DES DRONES

À l'instar des autres appareils, les drones possèdent aussi un niveau d'Intégrité et peuvent être sujets à un Test de panne. Ils sont soumis à l'ensemble des règles concernant les pertes d'Intégrité, les réparations, etc. Ils sont notamment vulnérables aux attaques par impulsions électromagnétiques (IEM), même si beaucoup d'entre eux disposent d'un Blindage IEM (voir **Équipement électronique**, page 282).

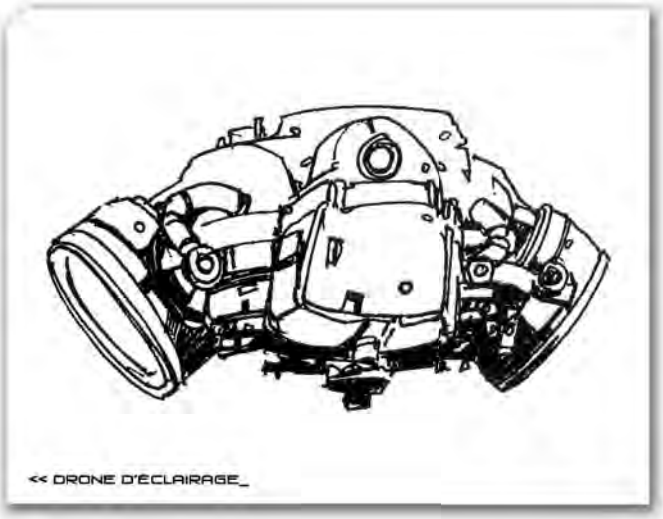
BLINDAGE

Certains drones possèdent un niveau de Blindage, qui agit tout simplement comme une armure : cette valeur doit être retranchée des Dommages physiques subis par l'appareil.

DRONES COURANTS

CENTRE DE COMMANDE DE DRONES

Cet appareil gère des drones autonomes, ou permet à un opérateur de les commander à distance. Chaque niveau permet de commander un drone.



<< DRONE D'ÉCLAIRAGE_

DRONE D'ÉCLAIRAGE

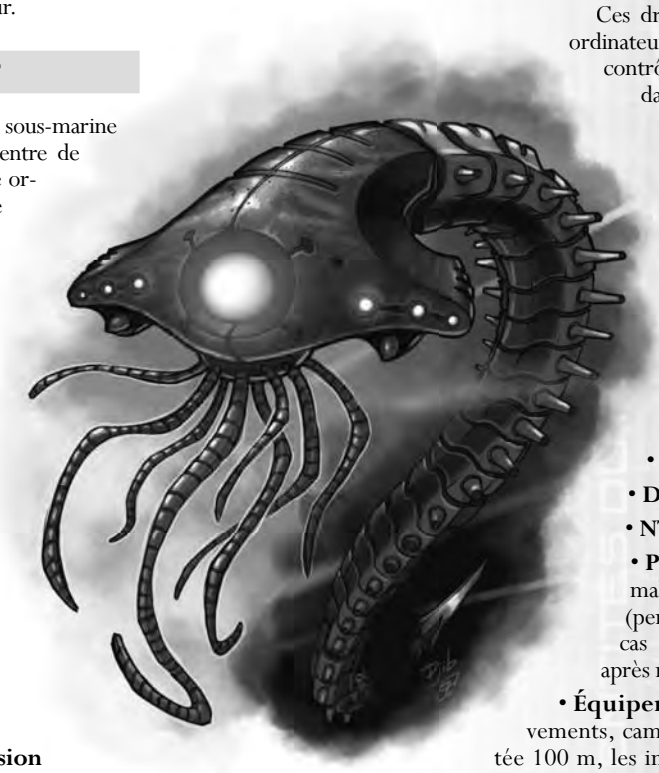
Équipés de puissants projecteurs, ces drones sont fréquemment utilisés par les équipes d'exploration.

- **Coût :** 118 000 sols
- **Poids :** 45 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 12 heures
- **Profondeur max. :** 6 000 m.
- **Disponibilité (M. noir) :** 5 (10)
- **NT :** III
- **Programmes :** -
- **Équipement spécial :** projecteurs.
- **Déplacement :** 30 m/Tour.

DRONE DE COMBAT

Ce drone, qui existe en version sous-marine ou terrestre, est contrôlé par un centre de commande mais possède son propre ordinateur de tir. En combat, ce drone est considéré comme une cible de petite taille (-3 pour toucher), et n'a qu'une seule Localisation, avec un nombre de cases de blessures équivalent à celui du Corps (la Résistance aux dommages peut être calculée en multipliant l'Intégrité actuelle de l'appareil par deux, et en se référant au tableau correspondant, dans le chapitre **Trait des personnages**, page 112).

- **Coût :** 160 000 sols
- **Poids :** 30 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 10 heures
- **Profondeur max. (version sous-marine) :** 8 000 m.
- **Disponibilité (M. noir) :** -5 (1)
- **NT :** IV
- **Programmes :** Détection visuelle/infrarouge 15, Tir 15, Esquive 10 (utilisé pour éviter d'être touché au contact, ou pour se mettre à couvert).
- **Équipement spécial :** Blindage 15, Blindage IEM 3, senseurs optiques avec infrarouge, sonar actif et passif (500 m) ou Radar (1 km), lance dard léger (Dommages 3D10, munition 70) ou pistolet-mitrailleur lourd (Dommages 3D10+3, munitions 100).
- **Déplacement :** 30m/Tour (version sous-marine), 50 m/Tour (version terrestre).



DRONE DE SURVEILLANCE

Ces drones sont directement reliés aux ordinateurs de surveillance du poste de contrôle des services de sécurité situés dans le secteur où ils se trouvent. Ce sont des petites sphères noires, flottant dans les airs grâce à un champ magnétique ou une petite turbine. Bien que ces drones soient autonomes, un opérateur peut en prendre le contrôle en cas de besoin.

- **Coût :** 40 000 sols
- **Poids :** 25 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 12 heures
- **Profondeur max. :** -
- **Disponibilité (M. noir) :** -10 (1)
- **NT :** IV
- **Programmes :** Détection d'anomalies sonores et/ou visuelles 15 (permet d'avertir le poste central en cas de cris, d'actes de violence, ou après repérage d'un individu recherché).
- **Équipement spécial :** capteur de mouvements, caméra et Micro directionnels (portée 100 m, les images et le son sont directement analysés dans le poste de contrôle), haut-parleur.
- **Déplacement :** 50 m/Tour.

DRONES ET INITIATIVE

Les drones autonomes agissant en combat n'ont pas d'Initiative, mais réagissent immédiatement en fonction des actions des individus identifiés comme ennemis. Ainsi, un drone de combat équipé d'un détecteur de mouvement attaquera automatiquement à chaque fois qu'un personnage effectuera une action dans son périmètre de détection (l'appareil doit toutefois « acquérir » sa cible grâce à un Test basé sur le niveau du programme de détection). Les personnages dirigeant un drone à distance agissent à leur Initiative normale.

DRONE DÉTECTEUR

Les drones détecteurs peuvent être équipés de différents appareils selon leur mission. Ils peuvent servir à détecter des formes de vie, des métaux, des armes cachées, des composants chimiques, etc. Ils sont souvent prévus pour pouvoir se déplacer dans n'importe quel milieu.

- **Coût :** 90 000 sols
- **Poids :** 40 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 10 h
- **Profondeur max. :** 12 000
- **Disponibilité (M. noir) :** 5 (10)

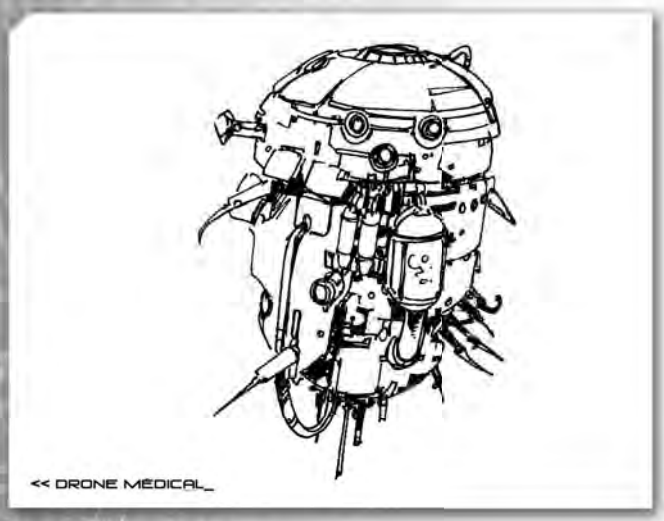
DRONES						
MODÈLE_	**Niveau**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Centre de commande de drones • ***Cerebra A23***	6	6 000	5 (10)	2 kg	III	Trinicom
Centre de commande d'unité micro/nano-drones • ***CCU X12***	-	6 000	-5 (1)	1 kg	IV	Trinicom

- **NT :** IV
- **Programmes :** Détection et analyse variées (niveau 15), en fonction de la mission.
- **Équipement spécial :** détecteurs et analyseurs variés en fonction de la mission, Blindage 5, Blindage électronique 3, Blindage IEM 2.
- **Déplacement :** 20 m/Tour.

DRONE MÉDICAL

Le *Magiar 45* est certainement l'un des meilleurs drones médicaux existants. Il est utilisé dans presque tous les hôpitaux qui ont pu se l'offrir. Il se déplace sur champ magnétique, pour les modèles flottants, ou à l'aide de quatre pattes mécaniques.

- **Coût :** 528 000 sols
- **Poids :** 40 kg
- **Source d'énergie :** ombilical ou batterie
- **Autonomie :** 24 h (batterie)
- **Profondeur max. :** -
- **Disponibilité (M. noir) :** 1 (5)
- **NT :** IV
- **Programmes :** Analyse médicale 15, Premiers soins 15, Chirurgie 15.
- **Équipement spécial :** Blindage IEM 3, tous les instruments médicaux et chirurgicaux nécessaires.
- **Déplacement :** 10 m/Tour.

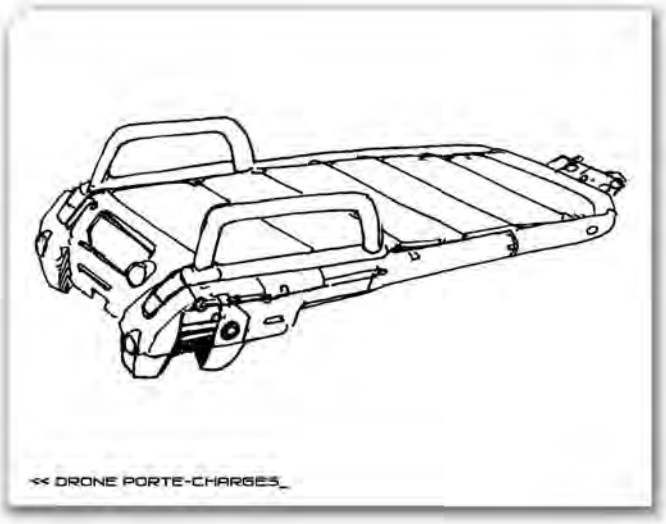


<< DRONE MÉDICAL_

DRONE PORTE-CHARGES

Ce drone (qui ne peut être utilisé sous l'eau) est une grande plateforme équipée d'un champ magnétique, permettant de déplacer des charges assez lourdes. Il est même pourvu d'un petit bras mécanique pour charger les bagages. Ce modèle peut porter jusqu'à 1 tonne de marchandises.

- **Coût :** 128 000 sols
- **Poids :** 200 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 20 heures
- **Profondeur max. :** -
- **Disponibilité (M. noir) :** 10 (10)
- **NT :** IV
- **Programmes :** -
- **Équipement spécial :** bras mécanique (Force 40).
- **Déplacement :** 15 m/Tour.



<< DRONE PORTE-CHARGES_

DRONE PROPULSEUR

Ce drone est en fait un propulseur qui se fixe dans le dos d'un plongeur (turbine) ou d'un individu en armure de surface (réacteur). Il se sépare sur une simple commande et attend patiemment de nouvelles instructions. Le modèle ci-dessous est un modèle sous-marin classique.

- **Coût :** 198 000 sols
- **Poids :** 100 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 3 heures
- **Profondeur max. :** 8 000 m.
- **Disponibilité (M. noir) :** 5 (10)
- **NT :** III
- **Programmes :** -
- **Équipement spécial :** -
- **Déplacement :** 40 m/Tour.

DRONE-SABRE

Ces petites sphères se déplacent grâce à un champ magnétique. Dès qu'elles repèrent une cible, elles font jaillirent deux lames de leur corps et foncent sur elle. En combat, ce drone est considéré comme une cible de très petite taille (-5 pour toucher), et n'a qu'une seule Localisation, avec un nombre de cases de blessures équivalent à celui d'un Bras (la Résistance aux dommages peut être calculée en multipliant l'Intégrité actuelle de l'appareil par deux, et en se référant au tableau correspondant, dans le chapitre **Trait des personnages**).

- **Coût :** 250 000 sols
- **Poids :** 5 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 4 h
- **Profondeur max. :** -
- **Disponibilité (M. noir) :** -5 (1)
- **NT :** IV
- **Programmes :** Détection visuelle/infrarouge 15, Attaque 15, Esquive 15 (utilisé pour éviter d'être touché au contact).
- **Équipement spécial :** Blindage 7, Blindage IEM 1, senseurs optiques avec infrarouge, lames rétractables (Dommages 2D10+3, possibilité de passer à 3D10+3 si la victime est trop résistante : les lames sont chauffées à blanc et la sphère attaque avec plus de vitesse, mais son autonomie est alors réduite de 15 minutes par attaque à cause de l'énergie supplémentaire nécessaire).
- **Déplacement :** 50 m/Tour.

DRONE SONAR

Ces drones utilisent des sonars soit actifs, soit passifs, et passent leur temps à tenter de capter un signal sous-marin. Ils sont très utiles pour des plongeurs qui ne veulent pas rester les yeux rivés sur leurs détecteurs, ou par un navire dissimulé se servant de ce drone comme leurre. Dès qu'un contact est établi, le drone communique automatiquement l'information et les résultats de son analyse.

- **Coût :** 28 000 sols
- **Poids :** 12 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 12 heures
- **Profondeur max. :** 10 000 m.
- **Disponibilité (M. noir) :** 5 (10)
- **NT :** III
- **Programmes :** Analyse sonar 15.
- **Équipement spécial :** sonar actif/passif, communicateur.
- **Déplacement :** 40 m/Tour.

DRONE TRADUCTEUR

Cette petite sphère de 10 cm de diamètre est souvent utilisée par les diplomates. Elle flotte au-dessus de leur épaule et traduit simultanément toutes formes de langages connus. Le drone est commandé par une interface placée dans un petit boîtier, que l'on porte à la ceinture. Il n'est pas réactif et doit donc être activé pour traduire. Selon son Niveau technologique, il se maintient en l'air soit par une micro-turbine, soit par magnétisme, soit encore par contrôle de la gravité.

- **Coût :** 60 000 sols
- **Poids :** 1 kg
- **Source d'énergie :** batterie
- **Autonomie :** 10 heures
- **Profondeur max. :** -
- **Disponibilité (M. noir) :** 1 (5)
- **NT :** IV
- **Programmes :** Multi-langages 15 (le MJ peut toutefois donner un bonus aux langues les plus communes, et un malus aux langues rares et/ou anciennes).
- **Équipement spécial :** -
- **Déplacement :** -



MICRO-DRONES ET NANO-DRONES

Les micro et nano-drones sont de tout petits drones de la taille d'une tête d'épingle pour les premiers, et trop petits pour être visibles pour les seconds (quand ils sont très nombreux, on ne voit qu'une vague nuée argentée). En règle générale, les essaims de micro/nano-drones ne sont affectés que par les attaques IEM ou par les armes affectant une zone.

CENTRE DE COMMANDE D'UNITÉ MICRO/NANO-DRONES

Chaque centre de commande ne peut contrôler qu'un seul type de micro/nano-drones. Ces centres sont souvent dotés d'un programme réactif pour agir automatiquement. Ils ont la forme de petits boîtiers qui se portent généralement à la ceinture.

NANO-DRONES CHIRURGICAUX

Les nano-drones chirurgicaux sont, le plus souvent, contenus dans des petites canules fixées au Centre de commande. En cas de blessure, ils se libèrent en nuée et vont traiter la blessure. Ils nettoient la plaie, la cautérisent, stoppent les hémorragies, etc.

- **Coût :** 48 000 sols
- **Disponibilité (M. noir) :** -5 (1)
- **NT :** IV
- **Programmes :** Premiers soins 15, Chirurgie 10.
- **Déplacement :** -

NANO-DRONES DE COLMATAGE

Dès qu'une brèche d'intégrité est repérée dans une armure, les nano-drones de colmatage se précipitent dessus pour la colmater. Ils remplacent alors la matière manquante pour combler les vides, et deviennent inertes. Ces nano-drones ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois.

- **Coût :** 28 000 sols/point d'Intégrité restauré (maximum 5).
- **Disponibilité (M. noir) :** -5 (1)
- **NT :** V
- **Programmes :** -
- **Déplacement :** -

MICRO-DRONES EXPLOSIFS

Les micro-drones explosifs se regroupent sur une cible et libèrent une décharge d'énergie de manière plus ou moins diffuse, au choix de l'utilisateur. Contre une cible résistante ou disposant d'une protection isolée, les micro-drones explosifs peuvent être concentrés en un point précis, et infligent alors 5D10 points de Dommages. Contre une cible qui ne dispose pas de protection isolée, ou que l'on veut simplement blesser, les micro-drones se déposent sur 2 Localisations au hasard et infligent 2D10 points de Dommages en ignorant la moitié de l'armure. Après l'attaque, les micro-drones sont détruits.

- **Coût :** 20 000 sols/charge.
- **Disponibilité (M. noir) :** -5 (1)
- **NT :** V
- **Programmes :** -
- **Déplacement :** 20 m/Tour.

MICRO-DRONES DE RÉPARATION

Ces micro-drones interviennent en cas de panne, et permettent à un appareil de récupérer les points d'Intégrité perdus à la suite de cette panne. Ils sont ensuite inutilisables.

- **Coût :** 3 000 sols/point d'Intégrité restauré (maximum 5).
- **Disponibilité (M. noir) :** -5 (1)
- **NT :** V
- **Programmes :** -
- **Déplacement :** -

<< ARMURES MÉCANISÉES_



« Des fois, je me dis que les mutants hybrides ont vraiment de la chance. Les vrais, bien sûr, pas ces horribles techno-hybrides hégémoniens. T'imagines un peu, pouvoir aller sous l'eau sans avoir besoin d'utiliser d'armure ? Nous, on est toujours à l'étroit, et dépendant de tout un tas de trucs électroniques qui tombent toujours en panne au plus mauvais moment. Et puis quand ils ont envie de satisfaire un petit besoin naturel, ils peuvent tout lâcher dans la flotte, ni vu, ni connu. Hier, mon système hygiénique est tombé en panne. J'te dis pas l'odeur… »

-- Lars Amrak, mineur de fond_

GESTION DES ARMURES_

Dans cette partie, le terme « armure(s) » (ou « exo-armures ») désigne exclusivement les *armures mécanisées*, des engins humanoïdes lourds, blindés et isolés, dont les mouvements sont assurés par un exosquelette. Ne les confondez pas avec les « armures » plus communes, telles que les gilets pare-balles ou les tenues de sécurité décrites dans la partie **Équipement**. Techniquement, les armures mécanisées sont considérées comme des véhicules à part entière : elles partagent donc quelques règles en commun avec les navires et les véhicules plus conventionnels, décrits page 348 et plus.

À PROPOS DES ARMURES MÉCANISÉES

TYPES D'ARMURES

Il existe plusieurs types d'armures, en fonction du milieu dans lequel elles sont censées évoluer :

Exo-armures sous-marines : les armures uniquement sous-marines sont assez répandues, mais concernent généralement les tenues les plus lourdes, avec lesquelles il est difficile d'évoluer à l'air libre. Les armures les plus lourdes sont le plus souvent stockées dans un compartiment spécial, donnant directement sur l'eau. Le pilote y entre par un sas hermétique, que l'on referme avant d'ouvrir un panneau donnant sur l'extérieur. On peut aussi utiliser des grues pour mettre à l'eau une armure ou l'en extraire, ce qui est fréquent avec les armures massives.

Exo-armures de Surface : il existe peu d'armures uniquement conçues pour la Surface. Ce sont, le plus souvent, des armures hybrides, capables d'évoluer aussi bien en extérieur que sous l'eau. Les soldats évoluant dans les souterrains ou sur les terres dévastées peuvent également opter pour des tenues plus classiques, isolées. Les armures exclusivement externes

n'ont pas les mêmes contraintes que les armures sous-marines (ou hybrides). Elles sont donc généralement plus petites et moins volumineuses et présentent des formes plus fluides. Ces armures restent généralement isolées et étanches et peuvent même être équipées d'un dispositif amphibie, qui leur permet de s'aventurer à quelques dizaines de mètres sous l'eau.

Exo-armures hybrides : ce sont des armures assez courantes (la plupart des armures sont des armures hybrides) puisque les habitants des stations sont souvent amenés à évoluer à la fois dans l'eau et à l'air libre. On privilégie nettement les armures légères ou moyennement encombrantes pour les tenues hybrides.

Exo-armures atmosphériques : seules les armures les plus légères peuvent être utilisées dans les airs.

Exo-armures spatiales : ces armures sont assez rares et généralement très légères, les combats dans l'espace étant relativement peu fréquents. On a encore souvent recours aux bonnes vieilles combinaisons spatiales.

Exo-armures industrielles : ces exo-armures massives sont en général conçues pour un milieu et un usage très spécifique.

Les armures sous-marines sont construites en fonction de la profondeur qu'elles peuvent atteindre. Se servir en Surface d'une armure prévue pour fonctionner à -15 000 mètres afin de bénéficier de sa protection est rarement une bonne idée, à cause des pénalités que cela engendre. La plupart des armures existantes sont prévues pour fonctionner à des profondeurs n'excédant pas 4 000 mètres. Celles qui permettent d'évoluer à plus de 10 000 mètres sont extrêmement rares et coûteuses. La plupart du temps, les personnages auront accès à des armures permettant de descendre à des profondeurs n'excédant pas 6 000 mètres. De plus, pour un aventurier ou un explorateur, il est préférable d'utiliser les armures les plus légères possible, puisqu'il sera souvent nécessaire de quitter le milieu liquide.

Note : une armure conçue pour un certain milieu est difficilement utilisable dans un autre. L'utilisateur ne peut que se déplacer à l'Allure lente et ne peut pas effectuer d'actions physiques importantes (sauter, esquiver, etc.).

CATÉGORIES D'ARMURES

Les armures peuvent également être classées en fonction de leur gabarit. Il existe neuf catégories d'armures : exo-alpha, exo-0 à exo-6, jusqu'à exo-oméga, les plus lourdes.

Armures légères (exo-alpha et exo-0) : Ces armures sont le plus souvent constituées de pièces qui s'enfilent une à une. Elles peuvent être revêtues en 10 Tours de combat et on peut les retirer en 5 Tours. Un système d'urgence permet également de les retirer en un seul Tour, mais dans ce cas, l'armure subit 2D10 points de Dommages, localisés au hasard (ne pas tenir compte du Blindage). Ces gabarits légers sont idéaux pour les armures atmosphériques, de Surface ou hybrides.

- **Exo-alpha (taille moyenne : environ 1,80 m) :** ce sont les armures les plus légères, généralement conçues avec une épaisseur de coque minimale.
- **Exo-0 (env. 1,90 m) :** ce sont des armures très fines, offrant peu d'espace intérieur. Elles sont moulés très près du corps et ressemblent plus à une tenue de plongée rigide qu'à une armure mécanisée. Les plus légères peuvent même être portées sans exosquelette et avec une source d'énergie limitée.

Armures moyennes (exo-1 à exo-3) : constituées d'une seule pièce, ce sont les armures les plus communes. Elles sont rarement utilisées avec une propulsion atmosphérique et sont le plus souvent réservées pour l'usage hybride ou de Surface. La partie arrière ou avant s'ouvre pour permettre l'accès ou pour pouvoir s'en extraire en 3 Tours de combat. Si cet accès est bloqué, un système de sécurité permet de démembrer l'armure : dans ce cas, elle subit 2D10 points de Dommages, localisés au hasard (ne pas tenir compte du Blindage).

- **Exo-1 (env. 2,20 m) :** ces armures sont souvent utilisées à l'air libre, car elles restent assez légères tout en offrant une bonne protection. Ici, le pilote n'occupe plus tout l'espace interne comme dans les catégories plus légères : les mains et les pieds de l'armure sont robotisés, (sauf pour les armures exclusivement de surface, qui sont généralement plus petites et comparables aux exo-0 sous-marines).
- **Exo-2 (env. 2,50 m) et exo-3 (env. 2,80 m) :** ces armures, qui commencent à être massives, présentent des formes plus arrondies et bulbeuses, par rapport aux armures plus légères. À partir de cette catégorie, les mains, les avant-bras, les chevilles et les pieds de l'armure sont souvent robotisés (sauf dans les exo-2 de Surface, comparables dans ce cas aux exo-1 sous-marines).

Armures lourdes (exo-4, env. 3,30 m) : ces armures imposantes ne sont généralement employées que sous l'eau. Certaines peuvent être hybrides, mais elles consomment tellement d'énergie que c'est assez rare.

Armures massives (exo-5 à exo-oméga) : ces énormes armures sont également conçues en priorité pour le milieu sous-marin. Contrairement aux catégories précédentes, elles possèdent un véritable poste de pilotage, auquel on accède par un sas, situé en haut, en bas, devant ou derrière l'engin, selon les modèles. De fait, ces engins ne sont plus vraiment considérés comme des exo-armures classiques, mais plutôt comme des véhicules légers. En combat, il faut donc disposer d'armes pouvant affecter les véhicules légers pour espérer stopper ces engins.

- **Exo-5 (env. 3,90 m) et exo-6 (env. 4,50 m) :** à partir de cette catégorie, les armures sont plus proches des machines industrielles que des armures de plongée. Le pilote est confiné dans le torse de l'armure, dont les bras et les jambes sont entièrement robotisés. Mis à part le compartiment du pilote, elles offrent toutefois peu d'espaces vides.
- **Exo-oméga (env. 4,60 m et plus) :** ces armures imposantes sont lourdes, très lentes et sont principalement utilisées sur les chantiers ou comme plates-formes de tir.

GABARIT DU PILOTE

Dans la plupart des cas, **les armures moyennes et lourdes** peuvent être réglées pour accepter les gabarits humains moyens. Si un personnage a un gabarit qui sort de l'ordinaire, il devra sans doute trouver une armure adaptée à ses mensurations (et sans doute plus rare et/ou plus chère, au gré du MJ). **Les armures légères**, au contraire, ne peuvent pas être réglées et sont prévues pour un certain gabarit. Cependant, on trouve assez facilement des engins de tailles variées, ce qui ne change généralement rien à la rareté du matériel. En cas de doute (armure trouvée, marchand au stock peu étendu, etc.), il est possible de soumettre le personnage qui désire utiliser l'armure à un Test de Chance (avec un modificateur plus ou moins élevé selon la situation), pour savoir si le matériel est à sa taille. Ici aussi cependant, si le gabarit du personnage sort de l'ordinaire, il faudra sans doute trouver une armure sur mesure. **Quant aux armures massives**, elles sont généralement assez grandes pour convenir à n'importe quel gabarit humain.

ÉLÉMENTS DE L'ARMURE

Contrairement aux règles concernant les personnages, la gestion des armures n'utilise pas de Localisations physiques (la « Tête », le « Corps », les « Bras »…), mais un système plus global. Les Dommages peuvent toutefois avoir des effets sur les différentes fonctions de l'armure ou sur des types d'équipement particuliers. Dans ces règles, nous considérons qu'une armure est constituée des éléments suivants :

- **La Structure** représente la résistance et l'état général de la coque, du blindage et de la charpente interne de l'armure. C'est l'élément le plus directement exposé aux Dommages.

- **L'Exosquelette**, qui équipe la plupart des armures, permet au pilote de manœuvrer l'armure, de bouger et de se déplacer, grâce à des muscles artificiels et toute une batterie de câblages contrôlés par des circuits électroniques.
- **Le Générateur** est la source d'énergie nécessaire aux divers systèmes de l'armure.
- **Les Systèmes auxiliaires** composent l'équipement de l'armure : supports vitaux, ordinateurs, senseurs, systèmes électroniques divers, etc.
- **L'Armement** d'une armure est composé de tous les systèmes d'attaque et de défense actifs et passifs.

ARMURES ASSISTÉES

Les armures de catégorie exo-alpha et exo-0 (et quelques rares exo-1), sont assez légères pour être portées sans l'assistance d'un exosquelette. Dans ce cas ce ne sont plus des *armures mécanisées*, mais des *protections simples*, comparables aux armures de sécurité (voir **Armures et protections simples**, chapitre **Équipement**). Question règles, vous pouvez d'ailleurs les traiter comme telles.

Ces armures peuvent toutefois être équipées d'un exosquelette d'assistance plus léger (on parle généralement d'armure assistée ou semi-mécanisée), qui ne fait qu'aider l'utilisateur à supporter le poids de l'armure. Les armures de sécurité les plus lourdes sont souvent équipées d'un tel mécanisme. Créés à l'origine pour aider les soldats passant leur vie entre le milieu liquide et la Surface, ces exosquelettes se sont en effet peu à peu répandus. Les plus légers peuvent être complètement intégrés à des tissus souples, grâce à leur structure très fine. Dans tous les cas, on n'utilise pas la Compétence *Manœuvre d'armure*.

ATTRIBUTS DES ARMURES

Les armures sont définies par un certain nombre d'Attributs, qui permettent de mesurer leurs capacités et leurs possibilités.

RÉSISTANCE AUX DOMMAGES

Tout comme les personnages, les armures aussi possèdent une Résistance aux Dommages, qui agit sur la somme de points de Dommages subit. Ce modificateur dépend de la catégorie de l'armure :

- **Exo-alpha :** +0
- **Exo-0 :** -1
- **Exo-1 :** -2
- **Exo-2 :** -3
- **Exo-3 :** -4
- **Exo-4 :** -5
- **Exo-5 :** +6 (à l'échelle des Véhicules légers)
- **Exo-6 :** +5 (idem)
- **Exo-oméga :** +4 (idem)

BLINDAGE

Le Blindage (BLD) représente la protection dont bénéficie l'armure. Sa valeur est retranchée aux dommages subis.

Note : la grande majorité des armures mécanisées et des véhicules disposent d'une valeur de Blindage, même les engins civils qui ne disposent pas de véritables plaques blindées ; rappelons en effet que la plupart des véhicules de l'univers de **Polaris** sont conçus pour résister aux pressions sous-marines ou aux terribles conditions de la Surface. Dans une certaine mesure, le Blindage représente donc aussi la résistance de la structure interne et de la coque de l'engin.

VITESSE

La Vitesse (VIT) représente la rapidité de déplacement de l'armure. Notez que les armures peuvent posséder plusieurs moyens de déplacement correspond aux systèmes de propulsion dont elles sont dotées, et donc plusieurs Attributs Vitesse (c'est le cas notamment des armures amphibies). Cet Attribut est comparable à l'Agilité et aux Compétences *Athlétisme* et *Hybride* des êtres humains et des créatures, lorsqu'il s'agit de déterminer leur capacité de déplacement (voir le chapitre **Combat**, section **Déplacements et mouvements**, page 220). Dans les tableaux indiquant les vitesses de déplacement au sol et sous l'eau, utilisez simplement la Vitesse pour déterminer le nombre de mètres pouvant être parcourus en un Tour de combat par un individu en armure mécanisée. Sous l'eau, le déplacement des armures mécanisées est déterminé dans la colonne « Techno-hybride ».

Note : certaines armures peuvent être équipées d'un puissant propulseur dorsal, leur permettant d'atteindre des vitesses très importantes. Dans ce cas, le propulseur possède lui aussi sa propre valeur de Vitesse, mais celle-ci correspond à l'échelle des Véhicules légers (voir la partie **Navires et véhicules**).

EXO-FORCE ET MODIF. DE DOMMAGES

L'Exo-Force (EXF) représente tout simplement la puissance physique qu'un exosquelette peut déployer, tout à fait comparable à l'Attribut Force d'un personnage (mais totalement indépendant de celui-ci : le pilote ne fait que guider les membres de l'armure). Évidemment, la puissance d'un exosquelette n'est absolument pas comparable avec celle d'un simple humain, et fait intervenir des niveaux beaucoup plus élevés.

Cet Attribut permet également de calculer le bonus aux Dommages en combat au contact. À l'échelle humaine, la formule utilisée est la même que celle des personnages, mais jusqu'au niveau 100. Au-delà, l'armure crée automatiquement des Dommages massifs à l'échelle humaine. D'autre part, à partir du niveau 50, l'armure est capable de créer des Dommages à l'échelle des Véhicules légers. La table de l'Exo-Force se trouve en **Annexe** page 402.

MALUS D'INITIATIVE

Il est assez difficile pour un personnage manœuvrant une armure mécanisée d'être aussi réactif qu'un personnage totalement libre de ses mouvements. Pour refléter cela, **chaque armure possède un malus d'Initiative, qui agit au début du Tour de combat sur le niveau d'Initiative du personnage.** L'importance du malus est directement liée à la taille et/ou au degré de technologie de l'engin : une armure légère de dernière génération sera ainsi toujours plus facile à manœuvrer qu'une vieille armure lourde d'extraction minière…

Note : lorsque l'armure est utilisée dans un milieu différent du milieu pour lequel elle a été conçue (exemple : une armure sous-marine utilisée à l'air libre), le malus d'Initiative est doublé.

COMBAT ET ACTIONS EN ARMURE

Puisqu'il intervient à l'échelle humaine, le déroulement d'un combat en armure mécanisée ne diffère globalement en rien d'un combat normal. Il y a toutefois quelques petites subtilités, rappelées ici.

INITIATIVE

Vous pouvez utiliser la règle optionnelle concernant l'Initiative des combattants en armure mécanisée. Isolés de l'extérieur, les pilotes doivent apprendre à réagir aux menaces en prenant en compte les limitations de leur appareil. Pour déterminer leur Initiative, comparez les niveaux de Réaction et de *Manœuvre d'armure* du personnage, et prenez le plus bas niveau des deux.

D'autre part, les armures mécanisées imposent également un malus d'Initiative au personnage. Si jamais l'Initiative d'un personnage est réduite à 0 ou moins, son action est reportée au prochain Tour de combat (le personnage agit alors en premier).

INTÉGRITÉ DES ÉLÉMENTS DE L'ARMURE (OPTIONNEL)

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les règles d'Intégrité pour gérer l'état général et l'usure des divers éléments de l'armure, comme les autres pièces d'équipement (voir **Intégrité du matériel**, dans la partie consacrée à l'équipement, page 273) :

La Structure, l'Exosquelette et le Générateur sont chacun définis par un niveau d'Intégrité spécifique, comme s'il s'agissait d'une pièce d'équipement unique. Comme d'habitude, du matériel de mauvaise qualité ou d'occasion peut écoper d'un niveau d'Intégrité plus ou moins bas, tandis que de l'équipement en excellent état (et/ou issu d'une haute technologie) peut éventuellement posséder un niveau supérieur à 20. Ainsi, par exemple, il est tout à fait possible de trouver une armure équipée d'un générateur neuf (Intégrité du Générateur : 20), mais qui possède par ailleurs un Exosquelette fatigué (Intégrité 15) et une Structure en assez mauvais état (Intégrité 10). Des pertes d'Intégrité trop importantes finissent par rendre l'armure moins efficace (voir **Effets des incidents et des pertes d'Intégrité**, page 327).

Chaque Système auxiliaire et chaque pièce d'Armement possèdent leur propre niveau d'Intégrité. Ils sont alors gérés comme n'importe quelle pièce d'équipement, en suivant les règles habituelles d'Intégrité exposées dans la partie **Équipement**.

Note : n'oubliez pas la différence entre l'Intégrité *actuelle*, qui peut diminuer à la suite de Dommages subis, mais qui peut être réparée, et l'Intégrité *maximum*, qui représente l'usure du matériel et au-delà de laquelle aucune réparation n'est possible.

USURE ET PERTE D'INTÉGRITÉ SUR LES ARMURES (OPTIONNEL)

Comme tout matériel, les armures peuvent perdre des points d'Intégrité, si elles ne sont pas entretenues correctement, ou utilisées dans des conditions d'utilisation peu appropriées. N'hésitez pas à vous reporter à la section **Usure et détérioration du matériel**, chapitre **Équipement**, pour plus d'informations sur le sujet. Quand le MJ estime qu'une perte d'Intégrité est inévitable, il peut soit choisir lui-même l'élément touché (Structure, Exosquelette, etc.) en fonction de la situation, soit la déterminer au hasard par un jet sur la table de localisation des incidents (voir **Gestion des Dommages**, page 326).

ACTIONS

Rappelons d'abord que lors de la résolution des Actions, le niveau de la Compétence *Manœuvre d'armur*e (avec la spécialité appropriée) limite notamment le niveau des Compétences de combat, ainsi que toute autre Compétence servant à accomplir une action physique. Un personnage en armure mécanisée ne peut par ailleurs effectuer qu'une seule Attaque par Tour (si vous utilisez la règle avancée **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218).

Le combat au contact n'est généralement possible que si le pilote est capable de voir son adversaire (visière relevée, luminosité suffisante, etc.). Pour un combat à distance normal, le pilote peut se contenter des informations que lui transmettent les senseurs de son armure, mais alors les malus dus à la distance de tir sont doublés (ils ne changent pas s'il peut voir directement sa cible). Enfin, pour un combat sous-marin livré « en aveugle », à grande distance et avec utilisation de torpilles notamment, le pilote doit suivre les règles du **Combat sous-marin**, exposées en page 364.

DÉPLACEMENTS

Il y a plusieurs moyens de se déplacer en armure :

En marchant, la plupart des armures étant équipées pour cela. Certaines armures sous-marines – les plus lourdes notamment – ne peuvent d'ailleurs pas se déplacer autrement qu'en marchant sur les fonds marins.

En nageant, grâce à un système de palmes mécanisées, sous l'eau. Les *exo-palmes* sont le type d'équipement le plus courant : chaque palme possède deux longues « nageoires » (rétractables la plupart du temps) situées de part et d'autre du pied, activées avec un mouvement de balancement alternatif par un petit moteur électrique à aimant permanent. Les exo-palmes ne permettant toutefois qu'un déplacement à une vitesse relativement modérée, en raison de leur grande inertie qui interdit toute accélération importante. Les *exo-queues* sont des systèmes plus performants (mais plus encombrants aussi), qui imitent comme leur nom l'indique l'apparence et les mouvements des nageoires caudales des animaux marins, permettant ainsi un déplacement plus fluide et plus rapide (il est possible d'accélérer, de ralentir et de tourner très rapidement et ce, dans n'importe quelle direction). Enfin, très esthétiques, les *membranes manta* (rétractables le plus souvent) reproduisent elles les « ailes » des raies manta, permettant à l'utilisateur de véritablement glisser sous l'eau. Moins manœuvrables que les exo-queues, et réservées aux exo-alpha, 0 ou 1, elles permettent toutefois d'atteindre des vitesses assez importantes. Notez qu'un pilote expérimenté utilisant l'un de ces équipements génère une signature acoustique très proche de celle produite par certaines créatures marines, et peut donc se faire passer pour l'une d'entre elles, à condition de savoir évoluer correctement et d'employer une armure assez légère (exo-1 au maximum).

Grâce à un propulseur, et dans ce cas, la vitesse de déplacement dépend des capacités de celui-ci. Les moins sophistiqués ne permettent pas forcément de se déplacer plus vite qu'une armure utilisant un déplacement naturel, mais les plus puissants permettent d'atteindre des vitesses beaucoup plus importantes, pouvant même rivaliser avec celles de certains navires. Tous les propulseurs ont en revanche une signature acoustique très caractéristique. **La Vitesse de ces propulseurs doit alors être envisagée à l'échelle des navires** (voir **Gestion des navires et des véhicules**, page 348, pour plus d'informations sur la notion d'échelle).

Vous pouvez considérer que le combat n'est normalement possible qu'à la vitesse de déplacement normal (déplacement naturel). Dans un combat à l'échelle humaine, un pilote d'armure qui actionne un propulseur dorsal puissant se trouvera en effet très rapidement (en un ou deux Tours) hors de portée de la plupart des armes de ses adversaires. Une poursuite peut toujours s'engager, mais, sauf en terrain particulier, le combattant le plus rapide l'emportera toujours sur le plus lent. Si un pilote d'armure tente néanmoins une action de combat alors qu'il est lancé à pleine vitesse, le MJ est libre de lui imposer un malus plus ou moins important, en fonction de la situation.

DOMMAGES AU CONTACT

En raison de leur masse, les armures les plus lourdes sont capables de causer d'importants dommages en combat au contact :

- **Exo-alpha et exo-0 :** 1D6+2
- **Exo-1 :** 1D10
- **Exo-2 et exo-3 :** 1D10+3
- **Exo-4 :** 2D10
- **Exo-5 :** 2D10+3
- **Exo-6 :** 3D10
- **Exo-oméga :** 3D10+3 et plus…

N'oubliez pas non plus de tenir compte du modificateur de Dommages apporté par la Force de l'exosquelette.

Note : les armures dotées d'un niveau d'Exo-Force de 50 et plus peuvent endommager les Véhicules légers. À cette échelle toutefois, les Dommages au contact de base ne sont que d'1D6.

ENCOMBREMENT

Plus une armure est imposante, plus elle va avoir de mal à manœuvrer dans des zones difficiles, comme les couloirs d'une station ou une grotte sous-marine. Quand une armure évoluera dans un espace où elle peut être gênée, les Tests de *Manœuvre d'armure* peuvent se voir imposer un malus (de -3 à -5, en général). Tout cela dépend bien entendu de la taille de l'armure, de la situation et de la vitesse de déplacement de l'armure. En cas d'échec à un Test, l'armure percute un obstacle, s'accroche, reste coincée, etc.

MALUS DE SAISIE (OPTIONNEL)

Les armures mécanisées les plus lourdes ne sont pas véritablement conçues pour la lutte au corps à corps. Elles subissent donc une pénalité lorsque le pilote veut tenter de saisir une cible ou lorsqu'il veut utiliser la Compétence *Arts martiaux (Lutte)* :

- **Exo-2 et exo-3 :** -3
- **Exo-4 :** -5
- **Exo-5 et exo 6 :** -7
- **Exo-oméga :** -10 et plus…

ARMURE À TERRE (OPTIONNEL)

Si une armure de catégorie exo-1 et plus est mise à terre, à l'air libre, il faudra effectuer un Test de *Manœuvre d'armure* pour la redresser, avec les malus suivants :

- **Exo-1 :** +5
- **Exo-2 :** +3
- **Exo-3 :** +0
- **Exo-4 :** -3
- **Exo-5 :** -5
- **Exo-6 :** -7
- **Exo-oméga :** -10

Sous l'eau, cela ne pose problème que si l'armure n'est pas équipée de palmes ou d'un système de propulsion. Notez qu'il est possible d'équiper une armure de systèmes lui permettant de retrouver son équilibre plus facilement.

GESTION DES DOMMAGES

SEUILS DE DOMMAGES

Les armures possèdent des seuils de Dommages, sur le même principe que les seuils de Blessures des personnages. Chaque fois que la somme des points de Dommages reçue dépasse l'un des seuils, l'armure subit les Dommages correspondants :

Seuil	Gravité
5	Dommages légers
10	Dommages moyens
15	Dommages graves
20	Dommages critiques
25	Dommages catastrophiques
30	Destruction

Note : n'oubliez pas que la valeur de Blindage doit être retranchée aux Dommages subis.

COMPTEUR D'AVARIES

L'armure possède un compteur d'Avaries, sur le même principe que les compteurs de blessures des personnages :

DOMMAGES_	Avaries	Modificateur d'incident*	Perte définitive d'ITG (structure)
Légères (5)	❑❑❑❑	-	-
Moyennes (10)	❑❑❑❑	+2	-
Graves (15)	❑❑❑	+4	-
Critiques (20)	❑❑	+6	1
Catastrophiques (25)	❑❑	+8	1
Destruction (30)	Destruction	-	2

* *Voir* ***Incidents****, page 326*

Ce compteur permet de savoir quel est le nombre d'Avaries que l'armure peut encaisser, pour chaque degré de gravité de Dommages. Le fonctionnement du compteur d'Avaries est similaire à celui du compteur de Blessures des personnages : on coche la case qui correspond à la gravité des Dommages, et, quand une ligne est complète alors qu'on doit noter une Avarie de cette gravité, on coche une case dans le niveau supérieur et on efface toutes les cases cochées de la ligne complète.

En plus de fragiliser la structure de l'armure, **les Dommages reçus peuvent également entraîner un incident**, un effet secondaire plus ou moins grave touchant les divers éléments de l'armure (coque, exosquelette, générateur d'énergie, systèmes, armes…). Voyez **Incidents**, ci-dessous, pour plus de précision.

Enfin, si vous utilisez les règles d'Intégrité, **les Dommages catastrophiques et supérieurs peuvent entraîner des pertes définitives d'Intégrité sur la Structure de l'armure :** à force de recevoir des dégâts, une armure se détériore avec le temps. À chaque fois que l'un des seuils de Dommages catastrophiques ou de destruction est atteint, l'armure subit la perte d'Intégrité indiquée. Attention, cette perte intervient bien dès qu'un de ces seuils est atteint, et non à chaque Avarie reçue dans l'un d'eux (par exemple : une armure qui subit une première Avarie catastrophique perd définitivement un point d'Intégrité, mais elle n'en perdra pas d'autre si elle subit ensuite une nouvelle Avarie de même gravité. En revanche, si elle rubit ensuite une Destruction, elle perdra un nouveau point). Notez bien que seule la Structure est visée par ces pertes définitives.

INCIDENTS

Chaque fois qu'une armure reçoit une Avarie à la suite de Dommages, il y a un risque d'incident. Lancez 1D10, ajoutez au résultat le modificateur indiqué dans le Compteur d'Avaries. Sur un résultat final de 7 ou plus, l'armure subit effectivement un incident (comme indiqué plus loin). Localisez-le dans la table ci-dessous, en lançant 1D10 :

1D10	Localisation
1-2	Structure
3-4	Exosquelette*
5	Générateur
6-7	Systèmes auxiliaires
8-9	Armement
10	Pilote

** Sauf si l'armure n'a pas d'Exosquelette. Dans ce cas-là, l'incident se produit sur la Structure.*

Reportez-vous ensuite aux descriptions des incidents, plus bas, pour en connaître les conséquences. Notez que le MJ peut également se contenter de choisir lui-même l'une de ces localisations, si le résultat est plus logique en fonction de la situation.

DESTRUCTION ET « DERNIÈRE CHANCE »

En cas de « Destruction » (30 points de Dommages et plus), la structure de l'armure a reçu des dégâts irrémédiables, entraînant l'éclatement d'une partie de la coque. Si l'engin est équipé d'un système « Dernière chance » de type « Congélation » ou « Injection de drogues » (voir **Équipement des armures**), le dispositif se déclenche. S'il s'agit d'une « Guillotine », effectuez un jet sur la table de Localisation habituelle des personnages (combat à distance), pour déterminer quelle est la partie de l'armure qui est effectivement touchée. S'il s'agit d'un Bras ou d'une Jambe, le système se déclenche…

Si l'armure n'est pas équipée de ce système et que l'armure est en milieu hostile (sous l'eau, à la Surface, dans l'espace), le pilote n'est absolument plus protégé. Sous l'eau ou dans le vide, notamment, cela entraîne l'implosion de l'armure et la mort instantanée du pilote. À l'air libre, le pilote subit automatiquement 1D10 points de Dommages, plus tous les points subis par l'armure au-dessus de 30 (ainsi, si l'armure subit 35 points de Dommages, le pilote subit lui 1D10+5 points de Dommages après la destruction de l'engin).

Note : si vous utilisez les règles d'Intégrité, vous pouvez considérer qu'après une destruction, l'Intégrité de la Structure tombe à 0. De plus, pour chaque tranche de 3 points de Dommages, au-delà de 30 (33, 36, 39…), la Structure perd un point supplémentaire dans les niveaux négatifs (cela rend les réparations plus difficiles). Enfin, pour chaque tranche de 5 points de Dommages au-delà de 30 (35, 40), vous pouvez effectuer un jet d'incident sur un des éléments de l'armure au hasard, avec un modificateur de +8 (sauf Structure et Pilote) : ne tenez pas compte des effets de l'incident, mais appliquez les pertes d'Intégrité indiquées.

VISER UN ENDROIT PARTICULIER (OPTIONNEL)

Il est possible de viser un endroit spécifique de l'armure. Dans tous les cas, c'est au MJ de décider du malus à appliquer au Test d'attaque, en fonction de la taille de la zone visée et de l'arme utilisée (de -5 à -10, en général). Il peut s'agir par exemple **d'un système apparent ou d'une arme** (l'équipement visé perdra des points d'Intégrité et sera soumis à un Test de panne, en fonction des Dommages infligés), ou encore d'un **point faible naturel** (une visière non protégée par un volet blindé, notamment). La description de certains appareils peut préciser que certains points sont plus vulnérables que d'autres.

ATTAQUE IEM

Les attaques par impulsions électromagnétiques sont très dangereuses pour les armures, comme pour tout équipement intégrant des composants électroniques. Chaque attaque touche habituellement l'un des éléments suivants (plusieurs parfois), déterminé au hasard : Exosquelette, Générateur, Systèmes auxiliaires (dans ce cas, 1D6+3 systèmes sont touchés), Armement (sauf les équipements ne comportant pas de composants électroniques). Les éléments touchés sont soumis à un Test de panne (voir le chapitre **Équipement**), avec un modificateur plus ou moins important selon la puissance de l'attaque.

CHANCE

Il est possible de dépenser des points de Chance pour réduire les Dommages subis par son armure. **Les règles ne changent pas :** à partir des Dommages graves, on peut dépenser 1 ou 2 points de Chance pour réduire le niveau de Dommages d'un ou deux degrés. Voir la section **Chance**, dans le chapitre **Tests et actions**, pour plus d'informations.



EFFETS DES INCIDENTS ET DES PERTES D'INTÉGRITÉ

STRUCTURE

Les incidents sur la Structure représentent des pertes d'étanchéité, entraînant des fuites qu'il faut colmater au plus vite.

7-10 : Microfissures, l'étanchéité de l'armure est menacée. Le pilote a 10 Tours de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie légère par Tour*, sur cette Localisation.

11-13 : Fêlure, l'armure a une fuite. Le pilote a 5 Tours de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie moyenne par Tour*, sur cette Localisation. La Structure perd temporairement 1 point d'Intégrité.

14-16 : Fêlure critique. Le pilote a 2 Tours de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie grave par Tour*, sur cette Localisation. La Structure perd temporairement 2 points d'Intégrité.

17-18 : Brèche, l'armure prend l'eau et se dépressurise à grande vitesse. Le pilote a 1 Tour de combat pour colmater, sinon, après ce délai, l'armure subit automatiquement une Avarie critique par Tour*, sur cette Localisation. La Structure perd temporairement 3 points d'Intégrité.

** Ces Avaries supplémentaires n'entraînent pas de jet d'incident.*

PERTES D'INTÉGRITÉ SUR LA STRUCTURE

Au fil des pertes d'Intégrité, l'armure se fragilise et la protection qu'elle offre diminue. Tout cela se traduit par une diminution progressive du Blindage de l'engin :

- **Intégrité 11+ :** R.A.S.
- **Intégrité 6 à 10 :** Blindage diminué d'un tiers (arrondissez au niveau inférieur).
- **Intégrité 1 à 5 :** Blindage divisé par deux.
- **Intégrité 0 et - :** L'armure n'offre plus aucune protection et est même trop fragile pour être utilisée sans risque.

Note : tant que l'Intégrité n'est pas tombée à 0, une armure mécanisée protège toujours son pilote contre le milieu extérieur (elle reste étanche), sauf si une Avarie indique le contraire.

EXOSQUELETTE

Les incidents touchant l'Exosquelette rendent le pilotage plus difficile et entraînent des malus aux Tests de pilotage.

7-10 : Blocage localisé, l'un des membres de l'armure (déterminé au hasard, avec 1D4 par exemple) se bloque jusqu'à la fin du Tour. Les effets exacts sont déterminés par le MJ en fonction de la situation. L'Exosquelette perd temporairement 1 point d'Intégrité.

11-13 : Blocage localisé aggravé, l'un des membres de l'armure (déterminé au hasard) se bloque pendant 1D6+1 Tours. L'Exosquelette perd temporairement 2 points d'Intégrité.

14-16 : Blocage général, l'armure entière est paralysée pendant 2 Tours. L'Exosquelette perd temporairement 3 points d'Intégrité.

17-18 : Blocage général aggravé, l'armure entière est paralysée pendant 1D6+2 Tours. L'Exosquelette perd temporairement 5 points d'Intégrité, et son Intégrité maximum baisse d'un point.

PERTES D'INTÉGRITÉ SUR L'EXOSQUELETTE

Au fil des pertes d'Intégrité, l'armure devient de plus en plus difficile à piloter, ce qui se traduit par un malus général aux Tests de Manœuvre d'armure – **cumulables avec les malus liés aux incidents ci-dessus** –, ainsi que par une diminution de sa puissance et de ses capacités de déplacement naturel :

- **Intégrité 11+ :** R.A.S.
- **Intégrité 6 à 10 :** malus de -3 aux Tests de *Manœuvre d'armure**, Exo-Force et Vitesse (déplacement naturel seulement) diminuées d'un tiers (arrondissez au niveau inférieur).
- **Intégrité 1 à 5 :** malus de -5 aux Tests de *Manœuvre d'armure**, Exo-Force et Vitesse diminuées de moitié.
- **Intégrité 0 et - :** l'exosquelette est détruit, l'armure est impossible à manœuvrer (le pilote peut toutefois utiliser les systèmes qui ne dépendent pas de l'exosquelette).

** Ce malus doit aussi être pris en compte lorsque le niveau de cette Compétence en limite une autre.*

Note : si l'exosquelette subit plusieurs incidents affectant le fonctionnement de l'armure pendant un certain nombre de Tours, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

GÉNÉRATEUR

Les incidents touchant le générateur représentent des pertes d'énergie soudaines, qui peuvent affecter le fonctionnement général de l'armure.

7-10 : Micro-coupures de courant, le pilote subit un malus de -3 à toutes les actions liées aux systèmes de l'armure jusqu'à la fin du Tour. Le Générateur perd temporairement 1 point d'Intégrité.

11-13 : Micro-coupures de courant aggravées, le pilote subit un malus de -3 à toutes les actions liées aux systèmes de l'armure pendant 1D6+1 Tours. Le Générateur perd temporairement 2 points d'Intégrité.

14-16 : Arrêt temporaire, l'armure n'est plus alimentée (et donc inutilisable) pendant 2 Tours. Le Générateur perd temporairement 3 points d'Intégrité.

17-18 : Arrêt temporaire aggravé, l'armure n'est plus alimentée (et donc inutilisable) pendant 1D6+2 Tours. Le Générateur perd temporairement 5 points d'Intégrité, et son Intégrité maximum baisse d'un point.

Note : si le Générateur subit plusieurs incidents affectant le fonctionnement de l'armure pendant un certain nombre de Tours, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

PERTES D'INTÉGRITÉ SUR LE GÉNÉRATEUR

Au fil des pertes d'Intégrité, l'armure devient de moins en moins bien alimentée en énergie. Cela se traduit par une diminution progressive de ses capacités, et une mauvaise alimentation de ses systèmes :

- **Intégrité 11+ :** R.A.S.
- **Intégrité 6 à 10 :** dès que le niveau d'Intégrité descend au niveau 10, 1D6 (+1 par point en dessous de 10) Systèmes auxiliaires sont automatiquement isolés du circuit énergétique et deviennent inutilisables jusqu'à réparation (sauf systèmes du support vital). Tous les Tests de panne touchant les Systèmes auxiliaires subissent un malus de -3. Si l'armure est équipée d'un propulseur dorsal, sa Vitesse est réduite d'un tiers.
- **Intégrité 1 à 5 :** dès que le niveau d'Intégrité descend au niveau 5, et pour chaque niveau perdu ensuite, 2 Systèmes auxiliaires sont isolés du circuit énergétique (y compris les systèmes du support vital). Tous les Tests de panne touchant les Systèmes auxiliaires subissent un malus de -5. Si l'armure est équipée d'un propulseur dorsal, sa Vitesse est réduite de moitié. Enfin, l'Exo-Force de l'armure est également divisée par deux.
- **Intégrité 0 et - :** le générateur est hors service, et l'armure n'est plus alimentée. Le pilote ne peut plus utiliser aucun système (notez que l'armure n'est plus chauffée…).

SYSTÈMES AUXILIAIRES

7-10 : 1 Système est touché (déterminez-le au hasard), et perd 3 points d'Intégrité. Lancez 1D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité du système, celui-ci tombe en panne (à traiter comme une panne normale, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

11-13 : 3 Systèmes sont touchés (déterminez-les au hasard), et perdent 5 points d'Intégrité. Leur Intégrité maximale baisse d'un point. Lancez 1D20 : tous les systèmes dont

le niveau d'Intégrité est inférieur au résultat tombent en panne (à traiter comme des pannes normales, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

14-16 : 1D6+1 Systèmes sont touchés (déterminez-les au hasard), et perdent 7 points d'Intégrité. Leur Intégrité maximale baisse d'un point. Lancez 1D20 : tous les systèmes dont le niveau d'Intégrité est inférieur au résultat tombent en panne (à traiter comme des pannes normales, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

17-18 : 1D6+3 Systèmes sont touchés (déterminez-les au hasard), et perdent 10 points d'Intégrité. Leur Intégrité maximale baisse de 2 points. Lancez 1D20 : tous les systèmes dont le niveau d'Intégrité est inférieur au résultat tombent en panne (à traiter comme des pannes normales, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

Note : si vous n'utilisez pas les règles d'Intégrité, les équipements touchés cessent de fonctionner pendant 1D6+2 Tours.

DÉTERMINER UN SYSTÈME OU UNE ARME AU HASARD

Il est souvent nécessaire de déterminer un ou plusieurs Systèmes auxiliaires ou armes au hasard. La fiche d'armure comporte un petit outil pour faciliter cela : chaque équipement est identifié par un numéro, qui correspond à un type de dé à lancer (en fonction du nombre de systèmes/armes installés sur l'armure). Ainsi, sur une dizaine de systèmes, on peut lancer 1D10. Si le résultat du dé indique un emplacement vide, il suffit de relancer jusqu'à obtenir un numéro qui corresponde à un système. Et s'il y a plus de 20 systèmes (1D20), il suffit de lancer un autre type de dé si on obtient un 20.

ARMEMENT

Les incidents ne concernent à chaque fois qu'un seul et unique système d'attaque ou de défense, déterminé comme d'habitude au hasard.

7-10 : L'arme ou le système d'armement touché perd 3 points d'Intégrité. Lancez 1D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité du système, celui-ci tombe en panne (à traiter comme une panne normale, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

11-13 : L'arme ou le système d'armement touché perd 5 points d'Intégrité. Son Intégrité maximale baisse d'un point. Lancez 1D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité du système, celui-ci tombe en panne (à traiter comme une panne normale, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

14-16 : L'arme ou le système d'armement touché perd 7 points d'Intégrité. Son Intégrité maximale baisse de 2 points. Lancez 1D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité du système, celui-ci tombe en panne (à traiter comme une panne normale, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

17-18 : L'arme ou le système d'armement touché perd 10 points d'Intégrité. Son Intégrité maximale baisse de 2 points. Lancez 1D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité du système, celui-ci tombe en panne (à traiter comme une panne normale, voir **Intégrité du matériel**, dans le chapitre **Équipement**).

Note : si vous n'utilisez pas les règles d'Intégrité, les équipements touchés cessent de fonctionner pendant 1D6+2 Tours.

PILOTE

Le pilote est normalement protégé tant que son armure n'est pas détruite. Toutefois, il n'est pas à l'abri de certains contrecoups suite aux Dommages subis par l'engin : chocs violents, déformations de l'armure, éclats métalliques qui traversent la coque ou qui sont issus des éléments même de l'armure, etc.

7-10 : le pilote subit 2D10 points de Dommages de Choc.

11-13 : le pilote subit 1D10 points de Dommages physiques.

14-16 : le pilote subit 2D10 points de Dommages physiques.

17-18 : le pilote subit 3D10 points de Dommages physiques.

Note : les armures simples de catégorie A, portées à l'intérieur de l'armure mécanisée (voir **Armures et protections simples**, dans la partie **Équipement**), peuvent réduire les Dommages (physiques seulement).

RÉPARATION

Pour réparer totalement une armure, il faut effectuer deux types d'opérations : réparer d'une part les Avaries subies, et réparer d'autre part les dommages subis par les divers éléments de l'armure, et qui se sont traduits par des pertes d'Intégrité temporaires.

RÉPARATION DES AVARIES

Réparer les Avaries d'une armure requiert un Test de *Mécanique (Exo-armures)*. Le tableau suivant indique le modificateur de Difficulté à appliquer au Test, le temps de travail nécessaire, ainsi qu'une idée du coût des pièces détachées, en fonction de la gravité des Dommages. Notez que ces Difficultés correspondent à des conditions de réparation correctes : un atelier équipé, des outils et des pièces de rechange disponibles. Si le technicien est obligé de réparer une armure sans matériel approprié, les malus peuvent être augmentés de 3 à 5 points, selon la situation. Sans matériel, on ne peut normalement pas réparer une armure. À l'inverse, le MJ peut diminuer les malus, si le technicien travaille dans un atelier équipé d'un matériel de haute technologie.

DOMMAGES_	Temps nécessaire	Diff.	Coût
Légères	1 jour	+5	1% du prix de l'armure
Moyennes	3 jours	+3	3% du prix de l'armure
Graves	5 jours	+0	5% du prix de l'armure
Critiques	1 semaine	-3	10% du prix de l'armure
Catastrophiques	2 semaines	-5	15% du prix de l'armure
Destruction	3 semaines	-7	15% du prix de l'armure*
** ou réparation impossible selon les cas.*			

Les Avaries sont traitées seuil par seuil (sans ordre particulier), quel que soit le nombre de cases cochées sur chaque ligne. Chaque case de dommages cochée en plus de la première impose toutefois un malus cumulatif supplémentaire de -2 au Test à effectuer. En cas de réussite, les Avaries de la ligne traitée sont réparées (on peut effacer toutes les cases de dommages). Un échec ne répare rien (le technicien perd du temps), et une Catastrophe ajoute une case de Dommages…

Note : si l'Intégrité de la Structure est descendue à 0 ou moins, l'armure reste toutefois inutilisable. Il faut restaurer cette Intégrité pour l'amener au moins au niveau 1 (voir ci-dessous).

RÉPARATION DES ÉLÉMENTS DE L'ARMURE

Si certains des éléments de l'armure ont subi des pertes d'Intégrité, il faut les réparer aussi, individuellement. Voici les Compétences appropriées :

- **Structure, Exosquelette, Générateur :** *Mécanique (Exo-armures).*
- **Systèmes auxiliaires :** *Électronique.*
- **Armement :** *Armurerie.*

La procédure est la même que pour la réparation du matériel habituel (voir le chapitre **Équipement**, section **Réparation du matériel**) : après une réussite sur le Test de Compétence, le modificateur de réussite indique le nombre de points d'Intégrité récupérés. En cas de Catastrophe, la réparation échoue et l'objet perd définitivement 1 point d'Intégrité…

ÉQUIPEMENT DES ARMURES_

« Voyons voir… Que puis-je vous proposer pour améliorer votre armure ? Si vous souhaitez vous aventurer dans des endroits un peu dangereux, c'est tout vu : un affichage tactique, un détecteur de mines, et peut-être l'un de ces nouveaux détecteurs de mouvements, modèle Ripley VS8… *Ah, et il faut songer à remplacer votre système d'urgence anti-dépressurisation. Je suggère le bon vieux dispositif à guillotine : vous perdrez peut-être un bras ou une jambe, mais au moins vous serez toujours en vie pour régler votre facture… »*

-- Un fourgue soucieux de la bonne santé de ses clients (et de ses affaires)_

Les équipements présentés ici représentent une grande partie de ce qu'il est possible de trouver dans l'univers de **Polaris**. Cela ne signifie pas pour autant que les plus modernes soient répandus, bien au contraire… Les prix indiqués correspondent à du matériel d'occasion sur le marché légal (Intégrité = 2D6+6). Comme d'habitude, il est possible de passer par le marché noir pour obtenir du matériel neuf (Intégrité = 20), mais cela coûtera le double du prix… Voyez le chapitre **Équipement**, section **Acquisition du matériel**, pour plus de renseignements.

Vous trouverez dans ce chapitre des modèles complets d'armures, dotés de leur équipement standard. L'équipement des listes de ce chapitre peut toutefois être utilisé pour remplacer des systèmes défectueux ou trop usés, ou encore pour améliorer les capacités de l'armure. **Notez que le MJ est totalement libre de limiter l'installation de nouveaux équipements sur une armure**, surtout sur les plus légères, pour éviter les abus. De plus, certains systèmes ne peuvent être logiquement installés qu'en exemplaire unique.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE

INTERFACE DE CONTRÔLE

L'interface de contrôle permet au pilote d'utiliser les différents systèmes de son armure. Il existe plusieurs types de commandes : on peut monter plusieurs commandes différentes sur un même appareil comme système de secours, mais jamais deux systèmes identiques à la fois.

Commandes manuelles : le pilote active les différents systèmes de son armure par le biais d'un panneau de commande manuel, soit externe (il est alors situé sur l'avant-bras), soit interne, dans les armures dont la main au moins est robotisée (les commandes manuelles sont situées dans le bras).

Commande vocale ou visière optique : le pilote commande les systèmes de son armure grâce à des commandes vocales ou un système optique, installé dans le casque.

Filet neuronal : l'armure est commandée par impulsions neurales, enregistrées par des capteurs situés dans une sorte de capuche que coiffe le pilote.

Jack neuronal : le pilote doit posséder une prise neuronale directement implantée dans le crâne (et donc avoir subi une opération pour cela). Le câble de contrôle neuronal est branché sur cette prise.

Interface neuronale de commande télépathique : c'est l'interface neuronale la plus moderne. Elle peut également servir de système de sécurité anti-vol, puisque l'ordinateur sur lequel l'interface est connectée ne répond qu'aux ondes cérébrales d'un pilote enregistré.

Poste de pilotage : à partir de la catégorie exo-5, un poste de pilotage est obligatoire. Celui-ci peut être simple ou équipé de commandes plus modernes.

MODIFICATEUR D'INITIATIVE (OPTIONNEL)

Ces différents systèmes de contrôle imposent un malus à l'Initiative du pilote, en fonction de leur maniabilité :

- **Commandes manuelles** : -5
- **Commande vocale :** -4
- **Visière optique :** -3
- **Filet neuronal :** -2
- **Jack neuronal :** +0
- **Interface neuronale :** +2 (ce bonus peut réduire le malus d'Initiative de l'armure, mais il est toutefois **impossible** de dépasser le niveau d'Initiative normal du personnage).

Ces modificateurs ne concernent que l'utilisation d'un appareil déclenché par un système de commande. Dans tous les autres cas (notamment les actions physiques ne nécessitant pas de commandes : marcher, courir, saisir un objet…), le personnage détermine son Initiative normalement.

Note : un poste de pilotage simple est équipé de commandes manuelles. Il est toutefois possible de remplacer ces dernières par n'importe quel autre système.

SYSTÈME D'ASSISTANCE ET DE CONTRÔLE DES EXO-ARMURES

Ce système vital est relié à l'ordinateur de l'armure. C'est le centre nerveux d'une armure qui gère tous les paramètres vitaux d'un exo-squelette. Si ce centre nerveux est en panne, tout l'appareil n'est plus qu'un poids mort, un cercueil pour son pilote. Il contrôle entre autre l'isolation de l'armure, le fonctionnement de l'exo-squelette, l'intégrité de l'armure, l'attribution de l'énergie du moteur, etc. Tous les systèmes d'assistance et de contrôle ont un Blindage IEM naturel de 5 points.

CONTRÔLE DE PRESSION

Ce système permet d'ajuster la pression interne de l'armure et de contrôler la résistance de la structure. Si ce système tombe en panne, c'est toute la structure de l'armure qui est menacée (l'engin subit une Avarie légère tous les 10 Tours de combat) ainsi que la vie d'un pilote qui peut souffrir de troubles dus à un mauvais équilibrage de la pression interne (1D10 points de Dommages physiques tous les 10 Tours, localisés dans la Tête ou le Corps). Ce système peut aussi détecter une faiblesse structurelle de l'armure ou tout autre problème lié à la pression (c'est notamment grâce à lui que le pilote connaît exactement les Dommages subis par son armure). Ce système est facultatif pour les véhicules et armures de surface.

DISPOSITIF DE DIAGNOSTIC

Cet ordinateur spécialisé s'occupe uniquement de la surveillance des différents systèmes de bord. Il permet de tester tous les systèmes d'un appareil. Une petite voix énumérera tous les systèmes les uns

après les autres et dira au pilote dans quel état ils sont. Un affichage de données sur visière permet d'avoir le même résultat mais avec le schéma technique détaillé sur un coin de la visière (prix : +50%). Un affichage holographique est certainement le système le plus joli (prix : +100%). Presque toutes les armures sont dotées d'un tel dispositif.

STABILISATEURS (EXO-1 ET PLUS SEULEMENT)

Les stabilisateurs aident un pilote à maîtriser son appareil. Il est constitué de petits dispositifs permettant d'équilibrer l'armure. Ce système est particulièrement recommandé pour des armures pouvant effectuer des bonds, et obligatoire pour celles qui peuvent voler. Une armure qui n'a pas de stabilisateurs subit les pénalités suivantes aux Tests de *Manœuvre d'armure* lors des circonstances suivantes :

- **Manœuvre à terre :** -3 en cas de perte d'équilibre (déséquilibre, chute, surface instable, recul, etc.).
- **Manœuvre sous-marine :** -5 en cas de perte d'équilibre (si l'armure est prise dans des remous, par exemple).
- **Saut :** -5 (pour se recevoir après un saut).
- **Vol :** -10 en cas de perte d'équilibre (de plus, sans stabilisateur, le pilote doit réussir un Test de *Manœuvre d'armure* par Tour – sans modificateur – pour éviter le crash).

Stabilisateur avancé : ce stabilisateur offre un bonus de +3 à tous les Tests de Manœuvre d'armure, en cas de perte d'équilibre. De plus, pour les armures évoluant à terre, ce système offre un bonus de +5 pour se relever après une chute.

AMORTISSEURS DE SAUTS

Principalement conçus pour les amures atmosphériques et les armures pouvant effectuer de grands sauts, les amortisseurs sont très importants. Sans amortisseurs, l'armure subit une attaque sur ses jambes comme si elle venait de chuter.

SYSTÈMES DE CONTRÔLE

SYSTÈME_	Coût	DIS (M. noir)	NT
Interface de contrôle • Commandes manuelles	1 000	20 (20)	II
Interface de contrôle • Commande vocale	4 300	10 (15)	III
Interface de contrôle • Visière optique	4 900	10 (15)	IV
Interface de contrôle • Filet neuronal	9 000	5 (10)	IV
Interface de contrôle • Jack neuronal	14 000	5 (5)	IV
Interface de contrôle • Interface neuronale de commande télépathique	29 000	1 (5)	V
Interface de contrôle • Poste de pilotage*	4 000	20 (20)	III
Système d'assistance et de contrôle des exo-armures *SACEA*	3 000	20 (20)	III
Contrôle de pression	1 000	20 (20)	III
Disp. de diagnostic	2 000	20 (20)	III
Stabilisateur	4 000	20 (20)	III
Stabilisateur avancé	8 000	20 (20)	III
Amortisseurs de saut	000 x cat. de l'exo.**	20 (20)	III

** Exo-5 et plus seulement.*
*** 1 000 pour une exo-alpha, 0 et 1 ; 2 000 pour un exo 2 ; 3 000 pour un exo 3, etc.*



SUPPORTS VITAUX

SYSTÈME RESPIRATOIRE

Il est bien évident qu'un pilote a besoin de pouvoir respirer. Le tableau ci-dessous indique les éléments de base accessibles aux pilotes. Sans système respiratoire, le personnage risque l'asphyxie.

Réserve de secours : c'est un dispositif de recyclage de l'air.

Filtre à air : ce dispositif est prévu pour les armures en surface ou en milieu hostile. Il permet de respirer normalement l'air extérieur, après filtrage et purification. Un tel dispositif ne protégeant pas contre tous les éléments pathogènes, les armures de surface sont donc également équipées de réserves d'oxygène pour pouvoir être complètement isolées.

Extracteur d'oxygène : c'est une sorte de branchie artificielle qui permet à un plongeur de respirer presque normalement sous l'eau. Ne permettant pas encore d'alimenter complètement en oxygène un pilote, il doit être impérativement couplé avec une réserve d'oxygène, mais il en double la durée.

Membrane respiratoire : évolution de l'extracteur d'oxygène, elle permet d'extraire l'oxygène de l'eau sans limitation. Elle consomme toutefois beaucoup d'énergie, et n'est disponible qu'à partir de la catégorie exo-1.

DISPOSITIF D'ISOLATION

Si elle ne va pas sous l'eau, une armure peut se contenter d'un dispositif d'isolation qui protège son pilote d'une éventuelle atmosphère hostile. Si on veut que cette armure puisse être amphibie, il faut doubler le prix. Dans ce cas, elle pourra aisément aller jusqu'à une profondeur de -10 mètres.

RÉGULATEUR THERMIQUE

Un régulateur thermique permet à un pilote de ne pas mourir de froid (ou de chaud) dans son appareil. Ce système est facultatif pour les véhicules et armures de surface, mais cela peut être utile dans des conditions extrêmes. Un régulateur thermique se présente souvent sous la forme d'un réseau de fils souples réparti sur toute la surface interne de l'armure.

SYSTÈMES HYGIÉNIQUES

Puisqu'il n'est souvent pas vraiment facile d'enlever son armure pour satisfaire un besoin pressant (surtout à 8 000 mètres de profondeur), les systèmes hygiéniques permettent d'éviter au pilote de se soucier de ce genre de petit embarras.

Système de filtrage hygiénique : le niveau du système détermine le délai *en jours* avant de devoir changer le filtre.

Système de recyclage des déchets : un système plus moderne permet de récupérer les déchets pour les transformer en boisson et alimentation. Le niveau détermine le nombre de *jours* avant de devoir changer le dispositif de filtrage.

SYSTÈME D'ALIMENTATION

Les pilotes partant pour de longues missions ont besoin de pouvoir s'alimenter. Ils peuvent utiliser un système de recyclage des déchets ou bien des systèmes d'alimentation moins… psychologiquement pesants. Des pâtes nutritives et hydratées peuvent donc être ingurgitées par le pilote à l'aide d'un petit tuyau, positionné près de sa bouche. Chaque niveau de l'appareil permet à un individu de tenir 12h sans manquer ni d'eau, ni de nourriture.

SUPPORTS VITAUX				
SYSTÈME_	**Capacité**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Système respiratoire • Réserve d'oxygène	24 h	700	20 (20)	II
Système respiratoire • Réserve de secours	2 h	25	10 (15)	II
Système respiratoire • Fluide oxygéné	16 h	300	10 (15)	III
Système respiratoire • Filtre à air	12 h	120	20 (20)	II
Système respiratoire • Extracteur d'oxygène	-	4 000	5 (10)	II
Système respiratoire • Membrane respiratoire	-	16 000	-5 (1)	III
Dispositif d'isolation	-	1 000	15 (20)	II
Régulateur thermique	-	3 000	20 (20)	II
Système de filtrage hygiénique	-	50/niv.	20 (20)	II
Filtre de rechange	-	25	20 (20)	II
Système de recyclage des déchets	-	500/niv.	10 (15)	III
Filtre de recyclage	-	50	15 (20)	II
Système d'alimentation	-	500/niv.	20 (20)	II

SYSTÈMES D'URGENCE

AUTO-PATCH

Le système de colmatage automatique, ou *auto-patch*, est un revêtement spécial appliqué à l'intérieur de l'armure. En cas de brèche, cette pâte spéciale composée de nano-éléments très résistants durcit automatiquement. Notez qu'une telle réparation ne tient pas plus d'une ou deux heures (et beaucoup moins si l'armure évolue à de grandes profondeurs). De plus, la zone colmatée devient un point faible où le Blindage de l'armure est divisée par deux.

DISPOSITIF D'ÉJECTION

Seulement utile pour les armures de surface les plus imposantes, ce dispositif détruit le haut de l'engin et éjecte son pilote à plusieurs dizaines de mètres de hauteur, avec un parachute. Un tel dispositif ne peut être installé qu'à partir des exo-2.

DISQUES DE COLMATAGE

Ces disques souples peuvent être appliqués sur de petites brèches. La zone colmatée devient un point faible où le Blindage de l'armure est divisé par deux (de plus, si ce point faible est spécifiquement visé, le pilote doit réussir un Test de Chance ou perdre le disque). Il ne s'agit pas vraiment d'un système, mais les disques sont souvent transportés dans un petit compartiment spécial fixé à l'armure. Un disque est prévu pour résister à une certaine profondeur.

DISPOSITIF D'AUTO-RÉPARATION

Ce système facilite la remise en service d'un appareil tombé en panne. Ce dispositif est constitué d'un système central relié à des modules annexes, qui doivent être installés individuellement sur chaque système auxiliaire ou arme que l'on veut doter d'une réparation automatisée. **L'armure doit également disposer d'un dispositif de diagnostic.** Lorsqu'un système équipé d'un module annexe tombe en panne, le dispositif d'auto-réparation a droit à un Test par Tour de combat, avec son niveau : si le Test est réussi, le système ou l'arme peut à nouveau fonctionner normalement (mais ne gagne toutefois pas de point d'Intégrité). On peut, par exemple, désenrayer une arme ou remettre en marche un sonar qui ne fonctionnait plus. Le dispositif de réparation est toutefois incapable de réparer des systèmes détruits. Le prix d'un dispositif d'auto-réparation dépend du niveau technologique des systèmes dont il doit s'occuper.

La Disponibilité du système dépend également de son niveau technologique :

NT	DIS (M. noir)
I	10 (15)
II	10 (15)
III	5 (10)
IV	1 (5)
V	-5 (1)
VI	-5 (1)
VII	-10 (-5)

DISPOSITIF D'ASSISTANCE MÉDICALE

Ce dispositif permet l'injection de drogues, d'antiseptiques, d'antalgiques, d'anti-poisons ou même de médicaments. Le dispositif est prévu pour un certain nombre d'utilisations (5 par niveau). Le pilote peut choisir les produits injectés. Certains peuvent être injectés automatiquement (une drogue de réanimation par exemple, en cas de perte de connaissance), tandis que d'autres doivent être validés par l'opérateur. Également doté d'un défibrillateur, le dispositif est généralement intégré dans l'armure au niveau du

coeur du pilote, pour les injections d'adrénaline et d'atropine. Le système est lié à un afficheur qui projette sur la visière du pilote toutes les informations concernant son état de santé (rythme cardiaque, tension, température corporelle, etc.)

SYSTÈMES « DERNIÈRE CHANCE »

Les systèmes « Dernière chance » offrent à un pilote une ultime chance de survivre si la coque de son armure est perforée, mais cela n'est pas sans risques… Il existe trois dispositifs différents :

Le système guillotine est installé au niveau des membres de l'armure. Les lames de la guillotine sont disposées à l'intérieur de l'armure et se referment comme une mâchoire. En cas de brèche sur ces zones, elles sectionnent la partie endommagée en amputant le pilote… Le reste de la combinaison est ensuite isolé. Le pilote subit une blessure de type « Membre détruit », mais qui est considérée comme stabilisée. Le système peut également être activé manuellement.

Le système de congélation injecte dans l'appareil un produit réfrigérant qui congèle instantanément le pilote. Ce dernier doit ensuite être récupéré et décongelé. Il doit toutefois réussir un Test de Constitution, avec un malus égal à -2, plus 2 points par heure passée en congélation. S'il échoue, il meurt…

Le système par injection de drogues permet de saturer l'organisme d'un individu d'un mélange de produits remplissant ses organes creux et lui permettant de supporter la dépressurisation. Le pilote sombre immédiatement dans l'inconscience. Il doit être traité dans un hôpital. Après avoir été purgé du liquide, il doit effectuer chaque jour un Test de Constitution avec un malus de -3, plus 1 point par heure passée avec le mélange dans l'organisme. En cas de réussite, le modificateur de réussite fait baisser le malus. Dès que ce dernier tombe à 0 (après un ou plusieurs Tests), le personnage se réveille. En cas d'échec, il perd 1 point dans un Attribut, à déterminer au hasard parmi Force, Constitution, Coordination, Adaptation, Intelligence, Volonté (cela peut toutefois être récupéré par l'entraînement). Si un de ces Attributs tombe à 2 ou moins, le personnage meurt.

SYSTÈMES D'URGENCE

SYSTÈME_	Coût	DIS (M. noir)	NT
Auto-patch	4 000	5 (10)	IV
Dispositif d'éjection	7 000	10 (15)	III
Disque de colmatage	50/1000 m	15 (20)	IV
Dispositif d'auto-réparation • Centrale	2 500 x niv. x NT	Selon NT (voir description)	-
Dispositif d'auto-réparation • Module annexe	500 x niv. x NT*	Selon NT (voir description)	-
Disp. d'assistance médicale	1 500/niv.	10 (15)	III
Systèmes « Dernière chance » • Guillotine	500	15 (20)	III
Systèmes « Dernière chance » • Congélation	2 500	5 (10)	IV
Systèmes « Dernière chance » • Injection de drogues	1 000	10 (15)	III

** Il faut un module par système/arme (il n'est toutefois pas nécessaire d'équiper tous les systèmes de l'armure).*

SYSTÈMES ÉLECTRONIQUES ET INFORMATIQUES

Tous les systèmes électroniques et informatiques courants, décrits dans le chapitre Équipement, peuvent être intégrés dans une armure (ordinateurs, sonscans, radars, analyseurs…). Ces systèmes peuvent bien sûr être équipés d'un Blindage électronique et/ou IEM. Nous ne présentons ici que les appareils spécifiques aux armures.

COMMUNICATEURS POUR ARMURES

Les communications radio sous l'eau posent d'énormes problèmes. Les dispositifs qui équipent les armures ont des portées assez limitées qui sont réduites avec la profondeur. Plus on s'enfonce, plus le signal va se détériorer et va devenir incompréhensible. De plus, il peut être détecté (mais pas compris) sur quatre fois sa portée d'émission. Les pilotes d'armures préfèrent souvent avoir recours aux bonnes vieilles techniques par signes ou par câble de communication.

Les communicateurs externes posent beaucoup moins de soucis. Les armures peuvent être équipées d'appareils volumineux, dont la portée peut atteindre 1 km par niveau. À la Surface en revanche, ils subissent les effets des perturbations atmosphériques, ce qui peut réduire grandement leur portée et la qualité du signal.

ComLink : il s'agit d'un communicateur simple, composé d'un câble rétractable d'une dizaine de mètres (on peut connecter plusieurs câbles entre eux, mais le signal commence à se détériorer dès qu'on dépasse 50 m de longueur), reliant deux armures entre elles.

ComDive 200 : c'est une version plus puissante du traditionnel ComDive 100. Plus encombrant, il reste adapté aux armures. Sa portée est de 500 mètres.

Lénid : c'est l'un des communicateurs sous-marins les plus puissants. Sa portée est de 1 500 mètres.

Laser de communication : ce laser permet d'emprisonner une communication dans son faisceau. Ainsi en braquant son dispositif sur une cible précise, un personnage peut transmettre une émission totalement sécurisée et inaudible pour toute autre personne que la cible. La portée d'un tel système est d'environ 800 mètres. Ce dispositif ne marche pas sous l'eau.

Haut-parleur : c'est toujours assez pratique pour se faire entendre à l'extérieur de l'armure, surtout en mettant le volume à fond pour impressionner les gens.

ORDINATEURS

La grande majorité des armures sont équipées d'un ordinateur, permettant de gérer ses différents systèmes. Un système non géré par ordinateur ne peut être activé que manuellement. Si un ordinateur ne peut gérer tous les systèmes, il déconnecte automatiquement les systèmes les moins importants. Chaque système doit disposer d'un programme, à l'exception des dispositifs purement mécaniques. Tout système peut notamment être couplé à un programme réactif géré par l'ordinateur : dans une condition spécifiée par l'utilisateur, l'appareil se déclenche (par exemple, après détection d'air empoisonné, le programme active le système d'isolation de l'armure). Un système réactif peut également permettre à une arme ou à un système défensif de s'activer sans intervention humaine, en utilisant le niveau du programme comme Compétence de tir (il faut toutefois fixer les conditions d'activation de l'arme). De même, on peut bloquer une arme avec un signal ami-ennemi pour éviter les tirs accidentels. Les systèmes simples, comme le contrôle de la pression, sont gérés par des routines spécialisées de niveau 1. Ordinateurs et programmes sont décrits dans le chapitre **Équipement**, page 280.

ANALYSEURS

Les analyseurs permettent d'obtenir des informations sur un contact sonscan. Ils sont intégrés à un sonscan, ne prennent donc pas de place, mais doivent être considérés comme un système à part entière. Un même sonscan peut avoir plusieurs analyseurs. À la différence des analyseurs portables, les analyseurs pour armures peuvent étudier plusieurs cibles à la fois. Le niveau de l'appareil agit comme une Compétence : en cas de réussite de l'analyse, la marge de réussite indique la précision des informations obtenues (taille, poids, déplacement, vitesse, etc.).

Note : il existe aussi des modèles équivalents pour l'analyse des échos radar.

CALCULATEUR DE TIR

C'est cet appareil qui permet d'obtenir une solution de tir sur un adversaire. Il est intégré à un sonar mais doit être considéré comme un système à part entière. Un ordinateur peut calculer trois solutions de tir à la fois. Le *Nemrod* fonctionne aussi bien pour des cibles en surface que pour des cibles sous l'eau.

SENSEURS

Les senseurs d'une armure sont les dispositifs qui vont lui permettre de percevoir l'environnement extérieur, par le biais de « sens artificiels ». Les senseurs se substituant à un sens ont un « Attribut » Perception de niveau 10 (limitant le cas échéant la Perception du pilote). Ce niveau peut être augmenté d'un point pour chaque tranche de 10% du prix en plus.

Senseurs tactiles : un individu en armure ne peut ressentir les choses qu'il touche. Il peut donc bénéficier de ce système, qui analyse le matériau touché, et transmet les informations au pilote (aspect, température, etc.). Ces informations restent simples et peu précises toutefois.

Analyseurs tactiles : il s'agit d'un dispositif d'analyse tactile placé dans le gant du pilote qui recrée carrément le sens du toucher. Les capteurs à l'extérieur du gant analysent la matière et transmettent les infos à une surface souple disposée à l'intérieur du gant et qui imite la matière touchée. Ce dispositif est, de plus, accompagné d'un analyseur complet transmettant les mêmes informations que les senseurs tactiles.

Senseurs auditifs : ces senseurs remplacent l'ouïe du pilote. Le système de base permet juste d'entendre normalement ce qui se passe à l'extérieur. Les senseurs peuvent être équipés pour détecter les fréquences normales, les ultrasons, les infrasons, les basses fréquences et les très basses fréquences. On peut couper le dispositif.

Senseurs visuels : ces senseurs intégrés au casque d'une armure permettent d'améliorer la vision d'un pilote. On peut les équiper pour détecter les ultraviolets, les infrarouges, les ondes électromagnétiques. Ils peuvent également permettre d'effectuer des zooms, de disposer d'un amplificateur de lumière et d'un télémètre laser.

AFFICHAGE TACTIQUE

Les systèmes d'affichage tactique permettent de visualiser l'environnement et la position de tous les appareils détectés. Le pilote n'a ainsi pas besoin de surveiller constamment son environnement. Les informations sont affichées sur la visière du casque.

DÉTECTEUR D'ACQUISITION

Un détecteur très pratique pour savoir si on est pris en chasse par une torpille ou un missile !

DÉTECTEURS DE MINES

Ce détecteur de mines a une portée d'1 kilomètre. Pour savoir s'il détecte une mine, il faut effectuer à chaque Tour un Test avec son niveau. Le Blindage électronique de la mine et ses éventuels modificateurs de dissimulation agissent comme des malus. Un détecteur de mine est un sonscan actif : son utilisation est donc détectable.

SYSTÈMES ÉLECTRONIQUES ET INFORMATIQUES

SYSTÈME_	Coût	Niveau	Cibles	DIS (M. noir)	NT
Communicateurs pour armures • *ComLink*	500	-	-	20 (20)	II
Communicateurs pour armures • *ComDive 200*	2 000	-	-	15 (20)	III
Communicateurs pour armures • *Lénid*	4 000	-	-	15 (20)	III
Communicateurs pour armures • Externe	1 000/niv.	-	-	15 (20)	II
Communicateurs pour armures • Laser de communication	4 000	-	-	5 (10)	III
Communicateurs pour armures • Haut-parleur	100	-	-	20 (20)	II
Analyseurs • *Sea-Star*	2 000	12	3	20 (20)	III
Analyseurs • *Abyss*	3 500	12	5	15 (20)	III
Analyseurs • *Delta Azur*	5 000	12	7	15 (20)	III
Calculateur de tir *Nemrod*	2 500	12	5	15 (20)	III
Senseur tactile	2 000	-	-	5 (10)	III
Analyseur tactile	6 000	-	-	1 (5)	III
Senseur auditif	300*	-	-	15 (20)	II
Senseur visuel	400*	-	-	10 (15)	III
Affichage tactique	500	-	-	10 (15)	III
Détecteur d'acquisition	500	-	-	15 (20)	II
Détecteur de mines	400/niv.**	-	-	10 (15)	III
Détecteur de mouvements	2 000/niv.**	-	-	10 (15)	III
Système de navigation	500/niv.*	-	-	20 (20)	III

** Uniquement pour l'appareil de base. Le coût est à multiplier par le nombre d'options supplémentaires installées.*

** Niveau max. : 15.*

DÉTECTEUR DE MOUVEMENTS

Ce dispositif qui ne marche qu'à l'air libre permet de détecter, dans une zone donnée, des fluctuations qui indiquent la présence d'un corps en mouvement. L'appareil a droit à un Test par Tour, avec son niveau (vous pouvez effectuer un jet pour chacune des cibles potentielles, ou un seul Test commun). Une cible particulièrement petite peut imposer un malus, et une cible de grande taille un bonus. La portée de base de l'appareil est de 10 mètres, mais l'utilisateur peut « sacrifier » des points sur le niveau du détecteur : chaque point dépensé permet de gagner 10 mètres supplémentaires (par exemple, baisser le niveau de l'appareil de 2 points permet d'étendre sa portée de 20 mètres).

SYSTÈMES DE NAVIGATION

Ce système équipe la grande majorité des armures et permet de voir s'afficher sur la paroi du casque ou sur l'écran de navigation toutes les informations utiles, comme la température extérieure, la présence d'obstacles, l'inclinaison d'une paroi, la distance d'une cible (par télémètre laser), etc. De plus, l'appareil peut calculer lui-même une route, en utilisant son niveau comme Compétence *Navigation*.

SYSTÈMES FURTIFS

ATTÉNUATEUR SONORE

Un atténuateur sonore sert à étouffer et à disperser plus vite le son d'un appareil se déplaçant sous l'eau. Le niveau du système agit comme un malus au Test de détection passive d'un appareil ennemi (si celui-ci est doté d'un Blindage électronique, chaque niveau de blindage réduit le niveau de l'atténuateur d'autant).

MODIFICATEUR DE SIGNAL ACOUSTIQUE

Cet appareil permet de simuler un bruit différent de celui émis par l'appareil, pour tromper les sonscans passifs ennemis. La signature acoustique imitée doit être assez proche de celle de l'engin équipé. Une armure légère, par exemple peut se faire passer pour un drone, un plongeur ou pour une armure plus lourde. Il est même possible de se faire passer pour un mammifère marin d'une taille comparable. Le niveau de l'appareil détermine la probabilité de tromper l'adversaire (si les sonscans de celui-ci sont dotés d'un Blindage électronique, chaque niveau de blindage réduit le niveau du modificateur de signal d'autant).

BROUILLEUR D'ÉCHO

Un brouilleur d'écho agit comme un atténuateur sonore, mais pour les sonscans actifs des navires, armures, torpilles, etc.

SYSTÈMES FURTIFS

SYSTÈME_	Coût	DIS (M. noir)	NT
Atténuateur sonore	2 000/niv.*	5 (10)	III
Modif. de signal acoustique	2 000/niv.**	5 (10)	III
Brouilleur d'écho	3 000/niv.*	5 (10)	III
Modificateur d'écho	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Revêtement anéchoïque	5 000/ niv.***	5 (10)	III
Revêtement de camouflage	4 000****	5 (10)	III

** Niveau max. : 7.*
*** Niveau max. : 15.*
**** Niveau max. : 5. Au-dessus de la catégorie exo-3, prix +50%.*
***** Au-dessus de la catégorie exo-3, prix +50%.*

MODIFICATEUR D'ÉCHO

Ce système agit comme les modificateurs de signal acoustique, mais pour les sonscans actifs des navires, armures, torpilles, etc.

REVÊTEMENTS ANÉCHOÏQUES

Ces revêtements absorbent les ondes sonores des sonars actifs. En conséquence, toute détection active d'une armure équipée d'un tel revêtement subit une pénalité de -1 par niveau.

REVÊTEMENT DE CAMOUFLAGE

Un revêtement de camouflage double les malus de perception d'une armure immobile (ils sont seulement augmentés de moitié si l'armure est en mouvement).

ARMEMENT

La plupart des armes présentées au chapitre **Équipement** ont un modèle équivalent pouvant être monté sur une armure mécanisée. Les plus légères ne seront pas capables d'entamer le blindage d'une exo-armure, mais peuvent être utilisées contre des cibles plus vulnérables. Les armes lourdes – mitrailleuses, canons d'assaut, lanceurs de torpilles… – peuvent être supportées sans problème par l'exosquelette de l'armure, mais comme d'habitude le MJ doit limiter les abus et se servir de son bon sens : si une exo-oméga peut parfaitement être équipée de plusieurs canons d'assaut et d'une mitrailleuse lourde à haute cadence de tir, ce n'est sûrement pas le cas d'une exo-0, qui ne supportera qu'un armement plus conventionnel…

Note : les torpilles, leurres et armes assimilées sont décrits dans la partie **Combat sous-marin**, page 364.

ARMES DE CONTACT

En raison de leur poids, ces armes sont spécifiquement destinées aux exo-armures. Certaines sont des outils industriels qui peuvent parfaitement être utilisés à des fins plus… guerrières. Et même si elles sont difficiles à manier, elles feront des miracles sur des cibles lentes ou immobiles.

Électro-pince : module remplaçant la main et l'avant-bras d'une armure, l'électro-pince peut être utilisée comme une masse, ou pour saisir une proie et la foudroyer. Employée comme une masse, elle inflige les Dommages au contact de base de l'armure (voir **Combat et actions en armure**, page 324), augmentés de 3 points et du modificateur de Dommages de l'exosquelette. Si on l'utilise pour saisir et maintenir une proie, elle fonctionne comme une pince (voir ci-dessous) ayant une Force de 25. L'utilisateur peut de plus activer un système électrique qui inflige 1D10 points de dégâts électriques par Tour de combat, +1D10 points de Dommages additionnels de Choc.

Excavateur mécanique : principalement utilisé dans les mines, l'excavateur remplace entièrement l'un des membres de l'armure. Ce n'est pas vraiment une arme, mais on peut tout de même l'utiliser (difficilement) comme une masse, infligeant les Dommages au contact de base de l'armure (voir **Combat et actions en armure**, plus haut), augmentés de 3 points et du modificateur de Dommages de l'exosquelette.

Hydro-foreuse : en projetant un filet d'eau à une pression de 4 000 bars, l'hydro-foreuse peut traverser les roches les plus solides. La distance d'utilisation étant très courte et le processus demandant une certaine stabilité, elle est inutilisable en combat. En revanche, elle peut infliger des Dommages assez importants sur une cible immobile, puisqu'ils augmentent de 3 points par Tour (3D10 le premier Tour, 3D10+3 le deuxième Tour, 3D10+6 le troisième Tour, etc.), jusqu'à un bonus de +15.

Marteau piqueur, perceuse et scie industrielle : des outils très répandus, dont les Dommages augmentent Tour après Tour, jusqu'à un bonus maximum de +10. Ces instruments remplacent souvent l'un des membres de l'armure.

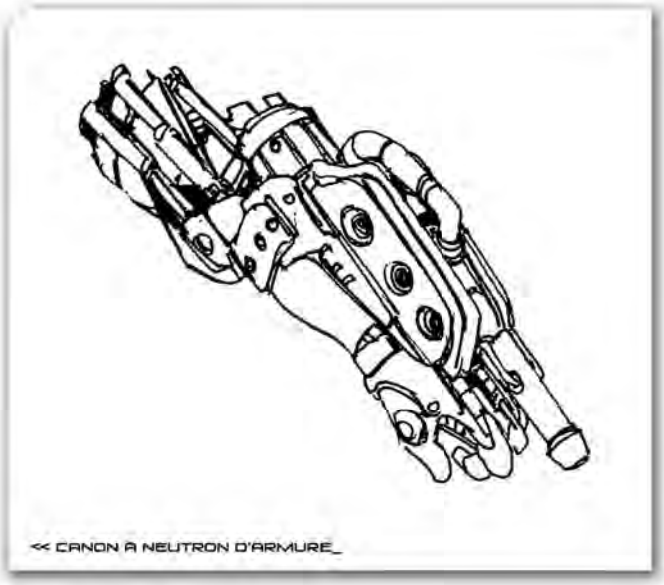
Pince/Griffe : les pinces sont des instruments très courants, qui remplacent souvent l'un des membres de l'armure. Elles possèdent leur propre Attribut Force. Une pince de Force 3 est un outil de précision utilisé pour saisir des petits objets, tandis qu'une pince de Force 40 est un engin massif capable de broyer des rochers… Les pinces peuvent d'abord être utilisées pour saisir et/ou maintenir une cible, sans lui causer de Dommages. Il faut alors réussir un Test de combat au contact (voir **Lutte**, dans le chapitre **Combat**). Si la cible tente de se dégager, sa Force doit être comparée à celle du mécanisme (effectuez un Test en opposition si les deux sont de niveau à peu près équivalent). On peut utiliser une pince pour broyer la cible : les Dommages sont alors progressifs, et augmentent à chaque Tour d'un nombre de points compris entre 1 et 15, déterminés par l'utilisateur (c'est lui qui gère la pression exercée par la pince), et jusqu'à un bonus maximum égal au niveau de Force de l'instrument. Enfin, une pince peut être utilisée comme une masse, pour frapper un adversaire. Dans ce cas, le coup inflige les Dommages au contact de base de l'armure (voir **Combat et actions en armure**, plus haut), augmentés de 3 points et du modificateur de Dommages de l'exosquelette.

Une armure peut être équipée des armes de contact classiques : masses, lames et haches, gants et griffes de combat, lances, perforateurs… À partir de la catégorie exo-1, toutefois, il ne s'agit plus des versions standards, mais de versions plus imposantes, spécifiques aux armures lourdes. Ces armes infligent des dommages plus importants, équivalant aux Dommages de base de l'arme, dans sa version classique, augmentés des Dommages au contact (selon la catégorie de l'armure). Le bonus dû à l'Exo-Force doit comme d'habitude être pris en compte aussi. Les éventuels Dommages additionnels de Choc ne changent pas. Le prix de ces armes spécifiques aux armures est la plupart du temps égal au double du prix de la version classique.

LANCE-HARPONS ANTI-VÉHICULES

Ces lance-harpons sont des dispositifs extrêmement lourds et encombrants, plutôt destinés à endommager les exo-armures (ou les créatures marines imposantes).

Lance-harpons anti-véhicules double : le modèle *Gar* de Gladius Industries tire deux harpons anti-véhicules en même temps. Il offre, au choix du tireur, soit un bonus de +3 au Test de tir, soit un bonus de +1D10 aux Dommages (à Bout portant ou Courte portée seulement).



Lance-harpons anti-véhicules multiple : ce lance-harpon propulse huit harpons spéciaux, plus petits que les harpons anti-véhicules normaux. Le système est généralement installé autour d'un des avant-bras de l'armure. Son principal avantage est d'offrir un bonus de +5 au Test de tir, à Bout portant, Courte et Moyenne portée.

Rappel : les armes à projectiles conçues pour opérer sous l'eau ont une portée plutôt limitée. De plus, peu d'armes de ce type sont encore efficaces à grande profondeur. Ainsi, au-delà de 500 mètres de profondeur, les portées mentionnées dans les tableaux ci-dessous doivent être divisées par deux. À -1 000 et plus, des armes de NT II deviennent inutiles. Des modèles de NT supérieur peuvent toutefois fonctionner à de plus grandes profondeurs (pour chaque NT supérieur à II, ajoutez 200 m à ces valeurs).

CANON À NEUTRONS

Les canons à neutrons sont des armes assez répandues sous les mers. Ils font les même dégâts et ont la même portée en surface ou dans l'eau, quelle que soit la profondeur. Ce genre d'armes à énergie, presque toutes fabriquées sous l'Empire Généticien ou à l'époque de l'Alliance Azure, se font de plus en plus rares. Très gourmandes en énergie, elles nécessitent des générateurs encombrants, voilà pourquoi elles sont surtout destinées à être installées sur des armures mécanisées. Leurs « munitions » se présentent sous la forme de packs d'énergie (une arme branchée sur un générateur de très grande capacité, comme ceux des navires ou des stations, possède des munitions illimitées).

ARMEMENT

MODÈLE_	Dom.	Choc	Portée	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Électro-pince	Spécial	Spécial	-	-	-	10 000	-	1 (5)	II
Excavateur mécanique	Spécial	-	-	-7	-	7 000	-	10 (10)	II
Hydro-foreuse	3D10 (+3/Tr)	-	-	-	-	11 000	-	10 (10)	II
Marteau-piqueur	3D10 (+1/Tr)	-	-	-7	-	2 500	-	15 (15)	II
Perceuse industrielle	3D10 (+2/Tr)	-	-	-5	-	6 000	-	15 (15)	II
Pince/Griffe	Spécial	-	-	-3	-	100 x (FOR x FOR)	-	15 (15)	II
Scie industrielle	4D10 (+2/Tr)	-	-	-3	-	7 000	-	15 (15)	II
Lance-harpons AV	5D10	-	3/7/15/30 (40)*	-3	CC	4 000	1 (500)	10 (15)	II
Lance-h. AV double	5D10	-	3/7/15/30 (40)*	-3	CC	6 000	1 (500)	10 (15)	II
Lance-h. AV multiple	4D10+3	-	3/7/15/30 (40)*	-3	CC	3 000	1 (800)	10 (15)	II
Canon à neutrons	5D10+3	-	20/100/200/400 (600)	-3**	CC	19 000	10 (3 000)	-5 (1)	IV

** À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées.*

*** L'arme doit charger un tout petit peu avant de tirer.*

Note : un canon à neutrons peut également être utilisé en poste fixe et même, si le MJ le permet, par des personnages non équipés d'une exo-armure, mais ils auront alors besoin d'un trépied et d'un deuxième voire d'un troisième servant pour transporter le générateur et les packs d'énergie…

SYSTÈMES DÉFENSIFS

Note : les systèmes défensifs font partie de la catégorie **Armement**, lorsqu'il s'agit de localiser un incident survenu à la suite d'une Avarie.

CHAMP IEM ANTI-TORPILLE (CHAMP SPHÈRE)

Le champ IEM affecte tous les appareils électroniques qui le franchissent. Ces derniers subissent une attaque IEM, qui leur impose un Test de panne avec un malus égal au niveau du champ (moins l'éventuel Blindage électronique de l'engin). Ce type de champ est particulièrement utile contre les torpilles : si celles-ci tombent en panne, elles n'exploseront pas.

Note : les armures peuvent en outre être équipées de tous les types de champs ou de boucliers de force présentés dans le chapitre **Équipement**.

CONTRÔLE TORPILLE

Ces engins sont spécialement étudiés pour prendre le contrôle d'une torpille automatique adverse. Le niveau du système indique les chances de contrôle d'une torpille adverse (si celle-ci est équipée d'un Blindage électronique, chaque niveau de blindage réduit les chances de contrôle). Comme les torpilles ont une autonomie assez limitée, il est en général impossible de la renvoyer sur l'ennemi, mais on peut toutefois la dévier, activer son système d'autodestruction ou la diriger vers une cible proche.

GÉNÉRATEURS DÉFENSIFS

Les générateurs défensifs servent à se défendre contre les agressions des créatures non protégées par des armures qui attaquent au corps à corps, en envoyant une décharge électrique ou un champ de micro-ondes sur quelques centimètres à la surface de l'armure (l'énergie est rapidement absorbée par l'eau).

REVÊTEMENT ANTI-INFRASONS

Les armes à infrasons, qu'elles soient technologiques ou naturelles (Foreurs), sont redoutables et il vaut mieux s'en protéger. Cette protection (qui ne fonctionne que pour une armure parfaitement isolée) impose une pénalité d'un point par niveau à toutes les attaques par infrasons.

SYSTÈME DE DÉFENSE ÉCHO +

Ce système sert à perturber les ordinateurs de tir des navires, armures, torpilles, etc. Le niveau du système agit comme un malus sur la solution de tir adverse (le malus peut être réduit par le Blindage électronique).

SYSTÈMES DIVERS

Voici divers systèmes spécifiques aux armures. Notez que la plupart des outils décrits dans les sections **Équipement général** et **Survie** du chapitre **Équipement** peuvent être installés sur une armure.

ANTIVOL

Verrouillage anti-vol : le niveau du système agit comme un malus pour toute tentative de neutralisation de la sécurité de l'armure (il faut absolument disposer d'un équipement adéquat pour violer cette sécurité). Il existe plusieurs systèmes d'identification : palmaire, oculaire, à code, à clef, vocal. Chacun est considéré comme un système à part entière (avec son propre niveau), mais on peut tout à fait installer les cinq dispositifs de reconnaissance sur une même armure.

Reconnaissance neuronale : c'est un dispositif placé dans le casque qui analyse l'onde cérébrale de l'utilisateur. Ce système s'est révélé inviolable jusqu'à présent et n'a donc pas d'indice.

AUTOPILOTE

Ce système permet de ne pas avoir à se soucier du pilotage d'un appareil pour se concentrer sur autre chose. Chaque niveau d'autopilote est l'équivalent d'un niveau 1 en *Manœuvre d'armure*. Il peut être équipé d'un système réactif en cas de perte de conscience du pilote. C'est à ce dernier de définir ce que fera son appareil s'il perd conscience.

CÂBLE D'ALIMENTATION

Surnommés « ombilicaux », les câbles d'alimentation sont très courants puisqu'ils permettent de se passer d'une source d'énergie en se branchant sur le générateur d'une station ou d'un vaisseau (ou même celui d'une autre armure, dans ce cas là les capacités des armures seront légèrement réduites).

REVÊTEMENT ANTI-RADIATIONS

L'armure est traitée avec un revêtement qui agit comme un champ anti-radiations et réduit de son niveau l'intensité des radiations.

SYSTÈMES DÉFENSIFS

SYSTÈME_	Dom.	Coût	DIS (M. noir)	NT
Champ IEM anti-torpille	-	25 000/niv.*	1 (5)	IV
Contrôle torpille	-	5 000/niv.*	1 (5)	IV
Générateurs défensifs électrique	2D10+3**	2 000	10 (15)	III
Générateurs défensifs micro-ondes	3D10+3**	3 500	210 (15)	III
Revêtement anti-infrasons	-	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Syst. de défense Écho +	-	3 000/niv.*	5 (10)	IV

** Niveau max. : 5.*

*** L'armure naturelle (carapace…) ne compte pas.*

SYSTÈMES FURTIFS

SYSTÈME_	Coût	DIS (M. noir)	NT
Antivol • Verrouillage	300/niv.*	15 (15)	III
Antivol • Reconnaissance neuronale	75 000	1 (5)	IV
Autopilote	3 000/niv.**	10 (15)	III
Câble d'alimentation	500/10 m	20 (20)	II
Revêtement anti-radiations	500/niv.***	10 (10)	III
Volet de sécurité	100 x BLD armure	10 (10)	III
Système d'alerte	100	20 (20)	II

** Niveau max. : 10.*

*** Niveau max. : 15.*

**** Niveau max. : 25.*

VOLET DE SÉCURITÉ

Ce volet est un blindage qui permet de protéger sa visière. Sans volet de sécurité, la visière de l'armure constitue un point faible, où le Blindage est divisé par deux. Si le volet est abaissé, un pilote ne peut compter que sur ses instruments et les senseurs de son armure pour percevoir son environnement et se déplacer.

SYSTÈME D'ALERTE

Ce système réveille automatiquement un pilote qui s'est endormi, émet un bruit qui prévient quand un appareil entre dans la zone de détection du sonar, etc.

ARMURES_

« Ça, c'est mon armure. Il en existe plein d'autres comme ça, mais celle-là, c'est la mienne. »

-- Un mercenaire tout fier de sa nouvelle acquisition_

Les armures présentées ci-dessous sont des modèles standard, dotées de leur équipement classique. On peut les modifier ou les compléter à loisir. Les prix indiqués sont ceux auxquels on peut espérer trouver l'armure sur les différents marchés du monde sous-marin. Bien que les différents composants d'une armure soient une base importante pour déterminer le prix de base, presque toujours, le prix de vente sera inférieur aux prix des composants puisque la plupart des armures ne sortent pas d'usine mais sont vendues sur le marché de l'occasion. Ce prix tient également compte de leur disponibilité et du fait que certaines ont été subventionnées par l'O.E.S.M. ou par les grandes nations, pour aider les petites communautés.

Il est assez rare que les armures appartiennent directement à des individus. Elles sont le plus souvent la propriété d'organisations, de communautés, de sociétés ou de forces armées. En revanche, on en trouve presque toujours à louer (dans les grandes communautés) ou mises à la disposition des personnes qui en auraient besoin (dans les communautés plus modestes).

Les armures sous-marines sont prévues pour évoluer à une certaine profondeur. Chacune d'entre elles possède trois paliers de profondeur, exprimés en mètres :

- **La profondeur opérationnelle** est la profondeur maximale à laquelle une armure peut plonger sans risque.
- **La profondeur limite** est la profondeur maximale que peut atteindre une armure, en prenant toutefois quelques risques. Toutes les 10 minutes en effets, il faut lancer un D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité de la Structure de l'armure, celle-ci subit automatiquement une Avarie légère (un éventuel incident sera localisé sur la Structure ou les Systèmes auxiliaires, au hasard). Les Avaries subies imposent un malus d'un point par degré de gravité à ce jet (de -1 pour une Avarie légère à -5 pour une Avarie catastrophique).
- Enfin, au-delà de la **profondeur d'écrasement**, l'armure s'écrase automatiquement. Ça nourrira les poissons.

Les armures dépassant 6 000 mètres de profondeur opérationnelle sont peu courantes. Celles qui peuvent atteindre 10 000 mètres de profondeur opérationnelle sont rares. Enfin, seules quelques armures expérimentales peuvent évoluer à plus de 18 000 mètres de profondeur opérationnelle, car cela n'a qu'un intérêt très limité.

INTÉGRITÉ DES ARMURES

La grande majorité des armures sont donc des engins d'occasion, certaines étant même en service depuis des années, équipées de systèmes recyclés. Ces armures ont donc subi des pertes définitives d'Intégrité. Pour gérer les choses simplement, vous pouvez considérer qu'une armure achetée au prix normal (ou une armure ordinaire prêtée ou louée par une communauté ou un groupe) dispose d'un niveau d'Intégrité maximum moyen de 17. Tous les éléments de l'armure possèdent ce niveau, mais le joueur peut, s'il le désire, transférer des points d'un élément à l'autre, **à l'intérieur des groupes d'éléments suivants :**

- **Structure, Exosquelette et Générateur**
- **Système auxiliaires**
- **Armement**

Cela signifie qu'on peut par exemple transférer 2 points d'Intégrité du Générateur (qui passe à 15) vers la Structure (qui passe à 19), mais qu'on ne peut pas prendre des points sur un Système auxiliaire pour les allouer à autre chose qu'un autre Système auxiliaire. Le niveau d'Intégrité maximum est de 20.

Le niveau d'Intégrité moyen peut varier en fonction de la situation. Dans une communauté particulièrement pauvre par exemple, peut-être que les personnages ne pourront louer ou emprunter que des engins n'ayant qu'un niveau moyen de 15 seulement. À l'inverse, un « bienfaiteur » peut leur permettre d'avoir accès à du matériel en meilleur état, mais il faut le mériter… Il est également possible d'acheter une armure possédant un niveau d'Intégrité moyen inférieur ou supérieur à 17. Le prix va varier selon les règles suivantes :

- **Pour chaque tranche de 10% du prix en moins**, l'Intégrité moyenne baisse d'un point. La remise maximum sera de 50%, en général (au-delà, les armures sont invendables – sauf par un escroc – car trop dangereuses).
- **Pour chaque tranche de 20% du prix en plus**, l'Intégrité augmente d'un point (maximum : 20). Notez qu'il n'y a guère d'autres solutions que le marché noir pour trouver de tels niveaux d'Intégrité.

ARMURES LÉGÈRES

ARMURE EXPLORA (HYBRIDE)

Cette armure légère est utilisée par les communautés se situant à très faible profondeur.

Catégorie : exo-alpha (exo en Fivaltine)

Fabricant : Explora Industries (Tyr)

Coût : 53 000 sols

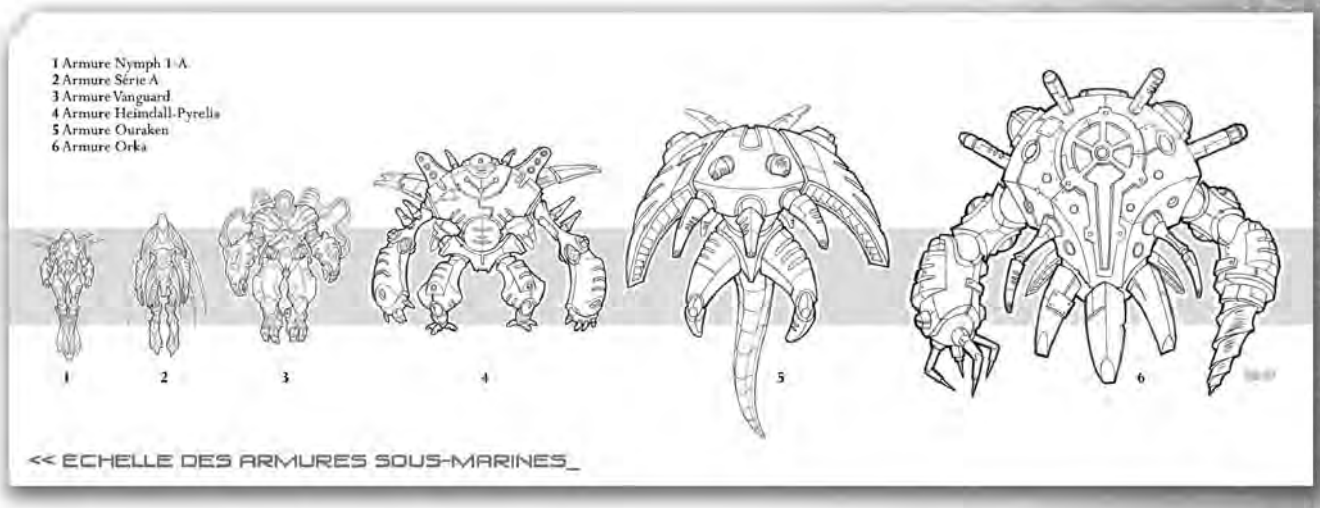
Disponibilité (marché noir) : 10 (15)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 4 000
- **Limite :** 4 800
- **Écrasement :** 6 000

Autonomie : 40 heures (batterie très haute capacité)



Attributs :

- **Résistance aux Dommages :** +0 (coque en plastitane)
- **Blindage :** 15 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 25
- **Modificateur de Dommages :** +7
- **Vitesse :** sous l'eau : 10 (exo-palmes) ; à terre : capacité de déplacement du personnage
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : +0 ; à terre : +0

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commande vocale
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Ordinateur NTIII, Gén. III
- Sonscan actif directionel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Radar
- Analyseur radar
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 1
- Système de navigation niv. 10
- Détecteur d'acquisition
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Générateur de lumière Feu follet
- Afficheur tactique
- Analyseur environnemental
- Revêtement anti-radiation niv. 10

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon moyen, 10 charges (bras)

ARMURE TYPHON (HYBRIDE)

Très répandue dans les fonds marins, l'armure Typhon est une armure de reconnaissance et d'exploration. Elle n'est pas prévue pour résister à la violence des combats, même si elle offre une bonne protection à son pilote. Son poids assez réduit lui permet de quitter le milieu liquide facilement.

Catégorie : exo-alpha (exo en Plastiral)

Fabricant : Melian OP (Ligue rouge)

Coût : 200 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 7 000
- **Limite :** 8 400
- **Écrasement :** 10 500

Autonomie : en années (micro-moteur à fusion ou générateur thermoélectrique à radio-isotope)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** +0 (coque en hyper composite)
- **Blindage :** 17 (volet de sécurité sur visière : oui)
- **Exo-Force :** 30
- **Modificateur de Dommages :** +10
- **Vitesse :** sous l'eau : 10 (exo-palmes)/20 (propulseur) ; à terre : 10
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : +0 ; à terre : +0

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 48 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système navigation niv. 10
- Ordinateur NT III, Gén. III
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan niv. 12
- Radar
- Analyseur radar niv. 12
- ComLink
- Communicateur Comdiv 200
- Communicateur externe niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Verrouillage anti-vol niv. 7 (1 système au choix)
- Dispositif de diagnostic
- Affichage tactique
- Dispositif de réparation : Centrale d'auto-réparation niv. 12, Modules annexes pour 5 systèmes

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Dague thermique (poing)
- Générateur défensif à champ micro-ondes
- Lance-harpon moyen, 10 charges (bras)

ARMURE NYMPH 1-A (SOUS-MARINE)

La Nymph 1-A est certainement l'armure sous-marine la plus utilisée dans les océans. Son prix est raisonnable et ses capacités sont nettement suffisantes pour la majorité de la population.

Catégorie : exo-0 (exo en TiCal)
Fabricant : Gladius
Coût : 78 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10 (15)
NT estimé : III
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 8 000
- **Limite :** 9 600
- **Écrasement :** 12 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope)
Attributs :

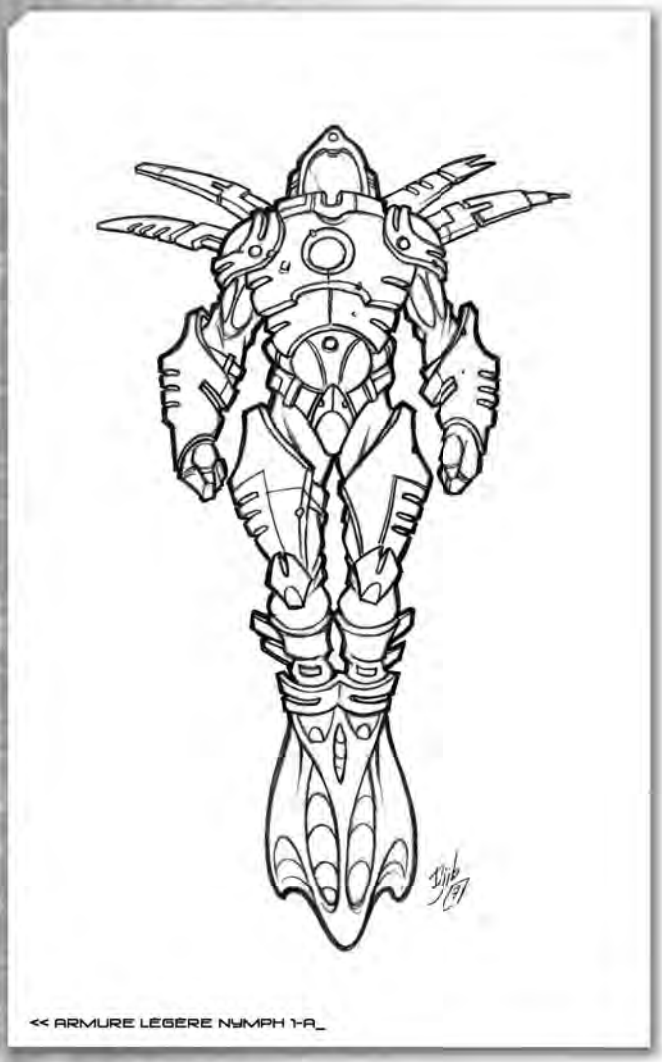
- **Résistance aux Dom. :** -1 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 21 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 37
- **Modificateur de Dommages :** +13
- **Vitesse :** sous l'eau : 10 (exo-palmes) / 20 (propulseur) ; à terre : 5
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -2 ; à terre : -4

Systèmes auxiliaires :

- Panneau de contrôle manuel (avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système d'assistance et de contrôle (principal)
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Ordinateur NT III, Gén. V (principal)
- Ordinateur NT II, Gén. II (secours)
- Sonscan actif directionel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan niv. 12
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Verrouillage anti-vol niv. 5 (1 système au choix)
- Générateur de lumière Feu Follet

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)



<< ARMURE LEGERE NYMPH 1-A_

SÉRIE A (SOUS-MARINE)

Cette armure, peu onéreuse et facile à fabriquer, se répand de plus en plus dans les petites et les moyennes communautés. À faible profondeur, elle remplace peu à peu les armures plus modernes qui commencent à se faire rares. L'armure a des formes arrondies et bulbeuses.

Catégorie : exo-0 (exo en Alu structurel)
Fabricant : Indus Conglomérat (Royaume de l'Indus)
Coût : 40 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10 (15)
NT estimé : III
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 2000
- **Limite :** 2400
- **Écrasement :** 3000

Autonomie : 12 heures (batterie très haute capacité)
Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -1 (coque en Alliage Alu)
- **Blindage :** 20 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 35
- **Modificateur de Dommages :** +12
- **Vitesse :** sous l'eau : 10 (exo-palmes) ; à terre : 5
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -2 ; à terre : -4

Systèmes auxiliaires :

- Panneau de contrôle manuel (avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 10
- Ordinateur NT III, Gén. II
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan niv. 12
- ComLink

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon moyen, 10 charges (bras)

ARMURES MOYENNES

ARMURE VANGUARD (HYBRIDE)

Cette armure est une des dernières armures produites en masse, et remontant à l'Alliance Azure et à l'Empire des Généticiens. Elle reste assez répandue dans les fonds marins, ce qui explique son coût réduit. Le micro-moteur à fusion dont elle est équipée ne peut plus être remplacé, puisque personne ne sait plus fabriquer ces merveilles. S'il tombe en panne, il faudra opter pour un autre dispositif qui pèsera certainement beaucoup plus lourd, ce qui aura des conséquences sur les capacités de l'armure (Vitesse réduite d'un tiers).

Catégorie : exo-1 (exo en Plastiral)

Fabricant : Alliance Azur

Coût : 100 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 10 (15)

NT estimé : III-IV

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 4 000
- **Limite :** 4 800
- **Écrasement :** 6 000

Autonomie : plusieurs dizaines d'années (micro-réacteur à fusion azuréen)

Attributs :

- **Résistance aux Dom.:** -2 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 23 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 45
- **Modificateur de Dommages :** +17
- **Vitesse :** sous l'eau : 5 (exo-palmes)/20 (propulseur) ; à terre : 10
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -2 ; à terre : -4

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 13
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Communicateur Comdiv 200
- ComLink
- Système d'alimentation niv. 2
- Verrouillage anti-vol niv. 7 (2 systèmes au choix)
- Dispositif de diagnostic

Armement :

- Pistolet lourd sous-marin à dards (main)
- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)
- Pistolet lourd sous-marin à dards (main)



<< ARMURE MOYENNE VANGUARD_

ARMURE SYLPH S6 (HYBRIDE)

Cette toute nouvelle armure créée par les usines Millénium bénéficie d'une très récente technologie de traitement des matériaux. Son prix est élevé, mais elle possède un bon blindage de base et de nombreux systèmes.

Catégorie : exo-1 (exo en Plastiral)

Fabricant : Millénium (Union Méditerranéenne)

Coût : 600 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 1 (5)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 10 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 15 000

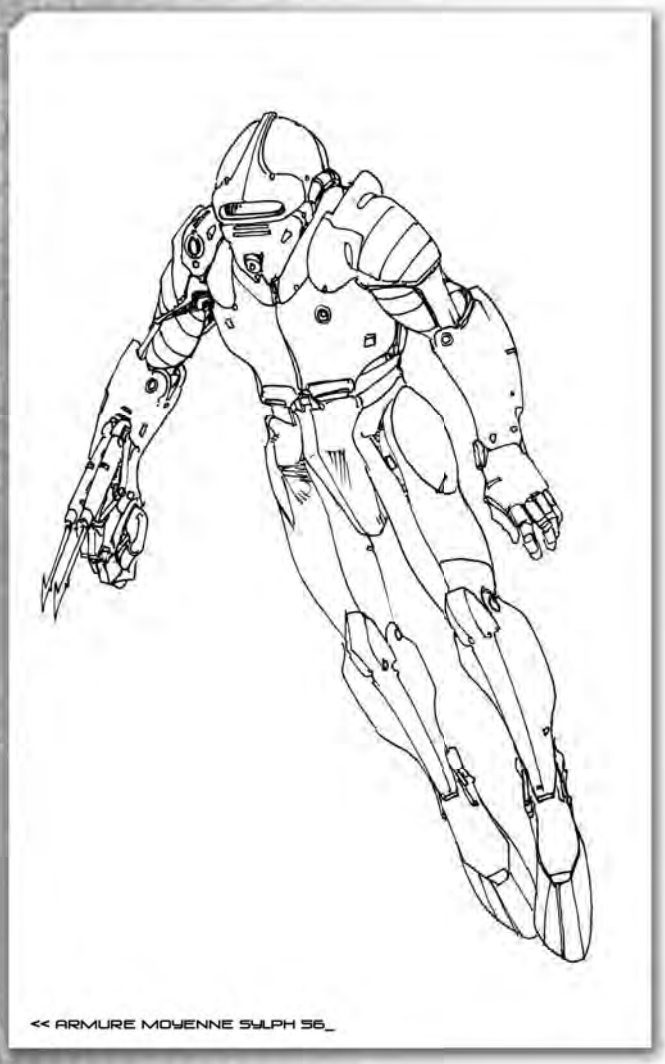
Autonomie : plusieurs dizaines d'années (micro-réacteur à fusion azuréen)

Attributs :

- **Résistance aux Dom.:** -2 (coque en Nano-composite)
- **Blindage :** 25 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 45
- **Modificateur de Dommages :** +17
- **Vitesse :** Sous l'eau : 5 (exo-palmes)/18 (propulseur) ; à terre : 10
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -2 ; à terre : -4

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 13



- Ordinateur NT IV, Gén. II
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Générateur de lumière Feu follet
- Caméra

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)

ARMURE VAUBAN (EXTERNE)

Cette armure est l'équivalent pour la Surface de l'armure Vanguard. Ce modèle a été produit en masse à l'époque des Généticiens et reste toujours aussi utilisé par les habitants des profondeurs.

Catégorie : exo-1 (exo en Plastiral)

Fabricant : empire des Généticiens

Coût : 100 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 10 (15)

NT estimé : IV

Autonomie : plusieurs dizaines d'années (micro-réacteur à fusion azuréen)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -2 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 23 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 45
- **Modificateur de Dommages :** +17
- **Vitesse :** à terre : 20
- **Malus d'Initiative :** à terre : -2

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à visière optique (principal)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Système de navigation niv. 13
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Dispositif d'isolation amphibie
- Radar
- Analyseur radar
- Communicateur externe niv. 3
- ComLink
- Système d'alimentation niv. 2
- Verrouillage anti-vol niv. 7 (2 systèmes au choix)
- Dispositif de diagnostic
- Analyseur environnemental
- Indicateur d'acquisition
- Revêtement anti-radiations niv. 15

Armement :

- Dague rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Pistolet lourd (main)

ARMURE CONDOR (EXTERNE)

Cette armure d'excellente qualité est dotée d'un excellent équipement et d'un armement important. Cette armure est très populaire auprès des Veilleurs.

Catégorie : exo-1 (exo en Plastiral)

Fabricant : Gladius

Coût : 495 000

Disponibilité (marché noir) : 1 (5)

NT estimé : III

Autonomie : plusieurs dizaines d'années (micro-réacteur à fusion azuréen)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -2 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 23 (volet de sécurité sur visière : oui)
- **Exo-Force :** 42
- **Modificateur de Dommages :** +16
- **Vitesse :** à terre : 20
- **Malus d'Initiative :** à terre : -2

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commande vocale (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Radar
- Analyseur radar
- Détecteur de mouvements niv. 13
- Dispositif d'isolation amphibie
- Système d'assistance et de contrôle
- Réserve oxygène (24 heures)

- Senseurs auditifs niv. 12 (+2 options au choix)
- Senseurs visuels niv. 15 (+2 options au choix)
- Haut-parleur
- Affichage tactique
- Analyseur environnemental
- Système antivol à reconnaissance neurale
- Dispositif de diagnostic
- Dispositif de réparation : Centrale d'auto-réparation niv. 12, Modules annexes pour 10 systèmes
- Dispositif d'assistance médicale niv. 5

Note : tous ces systèmes ont un Blindage IEM de niv. 3.

Armement :

- Dague neurale (poing)
- Dague moléculaire (poing)
- Fusil sonique incapaciteur
- Mitrailleuse lourde, 30 rafales longues (pivot épaule)
- Lance-flammes, 12 tirs (pivot épaule)

ARMURE COUGAR (EXTERNE)

Cette armure était autrefois utilisée en combat car elle était dotée d'un puissant champ de protection qui palliait sa faible résistance. De nos jours, elle est surtout utilisée par les éclaireurs et les explorateurs.

Catégorie : exo-2 (exo en Plastiral)

Fabricant : Melian OP (Ligue rouge)

Coût : 300 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Autonomie : plusieurs dizaines d'années (micro-réacteur à fusion azuréen)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -3 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 23 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 45
- **Modificateur de Dommages :** +17
- **Vitesse :** à terre : 13 (marche)/Réacteur dorsal (saut d'une centaine de mètres)
- **Malus d'Initiative :** à terre : -4

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commande vocale (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras)
- Réserve d'oxygène 24h
- Filtre à air, x4 (48h)
- Dispositif d'isolation amphibie
- Stabilisateurs
- Amortisseurs de sauts
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'alimentation niv. 4
- Système d'assistance et de contrôle
- Ordinateur NT II, Gén. III
- Communicateur externe niv. 5
- ComLink
- Radar
- Analyseur radar
- Calculateur de tir Nemrod
- Indicateur d'acquisition
- Analyseur environnemental
- Revêtement anti-radiations niv. 13

Armement :

- Dague thermique (poing)
- Canon d'assaut, 10 tirs (épaule)
- Deux tubes lance-missiles taille 2 (de chaque coté du dos)
- Mitrailleuse lourde réactive sur pivot, 20 rafales longues (épaule)

ARMURE MENTOR (SOUS-MARINE)

Ce modèle classique des industries hégémoniennes Meklar est une tenue passe-partout utilisée par de nombreux civils.

Catégorie : exo-2 (exo en Titane)

Fabricant : Meklar Industrie (Hégémonie)

Coût : 350 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

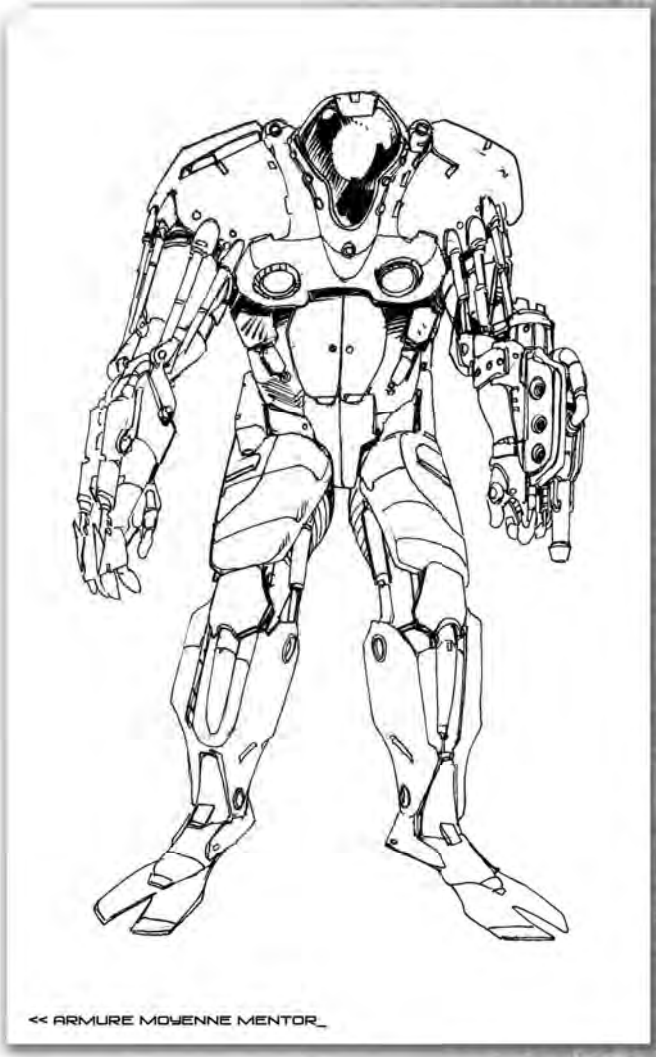
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 9 000
- **Limite :** 11 000
- **Écrasement :** 12 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -3 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 25 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 50
- **Modificateur de Dommages :** +20 à l'échelle humaine, -6 à l'échelle des Véhicules légers.



<< ARMURE MOYENNE MENTOR_

- **Vitesse :** sous l'eau : 10 (exo-palmes)/15 (propulseur) ; à terre : 7
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -3 ; à terre : -6

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes vocales (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, bras)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Système hygiénique niv. 2
- Système d'alimentation niv. 2
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Ordinateur NT III, Gén. IV
- Générateur de lumière Feu follet
- Balise de détresse
- Verrouillage anti-vol niv. 7 (1 système au choix)

Armement :

- Canon à neutrons (épaule)
- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Générateur défensif électrique
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)

ARMURE HEIMDALL-PYRELIA (HYBRIDE)

L'armure corallienne Pyrelia est un modèle classique que l'on trouve un peu partout dans les océans.

Catégorie : exo-2 (exo en Plastiral)

Fabricant : Pyrelia Industries (République du Corail)

Coût : 398 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 6 000
- **Limite :** 8 000
- **Écrasement :** 10 000

Autonomie : 10 heures (batteries très haute capacité)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -3 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 25 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 55
- **Modificateur de Dommages :** +22 à l'échelle humaine, -4 à l'échelle des Véhicules légers.
- **Vitesse :** sous l'eau : 10 (exo-palmes)/17 (propulseur) ; à terre : 10
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -3 ; à terre : -6

Systèmes auxiliaires :

- Interface neuronale de contrôle à commandes télépathiques (principale)
- Interface de contrôle à commandes vocales (secours)
- Panneau de contrôle manuel (secours, bras)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 24 heures)
- Régulateur thermique
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Ordinateur NT IV, Gén. II
- Ordinateur NT II, Gén. I (secours)
- Générateur de lumière Feu follet
- Balise de détresse
- Verrouillage anti-vol niv. 7 (1 système au choix)
- Grappin magnétique
- Affichage tactique
- Détecteur d'acquisition
- Dispositif d'assistance médicale niv. 4
- Atténuateur sonore Masqueur Tri-Magma niv. 3

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)
- Lance-filet, 2 tirs

ARMURE OURAKEN (SOUS-MARINE)

Voici sans doute l'une des meilleures armures de sa catégorie. Évidemment, elle est rare et chère…

Catégorie : exo-2 (exo en Armati)

Fabricant : Gladius

Coût : 695 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 1 (5)

NT estimé : III-IV

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 9 000
- **Limite :** 11 000
- **Écrasement :** 12 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -3 (coque en Plastitane)
- **Blindage :** 26 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 57
- **Modificateur de Dommages :** +23 à l'échelle humaine, -4 à l'échelle des Véhicules légers.
- **Vitesse :** Sous l'eau : 10 (exo-palmes)/15 (propulseur) ; à terre : 5
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -3 ; à terre : -6

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à filet neuronal (principale)
- Interface de contrôle à commande vocale (secours)
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Ordinateur NT III, Gén. IV
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Calculateur de tir
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Régulateur thermique
- Balise de détresse

- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Système de navigation niv. 13
- Détecteur d'acquisition
- Système d'assistance et de contrôle
- Contrôle de pression
- Générateur de lumière Feu follet
- Affichage tactique
- Champ IEM anti-torpille niv. 3
- Autopilote niveau 12 (réactif, retour à la base en cas de perte de conscience du pilote)
- Antivol à reconnaissance neuronale

Armement :

- Dague thermique rétractable (poing)
- Canon à neutrons (épaule)
- Lance-harpon lourd, 10 charges (bras)
- Lance-harpon AV multiple, 3 charges (bras)
- 2 lance-torpilles Taille 2, 1 torpille Taille 3 chacun.

Note : tous ces systèmes ont un Blindage IEM de niv. 3.

ARMURE ODIN (SOUS-MARINE)

C'est une armure d'exploration standard. Elle est équipée d'un centre de commande de drones (ceux-ci peuvent se fixer à l'armure quand ils sont inactifs, sur des points d'attache spéciaux situés dans le dos de l'armure).

Catégorie : exo-3 (exo en Plastiral)

Fabricant : Odin Industries

Coût : 789 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 1 (5)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 14 000
- **Limite :** 16 000
- **Écrasement :** 18 000

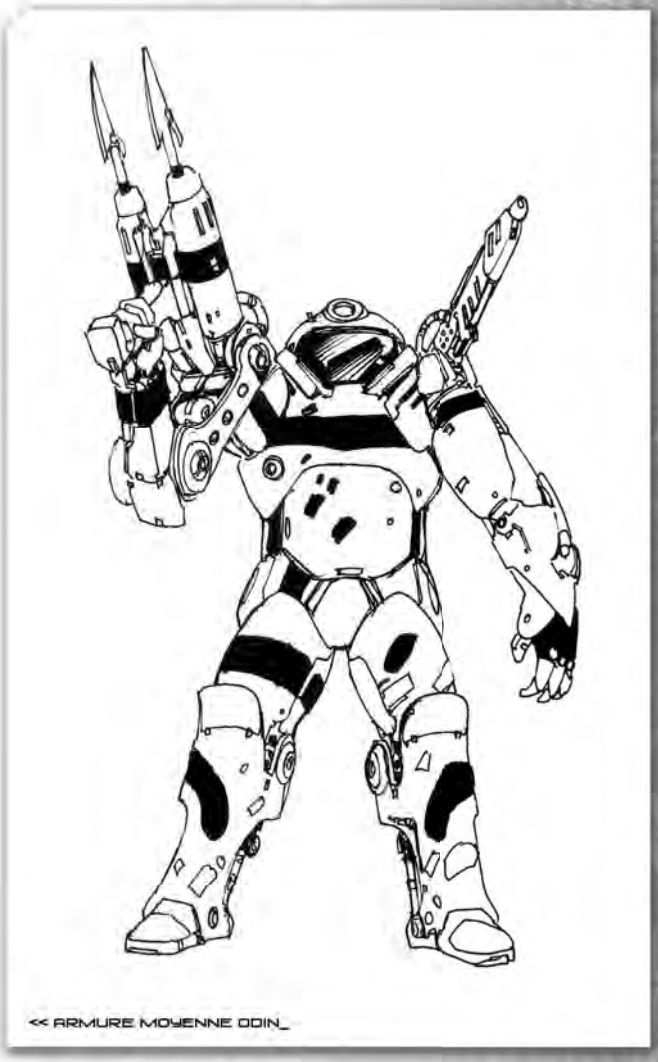
Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -4 (coque en Hyper-terranium)
- **Blindage :** 27 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 60
- **Modificateur de Dommages :** +25 à l'échelle humaine, -2 à l'échelle des Véhicules légers.
- **Vitesse :** sous l'eau : 12 (propulseur) ; à terre : 5
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -4 ; à terre : -8

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes optiques (principale)
- Panneau de contrôle manuel (secours, bras)
- Ordinateur NT IV Gén. II
- Ordinateur NT II, Gén. I (secours)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Calculateur de tir
- Régulateur thermique
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Système d'assistance et de contrôle



<< ARMURE MOYENNE ODIN_

- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Balise de détresse
- Détecteur d'acquisition
- Dispositif d'assistance médicale niv. 4
- Générateur de lumière Feu follet
- Affichage tactique
- Champ IEM anti-torpille niv. 3
- Centre de commande de drones

Armement :

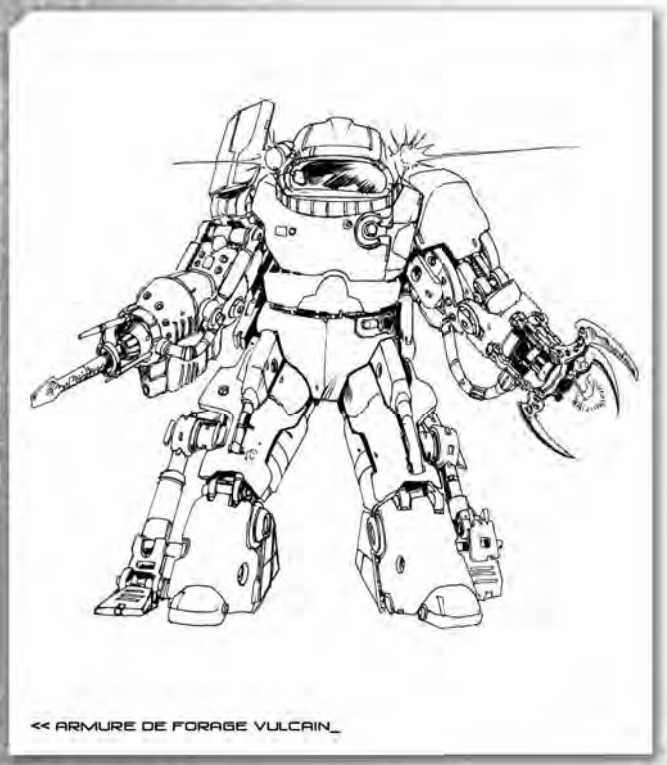
- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Canon à neutrons (épaule)
- Générateur défensif à micro-ondes
- Lance-harpon AV multiple, 3 charges (épaule)

ARMURE DE FORAGE VULCAIN (SOUS-MARINE)

Cette armure de forage à grande profondeur est l'une des plus utilisées dans les communautés ouvrières. La torche à plasma est incorporée au centre de la griffe de l'armure. Le pilote peut donc refermer sa griffe sur un obstacle et déclencher sa torche sur cet obstacle. La commande manuelle de secours est située sur le poignet gauche. En cas de problème, le pilote peut éjecter la griffe mécanique et peut ainsi se servir de la commande manuelle. Par défaut, cette armure ne dispose pas de système de propulsion autre que la marche.

Catégorie : exo-3 (exo en titane)

Fabricant : Odin Industries



<< ARMURE DE FORAGE VULCAIN_

Coût : 1 450 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 15 600
- **Écrasement :** 21 600

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope). Certains modèles recyclés sont équipés de batteries très haute capacité (autonomie 24 h), d'autres utilisent un simple câble d'alimentation relié à un générateur.

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -4 (coque en Hyper-titane)
- **Blindage :** 29 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 62
- **Modificateur de Dommages :** +26 à l'échelle humaine, -2 à l'échelle des Véhicules légers.
- **Vitesse :** sous l'eau : 5 (marche) ; à terre : - (la plupart des armures Vulcain sont incapables de se déplacer à l'air libre).
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -5 ; à terre : -10

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes optiques
- Panneau de contrôle manuel de secours (avant-bras)
- Ordinateur NT III, Gén. III
- Sonscan actif directionel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscan
- Contrôle de pression
- Communicateur Lénid
- Régulateur thermique
- Stabilisateur
- ComLink
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Générateur de lumière Feu follet
- Caméra
- Autopilote niv. 10 (si l'armure est reliée à une balise de communication, on peut lui ordonner de revenir à la base si le pilote est inconscient)
- Dispositif de diagnostic
- Balise de détresse
- Dispositif de réparation : Centrale d'auto-réparation niv. 12, Modules annexes pour 10 systèmes
- Système d'alerte
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 1
- Système de navigation niv. 12

Armement :

Ces systèmes sont des outils, mais ils peuvent être utilisés comme des armes si l'occasion se présente…

- Excavateur mécanique (main et avant-bras droit)
- Griffe mécanique, Force 80 (main et avant-bras gauche)
- Torche de forage plasma Hydra

ARMURES LOURDES

ARMURE MOLOCH (SOUS-MARINE)

L'armure Moloch est une combinaison très lourde, dotée de plusieurs points d'attache pouvant recevoir divers drones. Les deux lance-torpilles sont alignés dans le dos.

Catégorie : exo-4 (exo Fivaltine)

Fabricant : Odin Industries

Coût : 3 995 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)

NT estimé : III-IV

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 15 000
- **Limite :** 17 000
- **Écrasement :** 19 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -5 (coque en nano-composite)
- **Blindage :** 32 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 68
- **Modificateur de Dommages :** +29 à l'échelle humaine, -1 à l'échelle des Véhicules légers.
- **Vitesse :** sous l'eau : 5 (marche) ; à terre : 3
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -5 ; à terre : -10

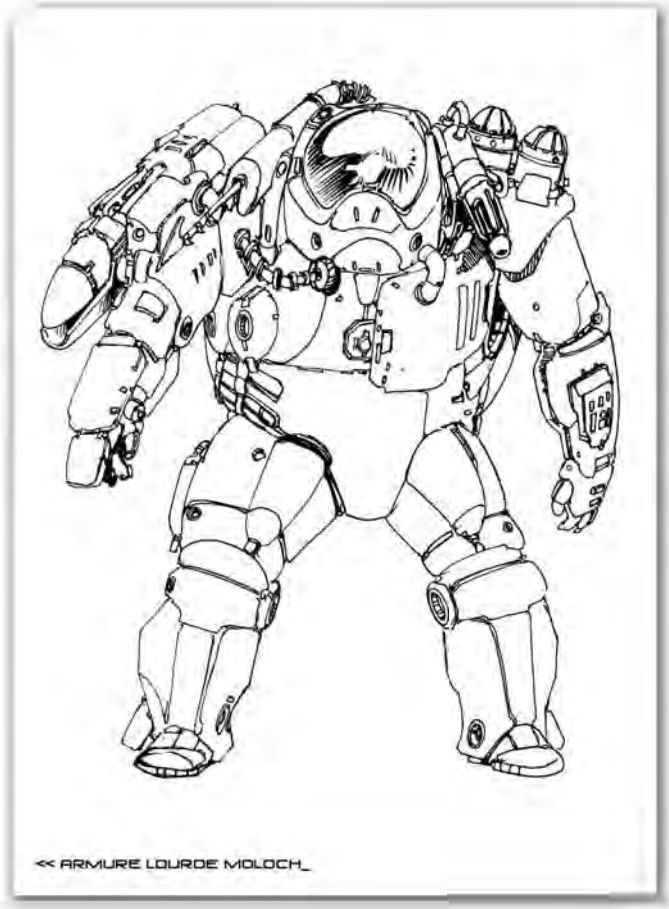
Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes vocales
- Panneau de contrôle manuel de secours (bras)
- Ordinateur NT IV, Gén. III
- Ordinateur NT III, Gén. II (secours)
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscans
- Calculateur de tir
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Détecteur d'acquisition
- Affichage tactique

- Mémoire de cibles Mémo
- Régulateur thermique
- Stabilisateur
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Contrôle de pression
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Dispositif de diagnostic
- Dispositif de réparation : Centrale d'auto-réparation niv. 12, Modules annexes pour 10 systèmes
- Dispositif d'assistance médical niv. 5
- Système Dernière chance (Injection de drogues)
- Générateur de lumière Feu follet
- Atténuateur sonore niv. 4
- Lance-leurres, 6 leurres niv. 3
- Brouilleur sonscans actifs et passifs niv. 3
- Centre de commande de drones
- Balise de détresse
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Système de navigation niv. 13

Armement :

- Dague moléculaire rétractable (poing)
- Canon à neutrons (épaule)
- Lance-harpon AV multiple, 3 charges (bras)
- Lance-torpilles Taille 2, 2 torpilles



<< ARMURE LOURDE MOLOCH_

ARMURE ORKA (SOUS-MARINE)

Cette tenue est généralement utilisée pour les explorations à -20 000 mètres. Elle est assez fiable et très résistante.

Catégorie : exo-4 (exo en Titane)

Fabricant : Odin Industries

Coût : 13 526 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)

NT estimé : III

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 20 000
- **Limite :** 26 000
- **Écrasement :** 36 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope)

Attributs :

- **Résistance aux Dom. :** -5 (coque en Hyper terranium)
- **Blindage :** 34 (volet de sécurité sur visière : non)
- **Exo-Force :** 68
- **Modificateur de Dommages :** +29 à l'échelle humaine, -1 à l'échelle des Véhicules légers.
- **Vitesse :** sous l'eau : 5 (marche) ; à terre : 3
- **Malus d'Initiative :** sous l'eau : -5 ; à terre : -10

Systèmes auxiliaires :

- Interface de contrôle à commandes optiques
- Panneau de contrôle manuel de secours (bras)
- Communicateur Lénid
- ComLink
- Sonscan actif directionnel
- Sonscan passif
- Analyseur sonscans
- Calculateur de tir
- Ordinateur NT IV, Gén. IV
- Régulateur thermique
- Contrôle de pression
- Système d'assistance et de contrôle
- Système d'assistance et de contrôle (secours)
- Stabilisateur
- Générateur de lumière Feu follet
- Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 72 heures)
- Dispositif de diagnostic
- Dispositif de réparation : Centrale d'auto-réparation niv. 12, Modules annexes pour 5 systèmes
- Système hygiénique niv. 1
- Système d'alimentation niv. 2
- Système de navigation niv. 13
- Camera
- Affichage tactique
- Autopilote niveau 12 (réactif, retour à la base en cas de perte de conscience du pilote)

Armement :

- Pistolet lourd sous-marin à dards (main)
- Dague thermique rétractable (poing)
- Générateur défensif à décharges électriques.
- Lance-harpon AV multiple, 5 charges (bras)

<< NAVIRES & VÉHICULES_



« OK… Explosion… Parfait, j'entends leur coque craquer ! La torpille a touché ! Attendez, attendez… Ils se remettent en route… Et bien, je crois qu'on est bons pour leur balancer une autre torpille. Pas la peine de se presser, leur signature acoustique est bizarre : je crois que leur propulsion a été sérieusement amochée. »

-- Val Querios, spécialiste sonscans_

GESTION DES NAVIRES ET DES VÉHICULES_

Comme nous l'avons dit dans les chapitres précédents, il y a de nombreux points communs entre les règles régissant les armures et celles des navires et véhicules, à quelques détails près. Seule l'échelle de jeu change véritablement.

ATTRIBUTS DES VÉHICULES

GABARIT ET MODIFICATEUR DE DOMMAGES

Le Gabarit (GAB) représente la taille du véhicule ou du navire, et est noté sur 25 :

GAB_	Navires légers	Navires lourds
1-2	Armures massives exo-5 et 6	-
3-5	Chasseurs, armures exo-oméga, petits transporteurs	Frégates lourdes
6-10	Patrouilleurs, transporteurs moyens	Croiseurs
11-15	Corvettes, patrouilleurs lourds	Cuirassés
16-20	Escorteurs	Bombardiers
21-25	Escorteurs lourds, frégates légères	Bases
Au-delà…	-	Navires hors normes (Atlantis)

Ce tableau s'attache surtout aux navires militaires, mais cela s'applique aussi à tous les autres types de navires, à Gabarit équivalent. Outre le fait de pouvoir comparer les divers véhicules entre eux, le Gabarit permet également de déterminer leur résistance aux Dommages (à l'instar de la Force et de la Constitution chez les êtres humains), qui diminue ou augmente les dommages subis :

À QUELLE ÉCHELLE SE SITUE-T-ON ?

Il n'y a rien de comparable entre une bagarre de bar, où des personnages règlent de vieux comptes à coups de poing (ou de tirs automatiques…) et un combat naval, qui voit s'affronter des navires échangeant des tirs de torpilles et où l'humain est une quantité totalement négligeable. Pour faciliter la gestion de tout cela, il faut souvent savoir à quelle échelle se situe tel ou tel intervenant, en fonction notamment de sa taille et des possibilités que ses Attributs lui permettent. Pour simplifier, nous allons retenir les échelles suivantes :

- **Échelle humaine (H) :** c'est l'échelle à laquelle agissent les être humains et bon nombre de créatures. Les pilotes d'*armures mécanisées* et les créatures d'assez grande taille (telle qu'un requin ou un épaulard) sont aussi classés ici, même si leurs capacités physiques leur permettent souvent de surclasser aisément un humain normal.
- **Échelle des véhicules légers (V-) :** c'est l'échelle de la plupart des véhicules de petit et moyen gabarit (en gros, du chasseur sous-marin au petit transporteur). Certaines créatures de très grande taille peuvent aussi être classé dans cette échelle.
- **Échelle des véhicules lourds (V+) :** c'est l'échelle des navires de gros ou de très gros tonnage, tels que les frégates, les croiseurs, etc. Une station de petite taille peut aussi être classées ici.

Comme vous le voyez, malgré l'utilisation générique du terme « véhicules », ces échelles ne concernent pas seulement les navires, mais peuvent être étendues à d'autres éléments de l'univers de jeu : armures massives, monstres marins gigantesques, etc. La classification en échelle permet notamment de gérer plus facilement les dégâts créés par certaines armes. Des armes prévues pour affecter une certaine échelle peuvent créer des dégâts massifs (c'est-à-dire entraîner la mort ou la destruction automatique) à l'échelle inférieure. Certaines armes peuvent affecter plusieurs échelles en même temps : dans ce cas, les valeurs de Dommages correspondantes sont indiquées à chaque fois.

GAB_	Résistance aux Dommages
1-2	+6
3-4	+4
5-6	+2
7-8	+1
9-10	+0
11-12	-1
13-14	-2
15-16	-3
17-18	-4
19-20	-5
21-22	-6
23-24	-7
25-26	-8
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

BLINDAGE

Le Blindage (BLD) représente comme d'habitude la protection du véhicule. Sa valeur est retranchée aux dommages subis.

MANŒUVRABILITÉ

La Manœuvrabilité (MAN) représente la facilité ou la difficulté qu'un pilote ou un équipage peut avoir pour manœuvrer un véhicule, lors d'un mouvement, ou pour utiliser ses différents systèmes, lors d'une action quelconque. Cet Attribut dépend fortement de la taille de l'engin : les engins les plus lourds, ou ceux qui ne sont pas conçus pour les manœuvres rapides (un navire cargo par exemple) seront toujours plus difficiles à manœuvrer que des navires plus légers. La fonction de l'appareil peut jouer aussi : les véhicules militaires – conçus pour le combat sous-marin – étant souvent légèrement avantagés par rapport aux navires civils de taille comparable (les navires les plus rapides et maniables étant bien évidemment les chasseurs sous-marins). La Manœuvrabilité d'un navire est notée sur 20 :

1 - 3	Navires lourds de gros gabarit (GAB 16+).
4 - 5	Navires lourds de gabarit moyen (GAB 8 à 15).
6 - 7	Navires lourds de petit gabarit (GAB 7-).
8 - 10	Navires légers de gros gabarit (GAB 16+).
11 - 13	Navires légers de gabarit moyen (GAB 11 à 15).
14 - 15	Navires légers de petit gabarit (GAB 6 à 10).
16 - 20	Chasseurs (GAB 5-).
21 et +	Navires utilisant une technologie inconnue (généticienne ou autre).

Cet Attribut est important en combat naval : en effet, **l'Initiative d'un navire au début d'un Tour de combat naval dépend directement de sa Manœuvrabilité.**

VITESSE ET POINTS DE MOUVEMENT

La Vitesse (VIT) représente la rapidité de déplacement du navire. Elle est associée à une capacité de déplacement, notée en « Points de mouvements » (PM) : ceux-ci permettent de gérer simplement et efficacement les déplacements du véhicule, en situation de combat sous-marin ou de poursuite. **Chaque navire dispose d'un nombre de Points de mouvement égal à 1, auquel on ajoute +1 pour chaque tranche de 5 points de Vitesse**, comme indiqué dans la table ci-dessous :

VIT_	Points de mouvement
1-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20-24	5
Etc.	+1 tous les 5 points

LA VITESSE DES TORPILLES

Les torpilles sont des engins sournois qui peuvent atteindre des vitesses extrêmement élevées, par rapport aux navires (qu'elles sont d'ailleurs censées poursuivre). Les torpilles les plus courantes ont une Vitesse moyenne de 20 ou 25 et il n'est pas rare de trouver des torpilles dont la Vitesse dépasse 25. Et encore, il ne s'agit là que des torpilles normales, car il existe en effet une génération de torpilles encore plus rapides, les torpilles à supercavitation, qui peuvent atteindre une Vitesse effrayante (30 et plus…).

GESTION DES DOMMAGES

SEUILS DE DOMMAGES ET COMPTEURS D'AVARIES

Les navires possèdent les mêmes seuils de Dommages que les armures et utilisent également le même compteur d'Avaries. L'utilisation des cases d'Avaries à cocher et des modificateurs d'incident est en tout point identique. Seule petite différence : il n'y a pas de perte d'Intégrité sur les navires.

DOMMAGES_	Avaries	Modificateur d'incident
Légères (5)	❑❑❑❑	-
Moyennes (10)	❑❑❑❑	+2
Graves (15)	❑❑❑	+4
Critiques (20)	❑❑	+6
Catastrophiques (25)	❑❑	+8
Destruction (30)	Destruction	-

Note : comme d'habitude, la valeur de Blindage doit être retranchée aux Dommages subis.

À PROPOS DE L'INTÉGRITÉ

Contrairement à l'équipement courant et aux exo-armures, la gestion des navires et des véhicules n'utilise pas – pour l'instant – de règles d'Intégrité, par souci de simplification. Si des Tests d'Intégrité s'avéraient toutefois nécessaires (Tests de panne par exemple), le MJ est libre de fixer lui-même un niveau d'Intégrité à l'élément en question, en suivant l'échelle suivante : 20 (ou plus) pour du matériel neuf, 17 pour du matériel courant (niveau par défaut de la plupart des navires), 15 (ou moins) pour du matériel en état moyen ou en mauvais état.

DESTRUCTION ET ISOLATION DES TRANCHES

En cas de « Destruction » (30 points de Dommages et plus), la structure du navire a reçu des dégâts irrémédiables, entraînant l'éclatement d'une partie de la coque. Cela ne signifie pas pour autant que le navire est pulvérisé : à l'exception des véhicules les plus petits (les chasseurs par exemple), la plupart des navires sont composés de « tranches » pouvant être hermétiquement isolées par des parois étanches. À l'instar des systèmes « Dernière chance », ces parois étanches se ferment dès que le système de contrôle de la pression interne détecte une dépressurisation.

En cas de « Destruction », l'une des tranches du navire est détruite (vous pouvez la déterminer au hasard ou bien le MJ peut la choisir en fonction de la situation). Si le navire est en milieu hostile (sous l'eau, à la Surface, dans l'espace), les membres d'équipage qui se trouvent dans cette zone ne sont plus protégés. Sous l'eau ou dans le vide, notamment, cela entraîne leur mort instantanée (sauf pour ceux qui seraient en armure de plongée ou en combinaison spatiale). *À l'air libre*, tout personnage subit automatiquement 3D10 points de Dommages, plus tous les points subis par le navire au-dessus de 30 (ainsi, si le navire subit 35 points de Dommages, les personnages reçoivent eux 3D10+5 points de Dommages après la destruction de l'engin).

Si les parois étanches fonctionnent, le reste du navire n'est normalement pas affecté (un chasseur sera toutefois détruit, puisqu'il ne comporte qu'une seule tranche). Le navire est tout de même considéré comme hors de combat, le temps que l'équipage puisse mesurer l'étendue des dégâts (cela va prendre 1D6+3 Tours de combat naval). Après cette période, il sera difficile à un navire de reprendre le combat. **En effet, pour chaque tranche (non vitale) détruite, un navire léger subit un malus de -5 à ses Tests de *Pilotage* et un navire lourd un malus de -2**. Évidemment, les équipements situés dans la tranche touchée ne sont plus utilisables (ce qui signifie que si le poste de pilotage ou la salle des machines est détruit, le navire n'est plus qu'une enclume flottante, du moins jusqu'à réparation).

Note : les parois étanches ne sont pas prévues pour supporter d'énormes pressions. Un navire qui a subi une destruction sur une ou plusieurs de ses tranches doit impérativement évoluer au-dessus de sa profondeur optimale, sous peine de voir ses parois étanches sauter les unes après les autres, dépressurisant ainsi d'autres tranches.

ORDRE D'ÉVACUATION

À tout moment, le commandement du navire peut ordonner l'évacuation de celui-ci. Les membres de l'équipage doivent alors enfiler leur armure de plongée ou se ruer vers les nacelles de secours. Si cet ordre est donné sous la menace d'une catastrophe imminente (un navire qui prend l'eau de toutes parts, par exemple), le MJ doit s'efforcer de mettre en scène un compte à rebours dramatique. L'évacuation d'un navire en perdition peut même devenir une scène à part entière, que l'on peut parfaitement développer jusqu'à en faire un scénario complet : pensez aux différents films catastrophes se déroulant dans des paquebots en train de couler…

LOCALISATION DES INCIDENTS

Les incidents résultant des Avaries sur les navires sont également très similaires aux règles concernant les armures. Les incidents sont localisés sur les éléments suivants :

- **La Structure** représente la résistance et l'état général de la coque, du blindage et de la charpente interne du navire.
- **Le Poste de pilotage (ou la Passerelle de navigation sur les gros navires)** abrite le centre de commandement du navire, ainsi que les instruments de navigation.
- **La Salle des machines** abrite le moteur et le générateur du navire.
- **L'ensemble Propulsion/Gouvernes/Ballasts** permet la manœuvre et la stabilisation du navire.
- **L'Armement** se compose des systèmes d'attaque et de défense actifs et passifs. Les grands navires disposent notamment d'une salle des torpilles.
- **Les Systèmes auxiliaires** se composent de tous les équipements divers du navire : ordinateurs et systèmes électroniques (instruments de navigation et de détection, analyseurs, calculateurs de tir…), support vital (oxygène, chauffage, pressurisation interne, alimentation…), etc.
- Enfin, **l'équipage** peut aussi être touché directement par un incident.

INCIDENTS

Chaque fois qu'un navire reçoit une Avarie à la suite de Dommages, il y a un risque d'incident. Lancez 1D10, ajoutez au résultat le modificateur indiqué dans le Compteur d'Avaries. Sur un résultat final de 7 ou plus, le navire subit effectivement un incident. Localisez-le dans la table ci-contre, en lançant 1D10 :

1D10_	Localisation
1-3	Structure
4	Poste de pilotage/Passerelle de navigation
5-6	Salle des machines
7	Propulsion/Gouvernes/Ballasts
8	Armement
9	Systèmes auxiliaires
10	Équipage

Reportez-vous ensuite aux descriptions des incidents, plus loin, pour en connaître les conséquences. Notez que le MJ peut également se contenter de choisir lui-même l'une de ces localisations, si le résultat est plus logique en fonction de la situation.

VISER UN ENDROIT PARTICULIER (OPTIONNEL)

Il est toujours possible de viser une zone spécifique sur le navire, par exemple les tubes lance-torpilles, le système de propulsion, un point faible connu (notamment un poste de pilotage non protégé par un volet blindé), etc. Dans tous les cas, c'est au MJ de décider du malus à appliquer au Test d'attaque, en fonction de la taille de la zone visée et de l'arme utilisée (de -5 à -10, en général). Dans ce cas, les incidents éventuels seront localisés dans cette zone et, en cas de destruction, c'est cette tranche qui sera automatiquement touchée.

Notez qu'une tranche détruite constitue un point faible, où la structure interne du navire est mise à nue. Si l'ennemi parvient à viser spécifiquement cette zone (ce n'est pas forcément si facile, surtout si la cible manœuvre pour protéger cet endroit), le Blindage du navire doit être divisé par deux.

ATTAQUE IEM

Les attaques par impulsions électromagnétiques peuvent aussi affecter les navires. Une Attaque IEM peut affecter les zones suivantes (localisation au hasard comme d'habitude), avec les effets suivants :

- **Poste de pilotage, Salle des machines, Propulsion, Armement :** faire un Test d'Intégrité avec le niveau fixé par le MJ (17, par défaut. Voir l'encadré **À propos de l'Intégrité**, page 350). En cas d'échec, la zone touchée subit automatiquement l'incident correspondant à un résultat de 10, plus le modificateur d'échec.
- **Système auxiliaires :** 3 systèmes sont touchés au hasard et sont soumis à un Test d'Intégrité (toujours selon les modalités de l'encadré **À propos de l'Intégrité**). En cas d'échec, ils subissent automatiquement l'incident correspondant à un résultat de 10, plus le modificateur d'échec.

Notez que ces Tests d'Intégrité subissent un modificateur plus ou moins important selon la puissance de l'attaque.

CHANCE

Comme dans le cas des exo-armures, il est possible de dépenser des points de Chance pour réduire les Dommages subis par le navire. Les règles restent les mêmes : à partir des Dommages graves, on peut dépenser 1 ou 2 points de Chance pour réduire le niveau de Dommages d'un ou deux degrés. **Attention : TOUS les personnages-joueurs présents dans le navire doivent faire la dépense** (sauf si l'un d'entre eux n'est pas en mesure de dépenser des points de Chance). Si aucun des personnages présents ne peut dépenser de points, les Dommages ne peuvent être réduits. Voir la section **Chance**, dans le chapitre **Tests et actions**, pour plus d'informations.

EFFETS DES INCIDENTS

La plupart des incidents pourront être traités par le ou les techniciens du bord, qui effectueront les réparations nécessaires. En revanche, les pilotes de chasseurs ne peuvent compter que sur eux-mêmes (vous pouvez considérer qu'ils doivent effectuer les mêmes Tests, en utilisant les systèmes de réparation automatisés de leur véhicule), bien qu'ils puissent la plupart du temps rentrer à la station, à la base ou au navire dont ils dépendent, où les mécaniciens se chargeront de réparer leur engin, pour leur permettre éventuellement de repartir au combat.

STRUCTURE

Les incidents sur la Structure représentent des pertes d'étanchéité, entraînant des fuites qu'il faut colmater au plus vite.

7-10 : Microfissures, l'étanchéité du navire est menacée. L'équipage a 10 Tours de combat naval pour colmater (grâce à un Test de *Mécanique*, sans malus), sinon, après ce délai, le navire subit automatiquement une Avarie légère par Tour de combat naval*.

11-13 : Fêlure, le navire a une fuite. L'équipage a 5 Tours de combat naval pour colmater (Test de *Mécanique*), sinon, après ce délai, le navire subit automatiquement une Avarie moyenne par Tour de combat naval*.

14-16 : Fêlure critique, localisée sur une des tranches du navire (au hasard ou déterminée par le MJ). L'équipage a 3 Tours de combat naval pour colmater (Test de *Mécanique*), sinon, après ce délai, le navire subit automatiquement une Avarie grave par Tour de combat naval*. Même après le colmatage, cette fêlure constitue désormais un point faible : si l'adversaire parvient à cibler cette zone, l'armure est réduite de 25%.

17-18 : Brèche, localisée sur une des tranches du navire (au hasard ou déterminée par le MJ). La tranche touchée prend l'eau et se dépressurise à grande vitesse. L'équipage a 2 Tours de combat naval pour colmater (Test de *Mécanique*), sinon, après ce délai, le navire subit automatiquement une Avarie critique par Tour de combat naval*. Une Destruction entraîne la fermeture des parois étanches de la tranche touchée, et la destruction de celle-ci (la zone est désormais un point faible, voir **Viser un endroit particulier**, ci-contre).

** Ces Avaries supplémentaires n'entraînent pas de jet d'incident.*

POSTE DE PILOTAGE/ PASSERELLE DE NAVIGATION

Les incidents touchant cette zone se traduisent par une neutralisation temporaire des systèmes du centre de commandement du navire : les commandes de pilotage ne répondent plus et tous les instruments de navigation et de détection ne sont pas disponibles. Les causes peuvent être multiples : court-circuit sur les instruments de bord, fumée qui envahit la zone ou incendie qui se déclare, coupure de l'alimentation énergétique, etc. C'est au MJ de déterminer la nature exacte du problème. Normalement, il peut être réglé sans Test particulier : son seul effet véritable est de paralyser le commandement pendant un certain temps.

7-10 : Le Poste de pilotage/la Passerelle de navigation du navire est neutralisé(e) pendant 1 Tour de combat naval.

11-13 : Le Poste de pilotage/la Passerelle de navigation du navire est neutralisé(e) pendant 2 Tour de combat naval.

14-16 : Le Poste de pilotage/la Passerelle de navigation du navire est neutralisé(e) pendant 3 Tour de combat naval.

17-18 : Le Poste de pilotage/la Passerelle de navigation du navire est neutralisé(e) pendant 4 Tour de combat naval.

Note : si le navire subit plusieurs incidents de ce type, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

SALLE DES MACHINES

Les incidents touchant la Salle des machines affectent la puissance du moteur, ce qui a un effet sur la Vitesse du navire.

7-10 : Le niveau de Vitesse de navire est réduit de 25% jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, sans malus, tous les Tours de combat naval*).

11-13 : Le niveau de Vitesse de navire est réduit de 50% jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, avec un malus de -3, tous les 1D6 Tours de combat naval*).

14-16 : Le niveau de Vitesse de navire est réduit de 75% jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, avec un malus de -5, toutes les 1D6 x 10 minutes*).

17-18 : Le navire ne peut plus se déplacer (il peut toujours faire varier sa profondeur en purgeant ou en remplissant ses ballasts), jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, avec un malus de -7, tous les 1D6 heures*).

** En cas de Catastrophe, les réparations sont impossibles tant que le navire n'a pas accès à une station disposant d'un atelier spécialisé.*

Note : si le navire subit plusieurs incidents de ce type, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

PROPULSION/GOUVERNES/BALLASTS

Les incidents touchant ces systèmes rendent les manœuvres plus difficiles, et entraînent des malus aux Tests de pilotage.

7-10 : Les Tests de Pilotage du navire subissent un malus de -3 jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, sans malus, tous les Tours de combat naval*).

11-13 : Les Tests de Pilotage du navire subissent un malus de -5 jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, avec un malus de -3, tous les 1D6 Tours de combat naval*).

14-16 : Les Tests de Pilotage du navire subissent un malus de -7 jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, avec un malus de -5, toutes les 1D6 x 10 minutes*).

17-18 : Les Tests de Pilotage du navire subissent un malus de -7 jusqu'à réparation (Test de *Mécanique*, avec un malus de -7, tous les 1D6 heures*).

** En cas de Catastrophe, les réparations sont impossibles tant que le navire n'a pas accès à une station disposant d'un atelier spécialisé.*

Note : si le navire subit plusieurs incidents de ce type, ne prenez en compte que la durée la plus élevée.

ARMEMENT

Les incidents ne concernent à chaque fois qu'un seul et unique système d'attaque ou de défense, déterminé au hasard.

7-10 : Le système d'armement touché se bloque jusqu'à réparation (Test de *Mécanique* ou d'*Armes embarquées/Artillerie*, sans malus, tous les Tours de combat naval*).

11-13 : Le système d'armement touché se bloque jusqu'à réparation (Test de *Mécanique* ou d'*Armes embarquées/Artillerie*, avec un malus de -3, tous les 1D6 Tours de combat naval*).

14-16 : Le système d'armement touché se bloque jusqu'à réparation (Test de *Mécanique* ou d'*Armes embarquées/Artillerie*, avec un malus de -5, toutes les 1D6 x 10 minutes*). Si le système touché est un tube lance-torpille, une torpille est coincée à l'intérieur et il y a risque d'explosion. Un personnage peut tenter de neutraliser la torpille à chaque Tour de combat naval grâce à un Test réussi d'*Armes embarquées/Artillerie*, sans malus. Lancez 1D20 à chaque Tour : sur un 1, l'engin explose (en cas de Catastrophe au Test d'*Armes embarquées/Artillerie*, les chances d'explosion augmentent d'un point…).

17-18 : Le système d'armement touché se bloque jusqu'à réparation (Test de *Mécanique* ou d'*Armes embarquées/Artillerie*, avec un malus de -7, tous les 1D6 heures*). Si le système touché est un tube lance-torpilles, une torpille est coincée à l'intérieur et il y a risque d'explosion. Un personnage peut tenter de neutraliser la torpille à chaque Tour de combat naval grâce à un Test réussi d'*Armes embarquées/Artillerie*, sans malus. Lancez 1D20 à chaque Tour : sur un 1 ou un 2, l'engin explose (en cas de Catastrophe au Test d'*Armes embarquées/Artillerie*, les chances d'explosion augmentent d'un point…).

** En cas de Catastrophe, les réparations sont impossibles tant que le navire n'a pas accès à une station disposant d'un atelier spécialisé.*

SYSTÈMES AUXILIAIRES

En cas d'incident, déterminez le ou les systèmes touchés au hasard (il peut s'agir aussi bien d'un équipement standard que d'un système spécifique).

7-10 : 1 Système est neutralisé jusqu'à réparation (Test d'*Électronique*, sans malus, tous les Tours de combat naval*).

11-13 : 3 Systèmes sont neutralisés jusqu'à réparation (Test d'*Électronique*, avec un malus de -3, tous les 1D6 Tours de combat naval*).

14-16 : 1D6+1 Systèmes sont neutralisés jusqu'à réparation (Test d'*Électronique*, avec un malus de -5, toutes les 1D6 x 10 minutes*).

17-18 : 1D6+3 Systèmes sont neutralisés jusqu'à réparation (Test d'*Électronique*, avec un malus de -7, tous les 1D6 heures*).

** En cas de Catastrophe, les réparations sont impossibles tant que le navire n'a pas accès à une station disposant d'un atelier spécialisé.*

ÉQUIPAGE

L'équipage peut être directement affecté à la suite de Dommages subis par l'engin : chocs violents, incendies ou explosions internes, fumées toxiques, etc. Les personnages-joueurs et tous les personnages non joueurs importants du navire (et notamment les responsables de postes) sont traités individuellement, tandis que les simples membres d'équipage (sur les gros navires seulement) sont traités de manière collective.

7-10 : Les PJ/PNJ importants subissent chacun 2D10 points de Dommages de Choc. L'équipage subit quelques pertes sur l'un des groupes suivants, au choix du Coordinateur tactique : sous-mariniers (pilotage), artilleurs (utilisation des systèmes d'armement), mécaniciens (réparations), ce qui impose un malus de -3 aux Tests liés.

11-13 : Les PJ/PNJ importants subissent chacun 1D10 points de Dommages physiques. L'équipage subit quelques pertes sur deux des groupes suivants, au choix du Coordinateur tactique : sous-mariniers (pilotage), artilleurs (utilisation des systèmes d'armement), mécaniciens (réparations), ce qui impose un malus de -3 aux Tests liés.

14-16 : Les PJ/PNJ importants subissent chacun 2D10 points de Dommages physiques. L'équipage subit des pertes sévères sur l'un des groupes suivants, au choix du Coordinateur tactique : sous-mariniers (pilotage), artilleurs (utilisation des systèmes d'armement), mécaniciens (réparations), ce qui impose un malus de -5 aux Tests liés. De plus, le navire est paralysé par un début de désorganisation : à chaque Tour de combat, le Coordinateur tactique peut effectuer un Test de *Commandement*, sans malus. Sur une réussite, tout rentre dans l'ordre (en cas de Catastrophe, c'est la panique générale pendant 1D6 Tours de combat naval…).

17-18 : Les PJ/PNJ importants subissent chacun 3D10 points de Dommages physiques. L'équipage subit des pertes sévères sur deux des groupes suivants, au choix du Coordinateur tactique : sous-mariniers (pilotage), artilleurs (utilisation des systèmes d'armement), mécaniciens (réparations), ce qui impose un malus de -5 aux Tests liés. De plus, le navire est paralysé par un début de désorganisation : à chaque Tour de combat, le Coordinateur

tactique peut effectuer un Test de *Commandement*, avec un malus de -3. Sur une réussite, tout rentre dans l'ordre (en cas de Catastrophe, c'est la panique générale pendant 1D6+3 Tours de combat naval…).

RÉPARATION DES NAVIRES ET VÉHICULES

Réparer les Avaries d'un navire ou d'un véhicule requiert un Test de Mécanique, avec la spécialité appropriée. Le tableau suivant indique le modificateur de Difficulté à appliquer au Test, le temps de travail nécessaire (qui dépend du Gabarit du navire), ainsi qu'une idée du coût des pièces détachées, en fonction de la gravité des Dommages. **Notez que ces Difficultés correspondent à des conditions de réparation correctes :** un atelier équipé, des outils et des pièces de rechange disponibles. La plupart du temps, les réparations seront effectuées par une équipe de techniciens, parfois placés sous la responsabilité d'un ou plusieurs ingénieurs. Sans matériel approprié ou avec des équipes incomplètes, les malus peuvent être augmentés de 3 à 5 points, selon la situation. À l'inverse, le MJ peut diminuer les malus, si les équipes techniques travaillent dans un atelier équipé d'un matériel de haute technologie. Notez que certaines Avaries imposent de mettre le navire en cale sèche, dans une station ou une cité disposant d'un chantier naval assez grand pour l'accueillir.

DOMMAGES_	Temps nécessaire*	Diff.	Cale sèche ?	Coût
Légères	(GAB) jours	+5	Non	1% du prix de l'armure
Moyennes	(GAB) jours	+3	Non	3% du prix de l'armure
Graves	(GAB x2) jours	+0	Non	5% du prix de l'armure
Critiques	(GAB x2) jours	-3	Oui	10% du prix de l'armure
Catastrophiques	(GAB x3) jours	-5	Oui	15% du prix de l'armure
Destruction	(GAB x3) jours	-7	Oui	15% du prix de l'armure*

** Durée à doubler pur les Véhicules lourds.*

Les Avaries sont traitées seuil par seuil (sans ordre particulier), quel que soit le nombre de cases cochées sur chaque ligne. Chaque case de dommages cochée en plus de la première impose toutefois un malus cumulatif supplémentaire de -2 au Test à effectuer. En cas de réussite, les Avaries de la ligne traitée sont réparées (on peut effacer toutes les cases de dommages). Un échec ne répare rien (le technicien perd du temps), et une Catastrophe ajoute une case de Dommages…



NAVIGATION ET PHÉNOMÈNES NATURELS

CALCULER SA ROUTE

Un navire qui voyage sur de longues distances doit calculer sa route, grâce aux équipements installés à bord. La Compétence à utiliser est *Navigation* et la précision de la route va dépendre de la méthode employée :

Dans les engins mobiles, la présence d'une **centrale à inertie** permet de déterminer sa position par rapport au point de départ, mais comme l'imprécision peut atteindre 1 mille nautique pour chaque heure de voyage, cela ne servira que pour les courtes distances. De plus, cela ne sert pas à grand-chose si on ignore les coordonnées du point de départ.

Une solution plus précise consiste à utiliser le **positionnement par satellite**. Il faut toutefois être en surface, ou déployer au-dessus de l'eau. Avec cette méthode, la précision est de l'ordre de quelques mètres, et même moins. Il est également possible de déterminer la position par des observations astronomiques, si on dispose d'une vue sur les astres, ce qui suppose une observation en surface ou en immersion périscopique et surtout une bonne visibilité (observation de nuit et sans nuages).

Quand tout cela a échoué, il reste la possibilité de donner des **coups de sonscans** afin de déterminer la profondeur et le relief environnant, pour les comparer aux données enregistrées dans l'ordinateur de bord ou sur la carte. Néanmoins, outre le fait que cette méthode ne soit pas discrète, elle présente l'inconvénient d'être peu fiable dans le cas des grandes plaines sous-marines, ou lorsque le relief a été bouleversé par des phénomènes naturels.

Enfin, il reste toujours possible de **calculer soi-même sa position**, en se basant sur les informations à sa disposition (cap, vitesse, puissance des courants, temps écoulé, etc.).

Notez que la plupart des navires sont équipés d'un système de navigation automatisé, qui possède une « Compétence » de *Navigation* égale à son niveau. Ce genre d'appareil ne sait toutefois pas improviser, et confronté à des difficultés sur la route, il n'apportera sans doute pas de solution miracle.

La Difficulté du Test de *Navigation* dépend de la longueur du trajet, du fait que le navire emprunte une route connue ou non, ainsi que des dangers à éviter (pirates ou ennemis, reliefs, phénomènes naturels…). En cas d'échec, le navire se perd et doit passer du temps à retrouver sa route (utilisez le modificateur d'échec : il peut s'agir de plusieurs heures pour un déplacement d'une journée, ou de plusieurs jours pour un déplacement plus long). Notez qu'un navire perdu doit trouver un moyen de déterminer sa position, et plus on se perd, plus c'est difficile… Il peut s'agir d'une bonne amorce de scénario ! En cas de Catastrophe, le navire fait une mauvaise rencontre…

COURANTS MARINS

Les courants marins sont capables d'affecter n'importe quel navire ou engin sous-marin, quelles que soient sa taille et sa masse. La vitesse d'un courant n'excède jamais quelques nœuds ; ce n'est toutefois pas sa vitesse qui est importante, mais la masse d'eau qu'il déplace. Un courant d'intensité moyenne va en effet déplacer plusieurs millions de mètres cubes d'eau par seconde. Normalement, plus un navire a de volume, plus il sera affecté par un courant et, plus il est massif, plus son inertie lui permettra de retarder les effets d'un courant. Les Véhicules légers disposent en effet d'un Tour de combat naval par tranche de 5 points de Gabarit avant d'être affectés par le courant, les Véhicules lourds peuvent doubler cette durée.

Un navire peut entrer volontairement dans un courant ou s'y retrouver par inadvertance, soit parce qu'il ne l'a pas détecté, soit à la suite d'une erreur de navigation. Le navire peut alors choisir de se déplacer avec un courant : cela lui permettra d'augmenter sa Vitesse de quelques points, au gré du MJ en fonction de la force du courant.

Au contraire, il peut choisir de lutter contre le courant, soit en le remontant, soit en inversant ses machines. Sa Vitesse est alors réduite de quelques points, en fonction de la force du courant (en poussant les moteurs à fond, on peut tenter de regagner de la Vitesse, au risque de subir une panne). Il peut enfin tenter de traverser le courant, et sera alors déporté de sa trajectoire initiale.

Dans tous les cas, des Tests de *Pilotage* sont nécessaires pour maintenir la stabilité du navire. La Difficulté dépend de l'intensité du courant, ainsi que des intentions du pilote : pas de malus si la navire va dans le sens du courant, malus moyen si le navire tenter de remonter le courant, malus important si le navire tente de traverser le courant. La fréquence des Tests dépend de l'intensité du courant. Il faut également un Test pour entrer ou sortir sans encombre du courant, en adoptant la trajectoire la plus souple possible pour éviter d'éventuels problèmes.

En cas d'échec, le navire prend de la gîte (les plus légers peuvent même être secoués dans tous les sens) et risque d'être disloqué : le MJ peut infliger de 1 à 5D10 points de Dommages au véhicule (le Blindage protège normalement), selon la puissance du phénomène. Il faut réussir un nouveau Test de *Pilotage* pour reprendre le contrôle de l'engin.

FLUX THERMIQUES

Les flux thermiques ne sont pas détectables en tant que tels. Si on ne connaît pas leurs emplacements, on ne pourra s'apercevoir de leur présence qu'une fois dedans. Tous les champs défensifs y sont entièrement neutralisés. Un navire pénétrant dans une zone de flux thermique sera tout d'abord confronté à la puissance de ses courants, qui peut être colossale (traitez cela comme les courants marins). Les flux thermiques perturbent aussi les appareils de bord et impose un malus aux Tests de détection sonscans actifs ou passifs, lorsqu'on cherche à repérer quelque chose dans ou de l'autre côté d'un flux.

À chaque fois que l'on pénètre dans un flux, il y a un risque d'y subir un phénomène secondaire. Lancez 1D100 :

01-10 : l'intensité du courant est réduite pendant 1D100 minutes.

11-80 : rien à signaler.

81-90 : l'intensité du courant augmente pendant 1D10 minutes.

91-98 : *Tempête magnéto-thermique :* pendant 1D10 Tours de combat naval, des éclairs de chaleur et des décharges électromagnétiques se forment dans le flux. 1D6 systèmes électroniques doivent effectuer un Test de panne, avec un malus de -5. De plus, le navire est frappé à chaque Tour par un éclair d'énergie, infligeant de 1 à 3D10 points de Dommages, selon la puissance du phénomène (le Blindage protège normalement).

99-00 : *Vortex :* c'est une véritable tempête qui se met à tourbillonner à une vitesse ahurissante au sein du flux. Le navire subit de 3 à 5D10 points de Dommages selon la puissance du phénomène (le Blindage protège normalement). Tous les membres d'équipage subissent 2D10 points de Dommages physiques et 2D10 points de Dommages additionnels de Choc. Le phénomène a la particularité « d'écraser » les distances : les appareils pris dans un vortex sont donc éjectés à 1D100 x 10 kilomètres de leur point initial.

CORAIL

En terme de jeu, dans un secteur soumis à l'influence du corail, les navires considérés par celui-ci comme ennemis subissent un malus de -3 à -10 (selon la puissance du champ de corail), à tous leurs Tests de pilotage et de détection sonscans. Si le corail est agressé, il peut générer un champ d'énergie qui ignore toutes les protections et affecte directement les êtres vivants, infligeant de 3 à 5D10 points de Dommages, selon la puissance du champ de corail. Notez que le corail ne réagit qu'à des intrusions ou à des agressions massives : un plongeur a très peu de risques, quoi qu'il fasse, de le faire réagir.

INFLUENCE DE LA SURFACE

Les tempêtes qui ravagent les terres émergées n'ont une influence que jusqu'à une profondeur d'environ 100 mètres. Un plongeur, une créature ou un appareil léger pris en pleine tempête de surface alors qu'il se trouve à moins de 100 mètres court de grands risques. Les eaux sont en général violemment agitées, imposant des Tests réguliers de *Manœuvres (armures)* ou de *Pilotage*. Ce genre de tempête peut infliger de 1 à 5D10 points de Dommages sous l'eau. Le MJ doit également lancer 1D100 à chaque Tour de combat : sur un résultat de 01, il se formera soit un siphon, soit un tourbillon sous-marin (voir ci-dessous).

TOURBILLONS ET SIPHONS SOUS-MARINS

Un appareil qui arrive au cœur d'un de ces phénomènes est ballotté dans tous les sens. Il peut subir de 1 à 5D10 points de Dommages, selon la puissance du phénomène, qui augmente au fur et à mesure que l'on se rapproche de son centre (le Blindage protège normalement). Tous les membres d'équipage subissent de 1 à 2D10 points de Dommages physiques, plus 1 à 2D10 points de Dommages additionnels de Choc. De plus, l'appareil sera déporté par le phénomène. Cela peut ne pas poser de problèmes supplémentaires pour un tourbillon horizontal, mais, si celui-ci est vertical ou quand il s'agit d'un siphon, l'appareil peut se retrouver à des profondeurs qu'il ne peut pas supporter.

À chaque Tour de combat naval, le pilote de l'appareil peut effectuer un Test de *Pilotage*, avec un malus dépendant de l'intensité du phénomène. S'il réussit, l'appareil se stabilise en plein centre du tourbillon ou du siphon. Il n'a plus, dans ce cas, qu'à attendre que les choses se calment.

Un tourbillon s'étend sur 1D100 x10 mètres, se forme en 1 Tour de combat naval et disparaît en 1D10 Tours. Un siphon s'étend sur 1D100 x100 mètres, se forme en 1D10 Tours et se dissipe au bout de 1D100 Tours. Il est sage de profiter du temps de formation pour s'éloigner le plus possible. Sinon, le navire sera attiré à l'intérieur du phénomène. Il aura alors le choix, soit de lutter contre l'attraction, soit de tenter une manœuvre désespérée en espérant être catapulté hors du phénomène. S'il lutte contre le courant, dans l'espoir que le phénomène se dissipe, par exemple, traitez cela comme les courants marins. Une manœuvre de catapulte consiste à se servir de la force d'attraction pour augmenter sa vitesse et être propulsé hors du tourbillon. Le pilote devra, dans ce cas, réussir un Test de *Pilotage*, avec un malus de -5. En cas d'échec, l'appareil plonge tout droit au cœur de la tourmente. Si le pilote réussit, le navire est éjecté du périmètre dangereux.

TUNNELS DE COMMUNICATION

De quelques centaines de mètres de profondeur jusqu'à 1 900 mètres, la différence de densité des masses d'eau peut former des tunnels qui guident les ondes à basse fréquence. Ce sont de véritables autoroutes sonores. Dans ces tunnels, la portée de tout appareil est augmentée et la déformation du son est minimale. Pour trouver l'un de ces tunnels, il faut effectuer un Test de *Navigation*, limité par la *Connaissance du milieu naturel (Océans)*. Le modificateur de réussite agit comme un bonus à tout Test de détection sonscans (passifs).

BRUIT DE FOND

Même si la plupart des navires préfèrent rester silencieux sous l'eau, certains ne le peuvent pas ou s'en moquent (les navires-chantiers par exemple). De plus, certains phénomènes sous-marins émettent des sons parasites pouvant perturber l'écoute des navires. Il y a donc un bruit ambiant dans l'eau, une pénalité à appliquer aux détections de sonars passifs selon les régions. Ce bruit ambiant s'exprime par un malus allant de -1 à -10, s'appliquant à tous les Tests de détection en mode passif.

ALTÉRATION DES DÉTECTIONS

En raison de multiples phénomènes complexes, connus (pression, salinité, température, etc.) ou inconnus, la détection passive et active des appareils peut être altérée d'étranges manières. Pour chaque Test de détection active ou passive, il y a 1% de chances par 1 000 mètres de profondeur de tomber sur un signal bizarre, par exemple :

- **Signaux fantômes :** le navire capte un signal inconnu qui ne correspond pas à grand-chose. Là où devrait se situer le contact, il n'y a rien.
- **Signaux déviés :** les relevés du navire concernant le contact sont faussés. Un contact peut être signalé à plusieurs kilomè-

tres de sa position réelle ou être complètement différent de ce que l'analyse sonar a révélé.

- **Signaux altérés :** on perçoit des échos fragmentaires ou multiples pour la même cible.
- **Échos temporels :** les sonscans perçoivent des signaux qui viennent du passé ou du futur…

NAVIRES ET VÉHICULES COURANTS_

« Dans les océans, on voit naviguer absolument tout et n'importe quoi. Généralement, ce sont des trucs à peine dignes d'être appelés des épaves. Mais parfois, on tombe sur de véritables bijoux que des voyous qui ne savent même pas s'en servir ont la chance de posséder. »

-- Mac Calers, mécanicien_

Dans **Polaris**, il existe toutes sortes de vaisseaux, allant de l'épave rafistolée aux majestueux navires des compagnies les plus puissantes. Leur forme dépend beaucoup de leur niveau technologique et de leur mode de propulsion. En règle générale, moins une technologie est avancée, plus les navires auront des formes arrondies. Vous trouverez dans ce chapitre des modèles de véhicules courants, ou caractéristiques d'une catégorie d'engins.

Note : Seuls les **véhicules légers** (V-) sont abordés dans ce livre de base, car c'est à ce genre de matériel que les personnages auront principalement affaire. Les **véhicules lourds** (V+) seront abordés dans un futur supplément.

PETITS NAVIRES CIVILS

TRIAM

C'est un des petits navires de transport les plus répandus au fond des mers. Même si son moteur à fusion est de plus en plus souvent remplacé par des générateurs moins performants, il reste encore très fiable. Cet engin étant extrêmement répandu, on peut donc facilement en trouver pour des sommes nettement réduites, surtout si l'engin n'est plus équipé d'un moteur à fusion. La coque de cet appareil de 40 tonnes est en hyper-acier, son ossature est en Plastiral et les parois vitrées sont en Alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Triam Industries
Coût indicatif : 1 519 310 sols
Disponibilité (marché noir) : 5 (10)
NT estimé : III
Longueur : 13 m
Diamètre : 2,70 m
Équipage : 3
Passagers : -
Fret : 9 à 15 tonnes (dans 11 à 19 mètres cube)
Profondeur :

- Opérationnelle : 7 000
- Limite : 8 000
- Écrasement : 9 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), quelques années (générateur thermoélectrique à radio-isotope), ou quelques jours (pile à combustible ou Module énergétique autonome).

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 7
- **Résistance aux Dommages :** +1
- **Blindage :** 5, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (Hyper-acier)
- **Manœuvrabilité :** 15
- **Vitesse (points de mouvement) :** 12 (3) (double propulseur à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 7 jours, Système hygiénique, Système de navigation.

Armement : -

GLOBAL

Si l'on en croit la publicité, c'est LE navire idéal pour partir à l'aventure. Son sas est assez vaste pour accueillir les armures de catégorie exo-2. La coque de cet appareil de 80 tonnes est en hyper-acier, son ossature est en Fivaltine et les parois vitrées sont en Hyper-alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Global Industries (Hégémonie)
Coût indicatif : 9 800 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5 (10)
NT estimé : III/IV
Longueur : 20 m
Diamètre : 2,70 m
Équipage : 8
Passagers : -
Fret : 8 tonne dans 10 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 10 000
- **Limite :** 12 000
- **Écrasement :** 13 000

Autonomie : 10 jours (module énergétique autonome)

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 10
- **Résistance aux Dommages :** +0
- **Blindage :** 13, volet de sécurité sur poste de pilotage : non
- **Manœuvrabilité :** 14
- **Vitesse (points de mouvement) :** 14 (3) (double propulseur à tuyère)

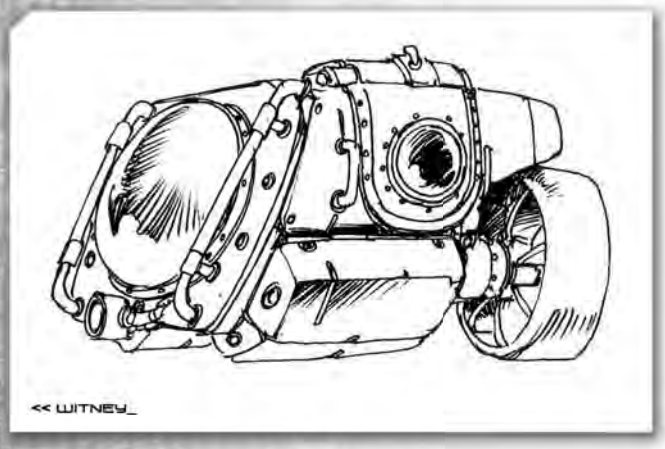
Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines, Sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 15 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Point d'attache pour drones.

Armement : -

WITNEY

Ce petit appareil est souvent utilisé pour explorer des épaves ou des sites engloutis. Sa principale fonction est de donner à une équipe d'exploration une idée des dangers que peut dissimuler un site particulier. La coque de cet appareil de 40 tonnes est en plastitane, son ossature est en Plastiral et les parois vitrées sont en Alon.



Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Poséidon
Coût indicatif : 21 000 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1 (5)
NT estimé : III
Longueur : 13 m
Diamètre : 2,70 m
Équipage : 2
Passagers : 2
Fret : 9 tonnes dans 11 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 18 000
- **Limite :** 20 000
- **Écrasement :** 22 000

Autonomie : 2 jours (pile à combustible)

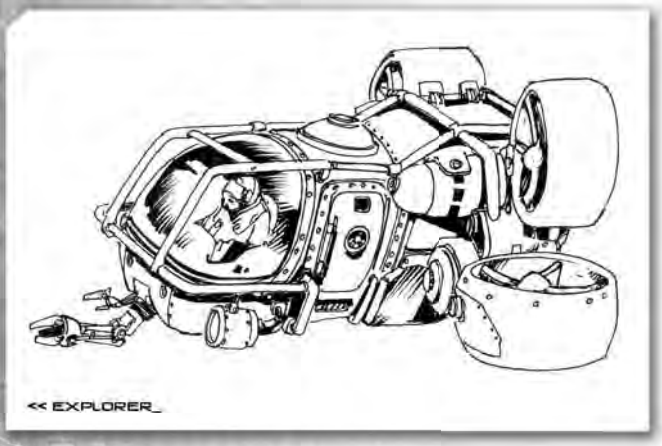
Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 10
- **Résistance aux Dommages :** +0
- **Blindage :** 15, volet de sécurité sur poste de pilotage : non
- **Manœuvrabilité :** 14
- **Vitesse (points de mouvement) :** 12 (3) (propulseur à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 5 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Caméra.

Armement : -



EXPLORER

Petit appareil populaire, l'Explorer est commun aux alentours des ports sous-marins. Il est également souvent utilisé en tant que navire-taxi. Cet engin est équipé de propulseurs à tuyères orientables pour faciliter les manœuvres d'accostage et gérer l'équilibre. La coque de cet appareil de 40 tonnes est en hyper-acier, son ossature est en Plastiral et les parois vitrées sont en Alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Industries de l'Union
Coût indicatif : 4 400 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5 (10)
NT estimé : III
Longueur : 13 m
Diamètre : 2,70 m
Équipage : 1 à 3
Passagers : 4
Fret : 7 tonnes dans 9 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

Autonomie : 1 jour (pile à combustible)

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 10
- **Résistance aux Dommages :** +0
- **Blindage :** 10, volet de sécurité sur poste de pilotage : non
- **Manœuvrabilité :** 16
- **Vitesse (points de mouvement) :** 11 (3) (propulseurs à tuyères)

Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 2 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Bras mécanique, Point d'attache pour drone.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

CARAVELLE

La caravelle est fréquemment utilisée dans les petites communautés par des marchands se rendant dans un port commercial. La coque de cet appareil de 120 tonnes est en hyper composite fibre de carbone et epoxy, son ossature est en Plastiral et les parois vitrées sont en Alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Transports de la Ligue
Coût indicatif : 35 300 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 5 (10)
NT estimé : III
Longueur : 27 m
Diamètre : 2,70 m
Équipage : 8
Passagers : 8
Fret : 25 tonnes dans 31 mètres cube



Profondeur :

- **Opérationnelle :** 13 000
- **Limite :** 14 000
- **Écrasement :** 15 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 7 jours (module énergétique autonome).

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 14
- **Résistance aux Dommages :** -2
- **Blindage :** 13, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (super acier)
- **Manœuvrabilité :** 12
- **Vitesse (points de mouvement) :** 11 (3) (propulseur à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 10 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

VESTAL

Grand succès de la firme Polyphème, le Vestal est un navire de transport moyen fréquemment utilisé par les équipes d'exploration. La coque de cet appareil de 240 tonnes est en hyper-acier, son ossature est en Plastiral et les parois vitrées sont en Alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Polyphème
Coût indicatif : 26 200 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1 (5)
NT estimé : III
Longueur : 35 m
Diamètre : 3,30 m
Équipage : 12
Passagers : 12
Fret : 42 tonnes dans 52 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 7 jours (module énergétique autonome).

Attributs :

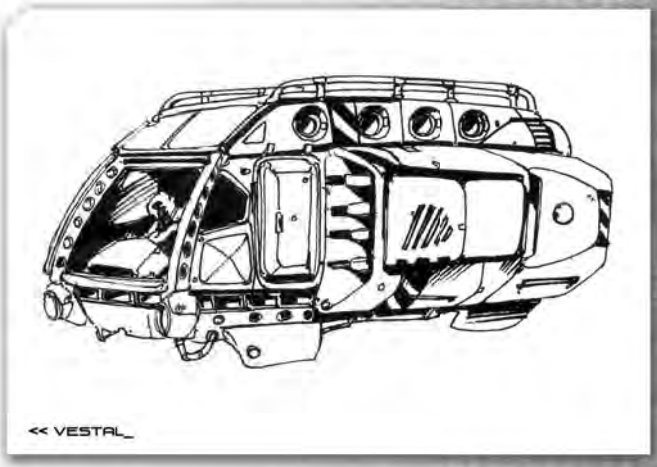
- **Gabarit (GAB) :** 15
- **Résistance aux Dommages :** -3
- **Blindage :** 13, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (hyper acier)
- **Manœuvrabilité :** 11
- **Vitesse (points de mouvement) :** 12 (3) (propulseur à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, passagers, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 10 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Bras mécanique, Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)



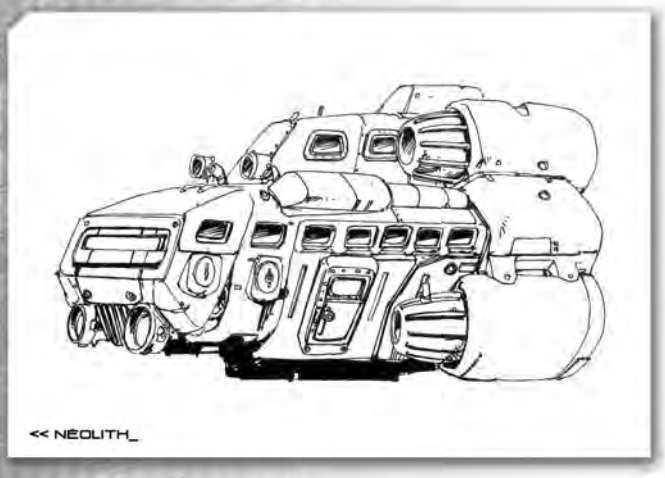
NÉOLITH

Le Néolith est un appareil rapide et robuste pouvant transporter soit de nombreux passagers, soit des équipements encombrants. Son sas peut accueillir des armures de catégorie exo-3. La coque de cet appareil de 480 tonnes est en plastitane, son ossature est en Plastiral et les parois vitrées sont en Alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Chantiers de l'Indus
Coût indicatif : 228 900 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1 (5)
NT estimé : III
Longueur : 45 m
Diamètre : 4 m
Équipage : 11
Passagers : 24 (sauf si transport de matériel)
Fret : 81 tonnes dans 101 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)



Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 17
- **Résistance aux Dommages :** -4
- **Blindage :** 15, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (hyper acier)
- **Manœuvrabilité :** 9
- **Vitesse (points de mouvement) :** 13 (3) (Deux propulseurs à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, pont supérieur, passagers ou soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 14 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Bras mécanique, Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition.

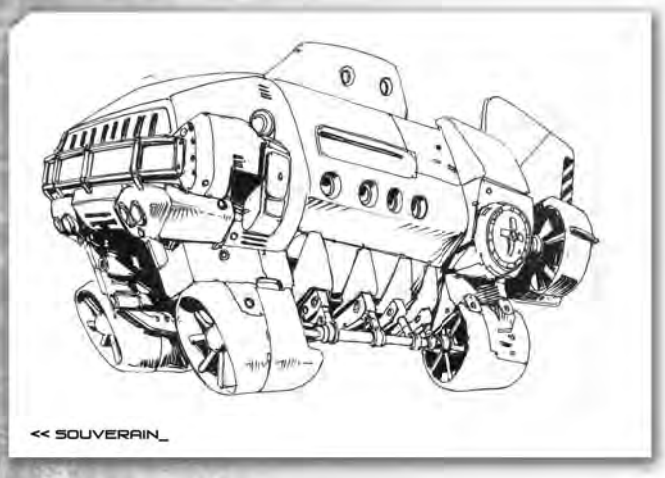
Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)

SOUVERAIN

Le Souverain est l'un des petits navires de transport les plus luxueux. L'intérieur est très confortable. Il est principalement utilisé par des grandes compagnies et très peu par les particuliers. Cet engin est équipé de propulseurs à tuyères orientables pour faciliter les manœuvres. Son sas peut accueillir des armures de catégorie exo-3. La coque de cet appareil de 480 tonnes est en nano-acier, son ossature est en Fivaltine et les parois vitrées sont en hyper-alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Nova
Coût indicatif : 123 200 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5 (1)



NT estimé : IV
Longueur : 45 m
Diamètre : 4 m
Équipage : 11
Passagers : 32
Fret : 98 tonnes dans 123 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 14 000
- **Limite :** 15 000
- **Écrasement :** 16 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)

Attributs :

- **Gabarit (GAB) :** 17
- **Résistance aux Dommages :** -4
- **Blindage :** 15, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (nano-acier)
- **Manœuvrabilité :** 10
- **Vitesse (points de mouvement) :** 14 (3) (six propulseurs à tuyère)

Tranches : poste de pilotage, 3 tranches passagers, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 14 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Bras mécanique, Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition, Centrale et annexes de réparation.

Armement :

- Générateur défensif à champ micro-ondes (Dommages 5D10+3 à l'échelle humaine)

VÉHICULES CIVILS LÉGERS DIVERS

SCOOTER DRAKAR

Les scooters sous-marins sont des véhicules particulièrement pratiques pour effectuer de petits déplacements. On les utilise énormément aux alentours des ports sous-marins et dans les champs d'hydro-culture. Le pilote est généralement en position allongée, pour offrir le moins de résistance possible à l'eau. Cet engin d'une tonne est conçu en plastitane avec une ossature en Plastiral.

Note : ce genre d'appareil doit être plus considéré comme une pièce d'équipement, et non comme un véritable navire…

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Drakar Ent.
Coût indicatif : 50 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 15 (20)
NT estimé : III
Longueur : 2 m
Diamètre : 0,90 m
Équipage : 1
Passagers : -
Fret : 390kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

Autonomie : 2 jours (batterie très haute capacité)



Attributs :

- **Gabarit :** 1
- **Résistance aux Dommages :** +6
- **Blindage :** 3 (volet de sécurité sur poste de pilotage : non)
- **Manœuvrabilité :** 15
- **Vitesse (points de mouvement)** : 5 (hydrojet)

Tranches : -

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Panneau de contrôle manuel, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière.

Armement : -

JEEP SOUS-MARINE STD DYNAMIC

Cette petite jeep est fréquente sur les fonds marins. Elle est utilisée par de nombreuses communautés pour des petits déplacements ou pour explorer des secteurs proches des installations. Cet appareil de 10 tonnes est conçu en acier avec une ossature en TiCal. Les parties vitrées sont en alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Std Dynamic
Coût indicatif : 300 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 15 (20)
NT estimé : III
Longueur : 6 m
Diamètre : 2 m
Équipage : 1
Passagers : 3
Fret : 500kg
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 8 000
- **Limite :** 10 000
- **Écrasement :** 13 000

Autonomie : 12 heures (batterie très haute capacité)

Attributs :

- **Gabarit :** 2
- **Résistance aux Dommages :** +4
- **Blindage :** 5 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; Acier)
- **Manœuvrabilité :** 7
- **Vitesse (points de mouvement) :** 7 (2)

Tranches : poste de pilotage.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 1 jours, Système de navigation.

Armement : -

VÉHICULE SUR FOND MARIN TITAN

Prévu pour transporter du matériel sur les fonds marins, ce véhicule ressemble à un gros camion, monté sur 4 chenilles. Ce véhicule est fabriqué en hyper-acier avec une ossature en Pastiral et des paroies vitrées en alon.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Drakar Ent.
Coût indicatif : 1 000 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 10 (15)
NT estimé : III
Longueur : 17 m
Diamètre : 4 m
Équipage : 3
Passagers : 8
Fret : 144 tonnes dans 180 mètres cube
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 6 000
- **Limite :** 7 000
- **Écrasement :** 9 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope).

Attributs :

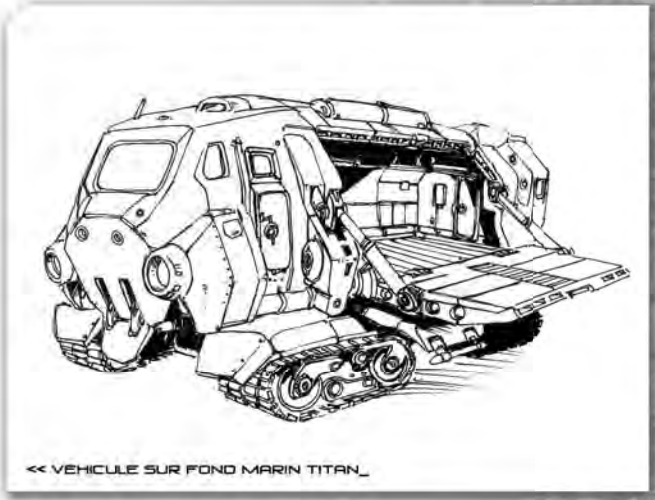
- **Gabarit :** 9
- **Résistance aux Dommages :** +0
- **Blindage :** 5 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; hyper-acier)
- **Manœuvrabilité :** 5
- **Vitesse (points de mouvement) :** 5 (2)

Tranches : poste de pilotage, soutes.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 4 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Points d'attache pour drones.

Armement :

- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)



NAVIRES MILITAIRES LÉGERS

Les navires présentés dans cette section sont des modèles types, de niveau technologique III. Les caractéristiques exactes des navires peuvent varier selon les modèles, mais aussi selon leur pays d'origine ou la faction qui les utilise (forces navales des grandes nations, navires des communautés plus petites, mercenaires, pirates…).

PATROUILLEUR TYPE

Les patrouilleurs sont des navires légers et rapides destinés avant tout à la surveillance et au combat contre des cibles faiblement armées. Il s'agit souvent de navires civils armés et de nombreuses petites communautés doivent se contenter de ce genre d'engins pour assurer leur sécurité.

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Coût indicatif : 50 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -1 (5)

Longueur : 45 m

Diamètre : 5 m

Équipage : 5 à 10

Passagers : 2 commandos marins, ou 5 soldats.

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 10 000
- **Limite :** 11 000
- **Écrasement :** 12 000

Autonomie : 2 jours (pile à combustible)

Attributs :

- **Gabarit :** 10
- **Résistance aux Dommages :** +0
- **Blindage :** 10 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui)
- **Manœuvrabilité :** 15
- **Vitesse (points de mouvement) :** 15 (4)

Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Calculateur de tir, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 3 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Points d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Canon à neutron lourd (portée utile : courte, 4D10 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)
- Lance-torpilles taille 4 (10 torpilles)
- Lance-leurres (10 leurres niv. 3)

CORVETTE TYPE

Les corvettes sont des navires rapides, mais peu armés. Ils sont plutôt utilisés dans des missions de reconnaissance et de détection, et ne sont pas vraiment destinés au combat direct.

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Coût indicatif : 200 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -1 (5)

Longueur : 30 m

Diamètre : 3,5 m

Équipage : 10

Passagers : 3 commandos marins, ou 10 soldats.

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 10 000
- **Limite :** 12 000
- **Écrasement :** 13 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)

Attributs :

- **Gabarit :** 13
- **Résistance aux Dommages :** -2
- **Blindage :** 13 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui)
- **Manœuvrabilité :** 13
- **Vitesse (points de mouvement) :** 14 (3)

Tranches : poste de pilotage, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Calculateur de tir, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 7 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement :

- Canon à neutron lourd (portée utile : courte, 4D10 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine)
- Lance-torpilles taille 4 (15 torpilles)
- Lance-torpilles taille 5 (15 torpilles)
- Lance-leurres (15 leurres niv. 3)

ESCORTEUR TYPE

Les escorteurs sont des navires de combat légers.

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Coût indicatif : 500 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -5 (1)

Longueur : 65 m

Diamètre : 5 m

Équipage : 20

Passagers : 5 commandos marins, ou 20 soldats.

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

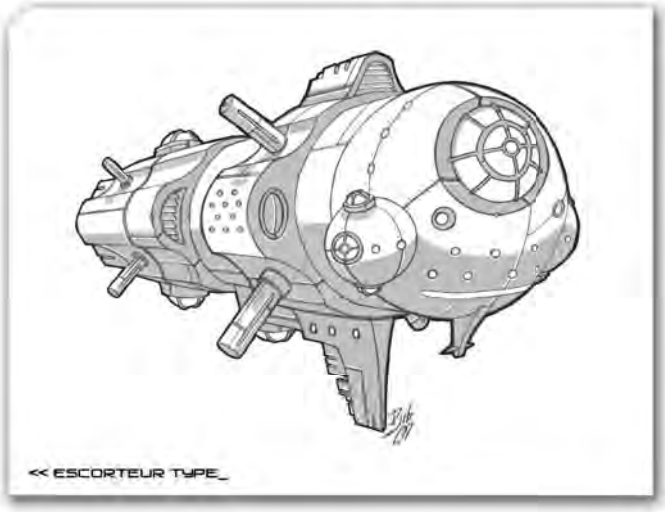
Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)

Attributs :

- **Gabarit :** 17
- **Résistance aux Dommages :** -4
- **Blindage :** 15 (**volet de sécurité sur poste de pilotage :** oui)
- **Manœuvrabilité :** 12
- **Vitesse (points de mouvement) :** 13 (3)

Tranches : poste de pilotage, passagers, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Calculateur de tir, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 7 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Caméra, Détecteur d'acquisition.



Armement :

- 2 Canons à neutron lourd (portée utile : courte, 4D10 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Générateur défensif à champ micro-ondes (Dommages 5D10+3 à l'échelle humaine)
- Lance-torpilles Taille 5 (25 torpilles)
- Lance-torpilles taille 6 (7 torpilles)
- Lance-leurres (15 leurres niv. 3)

FRÉGATE LÉGÈRE TYPE

Les frégates sont des navires d'attaque de tonnage moyen et destinés à engager l'ennemi à longue distance (ces véhicules sont proches, dans leurs fonctions et leur gabarit, de nos sous-marins actuels). Les frégates légères peuvent porter un ou plusieurs chasseurs de combat, fixés sur ses flancs ou intégrés dans la structure de sa coque.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Coût indicatif : 1 000 000 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -10 (-5)
Longueur : 110 m
Diamètre : 10 m
Équipage : 50 à 60
Passagers : 20 commandos marins ou 100 soldats.
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 12 000
- **Limite :** 13 000
- **Écrasement :** 14 000

Autonomie : 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)

Attributs :

- **Gabarit :** 22
- **Résistance aux Dommages :** -7
- **Blindage :** 17 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui)
- **Manœuvrabilité :** 9
- **Vitesse (points de mouvement) :** 10 (3)

Tranches : poste de pilotage, 4 tranches passagers, soutes, salle des machines, sas.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Calculateur de tir, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 7 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Caméra, Détecteur d'acquisition.

Armement :

- 4 Canons à neutron lourd (portée utile : courte, 4D10 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Générateur défensif à champ micro-ondes (Dommages 5D10+3 à l'échelle humaine)
- Lance-torpilles taille 5 (40 torpilles)
- Lance-torpilles taille 7 (15 torpilles)
- Lance-leurres (30 leurres niv. 3)

CHASSEURS SOUS-MARINS

CHASSEUR CIVIL FULGUR

La société Fulgur se contentait jusqu'à aujourd'hui de fabriquer des moteurs pour les navires. Son chasseur de combat prouve qu'elle dispose d'autres ressources. Rapide et puissamment armé, le Fulgur est un excellent appareil de défense pour les secteurs à risque. Le Fulgur est aussi rapide et emporte autant d'armement que ces congénaires militaires. En revanche, il utilise des matériaux un petit peu moins performants, ainsi que des batteries très haute capacité (à la place d'un générateur thermoélectrique), afin que son prix demeure raisonnable. Sa structure est aussi moins résistante. Ce chasseur de 40 tonnes a une coque est en hyper acier, une ossature en Plastiral et des hublots en alon. Il bénéficie, de plus, d'un renfort de blindage en matériaux composites.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Fulgur
Coût indicatif : 2 630 000 sols
Disponibilité (marché noir) : 1 (5)
NT estimé : III
Longueur : 15 m
Diamètre : 2,20 m
Équipage : 1
Passagers : -
Profondeur :

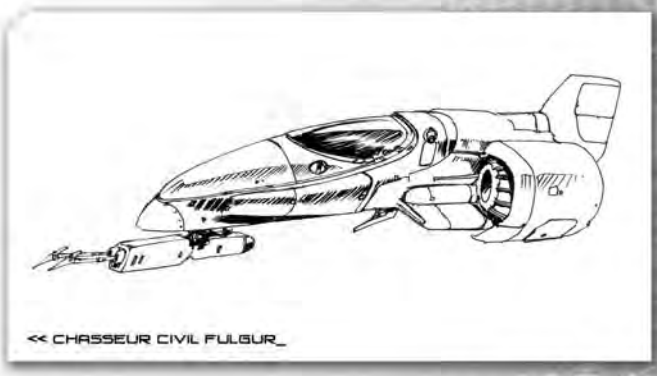
- **Opérationnelle :** 13 000
- **Limite :** 15 000
- **Écrasement :** 16 000

Autonomie : 10 heures (batteries très haute capacité). Un générateur de secours peut fournir de l'énergie pour le support vital seulement pendant 4 jours.

Attributs :

- **Gabarit :** 4
- **Résistance aux Dommages :** +4
- **Blindage :** 15 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; Composite)
- **Manœuvrabilité :** 16
- **Vitesse (points de mouv.) :** 17 (4) (Hélice-pompe)

Tranches : poste de pilotage.



Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Calculateur, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 4 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Affichage tactique.

Armement :

- Canon à neutron léger (portée utile : courte, 3D10+3 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Lance-harpon anti-véhicule double, 3 tirs (portée utile : contact, 5D10 points de Dommages à l'échelle humaine)
- Lance-harpon anti-véhicule multiple, 6 tirs (portée utile : contact, 4D10+3 points de Dommages à l'échelle humaine)
- Lance-leurres (4 leurres niv. 3)

MANTA

Cet appareil rapide et d'un prix très abordable emporte une quantité importante d'armement (10 torpilles). Il est en revanche relativement mal protégé, pour un appareil de cette taille. Les pilotes comptent avant tout sur la vitesse de l'appareil pour rentrer à la base avant d'être interceptés par l'ennemi. Il est encore beaucoup utilisé par les petites communauté, la Ligue Rouge et les pirates. Il est très rare de le trouver à l'état neuf. Ce chasseur très plat a la particularité de s'enterrer dans le sable des fonds marins pour y attendre ses cibles. Cet appareil de 60 tonnes a une coque en hyper acier, une ossature en Plastiral et des hublots en alon. Il bénéficie, de plus, d'un renfort de blindage en matériaux composites.

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : C.O.U.

Coût indicatif : 3 460 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Longueur : 19 m

Diamètre : 2,30 m

Équipage : 1

Passagers : -

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 13 000
- **Limite :** 15 000
- **Écrasement :** 16 000

Autonomie : 10 heures (batteries très haute capacité). Un générateur de secours peut fournir de l'énergie pour le support vital seulement pendant 4 jours.



Attributs :

- **Gabarit :** 4
- **Résistance aux Dommages :** +2
- **Blindage :** 13 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; Composite)
- **Manœuvrabilité :** 17
- **Vitesse (points de mouvement) :** 18 (4) (Hélice-pompe)

Tranches : poste de pilotage.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Calculateur, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 4 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Affichage tactique, Atténuateur sonore, Brouilleur d'écho, Système d'ensevelissement.

Armement :

- 2 Lance-torpilles taille 4, 2 x 3 torpilles
- Lance-torpilles taille 5, 4 torpilles

REMORA

Ce vieux chasseur produit en Ligue rouge est fréquemment utilisé dans le monde des océans. Cet engin de 20 tonnes a une coque en plastitane, une ossature en plastiral et des hublots en alon. Il bénéficie d'un blindage supplémentaire en Hyper-composites.

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Free Star

Coût indicatif : 22 100 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Longueur : 11,30 m

Diamètre : 1,80 m

Équipage : 1

Passagers : -

Profondeur :

- **Opérationnelle :** 13 000
- **Limite :** 15 000
- **Écrasement :** 16 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope).

Attributs :

- **Gabarit :** 3
- **Résistance aux Dommages :** +4
- **Blindage :** 15 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; Hyper-composite)
- **Manœuvrabilité :** 17
- **Vitesse (points de mouvement) :** 16 (4) (4 hélices-pompes)

Tranches : poste de pilotage

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 4 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Affichage tactique, Découpe carlingue ventral.

Armement :

- 2 Canons à neutron légers (portée utile : courte, 3D10+3 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Lance-torpilles taille 3, 3 torpilles

CROTALE

C'est un des chasseurs les plus utilisés par les Veilleurs. Cet engin de 50 tonnes a une coque en plastitane, une ossature en plastiral et des hublots en alon. Il bénéficie d'un blindage supplémentaire en nano-composites.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Gladius
Coût indicatif : 72 100 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5 (1)
NT estimé : III
Longueur : 16,60 m
Diamètre : 2,30 m
Équipage : 1
Passagers : -
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 13 000
- **Limite :** 15 000
- **Écrasement :** 16 000

Autonomie : plusieurs années (générateur thermoélectrique à radio-isotope).

Attributs :

- **Gabarit :** 4
- **Résistance aux Dommages :** +4
- **Blindage :** 15 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; Nano-composite)
- **Manœuvrabilité :** 17
- **Vitesse (points de mouvement) :** 19 (4) (hélice-pompe)

Tranches : poste de pilotage.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 4 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Affichage tactique, Interface neuronale, Commandes vocales.

Armement :

- Canon à neutron léger (portée utile : courte, 3D10+3 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Lance-torpilles taille 4, 3 torpilles
- Lance-torpilles taille 5, 3 torpilles

TRIDENT

C'est le chasseur emblématique du Soleil noir, mais il est également utilisé par de nombreux groupes et organisations. Le Trident, avec sa forme très caractéristique, est un chasseur lourd de 80 tonnes extrêmement bien protégé, assez rapide et puissamment armé. Il est conçu avec une coque en hyper-terranium, une ossature en nano-titane structurel et des hublots en hyper-alon. De plus, son armure est renforcée par du fluide nano-composite.

Catégorie : Véhicule léger (V-)
Fabricant : Tri-industrie
Coût indicatif : 900 000 000 sols
Disponibilité (marché noir) : -5 (1)
NT estimé : IV
Longueur : 15,50 m
Diamètre : 2 m
Équipage : 1
Passagers : -
Profondeur :

- **Opérationnelle :** 18 000
- **Limite :** 20 000
- **Écrasement :** 22 000

Autonomie : 100 ans (générateur à micro-fusion azuréen)

Attributs :

- **Gabarit :** 5
- **Résistance aux Dommages :** +2
- **Blindage :** 18 (volet de sécurité sur poste de pilotage : oui ; Fluide nano-composite)
- **Manœuvrabilité :** 18
- **Vitesse (points de mouvement) :** 20 (5) (hélice-pompe)

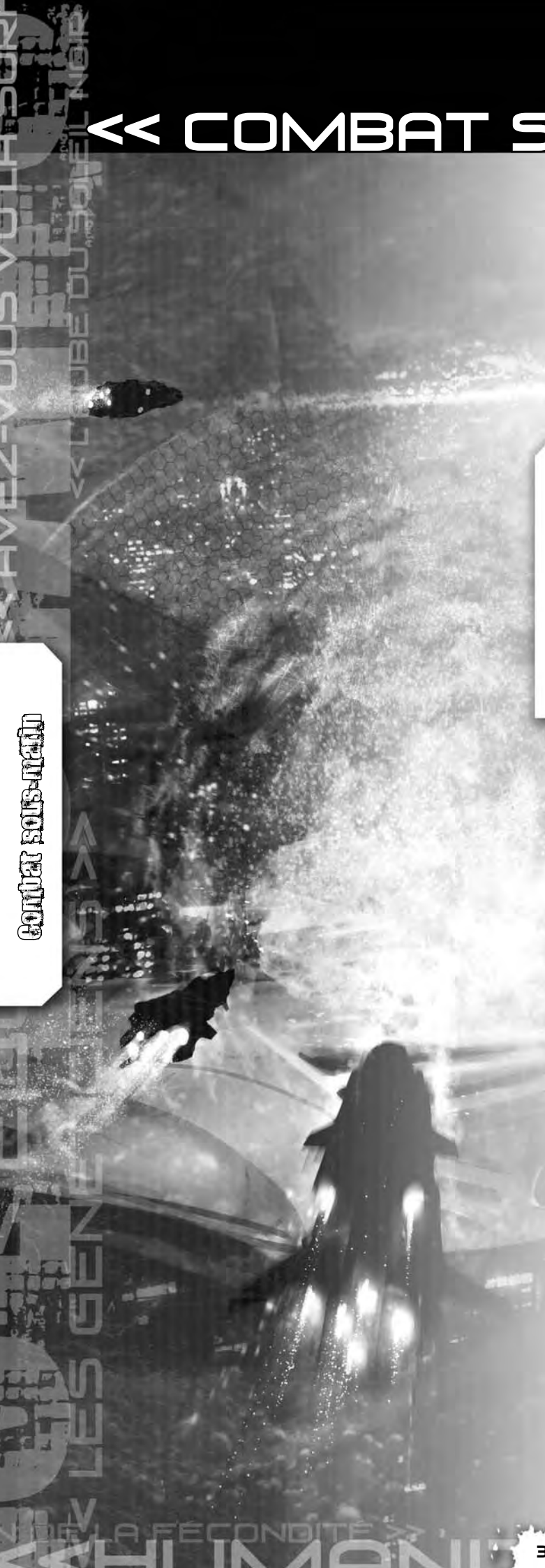
Tranches : poste de pilotage.

Systèmes standard : Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 4 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Détecteur d'acquisition, Affichage tactique, Atténuateur sonore, Brouilleur d'écho, Modificateur d'écho.

Armement :

- 2 Canons à neutron légers (portée utile : courte, 3D10+3 points de Dommages à l'échelle des Véhicules légers)
- Lance-torpilles taille 3, 3 torpilles
- 2 Lance-torpilles taille 3, 4 torpilles
- 2 Lance-torpilles taille 4, 2 torpilles
- Lance-leurres (5 leurres niv. 3)

<< COMBAT SOUS-MARIN_



« La mauvaise nouvelle, c'est que ces putains d'analyseurs ne seront même pas capables de faire la différence entre un cachalot et un croiseur hégémonien ! La bonne nouvelle, c'est cette fosse qui s'ouvre juste sous nos pieds et qui est assez large pour qu'on s'y y planque le temps que ça passe. OK, en plongée, 150 mètres… Préparez les leurres au cas où, et chargez une torpille. Oui, une seule, de toute façon on n'aura pas le temps d'en balancer une autre avant de dégager vite fait de ce trou à murènes. Coupez tous les systèmes et passez en sonscan passif… À tous : SILENCE TOTAL JUSQU'À NOUVEL ORDRE… »

-- Vos Ryal, capitaine contrebandier, après la découverte d'un écho sonscan inconnu_

RÈGLES DE COMBAT SOUS-MARIN_

Ces règles de combat naval ont été conçues pour favoriser un jeu fluide, sans s'encombrer de détails inutiles. Elles mettent par ailleurs l'accent sur l'ambiance des combats sous-marins, affrontements lents et mortels qui se déroulent au sein d'une obscurité totale, dans un environnement mystérieux, silencieux et hostile. Enfin, dans le cas des groupes de personnages-joueurs possédant leur propre navire, ces règles favorisent le travail d'équipe, en faisant intervenir les talents de chacun dans la résolution de l'affrontement. Les règles de combat naval ont de nombreuses similitudes avec les règles de combat individuel ; vous devriez donc retrouver ici des notions connues.

Le meneur de jeu doit, encore une fois, trouver l'équilibre entre l'ambiance et les règles. On peut tout à fait ignorer certaines d'entre elles, si cela ne favorise pas l'ambiance d'une aventure ou d'une des séquences du scénario. L'objectif du MJ doit être avant tout de rendre ces combats livrés en aveugle stressants et étouffants. Les règles ne sont là que pour donner un déroulement précis des opérations sous-marines et n'ont donc pas à primer, surtout si les joueurs ne s'intéressent pas à une gestion tactique trop poussée. Lire ces règles permettra à chacun de connaître les spécificités du combat sous-marin et d'extrapoler ensuite pour improviser et ainsi privilégier l'ambiance si nécessaire.

Enfin, **Polaris** reste un jeu de rôle et non un wargame destiné à simuler de gigantesques batailles navales : ce système de combat naval reste donc adapté à l'échelle des personnages. Il sera facilement utilisable avec un petit groupe de personnages, à bord d'un navire confronté à une menace raisonnable. Il est bien évident que, si la scène met en jeu cinquante navires et autant de monstres marins, il sera urgent d'oublier les règles ou du moins de focaliser l'attention sur un groupe en particulier.

ORGANISATION DU COMBAT SOUS-MARIN

RÔLES DES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE

Le jeu de rôle est un travail d'équipe, tout comme la manœuvre et le pilotage d'un navire. Il nous a donc paru important de lier les deux notions, en faisant en sorte d'impliquer le plus de personnages-joueurs possible dans la gestion du combat. Dans un navire de taille moyenne (le petit transporteur d'un groupe de personnages-joueurs par exemple…), chaque rôle peut être tenu par un des personnages. Dans un navire plus gros, les rôles sont répartis entre les divers officiers supérieurs du bord, qui ont chacun sous leurs ordres un certain nombre d'hommes d'équipage assurant la manœuvre. Seuls les chasseurs échappent un peu à cette règle, car le pilote est souvent seul : il doit alors assurer lui-même tous les rôles (mais cette nécessaire polyvalence est récompensée par le fait que les chasseurs sont des engins beaucoup plus rapides et maniables que des navires plus lourds). Voici les rôles disponibles :

- **Le Coordinateur tactique** est chargé de centraliser les informations, de définir la tactique à mettre en œuvre et de donner les ordres nécessaires pour cela. Ce rôle incombe souvent au capitaine du navire, au plus haut gradé ou au personnage le plus compétent. Compétences utiles : *Commandement, Tactique (Combat naval)*.
- **Le Responsable sonscans** est chargé de la gestion des scanners et des senseurs du navire. Sa tâche est double : détecter les navires et les éventuelles menaces, mais aussi analyser les signaux qu'il reçoit afin de recueillir le plus d'informations possible sur les navires (ou les créatures) des alentours. Compétence utile : *Analyse sonscans*.
- **Le Pilote** est, comme son nom l'indique, chargé de la manœuvre du navire. Compétence utile : *Pilotage* (avec la spécialité appropriée).
- **L'Artilleur** gère les armes du navire, et notamment des torpilles. En cas d'attaque, il est chargé de calculer une solution de tir à partir des informations du Responsable sonscans ou des ordres du Coordinateur tactique. Compétence utile : *Armes embarquées/Artillerie*.

Dans les navires de grande taille, certains rôles sont assurés par des équipes entières, placées sous la responsabilité d'officiers. On parle alors plutôt de « Chef sonscans », « Chef pilote », « Chef artilleur »… Les Compétences utiles restent les mêmes, à ceci près que leur niveau est limité par le niveau de *Commandement* de l'officier en poste.

Mis à part les chasseurs, prévus pour être pilotés par une seule personne, les navires ont besoin de ces quatre postes pour être manœuvrés correctement. Un personnage peut toutefois assumer plus d'un poste à la fois, mais alors le niveau de ses Compétences doit être divisé par deux s'il gère deux postes, par trois s'il gère trois postes, etc.

Notez également qu'en cas d'avaries ou de blessures de l'équipage, le mécanicien/technicien et le médecin du bord peuvent aussi être mis à contribution…

PENSEZ À RÉPARTIR LES RÔLES !

Quel que soit le thème de la campagne, les PJ finiront certainement par avoir accès à leur propre navire (même s'ils ont dû le voler ou s'endetter jusqu'au cou pour ça), ne serait-ce que pour des questions de liberté de mouvements. Répétons-le donc une fois encore : **pensez à répartir les rôles et les Compétences nécessaires entre les personnages-joueurs**, d'une part parce que c'est un moyen efficace pour créer une équipe soudée et complémentaire, d'autre part parce qu'il n'est jamais très agréable pour un joueur d'être inactif pendant que ses petits camarades s'amusent.

TOURS DE COMBAT NAVAL

Contrairement aux Tours de combat habituels, ceux qui sont utilisés pour la gestion des combats à l'échelle humaine, il est inutile de découper le combat naval en intervalles de quelques secondes seulement. Les distances, les mouvements, les gabarits, les temps de réaction ne sont en effet pas les mêmes. **Vous pouvez donc considérer qu'un Tour de combat naval dure à peu près une à deux minutes.** C'est le temps nécessaire pour qu'un navire puisse effectuer ses manœuvres. Comme d'habitude, cette durée est « élastique », car une gestion vraiment précise du temps est souvent peu utile.

Les Tours de combat naval sont eux aussi divisés en « phases d'action », d'un nombre total égal au niveau d'Initiative le plus élevé parmi les navires engagés dans l'affrontement. Chacun peut agir à la phase d'action qui correspond à son niveau d'Initiative.

ÉTAPES DU TOUR DE COMBAT NAVAL

Chacune des phases du Tour de combat naval est en général liée à un rôle bien spécifique au sein de l'équipage du navire :

1. **Détection (action automatique des sonscans ou tâche du Responsable sonscans en cas de détection « à l'oreille ») :** pendant cette étape préliminaire cruciale, l'ordinateur de bord analyse les signaux transmis par les senseurs du navire, afin de détecter d'éventuels contacts sonscans. Voir **Détection et analyse**, page 366 et 373.
2. **Surprise (si nécessaire) :** si le Responsable sonscans est alerté par un signal suspect, alors que le navire n'est pas prêt à livrer bataille, le Coordinateur tactique doit effectuer un Test de *Commandement*, pour préparer son équipage au combat. Voir **Initiative et Actions**, page 368.
3. **Initiative de base :** il faut déterminer l'Initiative de base de chaque navire. Celle-ci est tout simplement égale au niveau de Manœuvrabilité du véhicule. Voir **Initiative et Actions**.
4. **Ordres tactiques (tâche du Coordinateur tactique) :** les Coordinateurs tactiques de chaque navire donnent leurs ordres tactiques pour ce Tour de combat naval, ce qui se traduit par un Test de *Tactique (Combat naval)*. Le résultat du Test peut modifier l'Initiative du navire ou avoir une influence sur les Tests des autres membres d'équipage. Voir **Ordres tactiques**, page 370.
   - **Sonscans actifs/passifs :** le navire peut passer d'un mode à l'autre (Action gratuite).
   - **Amélioration de l'Initiative du navire :** le Coordinateur peut utiliser tout ou partie de son modificateur de réussite pour améliorer l'Initiative du navire (bonus maximum : +5).
   - **Actions multiples :** le Coordinateur tactique peut utiliser les points de son modificateur de réussite pour réduire les malus dus aux Actions multiples.
   - **Renforcer l'efficacité d'une Action :** le Coordinateur tactique peut apporter un bonus pour la résolution d'une Action unique.
5. **Résolution des actions**, en général Déplacement (tâche du Pilote) et/ou Analyse (tâche du Responsable sonscans) et/ou Attaque et notamment tir de torpille (tâche de l'Artilleur). Toutes les Actions du navire sont résolues l'une après l'autre, dans un ordre décidé par le Coordinateur tactique, et chaque navire agit dans l'ordre décroissant des niveaux d'Initiative. Voir **Déplacements**, page 371, **Analyse**, page 373 et **Attaque**, page 374.
   - **Initiatives équivalentes :** si plusieurs navires peuvent agir à la même phase d'action, la priorité va au navire commandé par le Coordinateur tactique ayant le plus haut niveau en *Tactique (Combat naval)*. Les Actions du navire le plus rapide doivent être entièrement résolues avant celles de son adversaire. En cas d'égalité des niveaux de Compétence, considérez que les deux navires agissent simultanément.

Toutes ces phases sont abordées en détail dans les sections qui suivent.

DÉTECTION

La détection, l'analyse et le calcul des solutions de tir pour les torpilles sont des éléments majeurs dans l'univers de **Polaris** : la détection et l'analyse, car il n'y a rien de plus mystérieux qu'un contact sonar inconnu, et la solution de tir car, dans les ténèbres de l'océan, il faut du temps pour ouvrir le feu…

SONSCANS ACTIFS ET PASSIFS

La détection sous-marine est l'affaire des « sonscans », des sonars couplés à des senseurs et scanners divers, le tout étant relié à de puissants ordinateurs pour faciliter les opérations d'analyse et de calcul des solutions de tir. Les sonscans peuvent être actifs ou passifs :

Un sonscan actif est un système de détection basé sur la réflexion des ondes sonores en milieu marin. L'appareil émet des ondes ultrasonores (le fameux « ping ») et reçoit les ondes réfléchies par les obstacles. Un sonscan actif permet d'analyser une cible et d'en déterminer la taille, la position, la vitesse, la direction, etc. Ses capacités de détection et d'analyse sont importantes, mais l'appareil rend le navire plus repérable car tout le monde peut capter les ondes sonores qu'il émet. Un sonar actif est donc principalement utilisé en territoire sûr, lorsque l'on ne craint pas d'être détecté, ou en combat déclaré.

Un sonscan passif n'émet aucune onde, mais permet d'écouter le milieu marin en analysant les ondes qu'il perçoit. Les capacités de détection et d'analyse de l'appareil, sont réduites : on ne peut que déterminer la position du contact et obtenir des informations assez vagues après analyse. Il est également plus difficile de déterminer une solution de tir avec un sonar passif car il faut procéder à des phases d'écoute à différentes profondeurs et à des points différents (généralement 3) pour pouvoir localiser la course du contact par triangulation. L'appareil est toutefois silencieux, ce qui est utile quand on veut être discret, en territoire ennemi, par exemple.

Basculer du mode actif au mode passif, ou vice versa, est une action gratuite qui peut être réalisée au début de l'étape d'Ordre tactique, sur ordre du Coordinateur tactique. Le navire ne peut alors changer de mode qu'à l'étape d'Ordres tactiques du Tour suivant. **Le Coordinateur tactique peut également demander le silence total**, afin de réduire la signature sonore du navire et donc d'améliorer sa furtivité : les moteurs sont arrêtés, et l'équipage s'efforce alors d'être le plus silencieux possible. Tout cela exclut toute manœuvre de mouvement ou tout tir de torpille. Il est toutefois toujours possible d'utiliser le sonscan passif (c'est même la seule manière d'être pleinement efficace dans ce genre de situation, l'appareil n'étant pas parasité par les sons internes) et d'analyser un contact ou de calculer une solution de tir par le biais de celui-ci. Si, pour une raison ou pour une autre, un élément incontrôlable dans le navire produit un son relativement fort (une personne qui crie ou qui se met à courir dans une coursive, un objet qui tombe par terre, etc.), alors celui-ci peut éventuellement être détecté par les sonscans de l'ennemi. Le MJ est libre de fixer la difficulté de l'action en fonction de la situation (la détection sera notamment facilitée si le bruit est fort, facilement identifiable – un bruit métallique, un cri… – et/ou répétitif).

NIVEAU ET CAPACITÉ DES SONSCANS

Les sonscans équipant les navires ont une portée beaucoup plus élevée que celle des appareils portables ou ceux qui sont montés sur les armures. **Vous pouvez donc considérez que les sonscans actifs et passifs des navires peuvent être utilisés à n'importe quelle distance de combat** (voir **Déplacements**, page 371).

D'autre part, contrairement au matériel individuel, les sonscans des navires sont traités comme des équipements standard, **possédant un niveau par défaut de 15**. Le MJ a bien sûr toute latitude pour faire varier ce niveau de base, en octroyant des bonus ou des malus si les personnages utilisent du matériel de haute technologie, ou au contraire en mauvais état.

QUELQUES TYPES DE SONSCANS

Pour l'ambiance (cela n'a aucune incidence en jeu, sauf si le MJ décide le contraire), voici quelques équipements sonscans divers :

Sonscans de coque : les sonscans de coques sont composés d'un sonar sphérique à l'avant et de sonars de flanc répartis sur le 1er tiers avant du bâtiment. Ils sont aveugles dans un arc de 60°, à l'arrière, même si les machines sont éteintes. De plus, ils ne détectent plus rien si le bâtiment se déplace à une vitesse supérieure à 50 km/h.

Sonscans de chasse : ces sonscans actifs très performants ont une faible portée, mais restent efficaces à des vitesses importantes. Ils sont principalement utilisés par les chasseurs qui ont besoin d'avoir une cartographie précise et rapide quand ils évoluent à pleine vitesse. Les informations sont transmises en temps réel sur la visière du pilote ou sur son cockpit.

Sonscans tractés : également appelés antennes linéaires remorquées ou plus simplement « nouilles », ces sonscans sont déployés au bout d'un câble de 300 m de long (il faut 20 minutes pour déployer cet équipement). Ils ont l'immense avantage de ne pas avoir de zone aveugle. La Vitesse maximale de l'appareil ne peut toutefois dépasser le niveau 10 (sinon, il y a une chance sur deux à chaque Tour de combat naval de perdre le sonar). De plus, si un bâtiment change de trajectoire, le sonscan est neutralisé pendant 5 minutes (5 Tours).

Sonscans de profondeur : ce type de sonscan ne peut être déployé que par un navire à l'arrêt. Il fonctionne comme un sonscan tracté, mais peut être déployé en 1 Tour de combat naval. Si le navire bouge, le câble se rompt.

Sonscans flottant : ce sonscan est identique au sonar de profondeur, mais il flotte au-dessus du navire et pas en dessous.

Sonscans abyssaux : plus on plonge dans les profondeurs, moins les sonscans classiques sont performants en raison de la pression et de mystérieuses perturbations. Les sonscans abyssaux sont des appareils de haute technologie conçus pour fonctionner dans les eaux les plus profondes.

Sonscans actifs à très basse fréquence : ces sonscans à très basse fréquence (en dessous de 3 000 hertz) peuvent porter à plus de 100 milles nautiques mais ils sont rarement utilisés et uniquement en cas d'urgence. En effet, ils ont un grave défaut : ils provoquent la colère des mammifères marins qui, s'ils sont à portée du sonar, foncent droit dessus pour le neutraliser. Personne n'a envie de se faire charger par une baleine leviathan…

Sonscans azuréens et généticiens : ces sonscans utilisaient une technologie très avancée, permettant notamment de s'affranchir des multiples problèmes provoqués par l'eau, la pression ou la température. Les généticiens utilisaient même un système de détection sous-marine totalement différent des sonscans classiques. Malheureusement, on sait peu de choses à ce sujet.

TEST DE DÉTECTION

Au début de chaque Tour de combat naval, **le MJ doit effectuer un Test de détection pour chaque cible potentielle, en utilisant le niveau du sonscan sélectionné**, et en y appliquant les modificateurs appropriés (il s'agit d'un Test automatique qui ne demande aucune action de la part d'un personnage). En cas de succès, la cible est détectée. Sur un échec, elle reste inconnue (sur une Catastrophe, l'appareil capte un « écho fantôme », qui induit le Responsable sonscans en erreur : le MJ peut lui annoncer la détection d'un navire ou même d'une torpille qui n'existe pas…). Tout nouveau navire entrant dans le combat à portée de

sonscans doit faire l'objet d'une détection pour être reconnu. Notez qu'un navire en mouvement subit des pénalités et surtout ne peut rien détecter dans la zone située immédiatement derrière lui, à cause de sa propulsion.

Au cours du Tour de combat naval (et dès que le navire a le droit d'agir en fonction de son Initiative), le Responsable sonscans peut par ailleurs effectuer une Action de « Surveillance active » : le MJ pourra alors effectuer un nouveau Test de détection **dès que quelque chose entre dans le périmètre de détection d'un sonar** (navire, plongeur, créature marine, mine, torpille, etc.), en appliquant toujours les modificateurs adéquats.

Pour vous faciliter la tâche, et en fonction du niveau de complexité que vous souhaitez appliquer à vos parties, ces modificateurs sont classés en deux catégories : les « modificateurs de base », ci-dessous, sont à appliquer en priorité et vous pouvez piocher dans les « modificateurs avancés », page suivante, selon votre envie. Tous ces modificateurs sont normalement cumulables, sauf situations très particulières.

Note : s'il n'y a pas beaucoup d'adversaires impliqués dans le combat, vous pouvez vous permettre de faire un jet de dé par cible. Sinon, vous pouvez aussi simplifier la procédure en n'effectuant qu'un seul jet de dé pour toutes les cibles potentiellement détectables. Comparez ce résultat unique aux chances de réussite du sonscan, en tenant compte des modificateurs spécifiques à chacune des cibles, pour savoir lesquelles ont été effectivement détectées.

Note : les armures se déplaçant sans propulseurs ainsi que les hybrides ou les créatures marines se déplaçant à faible vitesse sont considérés comme des « Cibles immobiles ». Les armures se déplaçant avec propulseurs, ainsi que les hybrides ou les créatures marines se déplaçant à leur vitesse maximum sont des « Cibles en déplacement à faible vitesse ».

La thermocline est une couche d'eau qui change brutalement de température à cause de la profondeur. Elle reflète le son et, dans **Polaris**, se situe normalement entre 100 m et 300 m de profondeur. La thermocline réduit de moitié la portée des sonars et leurs chances de détection.

Les zones d'ombre sont des zones qui échappent à la détection d'un sonscan actif ou passif, à cause de différents éléments tels que la pression, la salinité, le bruit ambiant, la présence de micro-éléments perturbateurs, etc. Pour placer un navire dans une zone d'ombre, il faut d'abord la détecter : lors des Test de détection, considérez-la comme une cible normale, avec un malus de -3 en sonar actif et -10 en sonar passif. Il faut ensuite déterminer précisément ses causes et son comportement, en réus*sissant un Test de* Connaissance d'un milieu naturel (Océans) **ET** un Test de *Navigation*. Une fois le navire placé au cœur de la zone d'ombre, il est indispensable de ne rien faire pour trahir sa présence (ordre de « Silence total » et vitesse réduite au minimum). Il faut enfin réussir un Test de *Navigation* à chaque Tour de combat naval pour rester à

MODIFICATEURS DE BASE		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Taille de la cible :		
- Torpille, mine, armure, hybride, créature de taille humaine	- 7	
- Chasseur	- 5	
- Patrouilleur, corvette	- 3	
- Escorteur, frégate légère	+0	
- Frégate lourde, croiseur	+3	
- Cuirassé	+5	
- Bombardier	+7	
- Base, Atlantis	+10	
- Cité	+15	
Distance de la cible		
- Contact	+5	+0
- Courte portée	+3	-3
- Moyenne portée	+0	-5
- Longue portée	- 3	-10
- Portée extrême	- 5	-15
Cible immobile...		
- dans l'eau	+0	- 3
- plaquée contre une paroi/posée sur le fon de l'océan	-5	-5
- enterrée	-10	-7
Navire détectant immobile	+3	
Cible en déplacement...		
- à faible vitesse (VIT < 7)	+0	+0
- à vitesse moyenne (VIT < 15)	+0	+3
- à grande vitesse (VIT 15 et +)	+0	+5
Navire détectant en déplacement…		
- à faible vitesse (VIT < 7)	+0	
- à vitesse moyenne (VIT < 15)	-5 (portée sonscan /2)	
- à grande vitesse (VIT 15 et +)	-5 (spécial)*	
Cible silencieuse (ordre de « *Silence total* »)**	+0	-5
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible effectuant un tir de torpille	+0	+3
Cible avec sonscan actif	+5	+10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***

** Seuls les sonscans de chasse (voir l'encadré **Quelques types de sonscans**, ci-contre) peuvent être utilisés, et donc uniquement si le navire poursuit sa cible. Si, pour une raison ou pour une autre, ces sonscans ne sont plus disponibles, la détection est impossible…*

*** Cumulable avec « Cible immobile »*

**** les obstacles et reliefs peuvent perturber la détection d'un sonar passif ou actif. Pour un sonar actif, un obstacle uniforme (une montagne par exemple) bloque la détection. Par contre, si l'obstacle n'est pas uniforme (des ruines), la pénalité de détection sera égale au malus de **déplacement en terrain difficile** (voir **Déplacement**, page 372) pour un sonscan actif et à la moitié de ce malus pour un sonscan passif.*

l'intérieur de la zone d'ombre (le MJ peut imposer un malus au Test, en fonction de la situation et de l'environnement du navire). **En cas de succès, le modificateur de réussite du Test détermine le malus du Test de détection adverse.** Comme vous le voyez, identifier et utiliser une zone d'ombre n'est pas une chose si aisée, mais cela peut être un atout tactique extrêmement précieux en combat.

Notez que, au début de chaque Tour de combat naval, les détections des uns et des autres sont simultanées. Un navire qui ne détecte pas son adversaire n'a bien entendu pas conscience de la présence de celui-ci (en revanche, il aura droit comme tout le monde à un nouveau Test de détection au début du prochain Tour).

Note : les technologies furtives (brouilleurs, atténuateurs de son, revêtements anéchoïques…) imposent également des malus au Test de détection. À l'inverse, les contre-mesures électroniques (telle que le Blindage électronique) permettent de réduire ou d'annuler ces malus.

VERROUILLAGE D'UNE CIBLE ET ÉVASION SONSCANS

Une fois la détection établie, le contact est « verrouillé » : si sa situation ne change pas, il ne sera pas nécessaire de réussir d'autres Tests pour le détecter à nouveau. Notez qu'une cible n'a aucun moyen de savoir si son adversaire l'a détecté ou non : il faudra étudier ses réactions (un déplacement inhabituel, un lancement de leurres ou un tir de torpille, etc.) pour s'en douter.

Un navire détecté peut tenter une « évasion sonscans » pour se déverrouiller, essentiellement en effectuant une manœuvre pour modifier sa trajectoire ou sa profondeur, en changeant sa vitesse, ou mieux, en disparaissant derrière un relief ou un autre navire (voir **Test de Pilotage**, page 372). Si la cible réussit son déverrouillage, il faut refaire un Test de détection, en prenant en compte les nouveaux modificateurs. Le navire détectant bénéficie toutefois d'un bonus de +3, car sa cible a déjà été verrouillée auparavant (les sonscans ont plus de facilité pour suivre la trace de leur contact). Il est également possible d'utiliser des leurres pour aveugler les sonscans adverses : dans ce cas-là, le nouveau Test de détection subit un malus égal au niveau du leurre.

Note : une analyse réussie peut également rendre le déverrouillage beaucoup plus difficile (voir **Analyse**, page 373).

INITIATIVE ET ACTIONS

INITIATIVE DE BASE

À l'instar de tout personnage engagé dans un combat, un navire possède aussi un niveau d'Initiative qui définit sa rapidité d'action. **L'Initiative de base d'un navire est tout simplement égale à son niveau de Manœuvrabilité.** Ce niveau de base pourra éventuellement être réduit ou amélioré, en fonction des talents du Coordinateur tactique (voir **Ordres tactiques**, page 370). Ainsi donc, un navire peu manœuvrant et/ou commandé par un officier peu compétent peut en définitive écoper d'un niveau final d'Initiative particulièrement bas : c'est dans l'ordre des choses…

SURPRISE

Un navire peut tout à fait être surpris s'il découvre soudain un signal sonscans indiquant une menace potentielle ET si son équipage n'est pas prêt au combat. Ce sera le cas de la plupart des navires civils en temps normal ; les navires de guerre organisent eux un roulement de l'équipage aux postes de combat, pour être toujours prêt à réagir rapidement. Le Coordinateur tactique doit alors ordonner à chacun de rejoindre son poste et de se tenir prêt pour un éventuel combat (si les membres d'équipage étaient déjà à leur poste de combat, il n'y a pas de Surprise).

En cas d'attaque soudaine, le Coordinateur tactique doit effectuer un Test de *Commandement* :

- **En cas de réussite, le navire dispose d'un score d'Initiative de base égal à la *marge de réussite** obtenue** (comme d'habitude, il faudra ensuite tenir compte de la Manœuvrabilité du navire pour connaître l'Initiative finale).
- **En cas d'échec, l'équipage est surpris et ne peut pas agir pendant ce Tour de combat naval.** Au début du Tour de combat naval suivant, le navire retrouve son niveau d'Initiative habituel.

** Il s'agit bien de la marge de réussite (en d'autres termes, le score du dé…), et non du bonus de réussite.*

MODIFICATEURS AVANCÉS		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Mode de propulsion de la cible :		
- Naturelle	+0	-5
- Hélice	+0	+3
- Hydro-réacteur	+0	+0
- Supercavitation	+0	Détection automatique
Cible dans ou de l'autre côté d'une perturbation (courant marin, flux Polaris, banc de poissons ou de créatures marines…)	-3 à -7 (selon l'importance du phénomène)	-5 à -10 (selon l'importance du phénomène)
Cible à moins de 500 m de profondeur…		
- avec mer agitée	+0	- 3
- avec mer forte	-5	-10
- avec tempête	-10	-15
Cible protégée par une « *thermocline* » (voir page 367)	Chances de détection et portée /2	
Cible protégée par une « *zone d'ombre* » (voir page 367)	Variable (voir page 367)	
Équipage silencieux (ordre de « *Silence total* »)	+0	+3
Responsable sonscans travaillant à l'oreille *…		
- sans l'Avantage *Sens développé (Ouïe)*	NA	-5
- avec l'Avantage *Sens développé (Ouïe)*		+0
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible effectuant un tir de torpille	+0	+3
Cible avec sonscan actif	+5	+10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***

* *Le Responsable sonscans effectue lui-même la détection. Il utilise sa Compétence* Analyse sonscans*, à la place du niveau de l'appareil. Cette action nécessite un « Équipage silencieux » (et donc un « Navire détectant immobile »), mais attention :* ***cela n'apporte PAS de bonus ici****… Évidemment, effectuer une telle détection demande une concentration parfaite : il est donc rare que le Responsable sonscans puisse tenir son poste plus de quelques heures.*



<< DERNIÈRES VÉRIFICATIONS TECHNIQUES AVANT L'ASSAUT_

ORDRE D'ACTION

À l'instar des Tours de combat normaux, chaque Tour de combat naval est divisé en « phases d'action », dont le nombre total est égal au niveau d'Initiative le plus élevé parmi les navires impliqués. Le déroulement du tour suit le décompte décroissant des phases d'action, chacun pouvant agir au cours de celle qui correspond à son niveau d'Initiative. Une fois que tout le monde a agi, le Tour de combat est terminé. Comme d'habitude, il est également toujours possible de retarder son Action, pour n'agir que plus tard au cours du Tour, en fonction d'un événement déterminé.

En cas d'Initiatives équivalentes, la priorité va au navire commandé par le Coordinateur tactique ayant le plus haut niveau en *Tactique (Combat naval)*. **Les Actions du navire le plus rapide doivent être entièrement résolues avant celles de son adversaire.** En cas d'égalité des niveaux de Compétence, considérez que les deux navires agissent simultanément.

Sauf cas exceptionnels, les navires les plus légers – et donc normalement les plus rapides – agiront toujours en premier, les chasseurs étant évidemment les plus avantagés. Toutefois, si un navire léger (chasseur, petit transporteur…) se trouve confronté à un navire plus lourd, et notamment à un navire de guerre, le MJ doit bien faire sentir aux joueurs que celui-ci, malgré sa lenteur, représente une menace terrifiante, étant à la fois plus résistant et mieux armé. Dans les eaux froides de **Polaris**, la discrétion et la fuite ne sont pas toujours des options inutiles !

TYPES D'ACTIONS

Chaque navire peut librement effectuer l'une des Actions suivantes au cours du Tour de combat naval :

- **un Déplacement**, pour déplacer le navire sur le lieu du combat (voir la section **Déplacements**, page 371),
- **une Analyse**, seul moyen d'en savoir plus sur une cible et/ou d'obtenir les informations nécessaires pour le calcul d'une solution de tir (voir la section **Analyse**, page 373),
- **une Attaque** (tir de torpille ou d'arme directe, éperonnage, abordage…). Un tir de torpille passe d'abord par le calcul d'une solution de tir appropriée (voir la section **Tir**, page 375).

… ainsi que toute autre Action simple pouvant être raisonnablement effectuée en moins d'une ou deux minutes.

ACTIONS MULTIPLES

Lors de l'étape d'Ordres tactiques, l'équipage peut choisir d'effectuer plusieurs Actions au cours du Tour de combat naval, au lieu d'une seule. Un navire peut effectuer jusqu'à trois Actions par Tour (c'est le maximum autorisé). Notez qu'il doit obligatoirement s'agir d'Actions de types différents (on ne peut pas accomplir deux Actions de Déplacement ou deux Actions d'Analyse, etc.). À cause de la coordination nécessaire, **l'équipage subit toutefois un malus pour *toutes* les Actions du Tour :** -5 s'il veut effectuer deux Actions ou -7 pour trois Actions. Les Actions du navire doivent être résolues l'une après l'autre, dans un ordre décidé par le Coordinateur tactique (par exemple, un Déplacement, puis une Analyse, puis un tir, etc.). En revanche, on considère que toutes les actions sont résolues en même temps lors de la phase d'action du navire.

TOURS DE COMBAT INDIVIDUELS

Il n'est pas impossible que, pendant que des navires s'affrontent au cours d'un combat sous-marin, des personnages agissent aussi à leur niveau. Il se pourrait même que les événements du combat sous-marin puissent affecter les personnages (exemple : un chasseur tire une torpille sur un groupe de commandos sous-marins…) ou vice versa (… qui tentaient de poser une charge explosive contre la coque d'un des navires engagés dans la bataille). Or, la durée d'un Tour de combat normal et celle d'un Tour de combat naval ne sont pas identiques. Comment gérer les choses ?

Tout d'abord, puisqu'un Tour de combat naval dure une ou deux minutes, il est tout à fait concevable d'inscrire plusieurs Tours de combat normaux (quelques secondes) à l'intérieur de celui-ci. Techniquement, alors que les navires effectueront l'un de leurs Tours de combat naval, les personnages auront tout simplement le temps de résoudre plusieurs Tours de combat individuel (une dizaine par exemple ou même moins si le MJ est prêt à adopter un déroulement moins réaliste des opérations). Si vous avez besoin d'établir un ordre

d'action précis, fiez-vous à votre bon sens, en considérant le temps nécessaire pour effectuer telle ou telle action. Cela vous obligera certes à faire le grand écart entre les deux échelles : n'hésitez donc pas à simplifier les règles et à improviser pour accélérer les choses. Essayez également de jouer sur la progression de l'intensité dramatique en mettant parallèlement en scène l'évolution du combat dans les deux échelles différentes !

Notez que les armures massives – exo 5, 6 et oméga – peuvent parfaitement agir dans le cadre des Tours de combat normaux, même si, pour la gestion des Dommages, elles sont classées dans les Véhicules légers. N'oubliez pas dans ce cas leur malus d'Initiative.

Exemple : *chargés de la protection d'une petite station amie, quelques personnages-joueurs ont pris la tête d'un groupe de soldats et viennent de s'infiltrer dans un navire pirate qui a décidé de bombarder la structure à coups de torpilles, dans l'espoir de forcer les habitants à leur verser une importante rançon. L'objectif du groupe infiltré est de saboter le navire ou, mieux, de prendre la passerelle d'assaut pour se rendre maître du bâtiment. À chaque Tour de combat naval qui s'écoule, c'est une nouvelle torpille qui est lancée vers la station. À l'extérieur, un autre PJ, à bord d'un chasseur, est chargé d'intercepter les torpilles avant qu'elles n'atteignent leur cible. Les deux navires suivent les règles normales de l'affrontement sous-marin, tandis que le commando de PJ progresse dans les coursives étroites du navire ennemi, livrant un combat acharné. Pour sauvegarder le rythme et permettre au joueur dirigeant le pilote de chasse de jouer un peu, le MJ décide que chaque Tour de combat naval contiendra 5 Tours de combat normaux seulement. Le groupe infiltré n'a pas intérêt à traîner…*

COMPÉTENCE DE L'ÉQUIPAGE (OPTIONNEL)

Ces règles se concentrent plutôt sur les actions et les décisions des personnages-joueurs. Il se peut que ceux-ci aient d'autres membres d'équipage à leurs côtés, surtout s'ils sont à la tête d'un navire de grande taille. Les « seconds couteaux » ne sont pas vraiment gérés : on considère qu'ils sont toujours tous plus ou moins compétents. Le MJ peut toutefois imposer des malus aux Actions si l'équipage est peu expérimenté, s'il manque de cohérence ou s'il doit faire face à une situation à laquelle il n'est pas habitué. Dans la plupart des cas, ce malus ne devrait pas excéder -5.

ORDRES TACTIQUES

Définir les « ordres tactiques » incombe au personnage qui occupe le poste de Coordinateur tactique. Il s'agit normalement du plus haut « gradé » à bord, le capitaine du navire normalement. **Cela ne signifie pas pour autant qu'il faille absolument établir une hiérarchie entre les personnages, notamment entre les joueurs.** Les joueurs peuvent (doivent…) décider ensemble de la tactique à adopter. Finalement, le Coordinateur devra certes faire les Tests nécessaires et sera considéré comme celui qui aura pris les décisions… même si l'idée ne vient pas du joueur qui incarne ce personnage. Nous encourageons les MJ à être vigilants sur ce point et à éviter qu'un joueur un peu trop autoritaire ne se serve de son statut de « capitaine » (évidemment seul maître à bord après Poséïdon…) pour écraser ses petits camarades.

TEST D'ORDRES TACTIQUES

Le combat sous-marin est un combat en aveugle dans lequel il est indispensable de prévoir les réactions de l'adversaire et de se montrer plus rusé que lui. D'autre part, les protagonistes doivent sans cesse jongler entre différents paramètres (position, vitesse, terrain…), tout en traitant dans le même temps les nombreuses informations transmises par leurs appareils de détection. Enfin, les Coordinateurs tactiques doivent également gérer leur équipage, en s'assurant que tout ce petit monde travaille ensemble en parfaite harmonie pour éviter pertes de temps et incompréhensions. Intelligence tactique, intuition, ruse, décisions rapides et capacité à donner des ordres clairs, voilà les capacités d'un bon Coordinateur tactique. Au début du Tour de combat naval, tout cela peut être géré par un Test de *Tactique (Combat naval)*, normalement sans modificateur (sauf si le MJ en décide autrement au vu de la situation), effectué par le Coordinateur tactique.

En cas d'échec, le Coordinateur tactique hésite ou perd du temps. **Le modificateur d'échec réduit alors l'Initiative du navire.** Celui-ci peut toutefois effectuer une Action (*et une seule*), à son nouveau rang d'Initiative. Il est tout à fait possible que ce malus réduise le niveau d'Initiative de base du navire à 0 ou moins. Dans ce cas, cela signifie que le navire ne peut pas agir pendant le Tour de combat naval en cours. Il agira alors au Tour suivant, avec une Initiative égale à 20, moins le nombre de points en dessous de 0 obtenu au Tour précédent (exemple : un navire dont l'Initiative est réduite à 0 agira à la phase 20, un navire écopant d'une Initiative de -3 agira à la phase 20 - 3 = 17, etc.). Au prochain Tour, l'Initiative est toutefois déterminée normalement (quitte à ce qu'elle soit de nouveau inférieure ou égal à 0 à cause d'un nouveau malus, obligeant le navire à agir une fois de plus au Tour suivant). Sur une Catastrophe, le navire perd totalement son Action (celle-ci n'est même pas reportée) et devra atteindre le Tour suivant pour calculer normalement son Initiative.

En cas de réussite, le Coordinateur tactique peut utiliser les points de son modificateur de réussite pour exploiter les avantages tactiques suivants :

- **Améliorer l'Initiative de son navire,**
- **Aider son équipage dans la réalisation d'Actions multiples,**
- **Renforcer l'efficacité d'une Action unique** (option exclusive, non compatible avec les deux précédentes).

Toutes les procédures nécessaires (et les limites imposées) sont décrites dans les sections correspondantes, plus bas. Le Coordinateur tactique peut répartir les points de son modificateur de réussite entre les deux première options comme bon lui semble (exemple : s'il a obtenu un modificateur de +5, il peut par exemple utiliser l'intégralité de ces 5 points pour améliorer son Initiative ou n'utiliser que 2 points seulement en réservant les 3 points suivants à la réalisation d'Actions multiples ou toute autre combinaison possible). Seule la dernière option échappe à cette règle : un Coordinateur tactique qui choisit de renforcer l'efficacité d'une Action unique ne pourra ni améliorer l'Initiative du navire, ni aider son équipage pour les Actions multiples (il n'aura de toute façon droit qu'à une seule Action pendant ce Tour). Notez enfin que les joueurs ont le droit d'annoncer des Actions multiples **après** avoir procédé au Test de *Tactique* : selon le résultat de celui-ci, ils pourront choisir en toute connaissance de cause.

AMÉLIORER SON INITIATIVE

Le Coordinateur tactique peut consacrer jusqu'à 5 points de son modificateur de réussite pour améliorer l'Initiative de son navire, s'il le désire. L'Initiative du navire est alors immédiatement modifiée : au cours de ce Tour, il pourra agir beaucoup plus rapidement que ne le permet habituellement son niveau de Manœuvrabilité.

AIDE AUX ACTIONS MULTIPLES

Effectuer plusieurs Actions dans le Tour est possible, au prix d'un malus touchant tous les personnages impliqués. En améliorant la coordination des membres de son équipage, le Coordinateur tactique peut utiliser les points de son modificateur de réussite pour réduire les malus dus aux Actions multiples, en les répartissant librement entre les personnages impliqués. Attention cependant : ces points peuvent servir à réduire, voire à annuler totalement, le malus dus aux Actions multiples, mais rien de plus (ils ne peuvent en aucun cas offrir un bonus positif). Les points non distribués sont perdus (ils peuvent toutefois être utilisés pour amélioré l'Initiative du navire).

Exemple : *un Coordinateur tactique vient d'obtenir un excellent modificateur de réussite de +6 à la suite de son Test de* Tactique. *L'équipage décide d'en profiter et d'effectuer deux Actions pendant ce*

NE PAS PRENDRE DE RISQUES…

Pour une raison ou pour une autre, un Coordinateur tactique peut vouloir éviter de prendre des risques et décider de se passer d'un Test de Tactique qui peut toujours échouer et lui faire perdre de précieux points d'Initiative. Dans ce cas, il se contente alors d'appliquer des procédures standardisées (celles qu'on apprend dans les manuels…). Ce n'est absolument pas original, mais ça peut fonctionner, au moins pour un temps. Comme dit précédemment, le Coordinateur tactique n'effectue pas le Test de *Tactique* ; il n'a donc pas droit aux options tactiques décrites plus haut, mais son Initiative ne peut théoriquement pas être réduite par un échec. En revanche, il subit toutefois les limitations suivantes :

- **Le niveau d'Initiative du navire ne peut pas excéder le niveau de la Compétence *Tactique (Combat naval)* du Coordinateur tactique** (ne pas tenir compte des éventuels malus qui pourraient toucher directement le personnage, un malus de blessure par exemple).
- **Le navire est limité à une seule Action par Tour.** De plus, celle-ci subit un malus de -3 (le Coordinateur tactique ne prend pas le temps d'adapter la procédure standard aux conditions réelles). Il est toutefois possible d'annuler ce malus… mais il faudra alors sacrifier 3 points d'Initiative pour cela.
- **Utiliser cette tactique pendant trois Tours consécutifs permet à l'adversaire d'anticiper plus facilement les manœuvres du navire.** L'ennemi gagne alors un bonus de +3 à ses Tests de Tactique (valable tant que le Coordinateur tactique ne prend pas de risques).

Tour : une Analyse et un Tir de torpille (en espérant que l'Analyse soit suffisamment bonne pour permettre le calcul de la solution de tir). Le Responsable sonscans et l'Artilleur, devant agir rapidement et en parfaite coordination, subissent tous les deux un modificateur de -5 à leurs Actions (deux Actions). Le Coordinateur tactique réserve toutefois ses 6 points de bonus pour aider ses camarades lors de la résolution de leurs Actions respectives : il peut par exemple accorder 3 points de bonus à chacun ou bien accorder 4 points à l'Analyse et 2 points seulement au Tir). En revanche, il est impossible d'accorder 6 points de bonus à l'un des personnages (le malus pour deux actions est de -5).

RENFORCER L'EFFICACITÉ D'UNE ACTION

L'équipage du navire se concentre sur une Action unique, en suivant les directives du Coordinateur tactique, qui compte sur son intuition et sa maîtrise du combat sous-marin afin d'obtenir le meilleur résultat possible. **L'Action tentée peut alors bénéficier d'un bonus.** Cette option tactique possède toutefois des conditions un peu particulières :

- le navire est limité à une seule Action pour ce Tour,
- il est impossible d'améliorer son Initiative,
- le bonus est égal à la **moitié** du modificateur de réussite obtenu par le Coordinateur tactique,
- le bonus maximum est de **+3** (il faut donc obtenir un modificateur de +6 au moins).

CHANGER D'INTENTION

À tout moment pendant le Tour de combat naval, il est possible de changer d'intention. Le Coordinateur tactique doit alors effectuer un Test de *Tactique (Combat naval)*. En cas de réussite, il est possible d'annuler une Action, de la remplacer par une autre, etc. En cas d'échec, l'équipage est obligé de se conformer à l'Action annoncée lors de l'étape d'Ordres tactiques. Sur une Catastrophe, les ordres sont contradictoires et embrouillés : le navire ne fait rien du tout pendant ce Tour de combat naval.

DÉPLACEMENTS

En ce qui concerne les navires, la Vitesse et les différentes portées de combat sont exprimées par des valeurs relatives, qui ne fait référence à aucune donnée chiffrée. L'objectif est à la fois d'accélérer la gestion des actions et de simuler l'ambiance de ces combats sous-marins où déterminer la position d'un adversaire ne peut se faire que de manière indirecte, par l'analyse de son écho sonscan.

PORTÉES

La portée est la distance qui sépare un navire de sa cible (ou de son agresseur…) :

- **Contact :** le navire est très proche de sa cible, assez proche pour qu'il puisse tenter une manœuvre d'abordage ou d'éperonnage. Cette portée est la seule où un navire peut véritablement voir sa cible (à condition de bénéficier d'une source lumineuse, fournie soit par les générateurs de lumière du navire, soit par une grande cité proche).
- **Courte portée**
- **Moyenne portée**
- **Longue portée**
- **Portée extrême**
- **Hors de portée :** un navire situé à cette portée ne peut plus être détecté, ni pris pour cible. Il est hors de danger.

Dans la réalité, les distances qui entrent en jeu peuvent être extrêmement grandes : il n'est pas rare d'engager un ennemi à plusieurs kilomètres. Comme nous l'avons dit, cela n'a pas grande importance, car tout ce qui importe est de connaître la position relative de chacun des combattants. **Un navire « apparaît » à la portée à laquelle il est détecté pour la première fois.** Dès lors, il faudra déterminer s'il s'agit d'un appareil ami ou ennemi, soit en communiquant directement avec lui, soit en analysant ses réactions ou le type d'appareil dont il s'agit. Le cas échéant, le combat peut s'engager.

Rappelez-vous que tout navire doté de sonscans en état de fonctionnement a droit à un Test de détection par Tour de combat naval. Un navire non détecté est invisible, et s'il se déplace en direction de sa cible, il risque d'apparaître sur les écrans sonscans de manière soudaine, à une portée dangereuse. Le MJ peut gérer les déplacements des navires non détectés au Tour par Tour, en secret.

CARTE TACTIQUE (OPTIONNEL)

La « carte tactique », que vous trouverez en **Annexe**, page 424, est une aide de jeu permettant aux joueurs et au MJ de gérer plus facilement les différentes portées, surtout si plusieurs navires sont engagés dans le combat. Cette carte tactique est censée simuler ce que voit l'équipage sur les appareils d'affichage tactique du navire (pensez aux écrans sonars ou radars circulaires que l'on voit dans les films !).

Cette carte ne tient compte que de la portée, et non de la position réelle des différents protagonistes. Ainsi, un navire détecté à « Courte portée » peut en réalité se trouver derrière, devant, sur les côtés, au-dessus, etc. (les personnages connaissent toutefois la position exacte de leur cible : cela n'est simplement pas pris en compte par la carte tactique). Le navire des PJ est positionné au centre et la carte indique les différentes portées de combat possibles. Les joueurs peuvent ainsi noter la position des différents contacts au crayon à papier ou mieux en les figurant par des petits marqueurs, que l'on pourra déplacer au fil du combat.

Le MJ peut, s'il en ressent le besoin, utiliser sa propre carte tactique (à garder à l'abri des regards des joueurs), où il notera les positions réelles des navires, notamment en cas de cibles non détectées. Si d'aventure le groupe de PJ était dispersé en plusieurs navires (un navire principal escorté par un ou plusieurs chasseurs, par exemple), il est tout à fait possible d'utiliser une carte tactique par appareil, à condition de bien coordonner les informations.

Exemple : *sans le savoir, le navire des PJ se dirige vers un chasseur ennemi, qui attend une cible en sonscan passif, plaqué sur les fonds marins, et arrive à portée de détection de celui-ci. Les deux navires se trouvent alors à Portée extrême. Le MJ gère dès lors les actions de chacun au Tour par Tour. Les deux navires ont tous les deux droit à un Test de détection à chaque début de Tour de combat naval. Le chasseur furtif repère tout de suite les PJ, tout en échappant à leur détection pendant un certain temps. Sans se douter de quoi que ce soit, les PJ continuent leur route : les deux navires sont désormais à Longue portée. À ce moment-là, le chasseur décide de passer à l'attaque et passe en mode sonscan actif : les PJ le repèrent alors et il « apparaît » sur leurs écrans à Longue portée. C'est le début véritable du combat…*

D'UNE PORTÉE À L'AUTRE

Pour un navire engagé en combat, tout l'art consiste à jongler entre les différentes portées et à passer de l'une à l'autre, soit pour se rapprocher de l'ennemi, soit pour s'en éloigner. **Concrètement, la capacité d'un navire à se déplacer d'une portée à l'autre est représentée par ses points de mouvement.** Il faut en effet « dépenser » un certain nombre de points de mouvement pour passer d'une portée à l'autre, comme l'indique le tableau ci-dessous :

PORTÉES_	<- PM ->	Portées
Contact	2	Courte portée
Courte portée	4	Moyenne portée
Moyenne portée	6	Longue portée
Longue portée	8	Portée extrême
Portée extrême	10	Hors de portée

Ainsi, par exemple, il faut dépenser en tout 4 points de mouvement pour passer de la Moyenne portée à la Courte portée (ou le contraire). À chaque Tour, un navire peut utiliser tout ou partie de ses points de mouvement pour tenter de passer d'une portée à l'autre. Dans le cas de déplacements sur plusieurs Tours, les points de mouvement dépensés peuvent être comptabilisés par le pilote ou, mieux, représentés par des marqueurs ou des jetons, posés sur la table ou sur la fiche de navire : ainsi, quand le navire totalise le nombre de PM voulu, on sait immédiatement qu'il a atteint la portée visée dès que le nombre de PM dépensé atteint (ou dépasse) le nombre de PM requis.

Un navire peut en effet tout à fait choisir la Vitesse à laquelle il fait son déplacement (se déplacer moins vite permet notamment d'être plus discret). Bien entendu, un navire ne peut dépenser son nombre maximum de PM que s'il se déplace à sa Vitesse maximum également, sinon, le MJ est libre de limiter la dépense (pour les navires les plus lents, cela peut même se traduire par une dépense d'un point tous les deux Tours seulement).

Note : un chasseur type est doté de 4 PM. Cela signifie qu'il peut tout à fait passer de la Courte portée au Contact (2 PM), puis revenir en Courte portée (2 PM) en un seul Tour de combat naval. En effet, les points dépensés en plus ne sont pas perdus.

TEST DE PILOTAGE

Sauf si le MJ en décide autrement, pour les manœuvres les plus faciles ou les plus évidentes notamment, la plupart des actions de déplacement en combat (ou dans toute autre situation difficile, demandant une manœuvre délicate) se résoudront par un Test de *Pilotage*, avec la spécialité appropriée (de la part du Pilote).

En cas d'échec, le pilote perd du temps : **le modificateur d'échec agit comme un malus sur l'Initiative du navire.** Il peut y avoir aussi d'autres conséquences fâcheuses, en fonction de la situation (le navire peut heurter un obstacle ou un autre navire, par exemple, ou bien signaler sa position par une mauvaise manœuvre, alors qu'il tentait de se déplacer furtivement). En cas de réussite, le navire se déplace sans problème. Notez qu'un déplacement n'implique pas forcément un mouvement vers l'avant, l'arrière ou sur les côtés : un navire peut également se laisser couler ou remonter, et peut bien entendu combiner cela avec n'importe quel autre type de manœuvre.

Voici quelques exemples de manœuvres plus ou moins complexes :

- **Le déplacement simple** permet de faire varier la portée à laquelle se trouve le navire par rapport à ses adversaires
- **Le positionnement tactique** permet de tirer avantage du terrain : se mettre à l'abri derrière un relief ou un autre navire, profiter des effets d'un phénomène naturel (courant, thermocline, zone d'ombre…). À l'inverse, un pilote peut aussi chercher à annuler les bonus d'une cible à couvert.
- **Un déplacement en terrain difficile** requiert un Test de Pilotage (voir **Déplacement en terrain difficile**, ci-dessous).
- **L'évasion sonscans** permet d'échapper au verrouillage de l'ennemi (voir **Détection**, page 366). Notez qu'une analyse réussie peut également rendre le déverrouillage beaucoup plus difficile (voir **Analyse**, page ci-contre).
- **Une manœuvre d'esquive** (petits navires seulement) permet d'éviter une torpille (voir **Attaque**, page 376).
- **Une manœuvre de poursuite** permet de rattraper un autre navire (voir **Poursuites**, page ci-dessous).
- **Une manœuvre d'éperonnage** permet de percuter un appareil ennemi.
- **Une manœuvre d'abordage** permet de positionner son navire de manière à permettre l'utilisation des tunnels d'abordage.

Vous trouverez sans doute bien d'autres occasions de procéder à un Test de *Pilotage*…

DÉPLACEMENT EN TERRAIN DIFFICILE

Les navires se déplacent dans un environnement sous-marin où, généralement, il n'y a pas d'obstacles. Il peut toutefois arriver que des combats ou des poursuites aient lieu dans des ruines, des canyons ou entre les structures d'une installation. Un tel environnement demande un Test de *Pilotage* à chaque Tour (action gratuite), avec un malus déterminé par le meneur de jeu (entre -3 et -7, en général). La Vitesse du navire augmente le malus de 2 points par tranche de 5 (par exemple, un chasseur se déplaçant à la Vitesse 15 va subir un malus supplémentaire de 2 x 3 = 6 points). En cas d'échec, le navire heurte un obstacle, occasionnant les Dommages habituels en cas de collision (voir plus bas).

Note : certains navires (des chasseurs notamment) peuvent être équipés de sonscans de chasse particulièrement performants. Dans ce cas, le navire peut bénéficier d'un bonus, lorsqu'il se déplace en terrain difficile.

COLLISIONS

Une collision se produit souvent en cas de perte de contrôle, lorsque deux engins se rentrent dedans ou lorsqu'un navire percute un obstacle (dans le cas d'un terrain difficile notamment). Il subit alors des Dommages égaux à 1D10 + Vitesse du navire (au moment de la collision). Certains obstacles – rochers ou épave de navire aux reliefs acérés – peuvent infliger 1D6 à 1D10 points de Dommages de plus, au gré du MJ. Au contraire, si le navire est particulièrement massif par rapport à l'obstacle rencontré, le MJ peut réduire les Dommages de 25 à 50% selon les cas. Parfois, un navire ne subira même aucun dommage.

Si deux navires se percutent, ils subissent en théorie chacun des Dommages égaux à la somme du Gabarit et de la Vitesse de l'autre navire, mais seulement s'ils se dirigeaient droit l'un sur l'autre. Si l'un des navires percute l'autre de flanc, la Vitesse de ce dernier ne compte pas lors du calcul des Dommages (par contre, elle comptera pour le navire percuté sur le côté). Si les deux navires appartiennent à deux échelles différentes (Véhicules légers et Véhicules lourds), le plus léger des deux subit 2D10 points de Dommages supplémentaires, tandis que les Dommages du plus lourd sont réduits de 2D10.

POURSUITES

Deux appareils (généralement des chasseurs et des torpilles) peuvent se donner la chasse sous l'eau, l'un poursuivant l'autre. Pour qu'un appareil en rattrape un autre, il faut évidemment qu'il aille au moins à la même vitesse que sa cible. Dans ce genre de situation, l'appareil poursuivi a un gros problème : il ne peut attaquer son pour-

suivant avec des armes électroniques, puisque son sonar est brouillé par sa propre propulsion et, en plus, généralement, il ne pourra pas le voir s'il n'a pas de générateurs de lumière suffisamment puissants (rappelons que, sous l'eau, il fait noir, très noir…). Autant dire que sa position est pour le moins délicate, étant donné qu'il ne peut employer que des armes n'utilisant pas le sonar.

La manœuvre va donc consister à « décrocher son adversaire ». Les deux pilotes doivent effectuer un Test de *Pilotage* en opposition (contre un engin automatisé, le Test se fera contre son niveau de fonctionnement). Le pilote du navire le plus rapide gagne un bonus égal à la différence entre les deux Vitesses. Notez que les deux pilotes peuvent subir un malus, s'ils évoluent dans un terrain difficile (une poursuite dans des ruines, par exemple). Si le poursuivant gagne l'opposition, il peut choisir soit de rester à la portée actuelle, soit de réduire la distance d'une portée. Si le poursuivi gagne, il peut lui aussi choisir de rester à la portée actuelle ou encore d'augmenter la distance d'une portée. S'il parvient « hors de portée », il ne pourra plus être rattrapé par son poursuivant.

Note : si vous le souhaitez, vous pouvez opter pour une gestion plus précise, en faisant la différence entre les points de mouvements des deux navires (s'ils possèdent le même nombre de points de mouvements, suivez la procédure standard).

ANALYSE

L'Analyse permet d'avoir des informations sur un contact que l'on ne voit pas. C'est l'affaire du Responsable sonscans, aidé par de puissants ordinateurs d'analyse. Cette étape est le plus souvent nécessaire, d'une part pour identifier le contact, d'autre part pour attaquer, car elle permet de déterminer la position exacte de l'ennemi, sa trajectoire, etc., toutes les informations nécessaires au calcul d'une solution de tir.

NIVEAU ET CAPACITÉ DES ANALYSEURS

Les analyseurs équipant les navires peuvent être utilisés à n'importe quelle portée (voir **Déplacements**, page 371). Tout comme les sonscans, ils sont traités comme des équipements standard, **possédant un niveau par défaut de 13 et capables d'analyser jusqu'à 10 contacts.** Le MJ a bien sûr toute latitude pour faire varier ce niveau de base, en octroyant des bonus ou des malus si les personnages utilisent du matériel de haute technologie ou, au contraire, en mauvais état.

TEST D'ANALYSE SONSCANS

Il y a deux moyens de procéder à un Test d'Analyse sonscans :

- **L'analyse automatique :** elle est effectuée par l'ordinateur d'analyse, qui utilise son niveau comme Compétence. L'analyseur peut étudier plusieurs cibles à la fois. Il faut normalement faire un Test par cible, mais s'il y a beaucoup de contacts à analyser (plus de 3 ou quatre) et que vous souhaitez gagner du temps, vous pouvez parfaitement regrouper plusieurs cibles entre elles et ne lancez qu'un seul dé pour chaque groupe.
- **L'analyse effectuée par le Responsable sonscans :** au prix d'une Action d'Analyse, un personnage peut tenter de lire un écho sonscan lui-même, en utilisant sa Compétence d'Analyse sonscans. Il ne peut toutefois analyser qu'une seule cible à la fois.

Ces deux types d'opérations peuvent être complémentaires : un personnage peut parfaitement procéder à une analyse, tandis qu'il laisse l'ordinateur travailler sur les autres cibles.

En cas d'échec, aucune information n'est disponible sur le contact : on sait qu'il existe (puisqu'il a été détecté), mais on ne sait pas ce que c'est, ni où il se trouve exactement. Inutile de lui tirer dessus, donc. Sur une Catastrophe, le Responsable sonscan reçoit des informations totalement erronées ou bien le contact disparaît des écrans (il faudra le détecter à nouveau). En cas de réussite, **la marge de réussite indique quelles sont les informations obtenues sur la cible :**

MARGE_	Informations obtenues	Solution de tir	Évasion sonscans de la cible
1	Direction du contact	-5	+0
2	Portée exacte	-3	+0
3	Profondeur exacte	+0	-3
5	Gabarit et échelle (H, V-, V+)	+0	-3
6	Vitesse	+3	-3
7	Nature (artificiel, créature…)	+3	-5
10	Mode de propulsion	+3	-5
13	Type exact (modèle de navire, espèce)	+3	-5
15	Statut exact (lance-torpilles armés…)	+5	-7
17+	Autres informations	+5	-7

Attention : si le navire procède à une analyse en utilisant un sonscan passif, la marge de réussite doit être divisée par 2.

L'ordre des informations obtenues est *toujours le même*. Tour après Tour, il est toujours possible d'effectuer une analyse approfondie sur un contact : il suffit de refaire un Test d'*Analyse sonscans*, en espérant obtenir une meilleure marge de réussite. Si c'est le cas, les informations sont mises à jour (rien ne se passe si le résultat est moins bon, on ne « perd » pas d'information). En cas de Catastrophe, le signal peut être perdu ou confondu avec un autre. Cela compte bien sûr comme une Action d'Analyse. Si on perd le contact d'une cible précédemment analysée et que celle-ci est détectée de nouveau un peu après, les informations précédemment collectées sont automatiquement réaffichées.

La qualité de l'analyse a une influence sur le calcul de la solution de tir (voie **Attaque**, page 374) : une analyse incomplète sur la position exacte du contact impose un malus, tandis qu'une analyse plus précise offre un bonus. Remarquez néanmoins qu'une marge minimum permet tout de même de calculer une solution de tir.

Enfin, si le MJ le permet, une bonne analyse impose aussi un malus au Test de *Pilotage* d'un navire qui tente d'effectuer une évasion sonscan.

Note sur les sonscans : les informations fournies dépendent de la base de données du sonscan. On ne peut obtenir des informations qui ne sont pas incluses dans cette base. Ainsi, on ne pourra avoir beaucoup d'informations sur un prototype non répertorié, un mode de propulsion inconnu, une créature mystérieuse, etc. Sachez qu'un sonscan civil peut identifier la grande majorité des bâtiments connus par toutes les nations sous-marines. Un sonscan militaire sera beaucoup plus performant et comprendra des informations sur de nombreux navires militaires amis et ennemis. Tout nouveau contact est automatiquement assimilé par un sonscan.

PARTAGE DES INFORMATIONS

Plusieurs navires alliés peuvent parfaitement partager leurs résultats d'analyse (à condition de pouvoir communiquer entre eux). L'un des navires peut même être désigné comme détecteur et analyseur principal. Dans ce cas, c'est lui qui effectue les Tests et qui transmet automatiquement les informations aux autres appareils. C'est une technique généralement utilisée quand plusieurs appareils sont en formation.

Notez que si les navires alliés le veulent bien, ils sont considérés comme automatiquement détectés (ils communiquent leur position en fait, et toutes les informations qu'ils souhaitent, lors de l'étape de détection). Sinon, ils doivent être analysés comme d'habitude.

Note : on ne peut pas partager une solution de tir.

SURVEILLANCE ACTIVE (OPTIONNEL)

Au cours du Tour de combat naval (et dès que le navire a le droit d'agir en fonction de son Initiative), le Responsable sonscans peut déclarer une Action de « Surveillance active » : tout en faisant son travail, il garde un œil rivé sur les sonscans, afin de détecter tout nouveau contact. Le MJ peut alors effectuer un Test de détection dès que quelque chose entre dans le périmètre de détection d'un sonar (navire, plongeur, créature marine, mine, torpille, etc.), sans avoir à attendre l'étape de détection du prochain Tour, avec les modificateurs habituels. Cela peut être utile si le navire craint un tir de torpille, afin de pouvoir réagir rapidement (il faudra alors « Changer d'intention » : voir **Ordres tactiques**). En raison de cet effort supplémentaire, **le Responsable sonscans subit pour ses Actions en cours un malus égal au nombre de cibles déjà détectées dans le périmètre.** Il peut toutefois volontairement transférer jusqu'à la moitié de ses points de malus sur le Test de détection.

NAVIRES EN FORMATION

Si plusieurs navires se déplacent en formation serrée, il se peut que les sonscans les assimilent d'abord à une cible unique. Seule une analyse préliminaire du groupe permettra alors d'identifier la formation et le nombre d'appareils la composant (le MJ peut imposer un malus, plus ou moins important, en fonction de la taille de la formation et de la distance qui sépare chaque navire). Une fois la formation identifiée comme telle, il devient possible d'analyser chaque navire individuellement.

ATTAQUE

Note : ces règles se focalisent sur le combat sous-marin et les armes utilisées dans ce cadre (torpilles…), mais tout cela est transposable sans trop de problèmes aux tirs de missiles en surface, les radars et senseurs de surface remplaçant alors les sonscans.

TIRS INDIRECTS : SOLUTION DE TIR

Le calcul d'une solution de tir est nécessaire pour tout tir de torpille, et plus généralement pour tout tir indirect, effectué sur une cible que l'on ne voit pas directement (mais que l'on perçoit par le biais des sonscans du navire). **Une analyse réussie sur la cible est indispensable à toute solution de tir :** cette analyse permet de déterminer la signature du contact sonscan, ce qui permettra à la torpille de se verrouiller sur la cible. Il faut de plus calculer une nouvelle solution de tir pour chaque attaque.

TEST DE CALCUL DE SOLUTION DE TIR

Le calcul de la solution de tir peut être effectué par deux méthodes différentes, exactement comme les analyses :

- **Un calcul automatique**, effectué par le calculateur de tir du navire, qui utilise son niveau comme Compétence.
- **Un calcul effectué par l'Artilleur du bord**, au prix d'une Action, avec la Compétence d'*Armes embarquées/Artillerie*.

Les modificateurs à appliquer au Test sont indiqués dans la table ci-contre.

Si le navire est équipé de plusieurs systèmes d'armement nécessitant une solution de tir pour faire feu, il est possible d'en calculer plusieurs à la fois. Un calculateur de tir ne subit aucune pénalité pour cela, tandis qu'un Artilleur peut calculer jusqu'à trois solutions, en subissant un malus de -3 par calcul pour deux solutions ou de -5 par calcul pour trois solutions.

Selon la marge de réussite de l'analyse, le Test de calcul de solution de tir peut subir un malus ou, au contraire, bénéficier d'un bonus (voir **Analyse**, page 373).

NIVEAU DES CALCULATEURS DE TIR

Les calculateurs de tir équipant les navires peuvent être utilisés à n'importe quelle portée (voir **Déplacements**, page 371). Tout comme les sonscans, ils sont traités comme des équipements standard, **possédant un niveau par défaut de 13 et capables de calculer jusqu'à 5 solutions de tir** (dans le cas de tirs multiples). Le MJ a bien sûr toute latitude pour faire varier ce niveau de base, en octroyant des bonus ou des malus si les personnages utilisent du matériel de haute technologie ou au contraire en mauvais état.

En cas de réussite au Test de calcul de solution de tir, le navire peut lancer la torpille (voir **tir de torpille**, page 375). En cas d'échec, l'Artilleur n'obtient pas de solution de tir : le tir est impossible. En cas de Catastrophe, l'arme utilisée tombe en panne, une torpille se bloque dans le lanceur ou bien explose à la sortie du tube, etc. Notez que, comme dans le cas des attaques normales à l'échelle des personnages, **le modificateur de réussite du Test sera ajouté aux Dommages infligés par l'arme ou la torpille utilisée.**

MODIFICATEURS DE TEST DE CALCUL DE SOLUTION DE TIR

SITUATION_	Modif.
Taille de la cible :	**Taille de la cible :**
- Torpille, mine	-7
- Armure, hybride, créature de taille humaine	-5
- Chasseur, patrouilleur	-3
- Corvette, escorteur	+0
- Frégate, croiseur	+3
- Cuirassé	+5
- Bombardier	+7
- Base, Atlantis	+10
- Cité	+15
Cible à couvert	-3 à -10*
Cible dans ou de l'autre côté d'un flux/courant	-3 à -7**
Cible immobile	+5
Cible plaquée sur une paroi/le fond de l'océan	-10
Cible enterrée	-15

** Selon la couverture offerte. Notez qu'une torpille peut être capable, dans une certaine mesure, de contourner une couverture. Le malus doit toutefois être en rapport avec la difficulté de l'opération…*

*** Selon la puissance du phénomène.*

SOLUTION DE TIR ET SONSCANS PASSIFS

Il est plus difficile de calculer une solution de tir avec un sonscan passif. Il faut en effet procéder à trois analyses préliminaires, en moins de 5 Tours de combat naval, afin de déterminer la position et la route de la cible par triangulation (n'oubliez pas qu'une analyse effectuée à l'aide d'un sonscan passif subit un malus de -5…). À l'issue de ces trois analyses, prenez la meilleure marge de réussite pour déterminer les éventuels bonus et malus à appliquer pour le calcul. Si on ne parvient pas à réussir 3 Tests d'Analyse en 5 Tours ou moins, ou si, au cours de ces 5 Tours, le MJ estime que la situation de la cible change de manière significative (modification importante de trajectoire ou de profondeur, passage en mode sonscan passif…), il faut tout recommencer…

IMPOSER UNE SOLUTION DE TIR

Il arrive fréquemment sous l'eau que l'on sache exactement où est une cible mais que le calculateur de tir refuse de la verrouiller. C'est notamment le cas des appareils dormeurs enterrés ou des postes de tir fixes tirant depuis les parois abyssales. On peut aussi vouloir tirer sur une zone spécifique, par exemple pour détruire un obstacle. Dans ce cas, il suffit de donner les coordonnées de la zone ciblée à l'ordinateur. Notez que cela demande la plupart du temps d'avoir une représentation claire de la zone, grâce à une carte sous-marine ou un coup de sonscan actif, ou de pouvoir compter sur des coordonnées précises (par un positionnement satellite par exemple). On peut ensuite ouvrir le feu sur cette zone. Attention, cela ne fonctionne que sur des cibles immobiles (le calcul bénéfice du bonus habituel de +5, mais le MJ peut imposer un malus, si l'Artilleur ne connaît pas les coordonnées exactes de la cible qu'il veut toucher).

TIR DE TORPILLE

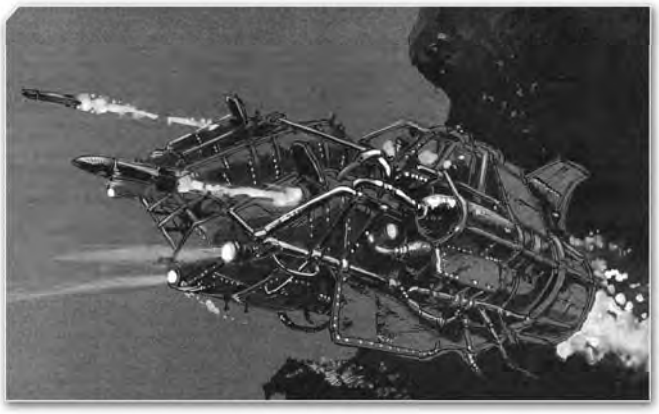
Les torpilles sont traitées de manière un peu particulière : en effet, à partir du moment où elles quittent leur tube de lancement, **elles doivent être considérées comme des engins à part entière**, qui entrent dans le combat. Elles peuvent dès lors être détectées, analysées et même prises pour cibles. Si le navire est équipé d'un détecteur d'acquisition, il sera automatiquement averti de la présence d'une torpille (autonome ou filo-guidée) qui fonce vers lui.

Dans la plupart des cas, les tirs de torpilles sont effectués à longue distance, car c'est plus sécurisant : une torpille peut donc mettre plusieurs Tours pour atteindre sa cible, un temps que celle-ci peut d'ailleurs mettre à profit pour tenter de se défendre contre le tir (soit en tentant de se déverrouiller par une évasion sonscans, soit en lançant des leurres ou en utilisant des armes anti-torpilles, soit en effectuant une manœuvre désespérée d'esquive…). Les torpilles possèdent donc un Attribut Vitesse, ainsi que leurs propres points de mouvement (calculés selon la formule habituelle). Ceux-ci permettent de connaître la rapidité avec laquelle elles vont franchir les différentes portées qui séparent l'attaquant de la cible : **le MJ doit considérer qu'elles filent droit vers l'adversaire et appliquer les règles habituelles de déplacement.**

Une torpille explose lorsqu'elle arrive à la portée Contact. Il n'est pas forcément nécessaire qu'elle *touche* sa cible : une torpille n'explose même que très rarement au contact, mais plutôt à une certaine distance de sa cible, afin que la bulle d'air et l'onde de choc générés créent une dépression suffisante pour que le navire s'effondre sous son propre poids.

TOUCHÉ ? COULÉ…

Dans un combat sous-marin à longue distance, le seul moyen de savoir si on a touché sa cible est soit d'observer sa réaction grâce à un sonscan actif et éventuellement une nouvelle analyse (navire qui pique vers le fond, qui se brise, etc.), soit d'écouter les sons qu'il émet, grâce à un sonscan passif (la coque qui se déchire et la dépressurisation produisent en effet des bruits très caractéristiques).



ET À L'ÉCHELLE HUMAINE ?

Ces règles concernent en priorité les affrontements entre navires, dans le cadre des Tours de combat naval. Pourtant, un personnage (en exo-armure ou non) peut lui aussi effectuer des tirs de torpilles (ou de missiles) et donc avoir à détecter une cible, à l'analyser et à calculer une solution de tir. Il utilise alors des appareils portables ou bien l'équipement intégré dans son armure. Techniquement, tout cela peut s'inscrire dans le cadre des Tours de combat normaux (l'Initiative est calculée normalement), bien que les différentes étapes du combat sous-marin soient souvent des Actions complexes qui demandent plusieurs Tours de combat :

- **Une détection** est une Action gratuite, car elle est normalement effectuée automatiquement par les sonscans. Dans le cas d'une détection « à l'oreille », il s'agit d'une Action exclusive : le personnage doit rester concentré sur sa détection et ne peut rien faire d'autre.
- **Une analyse ou le calcul d'une solution de tir** sont des Actions complexes qui prennent 5 Tours de combat chacune (soit à peu près l'équivalent d'un Tour de combat naval, si jamais vous avez besoin de passer d'une échelle à l'autre).

Un tir direct (voir **Armes à tir direct**, page 376) ne compte pas comme une Action. Comme d'habitude, il peut soit s'en remettre au niveau de fonctionnement de son équipement, soit effectuer lui-même les opérations, avec les Compétences appropriées.

Note : si un personnage utilise un lanceur portable, la Compétence de tir à utiliser est Armes lourdes.

Note sur l'Initiative : à chaque début de Tour de combat naval, l'Initiative d'une torpille est égale à celle du navire ou du personnage qui l'a lancée, au moment du tir.

TORPILLES AUTONOMES

Il existe plusieurs types de torpilles, qui ont un comportement légèrement différent en combat. Les torpilles autonomes sont des armes intelligentes automatiques, munies d'un sonscan actif et d'un calculateur de tir indépendant. Avant le tir, l'Artilleur leur transmet la solution de tir et la signature de la cible (obtenu grâce à l'analyse), et ces torpilles se verrouillent dessus.

Une torpille autonome peut être lancée active ou muette. Une torpille autonome activée dès le lancement utilise son sonscan pour poursuivre sa cible : elle peut donc être détectée très facilement, à cause du sonscan actif (et automatiquement si la cible est équipée d'un détecteur d'acquisition). La cible a donc plus de temps pour réagir à la menace. Une torpille lancée muette est silencieuse et se contente d'abord de suivre les coordonnées indiquées par l'Artilleur. Celui-ci doit par ailleurs spécifier une portée, à laquelle la torpille s'activera.

Toutefois, si la situation de la cible a changé entre le tir et l'activation de la torpille (modification de trajectoire, de vitesse, de profondeur, passage en sonscan passif, etc.), l'arme est obligée de la détecter à nouveau, en utilisant son niveau de fonctionnement comme Compétence, avec les modificateurs habituels de la détection (notez que la cible est considérée comme ayant été déjà détectée auparavant, ce qui apporte un bonus de +3), ainsi que les éventuels bonus accordés par une bonne analyse. Si l'arme réussit son Test de détection, elle se verrouille de nouveau sur la cible. Si elle échoue, elle cherche encore, pendant une durée maximum de 2 Tours, avant de se désactiver et de devenir totalement inoffensive. La cible a donc l'occasion d'échapper à la torpille… à condition de l'avoir détectée à temps.

Quand une torpille autonome arrive sur sa cible, elle l'attaque. Elle doit alors réussir un Test avec son niveau de fonctionnement. Si l'arme réussit son attaque, elle touche et inflige ses Dommages, auxquels on ajoute le modificateur de réussite qu'elle a obtenu. Si elle rate, elle se place en réacquisition (suivez la même procédure que pour une perte de contact).

Les torpilles autonomes peuvent être neutralisées par des leurres (voir page 379) ou par des contre-mesures électroniques (écrans de brouillage, contrôle de torpilles, champs anti-torpilles, etc.). De plus, si elle rate sa cible près d'un relief quelconque, elle doit effectuer un Test avec son niveau de fonctionnement (modifié par un éventuel malus de déplacement en terrain difficile) ou percuter l'obstacle. Il est enfin possible de tenter une évasion sonscan contre la torpille (selon la procédure habituelle), mais celle-ci bénéficie du bonus dû à une cible détectée auparavant, ainsi que de l'éventuel bonus acquis à la suite d'une bonne analyse.

TORPILLES FILOGUIDÉES

Les torpilles filoguidées sont des armes reliées au lanceur par un câble extrêmement fin, qui permet de guider leur trajectoire. Elles sont dépourvues de sonscan et peuvent être tirées sans solution de tir, mais l'attaquant doit soit voir sa cible, soit l'avoir analysée. Quand la torpille arrive au Contact, l'Artilleur peut attaquer, en utilisant sa Compétence *Armes embarquées/Artillerie*, limitée par sa Compétence *Télépilotage*, avec les mêmes modificateurs habituellement utilisés pour le calcul de la solution de tir, en fonction du résultat de l'analyse. Il touche sa cible avec une réussite (le modificateur de réussite doit être pris en compte pour les Dommages). En cas d'échec, la torpille devient inoffensive. Ces torpilles peuvent être perturbées par les appareils de guerre électronique (sauf le contrôle torpille) et les leurres. Il est également possible de tenter une évasion sonscan. En cas de perte de contact, le navire attaquant doit détecter à nouveau la cible, selon la procédure habituelle.

TORPILLES DIRECTES

Les armes directes sont des armes dépourvues de système de guidage. Si elles ratent leur cible, elles continuent tout droit jusqu'à ce qu'elles heurtent quelque chose ou arrivent à leur portée maximum. Elles ne sont pas affectées par les appareils de guerre électronique, ni par les leurres. Si l'attaquant peut voir sa cible, il peut alors effectuer un tir direct (voir **Armes à tir direct**, ci-dessous). Sinon, il peut toujours calculer une solution de tir. Dans ce cas-là, il suffit toutefois que la cible modifie sa route, sa profondeur ou sa vitesse pour éviter le tir.

MANŒUVRES D'ESQUIVE ET D'ÉVITEMENT

Les chasseurs peuvent tenter d'esquiver une torpille par une manœuvre désespérée, effectuée au dernier moment, juste avant qu'elle n'explose. L'objectif est d'empêcher l'engin d'atteindre la distance optimale à laquelle il doit exploser. Pour réussir cette manœuvre, il faut absolument posséder un niveau d'Initiative supérieur à l'engin (et être conscient de la position de la torpille). Il faut ensuite réussir un Test de *Pilotage* en opposition au niveau de fonctionnement de la torpille. En cas de réussite, le modificateur de réussite agit comme un malus au Test d'attaque de la torpille (ou du Test d'*Armes embarquées/Artillerie* dans le cas d'une torpille filoguidée).

Note : les armures disposant d'un propulseur et les hybrides, à l'échelle humaine, peuvent également tenter ce genre de manœuvre (avec les Compétences *Manœuvre d'armure* et *Manœuvre sous-marine*). Ce n'est en revanche pas possible pour les armures sans propulseur ou se déplaçant à pied sur les fonds marins.

Les navires de plus gros gabarit (ou les navires qui ne sont pas des chasseurs) ne sont pas assez maniables ou rapides pour esquiver une torpille. Ils peuvent toutefois tenter une manœuvre d'évitement (selon les mêmes modalités que la manœuvre d'esquive), afin de minimiser les dégâts de l'explosion. Le navire doit réussir un Test de *Pilotage*, avec un malus égal à la moitié de son Gabarit. En cas de réussite, le modificateur de réussite réduit les Dommages subis. Notez que les navires classés dans les Véhicules lourds ne peuvent effectuer *aucune* manœuvre d'évitement.

ARMES À TIR DIRECT

Certaines armes sont capables d'effectuer un tir direct (tout droit…) : armes à énergie, canons divers ou même torpilles directes (notez qu'une torpille autonome ou filoguidée peut tout à fait être utilisée en tir direct : il suffit de lui imposer une solution de tir). Nul besoin d'établir une solution de tir, dans ce cas : il suffit d'aligner la cible et de tirer… Si le navire peut voir sa cible, à la portée « Contact » seulement, il n'a même pas besoin de l'analyser (techniquement, il n'a même pas besoin de la détecter). Si la cible est située à une portée plus importante, il faudra calculer une solution de tir comme d'habitude.

Pour effectuer un tir direct, il faut auparavant que le Pilote effectue un Test de *Pilotage*, afin d'aligner la cible. L'Artilleur effectue ensuite un Test d'*Armes embarquées/Artillerie* avec d'une part les mêmes modificateurs applicables au Test de calcul de la solution de tir et, d'autre part, le modificateur de réussite (ou d'échec) obtenu par le Pilote, qui agit comme un bonus (ou un malus). Comme pour un tir normal, le modificateur de réussite de l'Artilleur doit être ajouté aux Dommages. Un tir direct atteint instantanément sa cible.

Note : une cible peut effectuer des manœuvres pour tenter d'éviter un tir direct (tout comme un personnage peut courir en zigzaguant pour éviter les tirs d'armes à feu). Son Pilote peut alors effectuer un Test de *Pilotage* : en cas de réussite, son modificateur de réussite agit comme un malus au Test de tir de l'attaquant. Néanmoins, seuls les Véhicules légers et assez rapides peuvent tenter ce genre de manœuvres ; le MJ a d'ailleurs toute latitude pour imposer un malus si le navire est trop imposant ou trop lent, par exemple -3 pour un patrouilleur, -5 pour une corvette, -7 pour un escorteur, -10 pour une frégate légère.

VISER UNE ZONE SPÉCIFIQUE SUR UNE CIBLE

Grâce à un tir direct, il est possible de viser un endroit spécifique sur une cible, à condition de la voir. Le MJ doit décider si le tir est possible et/ou logique, en fonction de la situation. Il peut être ainsi possible de viser un équipement spécifique (cela peut entraîner une Avarie bien spécifique), un poste de pilotage non protégé par un volet de sécurité, une zone fragilisée par des Dommages (dans ces deux derniers cas, on peut ignorer 50% du Blindage), etc. Par ailleurs, plusieurs navires peuvent parfaitement unir leur force pour venir à bout d'un navire imposant, en visant ensemble une même zone.

TIR DE SATURATION

Les chasseurs et les navires de combat peuvent pilonner une zone en utilisant toutes leurs armes. Ils n'ont pas besoin, dans ce cas, de détecter une cible ou de calculer une solution de tir. Un chasseur peut par exemple arroser la paroi d'un canyon ou un croiseur peut pilonner le sol marin. Toutes les cibles situées dans la zone, dont l'étendue doit être déterminée par le meneur de jeu, doivent réussir un Test de Chance par Tour de combat naval ou être touchées (pour les navires, ce Test de Chance est effectué par le Coordinateur tactique). Les cibles ne possédant pas d'Attributs Chance (créatures, véhicules sans pilote ou bâtiments) peuvent faire ce Test avec un niveau par défaut de 10.

Note : vous pouvez utiliser cette règle si un chasseur ou un personnage en armure s'approche de la zone de défense automatique d'un croiseur, plutôt que de faire tous les Tests d'attaque. Ce Test de Chance ne coûte pas de points de Chance. Une cible touchée subit les Dommages d'armes plus ou moins puissantes, en fonction de la marge d'échec obtenue au Test de Chance.

ÉPERONNAGES ET COLLISIONS PROVOQUÉS

L'éperonnage est une technique d'attaque fréquemment utilisée par les frégates et les escorteurs, afin d'éventrer un navire ennemi. Il peut s'agir aussi d'une manœuvre désespérée… Pour éperonner un navire, il faut être au Contact. Les Pilotes des deux navires peuvent effectuer un Test de *Pilotage* en opposition (l'attaquant peut subir un malus, s'il vise une cible plus petite et/ou plus rapide que son propre navire). Si le défenseur réussit, il évite l'attaque. Si c'est l'attaquant qui réussit, son modificateur de réussite sera ajouté aux Dommages. Si le navire visé n'est pas conscient de l'attaque, il s'agit d'un Test de *Pilotage* simple, avec un modificateur fixé par le MJ en fonction de la situation.

Les Dommages seront gérés comme ceux d'une collision (voir **Déplacements**, page 371). Les navires spécialisés dans ce genre d'attaque peuvent être équipés d'un éperon blindé, fixé sur leur proue : les Dommages subis par l'attaquant seront alors divisés par deux, tandis que ceux du défenseur seront augmentés d'1D10.

Enfin, un véhicule à côté d'un autre véhicule peut tenter de le percuter latéralement pour le projeter contre un obstacle. Sous l'eau, cela n'a d'intérêt que si les deux appareils sont dans un secteur où il y a des obstacles. Cela peut aussi se résoudre par un Test de *Pilotage* en opposition : si le défenseur échoue, il doit immédiatement réussir un autre Test de *Pilotage*, avec un malus de **Déplacement en terrain difficile** (voir page 372), pour éviter de percuter un obstacle.

ABORDAGE

Pour lancer un abordage sur un autre navire, il faut être à la portée « Contact ». Pour pouvoir aborder un bâtiment, il faut aller à la même vitesse que lui et être bord à bord. Les deux navires prennent ainsi le risque de subir une attaque de salve ou de se percuter. Comme pour les éperonnages, les deux Pilotes peuvent effectuer un Test de *Pilotage* en opposition : si l'attaquant réussit, il peut placer son navire en bonne position pour aborder. On peut alors utiliser des tunnels d'abordage ou des véhicules d'assaut pour lancer des commandos à l'attaque. Ces tunnels se collent aux parois adverses, sur les sas. L'infanterie n'a plus qu'à forcer l'ouverture (mais on détruit rarement les sas pour éviter de couler le navire ennemi quand on veut s'en emparer). L'immense majorité des abordages a lieu à faible profondeur, car l'utilisation des sas d'abordage est limitée par la profondeur, à cause de la pression.

Certains croiseurs utilisent aussi des sortes de grappins qui se fixent à la coque du navire adverse, pour l'attirer vers eux. Ils lâchent alors leurs commandos qui, tels des insectes, vont s'abattre en nuée sur la cible. Un plongeur peut en effet s'attaquer à un bâtiment ou à un chasseur, mais il devra soit aller à la même vitesse que lui, soit pouvoir s'y arrimer, sinon il sera automatiquement arraché de la coque par l'eau.

PROTOTYPES D'ARMES DE SALVE

Les armes de salves sont des armes redoutables utilisant différentes sortes d'énergie ou de projectiles, mais dont la portée sous l'eau est ridicule. Celles qui utilisent des projectiles sont les premières armes à supercavitation qui ont été conçues et déployées sur les bâtiments. On les place souvent sur les flancs en cas d'abordage. Ces armes ne portent pas à plus de 20 mètres et ne peuvent pas engager des cibles individuelles. En règle générale, elles se contentent de tirer tout droit. Les Dommages infligés dépendent du nombre d'armes installées en batteries (de 2 à 4D10 en général, à l'échelle du navire qui les utilise).

ARMES NAVALES_

Vous trouverez ici des armes et des équipements courants, destinés au combat sous-marin. Les prix indiqués correspondent à du matériel d'occasion sur le marché légal (Intégrité = 2D6+6). Comme d'habitude, il est possible de passer par le marché noir pour obtenir du matériel neuf (Intégrité = 20), mais cela coûtera le double du prix… Voyez le chapitre **Équipement**, section **Acquisition du matériel**, pour plus de renseignements.

TORPILLES

Les torpilles sont des engins sous-marins assez petits mais néanmoins extrêmement rapides, qui utilisent des moteurs à la fois compacts, endurants et capables de délivrer une grande puissance en très peu de temps (quelques minutes), ainsi que des propulseurs très performants. Il existe un grand nombre de modèles de torpilles, chacun ayant ses propres caractéristiques. **Chaque torpille est ainsi définie par sa Taille, son type et sa Vitesse (à choisir dans cet ordre précis) :** on peut combiner ces différentes options en fonction de ses besoins. Les torpilles coûtent cher et restent pour l'instant, à faible et moyenne profondeur, les armes les plus efficaces pour détruire une cible. On ne tire donc une torpille que lorsque c'est nécessaire.

TAILLE DES TORPILLES

Il existe dix tailles de torpilles, ce qui permet de définir leur coût de base, leurs Dommages et leur portée maximum (voir **tableau page suivante**).

Note : normalement, plus on plonge en profondeur, plus la portée de la torpille est réduite. Si le MJ souhaite tenir compte de cela, il peut considérer que la portée maximale diminue d'un niveau tous les 5 000 mètres de profondeur (une torpille dont la portée est « Longue » passe à « Moyenne », par exemple).

Dans un combat normal, un navire essaiera toujours d'utiliser des torpilles ayant des Dommages en rapport avec la taille de la cible, pour des raisons d'économie et de gestion des munitions (il faut être prêt à riposter en cas de rencontre avec un navire plus lourd). Notez que les tubes lance-torpilles des navires sont prévus pour accueillir une Taille bien spécifique. Il est toutefois possible de tirer des torpilles d'une Taille inférieure d'un niveau, si on équipe le lanceur d'un sabot spécial. Voici, à titre d'exemple, une idée des Tailles moyennes des torpilles embarquées sur les différents véhicules, en fonction de leur gabarit (des exceptions existent, bien sûr) :

TAILLE DES TORPILLES EMBARQUÉES	
TYPE DE VÉHICULE_	**Taille des torpilles**
Armures (jusqu'à exo-4)	1 – 3
Chasseurs, armures exo-5 à oméga	3 - 5
Patrouilleurs	3 - 6
Corvettes	4 - 6
Escorteurs	4 - 7
Frégates légères	5 - 7
Frégates lourdes	5 - 8
Croiseurs	5 - 9
Cuirassiers et +	5 - 10

TYPES DE TORPILLES

Comme vous l'avez vu dans le chapitre sur le combat naval, il existe trois types de torpilles : directes, filoguidées et autonomes. Cela a une influence sur le coût de l'engin, ainsi que sur sa portée (la nouvelle portée maximum remplace le cas échéant celle qui était indiquée dans le tableau de Taille, coût, dommages et portée des torpilles) :

TYPE DE TORPILLES			
TYPE_	**Coût**	**Portée max.**	**DIS (M. noir)**
Torpilles directes	-50%	Longue	+3
Torpilles filoguidées	Normal	Longue	-
Torpilles autonomes	+50%	-	-3

** Modifie les niveaux de Disponibilité (normal et marché noir) du tableau* Tailles, coût, dommages et portées des torpilles *ci-dessous.*

Note : les torpilles autonomes ont un niveau de fonctionnement par défaut de 12. Il est possible d'acquérir des torpilles possédant un niveau plus élevé, en recherchant du matériel issu d'une technologie plus performante (voir **Niveau technologie des torpilles**, ci-dessous).

VITESSE DES TORPILLES

La Vitesse des torpilles est une donnée importante en combat : plus une torpille sera rapide, plus il sera difficile pour la cible de l'éviter.

Note : si vous ne voulez pas entrer dans les détails, considérez que les torpilles achetées par les PJ sont filoguidées et ont une Vitesse de 23 (il n'y aura ainsi aucun calcul de coût à faire).

VITESSE DES TORPILLES		
VITESSE (PM)_**	**Coût***	**DIS (M. noir)****
15 (4)	-30%	+3
17 (4)	-20%	+2
20 (5)	-10%	+1
23 (5)	Normal	-
25 (6)	+20%	-1
27 (6)	+40%	-2

** Modification à appliquer sur le coût obtenu après le choix du type de torpille.*

*** Modifie les niveaux de Disponibilité (normal et marché noir) du tableau « Taille », cumulatif avec les autres modificateurs.*

NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES TORPILLES

Les options ci-dessus permettent d'obtenir des torpilles de NT III. Il est toutefois possible d'acquérir des torpilles de niveau II, qui coûtent 30% moins cher et qui possèdent les caractéristiques suivantes :

- **Dommages** réduits d'un dé (1D6 est réduit à 0 : la torpille n'inflige pas de Dommages à cette échelle) OU portée réduite d'un niveau (au choix).
- **Vitesse** limitée à 25

VITESSE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION (OPTIONNEL)

Il existe des torpilles pouvant atteindre des vitesses extrêmement élevées, grâce à la technologie de la supercavitation. Une torpille à supercavitation crée une bulle de gaz devant elle, ce qui lui permet de s'affranchir du frottement et de la résistance du milieu liquide. Ces engins souffrent toutefois de plusieurs limitations :

- Le procédé nécessite beaucoup d'énergie, ce qui a un impact sur l'autonomie de la torpille, **qui voit sa portée maximum réduite d'un niveau.**
- **Les limitations dues à la profondeur** sont plus importante : la portée maximum de la torpille est diminuée d'un niveau tous les 4 000 mètres (au lieu de 5 000 m).
- **Une torpille à supercavitation est extrêmement bruyante :** elle sera donc automatiquement repérée dès son lancement.
- Enfin, par défaut, les torpilles à supercavitation sont des **armes à tir direct** (voir aussi **Niveau technologie des torpilles**, page ci-contre).

Note au MJ : n'hésitez pas à considérer les torpilles à supercavitation comme des armes avancées, à opposer à des joueurs aguerris qui maîtrisent les subtilités du combat sous-marin, et dont les personnages sont assez bien équipés pour y faire face…

VITESSE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION		
VITESSE (PM)_**	**Coût***	**DIS (M. noir)****
30 (7)	+50%	-3
33 (7)	+60%	-4
35 (8)	+70%	-5
37 (8)	+80%	-6
40 (9)	+90%	-7

** Modification à appliquer sur le coût obtenu après le choix du type et de la Vitesse de la torpille.*

*** Modifie les niveaux de Disponibilité (normal et marché noir) du tableau Tailles,* coûts, dommages et portée des tropilles, *cumulatif avec les autres modificateurs.*

TAILLE, COÛT, DOMMAGES ET PORTÉE DES TORPILLES				
TAILLE_	**Coût**	**Dommages***	**Portée**	**DIS (M. noir)**
1	3 000	6D10 (H)	Courte	15 (20)
2	5 000	7D10 (H), 1D6 (V-)	Courte	15 (20)
3	10 000	10D10 (H), 1D10 (V-)	Moyenne	10 (15)
4	25 000	Dom. massifs (H), 2D10 (V-)	Moyenne	10 (15)
5	50 000	3D10 (V-), 1D6 (V+)	Longue	10 (15)
6	70 000	4D10 (V-), 1D10 (V+)	Longue	5 (10)
7	100 000	5D10 (V-), 2D10 (V+)	Longue	5 (10)
8	250 000	6D10 (V-), 3D10 (V+)	Extrême	5 (10)
9	400 000	7D10 (V-), 4D10 (V+)	Extrême	-1 (5)
10	500 000	8D10 (V-), 5D10 (V+)	Extrême	-1 (5)

** H : échelle humaine ; V- : échelle des Véhicules légers ; V+ : échelle des Véhicules lourds.*

*** Points de mouvement.*



- **Supercavitation** possible, mais la torpille ne peut être que directe.

À l'inverse, il est possible de trouver des torpilles d'un NT supérieur à III, mais le plus souvent uniquement au marché noir. Comme pour les armes standard, il s'agit en général de matériel militaire, de prototypes ou d'équipement azuréen ou généticien. Leur niveau de Disponibilité est réduit de 2 à 3 points et leur coût est augmenté de 50% par NT supérieur à III. Vous pouvez considérer que pour chaque NT supérieur à III, la torpille possède une caractéristique spéciale, par exemple :

- **Portée augmentée :** la portée de la torpille est supérieure d'un niveau (une portée extrême ne change pas).
- **Sonscan amélioré (torpilles autonomes seulement) :** la torpille possède d'excellents senseurs et bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'elle doit procéder à une réacquisition après une perte de contact. Cette option peut être prise plusieurs fois.
- **Meilleure qualité :** l'Intégrité de l'arme est de 3D6+7 (25).
- **Dommages augmentés :** les Dommages de la torpille sont augmentés d'1D10.
- **Torpille de profondeur :** chaque fois qu'on choisit cette option, la profondeur à laquelle la portée de la torpille commence à être réduite (normalement 5 000 m) augmente de 2 000 m.
- **Hypercavitation :** la torpille peut être lancée comme une torpille conventionnelle puis, à mi-course, elle passe en supercavitation, grâce à un petit champ de force qui écarte l'eau pour créer la bulle de gaz.
- **Super/Hypercavitation filoguidée :** la torpille peut être de type filoguidée.
- **Super/Hypercavitation intelligente (NT V seulement) :** la torpille peut être de type autonome (notez qu'un tir « muet » reste impossible).
- **Torpille furtive :** la torpille impose un malus de -3 à tout Test de détection visant à la détecter (option non disponible pour les torpilles à super/hypercavitation).
- **Etc.** (toute autre capacité à la discrétion du MJ).

TORPILLES À IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Au lieu d'être équipée d'une charge explosive, une torpille peut être conçue pour effectuer une attaque IEM, qui obligera les systèmes touchés à effectuer un Test de panne, avec un malus dépendant de la Taille de la torpille. Pour le reste (type, Vitesse, coût, etc.), suivez les règles habituelles.

TAILLE DES TORPILLES À IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE

TAILLE_	Malus au Test de panne
1	-3 (H)
2	-5 (H), -1 (V-)
3	-2 (V-)
4	-3 (V-)
5	-4 (V-), -1 (V+)
6	-5 (V-), -2 (V+)
7	-6 (V-), -3 (V+)
8	-7 (V-), -4 (V+)
9	-8 (V-), -5 (V+)
10	-9 (V-), -6 (V+)

* H *: échelle humaine ;* V- *: échelle des Véhicules légers ;* V+ *: échelle des Véhicules lourds.*

ARMES ET ÉQUIPEMENT ANTI-TORPILLES

LEURRES

Les leurres sont des appareils imitant l'écho passif et actif de la cible. Notez qu'un leurre est spécifique à chaque type d'engin : un leurre pour armure ne peut servir à un chasseur ou à un plus gros navire. Même un leurre pour navire n'est pas interchangeable avec un autre navire qui utiliserait une propulsion différente. **Les leurres possèdent un niveau de fonctionnement.** Lancer un leurre est une Action gratuite, que l'on peut effectuer à sa phase d'Initiative. L'effet des leurres dépend du moment où ils sont utilisés :

Lancé avant une Détection, le leurre sera détecté comme un contact sonscan normal, avec les modificateurs habituels du navire auquel il est associé. Le leurre est considéré comme une cible immobile et il est possible de lui donner une signature active ou passive, au choix.

Lancé avant une Analyse, il oblige le Responsable sonscans à réussir un Test d'Analyse sonscans (cela compte comme une Action de combat naval) avec un malus égal à son niveau, pour que le personnage se rende compte qu'il est en train d'analyser… un leurre.

Lancé avant le Calcul d'une solution de tir, il perturbe celle-ci, imposant à l'Artilleur ou au calculateur de tir un malus égal à son niveau.

Lancé après le tir d'une torpille, il oblige celle-ci à réussir un Test avec son niveau de fonctionnement (avec un malus égal au niveau du leurre). Si la torpille échoue, elle prend le leurre en chasse.

Notez qu'un éventuel Blindage électronique installé sur les ordinateurs de bord ou sur une torpille permet de réduire le niveau d'un leurre.

SYSTÈME_	Coût	DIS (M. noir)	NT
Leurre	GAB du navire x 1 000/niv.*	10 (15)	II

* *Niveau maximum : 10. Un leurre de niveau « 0 » coûte 500 sols. Ce coût doit être doublé pour les Véhicules lourds.*

TORPILLES ANTI-TORPILLES

Ces torpilles à fragmentation interceptent la trajectoire des torpilles lancées sur un navire et explosent pour créer un rideau de matière sur lequel va se briser la torpille adverse. Lancer une telle torpille nécessite d'avoir analysé la torpille qui attaque, puis de réussir un Test de Calcul de solution de tir (cela compte comme une Action de combat naval, effectuée par l'Artilleur), le tout **avant** que la torpille n'arrive au Contact… L'éventuel bonus dû à une bonne analyse compte. En cas de réussite, la torpille adverse est interceptée : elle sera détruite si l'ennemi n'a pas le temps de modifier sa course (ce qui nécessite de détecter et d'analyser la torpille anti-torpille…) ou s'il s'agit d'une torpille à tir direct. Si la torpille échoue, elle explose et devient inutile.

Les torpilles anti-torpilles coûtent le même prix que les torpilles normales de même taille. Elles n'ont toutefois qu'une portée limitée à Moyenne.

Note : il ne doit pas y avoir plus de **trois niveaux de Taille de différence** entre les deux torpilles pour que le système fonctionne.

MINES ET CHARGES DE PROFONDEURS

MINES SOUS-MARINES

Les mines sous-marines peuvent être utilisées pour saturer une zone ou pour protéger un accès. Les navires traversant un champ de mines évoluent dans un terrain difficile : ils doivent réussir à chaque Tour de combat naval un test de *Pilotage*, avec un malus fixé par le MJ en fonction de la concentration de mines dans le secteur. Notez que le navire doit absolument pouvoir localiser les mines, soit en les repérant grâce à un générateur de lumière, soit en les détectant grâce à un sonscan actif. En cas d'échec au Test de *Pilotage*, le navire déclenche une explosion…

Les mines causent les mêmes Dommages que les packs d'explosifs normaux, en fonction de leur taille (voir le chapitre **Équipement**). Toutes doivent être réglées pour s'actionner dans des conditions très précises. Par exemple, aucune mine n'explosera parce qu'un poisson passe à côté d'elle. De même, une mine de contact anti-véhicule est réglée pour n'exploser que si le poids de sa cible est supérieur à 200kg. Voici quelques systèmes :

- **Mine de contact :** elle explose au contact de la cible.
- **Mine acoustique :** cette mine est équipée d'hydrophones qui réagissent au bruit (portée : environ 50 m).
- **Mine à dépression :** la mise à feu de la mine est sensible à la variation de pression de l'eau causée par le passage d'un navire (porté : environ 100 m).
- **Mine magnétique :** la mise à feu est sensible à la variation du champ magnétique causée par le passage d'un navire (portée : environ 100 m).
- **Mine sonar :** ces mines ne sont pas prévues pour être discrètes. Elles avertissent clairement, par leur écho sonar, que la zone est interdite. Par contre, elles peuvent détecter une cible sur plusieurs miles nautiques.

Il existe par ailleurs plusieurs types d'appareils, plus ou moins perfectionnés :

- **Mine araignée :** ces mines se déplacent sur les fonds marins avec des petites pattes mécaniques. Elles gardent un certain périmètre et s'enterrent entre deux déplacements. Elles peuvent être équipées d'un sonar actif, qu'elles utilisent de temps en temps pour repérer une cible. Juste après avoir utilisé leur sonar, elles quittent leur cachette pour en trouver une autre.
- **Mine patrouilleuse :** ces mines sont dotées d'un petit propulseur et patrouillent dans un certain périmètre. Elles sont équipées d'un sonar actif et passif.
- **Mine flottante :** la mine flotte entre deux eaux, à une profondeur donnée.
- **Mine de fond :** la mine est posée sur le fond.
- **Mine dérivante :** c'est tout simplement une mine flottante laissée à la dérive.
- **Mine amarrée :** la mine est amarrée à un câble pour rester à une certaine profondeur.
- **Mine torpille :** la mine libère une torpille qui s'active dès sa cible repérée.
- **Mine magnétique :** la mine se colle à sa cible.
- **Mine sauteuse :** la mine est propulsée hors d'un container enterré pour exploser près de sa cible.
- **Mine IEM :** la mine libère un effet IEM.

Enfin, après leur déclenchement, les mines peuvent également être conçues pour réagir d'une certaine manière :

- **Explosion immédiate :** dès que la mine détecte un intrus dans son périmètre, elle explose.
- **Analyse :** la mine est dotée d'une banque de données. Dès qu'elle détecte une cible, elle l'analyse. Si la cible est classée comme Ennemi ou Inconnu, elle explose.
- **Analyse et confirmation :** la mine peut communiquer avec un poste de commandement et demande l'autorisation pour se déclencher.
- **Déplacement et explosion :** la mine est enfouie ou cachée et dès qu'elle repère une cible, elle se rapproche d'elle avant d'exploser.
- **Déplacement et attente :** dès qu'elle a repéré une cible, la mine s'approche d'elle et la suit (ou se colle à elle si c'est une mine magnétique). Elle enclenche alors une minuterie, ou encore attend l'ordre de se déclencher.

CHARGES DE PROFONDEUR

Les charges de profondeur sont des bombes réglées pour exploser à une certaine profondeur ou si elles détectent quelque chose dans leur périmètre de détection. Elles sont très efficaces contre les navires (on peut notamment les lâcher dans son sillage ou contre un ennemi situé en dessous ou au-dessus du navire, en réglant leur ballast). Elles sont également fréquemment utilisées pour « bombarder » des stations… Elles créent les mêmes Dommages que les packs d'explosifs normaux, en fonction de leur taille (voir le chapitre **Équipement**).

Les modèles classiques sont réglés pour exploser dès qu'elles atteignent une certaine profondeur. Le modèle très connu *Deep Impact* est également équipé d'un sonar de proximité qui déclenche automatiquement la charge dès que celle-ci détecte un quelconque écho à 10 mètres d'elle. Le sonar se met en marche après une profondeur de sécurité spécifiée par l'utilisateur. La charge se présente sous la forme d'un petit cylindre de métal très lourd mais relativement peu encombrant. Le panneau de contrôle pour effectuer les réglages est situé sur le côté de la charge.

Un autre modèle redouté, la charge *Strike*, libère douze têtes explosives autopropulsées quand elle atteint son palier. Les têtes explosives se dispersent tout autour de la charge porteuse, dans un rayon de 10 à 100 mètres et explosent toutes simultanément, tout comme la charge porteuse. L'engin se présente sous la forme d'une sphère de métal assez encombrante. Les têtes explosives sont réparties tout autour de la sphère.

<< LIVRE SIX_

CRÉATURES



« Une patte… deux pattes… trois pattes… quatre pattes… cinq pattes ! Six ! La vache, ça fait beaucoup pour une bestiole de trois mètres de haut. Celle-là, je la sens pas du tout ! »

-- Un malheureux à la Surface_

Vous trouverez ici quelques créatures représentatives du monde de **Polaris**. MJ, n'oubliez pas que la peur naît aussi de l'ignorance : n'hésitez pas à rendre ces créatures aussi mystérieuses que possible. Rappelez-vous : la plupart de ces horreurs ont évolué de manière à être beaucoup mieux adaptées que l'homme aux dangers de l'univers dans lequel elles vivent.

CAPACITÉS DES CRÉATURES_

GESTION ET LOCALISATION DES DOMMAGES

Selon vos besoins et le type de créature rencontré, vous pouvez gérer les Dommages de trois façons différentes :

- **Avec le compteur de Dommages et le système de localisation habituel :** c'est tout à fait valable pour les créatures humanoïdes (Foreurs, félorms…) ou les créatures bipèdes ou quadrupèdes de taille à peu près humaine.
- **Avec un compteur de Dommages unique, sans localisation :** cette solution sera adaptée pour les petites créatures, les essaims où les créatures qui n'ont pas vraiment de forme identifiable (les algues tueuses par exemple). Vous pouvez alors utiliser le compteur de Dommages de la Localisation « Corps ». N'hésitez pas non plus à employer cette méthode si les PJ doivent faire face à de nombreuses créatures, où plus simplement si vous voulez simplifier les choses.
- **Avec un compteur de Dommages et un système de localisation spécifique :** cela peut être utile contre certaines créatures au physique bien particulier, comme les pieuvres par exemple. Vous trouverez dans la description de certaines créatures des indications sur la gestion des Localisations.

Notez que certaines créatures peuvent bénéficier d'un niveau de Carapace, qui doit être retranché aux Dommages qu'elle subit.

COMPÉTENCES

Les créatures possèdent des Compétences, qui représentent leurs capacités naturelles, les plus courantes étant *Acrobatie/Équilibre, Athlétisme, Attaque* (qui permet d'attaquer une proie, au contact en général), *Endurance, Escalade, Camouflage/Dissimulation, Furtivité/Déplacement silencieux, Observation* (pour repérer leurs proies).

DÉPLACEMENT DES CRÉATURES MARINES

Les déplacements des créatures sont déterminés normalement (grâce à leur Compétence *Athlétisme*), mais les distances à appliquer sont celles de la colonne « Hybrides ».

CRÉATURES GIGANTESQUES

Certaines créatures peuvent atteindre des tailles gigantesques (les baleines léviathans par exemple). En ce qui concerne les Dommages, elles sont alors traitées à l'échelle des Véhicules. Leurs Attributs incluent alors un Gabarit, une Vitesse et les points de mouvements associés. L'Initiative de la créature est déterminée par sa Réaction.

ATTAQUES ET DOMMAGES

Chaque créature possède son mode d'attaque spécifique et ses propres armes naturelles (Morsure, Constriction, Charge…). Les Dommages de chaque type d'attaque sont indiqués dans la description. N'oubliez pas que certaines créatures à tentacules (comme les pieuvres) peuvent parfois porter plusieurs attaques par Tour de combat : voir **Attaque des créatures possédant plusieurs membres**, dans le chapitre **Combat**, page 219).

Note : certaines créatures sont tellement puissantes qu'elles peuvent créer des Dommages à l'échelle des Véhicules légers. Leur modificateur de Dommages au contact suit la même progression que celui des armures (voir **Exo-Force et Modificateur de Dommages**, dans le chapitre consacré à la gestion des armures). À partir d'un niveau de Force de 100, les Véhicules lourds peuvent eux aussi être affectés.

CONSTRICTION ET ATTAQUES DE TENTACULES

Les serpents géants et les pieuvres peuvent tenter d'étouffer leurs proies par constriction, grâce à leurs tentacules. La créature doit d'abord réussir un Test d'attaque au contact pour attraper son adversaire, selon la procédure habituelle (voir **Lutte**, dans **Arts martiaux et techniques spéciales**, page 224). Si la saisie est réussie, utilisez la table de localisation suivante :

1D20_	Localisations
1-2	Jambe droite
3-4	Jambe gauche
5-6	Deux jambes
7-8	Bras droit
9-10	Bras gauche
11-14	Corps
15-16	Corps et Bras droit
17-18	Corps et Bras gauche
19	Corps et les deux Bras
20	Tête (cou)

Après avoir saisi sa proie, la créature peut tenter d'infliger des dommages de constriction à chaque Tour de combat. Les Dommages sont alors progressifs et augmentent à chaque Tour de 5 points, plus son modificateur de Dommages en corps à corps, jusqu'à un bonus maximum égal au niveau de Force de la créature. La victime peut tenter de se libérer, à chaque Tour : il lui faut pour cela réussir un Test de Force, avec un modificateur égal à la différence entre son niveau de Force et celui de la créature (c'est un bonus si la victime est plus forte, un malus sinon). Elle souffre toutefois d'un malus cumulatif de -1 à son Test de Force, à chaque Tour qui passe tant qu'elle ne parvient pas à se libérer. Les protections normales ne sont d'aucun secours contre une telle attaque. Dans le cas des exo-armures ou des véhicules, c'est l'engin qui subit les Dommages : les personnages à l'intérieur sont protégés tant que l'armure ou le véhicule n'est pas détruit.

Au lieu d'attaquer, la créature peut par ailleurs tenter de modifier sa prise, à chaque Tour de combat. Il faut alors refaire un Test de saisie, et, en cas de réussite, un nouveau jet dans la table de localisation ci-dessus, mais cette fois la créature peut modifier le résultat du dé d'un nombre de points maximum égal à son modificateur de réussite.

Notez qu'un navire ne peut pas se dégager de lui-même, mais peut utiliser un générateur défensif à décharge électrique ou à micro-ondes : contre une créature gigantesque, à l'échelle des Véhicules, cela ne créera pas de Dommages, mais cela surprendra la bête. Le Pilote peut alors tenter une manœuvre pour dégager le navire, grâce à un Test de *Pilotage* effectué en opposition contre l'Adaptation de la créature.

Note : les tentacules des pieuvres attaquent indépendamment les uns des autres. Il faut donc résoudre chaque attaque de manière distincte. Pour chaque tentacule ayant saisi la victime, en plus du premier, la créature gagne un bonus de +3 en Force.

BALAYAGE

Certaines créatures peuvent affecter toute une zone en une seule attaque. C'est le cas, par exemple, pour un coup de queue d'une baleine. Dans ce cas, il faut effectuer une seule attaque, mais celle-ci affectera toutes les cibles dans la zone.

MORSURE

Certaines créatures peuvent infliger des dommages terribles par morsure et peuvent même arracher des membres entiers (c'est le cas des requins ou des épaulards par exemple). La créature doit d'abord réussir un Test d'attaque, puis elle peut infliger des Dommages par morsure à chaque Tour de combat, sans avoir à réussir un nouveau Test d'attaque, tant qu'elle maintient sa proie. La victime peut tenter de se dégager (même procédure que pour les attaques de constriction). Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la table de localisation suivante :

1D20_	Localisations
1-2	Jambe droite
3-4	Jambe gauche
5	Deux jambes
6-7	Bras droit
8-9	Bras gauche
10-11	Corps
12	Corps et Bras droit
13	Corps et Bras gauche
14	Corps et les deux Bras
15	Tête
16	Corps, Tête et les deux Bras
217	Corps et les deux Jambes
18	Corps, deux Jambes et un Bras
19	Corps, deux Jambes et deux Bras
20	Équipement*

** La créature a saisi l'équipement du personnage et l'a arraché.*

Si la taille d'une créature le lui permet, elle peut même tenter d'avaler une proie – après l'avoir saisie –, au prix d'un nouveau Test de combat au contact (en cas d'échec, la créature n'inflige aucun dommage, mais la victime n'est pas libre pour autant.

ATTAQUE EN ESSAIM/GROUPE

Il arrive souvent, dans l'univers de **Polaris**, que les personnages aient à affronter des essaims ou des groupes de petites créatures (des insectes mutants ou des poissons carnivores par exemple). In-

dividuellement, ces petites créatures ne représentent aucun danger, mais elles sont terrifiantes en groupe. Généralement, les Dommages infligés par ces créatures en fonction de leur nombre sont spécifiés dans leur description. Cette règle est à appliquer de façon générale, sauf si vous estimez que ces créatures, quel que soit leur nombre, ne peuvent en aucun cas affecter un personnage. Si, par exemple, un personnage en armure mécanisée est attaqué par des insectes carnivores, il est évident qu'il ne risque rien. Par contre, s'il est assailli par des cafards sécrétant un acide susceptible d'affecter l'armure, il risque d'avoir quelques problèmes, s'il se trouve confronté à un essaim de plusieurs milliers de créatures.

CRÉATURES MARINES_

ALGUES TUEUSES

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	5	3	18	3	-	-	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	**Réaction**			10
Résistance aux Dom.				+1				
COMPÉTENCES								
Attaque (Constriction)								13
ATTAQUE								
Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
-								

- **Poids :** 1 kg/10 algues
- **Taille :** 1 à 5 m

Ces algues flottent près de la surface et poussent dans les fosses abyssales. On ne peut les différencier des autres algues. Dès qu'une proie entre dans un champ d'algues tueuses, elles s'enroulent autour d'elle pour l'écraser. Les armes de zone et les armes tranchantes infligent des dommages normaux contre ces créatures. Les autres armes sont à peu près inutiles…

Note : l'Attribut Force correspond à un groupe d'une dizaine d'algues (1 point de FOR par algue ; il peut y en avoir plus : modifiez alors les caractéristiques en fonction du nombre d'algues présentes). Chaque degré de gravité de Dommages infligé au groupe détruit une algue et fait perdre 1 point de Force au groupe.



<< LÉVIATHAN_

BALEINE LÉVIATHAN

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	200	17*	6	15	8	5	20	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. (V-)				+26	**Réaction**			11
Modif. de Dom. (V+)				+16	**Vitesse** (Pts de Mouv.)			10 (3)
Résistance aux Dom. (V-)				-4				
COMPÉTENCES								
Attaque (Charge, Balayage)				15	**Observation**			15
Analyse empathique				10	**Maîtrise de la Force Polaris**			13
Pouvoirs Polaris (Attaque psychique, Brouillage, Champ de force, Prescience)								12
ATTAQUE								
Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, 1D10 à l'échelle des Véhicules légers, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules lourds)								
Balayage (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, 1D6 à l'échelle des Véhicules légers, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules lourds)								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche								
SPÉCIAL								
-								

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

- **Poids :** 280 t.
- **Taille :** 58 m

Ces gigantesques créatures sont les plus grands mammifères qui existent. On croyait la race des baleines totalement éteinte, les dernières représentantes ne pouvant respirer l'air de la surface mais, un beau jour, une expédition retrouva une véritable communauté de baleines Léviathan qui croisait au fond des mers. Cette race s'est donc adaptée complètement au milieu marin. Ces créatures sont absolument pacifiques et sont douées d'un talent empathique. Si on les agresse, elles peuvent toutefois riposter assez violemment. Dans ce cas, elles attaquent soit avec leur queue, soit en chargeant un navire (il est à noter d'ailleurs qu'une baleine ne change que très rarement sa trajectoire s'il y a un obstacle devant elle, quel que soit l'obstacle). Les baleines maîtrisent l'effet Polaris.

CONGRE-TUEUR

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	15	27	22	12	2	15	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+5	**Réaction**			17
Résistance aux Dom.				-4				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				20	**Attaque**			15
Furtivité/Dépl. silencieux				12	**Observation**			8
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 3D10)								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche								
SPÉCIAL								
Attaque éclair								

- **Poids :** 36 à 60 kg
- **Taille :** 6 à 9 m

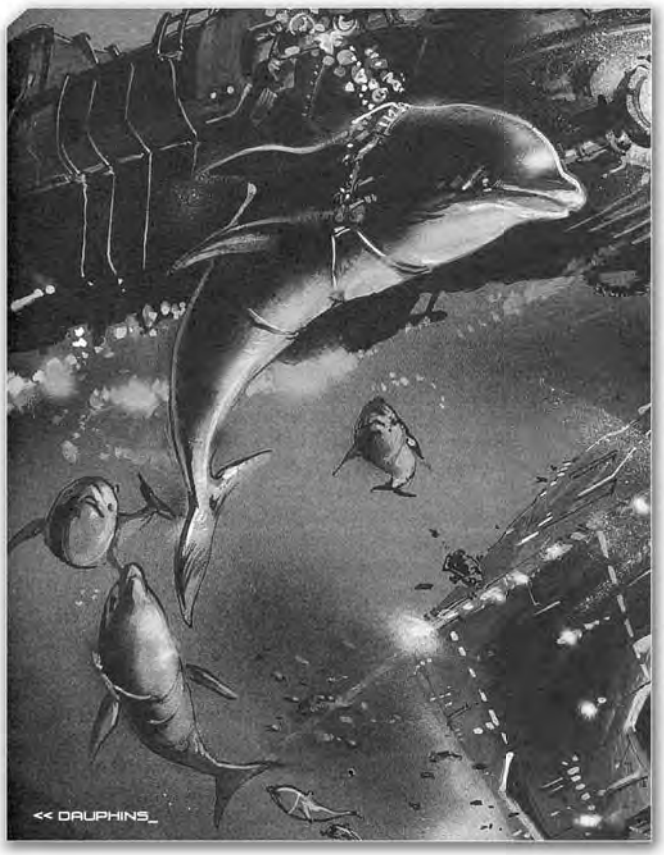
Le congre-tueur est un prédateur vicieux qui ne chasse que la nuit. Le jour, il se dissimule dans des anfractuosités où il est très dangereux de chercher à le déloger. Il s'attaque à tout ce qui bouge, même si sa proie est beaucoup plus grosse que lui. Il possède la capacité spéciale d'Attaque éclair qui lui permet de doubler sa vitesse uniquement au premier Tour de combat, lorsqu'il fonce vers sa proie pour l'attaquer. Sa chair est particulièrement appréciée des gourmets.

DAUPHIN

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	22	30	20	15	3	20	7
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+9	**Réaction**			17
Résistance aux Dom.				-8				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				18	**Attaque**			15
Furtivité/Dépl. silencieux				13	**Observation**			15
Maîtrise de la Force Polaris								12
Pouvoirs Polaris (Champ de force)								15
ATTAQUE								
Charge (contact, Dom. : 1D10)								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche								
SPÉCIAL								
-								

- **Poids :** 200 kg
- **Taille :** 4 m

Ces créatures magnifiques ont frôlé l'extinction. L'Empire des Généticiens a réintroduit l'espèce en les munissant d'exo-respirateurs qui leur permettent de respirer sous l'eau. On a aussi découvert que certains dauphins, les dauphins sauvages, se sont adaptés comme les baleines. Les dauphins d'élevage, qui ne se sont pas adaptés, doivent encore aujourd'hui porter des exo-respirateurs. Les dauphins d'élevage sont souvent équipés d'un appareil spécial qui leur permet de communiquer avec les humains en émettant des petits « bips », qu'ils modulent pour approuver, refuser, apprécier, etc. Les dauphins sont les ennemis jurés des requins. Contre eux, leurs dommages de base sont augmentés d'1D10. Les dauphins peuvent utiliser la Force Polaris.



MANTA

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	45	20	20	15	12	1	12	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+17	**Réaction**			13
Résistance aux Dom.				-11				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				15	**Attaque**			13
Furtivité/Dépl. silencieux				7	**Observation**			10
ATTAQUE								
Aiguillon (contact, 2D10) **Constriction** (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383).								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-10** Corps ; **11-15** Aile droite ; **16-20** Aile gauche								
SPÉCIAL								
-								

- **Poids :** 1 t
- **Taille :** 6 m

Ces gracieuses créatures sont de grandes raies mantas qui glissent dans les océans. Elles sont généralement pacifiques mais peuvent, de temps en temps et brusquement, s'attaquer à tout ce qui se trouve autour d'elles. La raison de ce comportement est inconnue. La manta est capable d'attaquer avec le terrible aiguillon au bout de sa longue queue ou d'écraser une proie en l'enveloppant. L'aiguillon est extrêmement fin et solide. Il perce aisément les armures dont le niveau de protection est divisé par deux. Cette créature ne peut utiliser qu'un seul mode d'attaque à la fois.

ORQUE

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	7*	5*	20	17	15	7	25	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. (H)				+40	**Réaction**			16
Modif. de Dom. (V-)				+4	**Vitesse** (Pts de Mouv.)			12 (3)
Résistance aux Dom. (V-)				+2				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				12	**Attaque**			15
Furtivité/Dépl. silencieux				5	**Observation**			10
Maîtrise de la Force Polaris				12				
Pouvoirs Polaris (Perturbation de la réalité)								12
Pouvoirs Polaris (Prescience)								10
ATTAQUE								
Charge (contact, Dom. : 1D10 à l'échelle humaine (H), seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules légers) **Morsure** (contact, Dom. : 2D10 à l'échelle humaine, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules légers)								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche								
SPÉCIAL								
-								

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

- **Poids :** 2 tonnes
- **Taille :** 12 m

L'orque, ou épaulard, est le mammifère marin le plus intelligent. Tous les orques se déplacent en communautés organisées de dizaines d'individus. En règle générale, ils n'aiment pas les hommes, les dauphins et les requins. Sans pour autant attaquer à vue, ils n'hésiteront pas à répondre violemment à toute provocation. Ils préfèrent être seuls. Ils sont capables de communiquer avec les humains de la même manière que les dauphins ou en utilisant leur empathie particulièrement développée. Ils maîtrisent la Force Polaris mais ne l'utilisent pratiquement jamais dans un but offensif. Contre les requins, l'orque inflige 1D10 points de Dommages en plus.



PIEUVRE KRAKEN

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	90	7*	12	13	12	3	15	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. (H)				+40	**Réaction**			12
Modif. de Dom. (V-)				+4	**Vitesse** (Pts de Mouv.)			4 (1)
Résistance aux Dom. (V-)				+1				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				7	**Attaque**			12
Furtivité/Dépl. silencieux				12	**Camouflage/Diss.**			10
Maîtrise de la Force Polaris				12	**Observation**			12

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, spécial à l'échelle des Véhicules légers, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383)
Morsure (contact, Dom. : 2D10 à l'échelle humaine, seul le Modificateur de dommages compte à l'échelle des Véhicules légers).

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1 ; **3-4** Tentacule 2 ; **5-6** Tentacule 3 ; **7-8** Tentacule 4 ; **9-10** Tentacule 5 ; **11-12** Tentacule 6 ; **13-14** Tentacule 7 ; **15-16** Tentacule 8 ; **17-19** Corps ; **20** Œil (équivalent du compteur de blessures à la Tête).

Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Nuage d'encre empoisonné (*mode de contamination :* contact, *Délai d'action :* 1 Tour, *Virulence/Évolution :* 2D6, puis 1 point tant que la victime n'est pas sortie de la zone empoisonnée, *Effets (seuils) :* nausées (5), Constitution -3 (10 et seuils suivants). Si la Constitution tombe à 0, la victime tombe dans le coma).

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

- **Poids :** 10 t
- **Taille :** 25 m (avec les tentacules)

La pieuvre Kraken vit dans les plus noirs abîmes de l'océan. Il lui arrive de remonter vers la surface pour chasser. La créature peut attaquer par constriction avec ses tentacules ou peut tenter d'attirer une proie saisie vers son bec pour la mordre ou l'engloutir. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur une zone de plusieurs centaines de mètres de diamètre. Cette encre est toxique pour les créatures marines ou les hybrides. L'œil de la créature constitue un point faible.

PIEUVRE-TIGRE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	35	20	12	14	12	1	14	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+12	**Réaction**			13
Résistance aux Dom.				-9				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				7	**Attaque**			13
Furtivité/Dépl. silencieux				7	**Observation**			13

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383)
Morsure (contact, Dom. : 2D10+3)

LOCALISATIONS

1-2 Tentacule 1 ; **3-4** Tentacule 2 ; **5-6** Tentacule 3 ; **7-8** Tentacule 4 ; **9-10** Tentacule 5 ; **11-12** Tentacule 6 ; **13-14** Tentacule 7 ; **15-16** Tentacule 8 ; **17-19** Corps ; **20** Œil (équivalent du compteur de blessures à la Tête).

Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

Nuage d'encre

- **Poids :** 425 kg
- **Taille :** 10 m (avec les tentacules)

La pieuvre-tigre se tapit dans les plus sombres cavernes sous-marines. Elle tire son nom de sa coloration, évoquant celle d'un tigre. Les ventouses des tentacules sont garnies de pointes infligeant de terribles blessures. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur une zone de plusieurs dizaines de mètres de diamètre (cette encre n'est pas toxique).

PIRANHAS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	2	25	15	12	-	15	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	**Réaction**			13
Résistance aux Dom.				+1				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				20	**Attaque**			15
Observation				5				

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 3D10)

LOCALISATIONS
-
SPÉCIAL
-

- **Poids :** 1 kg par créature
- **Taille :** 50 cm

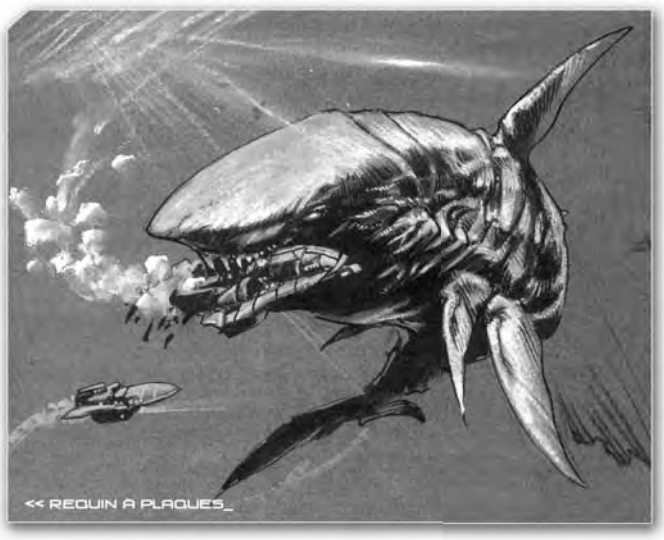
Ces féroces prédateurs se sont répandus dans les mers et attaquent tout à vue. Ils ont subi quelques mutations qui les rendent encore plus dangereux. Leurs terribles dents, constituées d'une matière proche du silicium, sont devenues extrêmement résistantes. Ils peuvent donc endommager des structures protégées par un blindage. Après leur première attaque, les piranhas doivent effectuer un Test de Volonté, avec un malus cumulatif de 2 points par Tour. S'ils échouent à ce Test, leur niveau d'Attaque est réduit de moitié, mais ils attaquent désormais deux fois par Tour. Si du sang s'échappe de leur proie, la frénésie est immédiate. Les armes de zone inflige des Dommages normaux, les autres armes sont à peu près inoffensives…

Note : l'Attribut Force correspond à un groupe d'une douzaine de créatures (1 point de FOR par animal ; il peut y en avoir plus : modifiez alors les caractéristiques en fonction du nombre de bêtes présentes). Chaque degré de gravité de Dommages infligé au groupe détruit un piranha et fait perdre 1 point de Force au groupe. Ces créatures attaquent en banc et en dessous de 10 individus, elles deviennent totalement inoffensives.

POISSON-TORPILLE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	3	28	15	13	-	7	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	**Réaction**			X
Résistance aux Dom.				+2				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				30				
ATTAQUE								
Charge (contact, Dom. : 3D10 à l'échelle humaine, 2D10+3 à l'échelle des Véhicules légers)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
-								

- **Poids :** 20 kg
- **Taille :** 2 m



Le poisson-torpille est une étrange créature, de la taille d'une murène, capable de se déplacer à une vitesse incroyable sous l'eau. La tête de cette étonnante créature est recouverte d'une sorte de matière extrêmement résistante, semblable à du métal. Elle ne présente aucun danger si on ne l'effraie pas. Cependant, en cas de panique provoquée par une lumière trop forte ou des mouvements trop brusques (Test de Volonté nécessaire), les bancs de poissons-torpilles accélèrent soudainement et viennent se fracasser quelquefois contre les « agresseurs ». Cette attaque est redoutable et peut perforer une armure ou la carlingue d'un appareil. Le poisson meurt immédiatement après le choc. Les bancs de poissons-torpilles sont constitués de milliers de créatures. En cas de panique, toutes les cibles présentes dans la zone subiront une attaque par Tour pendant 1D3 Tours de combat (normaux ou navals, selon la taille de la cible.

REQUIN À PLAQUES

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	150	15*	12	13	14	1	20	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. (V-)				+16	**Réaction**			12
Modif. de Dom. (V+)				+6	**Vitesse** (Pts de Mouv.)			4 (1)
Résistance aux Dom. (V-)				-3				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				14	**Attaque**			13
Furtivité/Dépl. silencieux				5	**Observation**			15
ATTAQUE								
Charge (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine (H), 1D10 à l'échelle des Véhicules légers)								
Morsure (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, 2D10 à l'échelle des Véhicules légers)								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche								
SPÉCIAL								
Carapace 10**, Frénésie** (quand la créature a saisi une proie, les Dommages augmentent de 2 points par Tour)								
** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*								

- **Poids :** 58 t
- **Taille :** 35 m

Ce gigantesque prédateur marin s'attaque à tout ce qui bouge, que cela soit vivant ou pas. C'est la créature la plus dangereuse des océans. C'est une forme mutante de requin, dont la peau est couverte de plaques semblables à celles d'un rhinocéros. Dès qu'un requin attaque une proie, il entre dans une sorte de frénésie. Il peut choisir d'avaler sa proie, si sa taille le lui permet.

REQUIN-CAMÉLÉON

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	55	25	22	16	15	1	18	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. (V-)				-2	**Réaction**			15
Résistance aux Dom. (H)				+22	**Rés. aux Dom. (V-)**			-4
COMPÉTENCES								
Athlétisme				12	**Attaque**			12
Furtivité/Dépl. silencieux				10	**Camouflage/Diss.**			15
Observation				15				
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 1D10 à l'échelle humaine (H), seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules légers)								



LOCALISATIONS
1-5 Tête ; **6-16** Corps ; **17-18** Nageoire droite ; **19-20** Nageoire gauche
SPÉCIAL
Frénésie (quand la créature a saisi une proie, les Dommages augmentent d'1 point par Tour)

- **Poids :** 505 kg
- **Taille :** 5 m

Ces terribles créatures guettent leurs proies en se camouflant. Elles sont capables de prendre l'apparence d'une pierre sur des rochers. Il faut réussir un Test d'*Observation* en opposition contre la Compétence *Camouflage* de la créature pour la détecter. Dès qu'un requin attaque une proie, il entre dans une sorte de frénésie. Il peut choisir d'avaler sa proie, si sa taille le lui permet.



SERPENT-MURÈNE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	17	20	18	12	-	12	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+5	**Réaction**			15
Résistance aux Dom.				-4				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				15	**Attaque**			15
Furtivité/Dépl. silencieux				10	**Observation**			12
ATTAQUE								
Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383) **Morsure** (contact, Dom. : 2D10)								
LOCALISATIONS								
1-5 Tête ; **6-20** Corps								
SPÉCIAL								
Décharge électrique (contact, effet IEM imposant un Test de panne, sans malus).								

- **Poids :** 30 kg
- **Taille :** 4 m

Les serpents-murènes s'enroulent autour de leurs victimes. Ils les mordent, les écrasent et émettent un puissant champ électromagnétique, qui peut provoquer des pannes de matériel électronique.

SIRÈNE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	12	15	15	3	16	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	**Réaction**			X
Résistance aux Dom.				-1				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				5	**Attaque (Souffrance)**			15
Furtivité/Dépl. silencieux				5	**Attaque (Morsure)**			10
Observation				10				
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 2D10)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
Domination								

- **Poids :** 120 kg
- **Taille :** 2 m

Ces épouvantables créatures sont heureusement fort rares. Elles ressemblent à un atroce croisement entre un être humain et un phoque. Elles attaquent en utilisant un étrange pouvoir qui n'est pas sans rappeler ceux de la Force Polaris. Elles émettent des vibrations dans l'eau, qui affectent les centres nerveux de leurs proies et leur permettent de prendre le contrôle de leur corps. La sirène ignore toute protection et tout blindage. Elle a la possibilité d'affecter simultanément un nombre de cibles égal à sa Volonté, même si celles-ci se trouvent dans un bâtiment. Le premier effet affecte les nerfs de la victime qui souffrira atrocement. Le modificateur de réussite de l'attaque détermine la pénalité que devra subir la proie à toutes ses actions. Ensuite, il faut effectuer un Test de Volonté en opposition contre la Volonté de la créature. Chaque fois que la créature gagne, son modificateur de réussite réduit temporairement la Volonté de la cible. Si cet Attribut tombe à 0, la victime est entièrement dominée. Dès que la victime remporte l'un des Tests en opposition, l'attaque de la créature n'a

plus aucun effet et la cible récupère tous ses points de Volonté. Cette attaque se manifeste par des hallucinations magnifiques dans l'esprit de la proie. Une fois que cette dernière est contrôlée, la sirène l'attire vers elle en devenant, à ses yeux, l'incarnation de ses fantasmes. Les sirènes poussent fréquemment les plongeurs à retirer leur visière sous l'eau. Les sirènes sont souvent à l'origine de véritables cimetières d'épaves sous-marins.

SYLSIDE (GUEULE DES SABLES)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	20	12	10	15	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+9	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	-7		

COMPÉTENCES			
Attaque	15	**Observation**	10

ATTAQUE

Écrasement (à traiter comme une attaque par constriction, voir **Constriction et attaque de tentacules**, plus haut)
Morsure (contact, Dom. : 3D10)

LOCALISATIONS

1-5 Gueule ; **6-10** Corps ; **11-12** Branche 1 ; **13-14** Branche 2 ; **15-16** Branche 3 ; **17-18** Branche 4 ; **19-20** Branche 5.
Une Blessure mortelle sur une branche la rend inerte, une Blessure « Membre détruit » la tranche.

SPÉCIAL

-

- **Poids :** 255 kg
- **Taille :** 4 m

Ces gigantesques étoiles de mer s'enterrent dans les fonds marins et, grâce à leurs organes sensitifs (qui ressemblent à des plantes) qu'elles laissent dépasser du sable, elles repèrent leurs proies sur lesquelles elles se referment pour les écraser. La créature tente alors d'avaler tout être pris au piège.

CRÉATURES AMPHIBIES_

CRABE TITAN

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	80	3*	10	5	10	-	12	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. (H)	+35	**Réaction**	7
Modif. de Dom. (V-)	+2	**Vitesse** (Pts de Mouv.)	3 (2)
Résistance aux Dom. (V-)	+4		

COMPÉTENCES			
Athlétisme	7	**Attaque**	15
Furtivité/Dépl. silencieux	7	**Camouflage/Diss.**	15
Observation	12		

ATTAQUE

Pinces (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383).

LOCALISATIONS

1-3 Tête ; **4-10** Corps ; **11-12** Pince droite ; **13-14** Pince gauche ; **15** Patte avant droite ; **16** Patte avant gauche ; **17** Patte milieu droite ; **18** Patte milieu gauche ; **19** Patte arrière droite ; **20** Patte arrière gauche.

SPÉCIAL

Carapace 15 (sauf Tête : 5)

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

- **Poids :** 3 t
- **Taille :** 5 m

Le crabe-titan est une énorme créature qui vit normalement en dessous de 10 000 mètres. Cependant, on le rencontre parfois dans des grottes sous-marines à n'importe quelle profondeur. Le crabe s'enterre souvent pour guetter ses proies. La tête de la créature constitue un point faible, qui est cependant très difficile à toucher. Le crabe peut attaquer deux fois par Tour (une attaque par pince).

GORGOR (HORREUR TENTACULAIRE)

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	180	17*	12	15	10	-	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. (H)	massif	**Réaction**	12
Modif. de Dom. (V-)	+22	**Vitesse** (Pts de Mouv.)	1 (1)
Résistance aux Dom. (V-)	-4		

COMPÉTENCES			
Athlétisme	5	**Attaque**	12
Observation	10		

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine (H), spécial à l'échelle des Véhicules légers, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383),
Morsure (contact, Dom. : 2D10 à l'échelle humaine, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules légers)

LOCALISATIONS

La créature étant tellement énorme, chaque attaque s'effectue soit sur sa masse, soit sur un de ses tentacules. Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

SPÉCIAL

-

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

- **Poids :** 60 t
- **Taille :** variable, la créature peut s'étaler sur un diamètre de 600 mètres ou se concentrer sur une plus petite surface (jusqu'à environ 60 mètres).

Cette immonde créature ressemble à un amas de chair putride, doté de vingt tentacules, qu'elle crée directement à partir de son corps. Elle peut donc les faire réapparaître où elle veut sur sa masse et les régénérer. Tout tentacule coupé se régénère en 1D10 x 10 Tours. La bête peut attaquer par constriction avec ses tentacules (elle peut utiliser 10 tentacules simultanément à chaque Tour) ou peut tenter d'attirer une proie saisie vers sa gueule pour la mordre ou l'engloutir. Cette créature vit généralement dans les ruines de l'ancien temps, mais aime de temps en temps se promener à la surface.

PROTEUS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	35*	30	19*	17	15	10	20	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	**	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	**		

COMPÉTENCES			
Attaque	15	**Observation**	15



ATTAQUE
Engloutissement (spécial)
LOCALISATIONS
- (ou selon la victime)
SPÉCIAL
Carapace 7

**Valeurs naturelles remplacées par les Attributs de la victime, lorsque la créature a pris l'apparence de celle-ci.*

*** variable.*

- **Poids :** 80kg
- **Taille :** variable

Les Proteus sont d'étranges créatures qui ressemblent à des amibes et qui dérivent dans les océans. Dès qu'ils trouvent une victime, ils se jettent sur elle et tentent de l'envelopper complètement (la créature doit d'abord réussir une attaque pour saisir sa proie, puis la victime peut résister par un Test de Force en opposition contre la Force « naturelle » de la créature, soit 35). Si la créature remporte l'opposition, elle enveloppe complètement sa proie, qui mourra étouffée si elle n'a pas de respirateur. Si la cible est protégée par une armure étanche ou si elle possède un respirateur, le Proteus sécrète un acide créant 1D6 points de Dommages par Tour, plus 1 point supplémentaire par Tour (soit 1D10 le premier Tour, 1D10+1 le second Tour, 1D10+2 le troisième Tour, etc.). Cette attaque s'attaque d'abord à l'armure, puis à la victime.

Une fois qu'il a tué une victime, le Proteus la dissout entièrement et prend son apparence. Sa Force, sa Coordination et sa Présence seront ceux de la victime. On dit que de nombreux Proteus se sont infiltrés dans la société humaine. Un Proteus est totalement immunisé contre le froid et contre le feu. Son niveau de Carapace reflète la difficulté d'affecter la matière molle et très résistante dont ces créatures sont faites. Il est impossible de faire chuter ou de faire reculer un Proteus. Ces créatures bénéficient de ces protections, même sous leur forme humaine. Un Proteus peut avoir un grand nombre de Compétences. Il apparaît de plus en plus que ce sont des créatures particulièrement intelligentes, dont les buts et les motivations sont dictés par une force mystérieuse.

VER TITAN

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	60	6*	18	12	10	-	25	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. (H)	+25	**Réaction**	11
Modif. de Dom. (V-)	-2	**Vitesse** (Pts de Mouv.)	1 (1)
Résistance aux Dom. (V-)	+2		

COMPÉTENCES			
Athlétisme	10	**Attaque**	15
Observation	15		

ATTAQUE
Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383)
Morsure (contact, Dom. : 2D10 à l'échelle humaine (H), seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules légers).
LOCALISATIONS
1-3 Tête ; **4-20** Corps
SPÉCIAL
-

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

- **Poids :** 900 kg
- **Taille :** 18 mètres de long, 3 mètres de diamètre

Ces monstres vivent dans les cavernes sous-marines ou dans les sables. Ils sont capables de se déplacer sous terre aussi aisément que dans les eaux. Ils attaquent aveuglément tout ce qu'ils trouvent, en essayant de broyer leur proie avec leur puissante gueule avant de l'avaler. Une victime avalée subit 2D10 points de Dommages de base par Tour, à cause de l'acide et des muscles digestifs (ces Dommages augmentent de 2 points par Tour). Un personnage qui a été englouti par la créature peut attaquer le ver de l'intérieur.

CRÉATURES D'ÉQUINOXE_

Ces créatures bien particulières se sont développées dans la cité d'Équinoxe elle-même. Elles hantent ses bas-fonds et peuvent poser des problèmes à des personnages inconscients du danger…

CHIENS DE KRAAL

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	13	18	20	25	3	17	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	23
Résistance aux Dom.	-2		

COMPÉTENCES			
Athlétisme	17	**Attaque**	15
Observation	25		

ATTAQUE
Morsure (contact, Dom. : 2D10)
LOCALISATIONS
-
SPÉCIAL
Vision nocturne
Morsure empoisonnée (*mode de contamination :* contact, *Délai d'action :* 3 Tours, *Virulence/Évolution :* 2D6, puis 2 points toutes les 10 minutes pendant 1 heure, *Effets (seuils) :* violentes douleurs à l'estomac, malus aux actions -10 (5), Constitution -2 (10 et seuils suivants). Si la Constitution tombe à 0, la victime tombe dans le coma)

- **Poids :** 40 kg
- **Taille :** 1,20 m au garrot

Ces créatures sont le résultat d'expérimentations ratées sur les rares chiens qui existent encore dans l'univers de **Polaris**. Échappés d'un des laboratoires de Cortex, ils se sont multipliés

sur Équinoxe 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. 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 la Localisation Tête). Si l'attaque réussit, la créature inflige des Dommages à chaque Tour, tant qu'elle n'a pas lâché prise.

FILAMENTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17	12	19	10	15	-	-	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	**Réaction**			13
Résistance aux Dom.				-2				
COMPÉTENCES								
Attaque				12	**Observation**			12
ATTAQUE								
Constriction (contact, Dom. : spécial, voir **Constriction et attaque de tentacules**, page 383) **Acide** (contact, Dom. : 2D10, +2 par Tour)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
Les filaments ne dégagent aucune chaleur								

- **Poids :** 50g
- **Taille :** 1 m

Ces étranges créatures ne vivent que dans les machineries d'Équinoxe. Ce sont des choses ressemblant à des filaments translucides qui flottent en groupe de 10 à 40 individus. 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. Elles sont extrêmement difficiles à atteindre avec une arme à feu (il faut automatiquement viser) et même en cas de réussite au Test d'attaque, les dégâts sont divisés par deux. 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

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	20	10	10	12	-	-	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	**Réaction**			11
Résistance aux Dom.				-4				
COMPÉTENCES								
Camouflage/Dissimulation				18	**Observation**			13
ATTAQUE								
Spécial								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
-								

- **Poids :** 10 kg
- **Taille :** 1,50 m de diamètre, peut s'étendre jusqu'à 3 mètres pour envelopper une proie.

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 Tests de perception pour les détecter subissent un malus de -7. Un glisseur attaque en se laissant tomber sur sa proie, celle-ci a droit à un Test de Réaction pour éviter l'attaque. Si la créature arrive à toucher sa cible, elle l'enveloppe complètement. On ne peut s'en défaire qu'en réussissant un Test de Force, en opposition contre la Force de la créature. En cas d'échec, le victime risque de mourir étouffée. Si la cible est protégée par une armure étanche ou si elle possède un respirateur, la créature sécrète un acide créant 1D6 points de Dommages par Tour, plus 1 point supplémentaire par Tour (soit 1D10 le premier Tour, 1D10+1 le second Tour, 1D10+2 le troisième Tour, etc.). Cette attaque s'attaque d'abord à l'armure, puis à la victime. Les glisseurs ne sont vulnérables qu'au feu et aux armes blanches.

NÉCRONS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	9	9	12	1D6	10	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	**Réaction**			11
Résistance aux Dom.				-1				
COMPÉTENCES								
Attaque				12	**Observation**			12
Furtivité/Dépl. silencieux				10				
ATTAQUE								
Mains nues ou armes diverses…								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
Peur de la lumière								

- **Poids :** 50 à 60 kg
- **Taille :** 1,50 à 1,80 m

Les nécrons sont les pitoyables esclaves employés par un responsable des Veilleurs (à l'insu de ses supérieurs) pour entretenir les machineries d'Équinoxe. Ces créatures étaient autrefois des mendiants d'Équinoxe, qui ont été déportés au niveau des machineries. Ils y vivent dans de terribles conditions, se nourrissant des déchets de la civilisation, de rats et quelquefois d'humains. Ils sont pratiquement aveugles et une lumière forte les fait fuir (en plus de leur imposer un malus aux actions de -7). 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 grave au moins, la victime est automatiquement contaminée par le virus. Ce dernier ne se transmet que de cette manière. La victime devra effectuer un Test de Constitution tous les jours, pendant un nombre de jours égal au seuil de blessure atteint par l'attaque. Seule une marge de réussite de 15 au moins peut la libérer de la maladie, car il n'existe aucun remède. Chaque Test raté réduit son Intelligence, sa Force (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'Équinoxe. Si sa Volonté reste au-dessus de 50%, la victime finira par vaincre le virus et regagnera les 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

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	3	10	17	15	17	3	15	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-4	**Réaction**			16
Résistance aux Dom.				+2				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				12	**Attaque**			13
Observation				15				
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 1D6)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
Vision nocturne								

- **Poids :** 2 kg
- **Taille :** 40 cm

Ces ignobles créatures hantent les bas-fonds d'Équinoxe et le niveau des machineries. Ce sont de gros rats, plutôt intelligents, 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 coupants comme des lames de rasoir.

VERS ÉGORGEURS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	20	20	15	15	-	13	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+5	**Réaction**			17
Résistance aux Dom.				-5				
COMPÉTENCES								
Attaque				13	**Camouflage/Diss.**			12
Observation				15				
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 1D10)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
Corps couvert de pointes (Dom. : 1D6) **Morsure empoisonnée** (*mode de contamination :* contact, *Délai d'action :* 4 Tours, *Virulence/Évolution :* 1D6, puis 1 point toutes les 5 minutes pendant 30 minutes, *Effets (seuils) :* paralysie (5). La victime a droit à un Test de Constitution par minute, avec un malus égal au nombre de points d'empoisonnement reçus : en cas de succès, elle réussit à contrer les effets du poison. Au bout de 1D6 heures, le niveau d'empoisonnement baisse d'un point par heure).								

- **Poids :** 48 kg
- **Taille :** 1,80 de long

Ces immondes créatures sont des larves-assassins (voir plus bas) qui se sont adaptées à la vie sur Équinoxe. 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.

AUTRES CRÉATURES_

FOREUR (GUERRIER)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	30	25	12	16	15	11	18	6
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+10	**Réaction**			15
Résistance aux Dom.				-9				
COMPÉTENCES								
Combat au contact				12	**Armes blanches**			10
Armes de jet				10	**Armes de trait**			10
Observation *				13				
Autres Compétences au choix du MJ.								
ATTAQUE								
Onde sonique (portée : 4 m, Dom. : 1D10, plus 1D10 points de Dommages additionnel de Choc). L'attaque affecte une zone très précise (Test de localisation nécessaire)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
** Les Foreurs peuvent sentir les vibrations*								

- **Poids :** 180 à 260 kg
- **Taille :** 2,60 à 3,20 m

Bien que l'humanité soit en guerre contre ces créatures depuis des siècles, on connaît peu de choses de leur nature et de leur société. Les Foreurs ressemblent à des ours bipèdes au visage de phacochère. Ils se déplacent dans leur royaume souterrain avec une très grande aisance. Ils sont capables, grâce à leurs puissantes griffes, à leur mâchoire excavatrice et à leur capacité de générer des ondes soniques qui déstructurent la pierre, de creuser des tunnels très rapidement. Les Caractéristiques ci-dessus concernent un Foreur moyen. On raconte que certains prêtres Foreurs pourraient transformer la pierre en magma.





LARVE-ASSASSIN

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	3	10	20	15	15	-	12	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-4	**Réaction**			15
Résistance aux Dom.				+2				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				12	**Attaque**			12
Observation *				15				
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 1D6)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
Morsure empoisonnée (*mode de contamination :* contact, *Délai d'action :* 1 Tour, *Virulence/Évolution :* 2D6, puis 1 point toutes les 5 minutes pendant 30 minutes, *Effets (seuils) :* paralysie (5). La victime a droit à un Test de Constitution par minute, avec un malus égal au nombre de points d'empoisonnement reçus : en cas de succès, elle réussit à contrer les effets du poison. Au bout de 1D6 heures, le niveau d'empoisonnement baisse d'un point par heure), corps couvert de pointes (n'infligent pas de Dommages, mais il est impossible de toucher la créature à mains nues)								
** La créature peut sentir les vibrations*								

- **Poids :** 1 kg
- **Taille :** 50 cm

Ce parasite est généralement fixé sur les plus grandes créatures de la surface. C'est une grosse larve de la taille d'un avant-bras, qui se nourrit de la chair de ses proies. L'orifice circulaire qui lui sert de gueule est garni de pointes extrêmement tranchantes et résistantes. Sur les créatures de l'extérieur, elle vit en véritable symbiose et n'inflige que des blessures superficielles à son hôte. Utilisée sur un être humain, cette créature immonde dévorera le pauvre infortuné. Elle attaque en bondissant sur une partie dégagée du corps, généralement la gorge (elle doit alors viser la Localisation Tête). Elle sécrète en permanence un puissant poison paralysant Son corps est couvert d'une substance gluante qui empêche de la saisir. Les assassins qui se servent de ces créatures utilisent souvent des gants garnis de pointes pour les manipuler. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce parasite ne transmet aucune maladie.

TERNASETS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	45	25	8	15	16	25	20	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+17	**Réaction**			15
Résistance aux Dom.				-13				
COMPÉTENCES								
Attaque				12	**Analyse empathique**			18
Observation				20				
ATTAQUE								
Griffe, Crocs (contact, Dom. : 2D10+3)								
LOCALISATIONS								
1-7 Bulbe ; **8** Œil ; **9-12** Fleur 1 ; 1**3-16** Fleur 2 ; **17-20** Fleur 3								
SPÉCIAL								
Domination.								

- **Poids :** 900 kg
- **Taille :** 8 mètres

Ces créatures issues des plus noirs abîmes de l'océan ressemblent à d'immenses plantes poussant à partir d'un bulbe. Le bulbe est doté de plusieurs petits tentacules qui permettent à la chose de se déplacer assez lentement. Du bulbe sortent plusieurs pousses, généralement quatre, qui peuvent atteindre 8 mètres de long et 2 mètres de diamètre. L'une des pousses se termine par un œil gigantesque, protégé par une membrane extrêmement résistante (ce n'est donc pas un point faible). Les autres pousses ressemblent à des fleurs. Cependant, les pétales sont de puissantes griffes et le bulbe, une bouche garnie de crocs redoutables.

Les Ternasets n'aiment pas combattre. Ils s'assurent donc les services d'une race d'hommes-poissons, les Félorms (voir plus bas), qui sont leurs esclaves. Les Ternasets sont télépathes et peuvent utiliser une forme particulière de la Force Polaris. C'est une sorte de puissance suggestive qu'ils utilisent pour dominer leurs proies. Les créatures ne peuvent dominer qu'une cible à la fois et celle-ci doit se trouver dans un rayon égal au double de la Volonté des créatures, en kilomètres. La victime doit effectuer un Test de Volonté en opposition avec la Volonté de la créature. Si la victime réussit, les Ternasets ne pourront plus tenter de la contrôler et l'affrontement s'arrête immédiatement. Si les Ternasets réussissent, leur modificateur de réussite réduit la Volonté de l'individu. L'affrontement continue jusqu'à ce que la Volonté de la victime tombe à 0, dans ce cas elle est entièrement dominée. Cette attaque de suggestion n'est absolument pas perceptible. Chaque jour (ou à chaque fois qu'on lui demande de faire quelque chose qui peut la choquer), une victime dominée peut tenter de se libérer de cette emprise mentale en réussissant un Test de Volonté avec un malus de -10.

Ces monstres produisent des sortes de cosses qui mettent des années à parvenir à maturité. Cependant, placées dans un milieu chaud, comme l'intérieur d'une station, elles se développent beaucoup plus rapidement et donnent naissance à une progéniture horrible qui, à terme, deviendra un Ternaset. Les Ternasets se nourrissent des micro-éléments flottant dans l'eau de mer.

L'origine des Ternasets est totalement inconnue. Il semble qu'elles soient des créatures d'un autre âge, dotées d'un immense savoir. Quand elles sont directement menacées, il est fréquent qu'en échange de leur vie elles communiquent, sous forme d'énigmes, des informations particulièrement intéressantes. Elles sont issues des fosses de plus de -20 000 mètres mais peuvent quelquefois s'établir plus près de la surface.

REJETON DES TERNASETS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	20	12	17	15	12	18	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+7	**Réaction**			16
Résistance aux Dom.				-6				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				15	**Attaque**			13
Observation				12				
ATTAQUE								
Morsure (contact, Dom. : 2D10)								
LOCALISATIONS								
1-12 Corps ; **13-14** Tentacule 1 ; **15-16** Tentacule 2 ; **17-18** Tentacule 3 ; **19-20** Tentacule 4. Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.								
SPÉCIAL								
Peut altérer sa forme								

- **Poids :** 250 kg
- **Taille :** 3 m de diamètre

Ces créatures sont les rejetons des Ternasets. Dès leur naissance, elles ne pensent qu'à tuer pour se nourrir de l'énergie psychique de leur proie qui leur permettra, une fois adulte, de maîtriser leur pouvoir de suggestion.

Elles ont une apparence visqueuse et difforme. Un rejeton peut littéralement suinter dans les espaces les plus étroits. Il préfère généralement se déplacer sur les plafonds ou les conduits d'aération des installations, en se servant de ses quatre tentacules. En combat, il attaque avec 3 tentacules. Dès que l'un de ces tentacules a agrippé une proie, la créature tente de l'immobiliser. Si la proie se montre trop résistante, il tente de l'attirer dans sa gueule. Chaque tentacule a 8 en Force, ainsi une victime touchée par 3 tentacules sera attirée par une force de 24. Quand la proie est traînée près du rejeton, ce dernier fait jaillir de son corps une énorme gueule visqueuse pour la dévorer. Si elle est confrontée à trop d'adversaires, la créature se sert de ses tentacules pour fouetter ses ennemis. Les rejetons sont insensibles à la pression et aux gaz.



FÉLORMS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	20	20	15	12	8	15	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+4	**Réaction**			13
Résistance aux Dom.				-5				
COMPÉTENCES								
Athlétisme				20	**Attaque**			12
Furtivité/Dépl. silencieux				12	**Observation**			12
ATTAQUE								
Griffes (contact, Dom. : 2D10)								
LOCALISATIONS								
-								
SPÉCIAL								
-								

- **Poids :** 120 kg
- **Taille :** 2 m

Les Félorms sont des sortes d'hommes-poissons vivant dans les profondeurs des océans. On les rencontre presque exclusivement en compagnie des Ternasets. Ils attaquent sous l'eau grâce à leurs terribles griffes.

<< SCÉNARIO_

ESPIONNAGE INDUSTRIEL_

Ce scénario, une enquête simple sur Équinoxe, peut servir d'introduction à l'univers de **Polaris** ou permettre aux joueurs de découvrir la cité, son ambiance et ses dangers. Il peut être joué par un groupe équilibré entre action et réflexion. La lecture du chapitre consacré à Équinoxe est évidemment nécessaire.

Note : tout ce qui suit est réservé au meneur de jeu.

INTRIGUE

Basée sur Équinoxe, et filiale de la puissante Gladius, la société Kora est spécialisée dans la revente d'armes d'occasion. Elle récupère le matériel obsolète ou défectueux, auprès notamment des Veilleurs et d'autres organisations militaires ou stations alliées, pour le recycler et le remettre en état, avant de le revendre sur le marché de l'occasion. Tout en générant des bénéfices intéressants, Kora est aussi un moyen pour les autorités de contrôler une partie du marché de l'armement.

Tout commence avec la dérive d'un cadre avide de Kora, **Winston Shanter**. Depuis un certain temps, celui-ci détourne à son profit une partie des stocks de pièces détachées pour les revendre à divers groupes de contrebandiers et autres trafiquants. Il est contacté un jour par un nouveau groupe, désireux d'obtenir du matériel. Il s'agit en fait de mercenaires spécialisés dans l'espionnage industriel et la revente de technologies sensibles. Selon vos besoins, ils peuvent être indépendants ou plus directement liés à l'une des grandes factions du monde sous-marin (cette dernière solution ne les rendra que plus dangereux et vous permettra éventuellement de rebondir sur d'autres intrigues). À l'affût des activités des contrebandiers et de divers autres groupes interlopes, ils ont par leur entremise pu approcher Shanter.

Découvrant un nouveau marché juteux, celui-ci débauche à son tour un ingénieur de Gladius : **Arber Valendo**. Amateur de jeu, dépressif et alcoolique, l'ingénieur noyé sous les dettes se montre intéressé par la vente de quelques technologies de systèmes d'armement mineur. Grâce aux accès aux laboratoires dont dispose Valendo et aux manigances illégales de Shanter, plusieurs échanges sont réalisés, contre de grosses sommes d'argent. Les informations échangées sont de plus en plus intéressantes pour les espions qui en demandent d'ailleurs toujours plus. Au départ, Valendo et Shanter se montrent plutôt enjoués : le premier du fait de ses besoins d'argent, le second de son avidité et de quelques rancœurs à l'encontre de ses supérieurs.

Les choses évoluent quand on propose aux deux hommes de livrer des technologies véritablement sensibles, touchant là aux intérêts vitaux de Gladius. Les deux hommes hésitent, puis finalement refusent. Toujours sous couverture et dotés de gros moyens, les mercenaires réagissent vite et rapidement : ils contraignent les deux hommes à continuer, en les menaçant de dénoncer leur trahison et en usant de menaces ou d'intimidations physiques. Contraints et forcés, Shanter et Valendo acceptent de livrer des informations techniques importantes, concernant quelques prototypes d'armes à supercavitation. Les mercenaires sentent toutefois que le petit jeu a trop duré et que leurs menaces ne seront pas toujours efficaces. Le premier à craquer est Shanter, le plus lucide des deux (Valendo s'enfonce dans l'alcoolisme et la toxicomanie). Menaçant à son tour de dénoncer les « agents des puissances étrangères », quoi qu'il lui en coûte, il inquiète le groupe d'espions, qui décident alors de s'en débarrasser.

Shanter est abattu dans un hôtel de la ville, alors qu'il attendait un groupe de contrebandiers à qui il souhaitait demander un peu d'aide pour quitter discrètement Équinoxe (en échange d'une belle somme d'argent). Dans le même temps, Valendo est enlevé : les espions ont encore besoin de lui pour décrypter certains des fichiers informatiques dérobés qui contiennent des plans techniques de grande valeur. Pour le forcer à coopérer, sa sœur est, elle aussi, enlevée.

C'est à ce moment là que les PJ peuvent entrer en scène…

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Il y a plusieurs moyens d'impliquer les PJ dans le scénario :

Ils peuvent faire partie des autorités (les Veilleurs), et se verront alors confier l'enquête officielle sur le meurtre de Shanter. Ils commencent alors sur les lieux du crime.

Ils peuvent travailler pour Kora ou même Gladius, ou être en relation avec ces sociétés pour d'autres affaires. Leur employeur les charge alors d'une enquête discrète sur la disparition soudaine d'un des cadres de Kora, suspecté de malversations. Grâce aux liens unissant Gladius et les Veilleurs, les personnages apprendront le meurtre de leur cible et pourront se rendre sur place juste après les enquêteurs officiels.

Ils peuvent faire partie des contacts de Shanter, attendant une « livraison » depuis plusieurs jours… sous surveillance des Veilleurs ou des agents de Kora/Gladius. Ils seront alors approchés : on leur offrira d'abord de balancer Shanter en acceptant, par exemple, de porter des micros cachés pour espionner la transaction, en échange d'une récompense (après tout, les PJ ne constituent pas une nuisance directe). Puis, après le meurtre de Shanter, on leur proposera de mener une enquête parallèle officieuse, afin de bénéficier de leurs contacts.

Selon l'introduction choisie, il faudra peut-être faire quelques ajustements, mais le déroulement des événements ne devrait pas vraiment changer.

SUR LES LIEUX DU CRIME

Shanter a été abattu dans un hôtel plutôt spacieux, situé au niveau 0 d'Équinoxe. C'est ici que le scénario débute, à proprement parler. Si les PJ ont un statut officiel, ils auront directement accès à l'endroit. Sinon, ils devront faire jouer leurs contacts ou faire intervenir leurs employeurs. Les indices sont plutôt maigres :

- **L'homme a été a été poursuivi dans l'hôtel** par un groupe de tueurs masqués qui ont sorti des pistolets-mitrailleurs de leurs sacs et qui n'ont pas hésiter à tirer malgré la présence de nombreux témoins. L'homme a finalement été abattu dans la salle du bar.
- **D'après les gérants**, la victime était ici depuis trois jours. Enregistré sous une fausse identité (on est pas très regardant ici), il payait comptant et ne sortait jamais.
- **Dans la chambre minuscule**, les PJ peuvent découvrir quelques affaires personnelles dans un gros sac de voyage, un pistolet de calibre moyen, un gilet pare-balles et surtout une grosse somme d'argent dans une mallette fermée par une serrure à code. Il n'y a aucune trace de papiers d'identité.
- **Après identification**, le corps est celui d'un dénommé Winston Shanter, cadre chez Kora.
- **Les tueurs** sont arrivés aussi vite qu'ils sont repartis (ils semblent bien connaître la cité et ont visiblement déclenché un incendies dans une coursive proche afin de couvrir leur opération). Les impacts de balles indiquent qu'ils ont utilisé des armes de gros calibre, avec projectiles perce-blindage. De fait, les dégâts sont assez impressionnants.

CHEZ WINSTON SHANTER

Les quartiers de Shanter cadre sont situés dans les niveaux supérieurs de la cité. Assez grands, ils possèdent tout le confort nécessaire. Le lieu a déjà été fouillé car tout est sans dessus dessous. L'ordinateur personnel du cadre a été détruit. Les voisins

ont bien vu rôder trois hommes « à l'air louche » et entendu du bruit, mais le temps d'appeler la sécurité, les intrus avaient déjà disparus. Si les cambrioleurs ont pu déconnecter le système de sécurité de l'appartement, ils n'ont toutefois pas eu le temps de forcer le coffre-fort du bureau. Après ouverture, on pourra trouver dans celui-ci des papiers et contrats divers, ainsi qu'une simple clé magnétique numérotée.

Voici les pistes que l'ont peut suivre à partir de cela :

- **Les papiers** cachent une seule information importante : un acte de propriété faisant état de l'acquisition par une petite société de sécurité d'un entrepôt dans les niveaux inférieurs de la cité. L'entreprise en question n'existe pas : c'est une société fantôme montée par Shanter.
- **La clé magnétique** est une clé de consigne, dans un établissement du niveau 0 qui offre à chacun la possibilité de garder des objets précieux dans des coffres individuels (et anonymes). À l'intérieur les PJ peuvent trouver une puce de données contenant quelques photos de mauvaise qualité, prises dans un bar apparemment, qui montre un homme aux joues creuses, aux cheveux ébouriffés et au regard hagard, en compagnie d'un autre homme. Le premier est Valendo (un peu difficile à reconnaître), le second est un petit dealer notoire (facile à retrouver, mais qui n'a rien à voir avec l'affaire en cours : Shanter avait cru bon de monter maladroitement ce petit « dossier compromettant » pour tenter d'impliquer Valendo à sa place en cas de coup dur).

L'ENTREPÔT

L'entrepôt est situé dans les niveaux mal famés, sales et sombres d'Équinoxe. Vu de l'extérieur, le lieu semble désert. Les alentours sont même étrangement calmes. En s'approchant un peu, on peut remarquer des traces d'effraction sur les portes. À l'intérieur, on ne peut que constater qu'il y a eu une fusillade récente : relent de gaz lacrymogène, impact de balles, corps gisants au sol, armes encore au poing… Le calibre utilisé peut faire penser aux armes utilisées lors du meurtre de Shanter. Seul un tacticien averti pourra déterminer ce qui s'est vraiment passé ici : des agresseurs armés sont entrés à l'intérieur du bâtiment tandis que d'autres personnes, retranchées à l'intérieur, se sont défendues.

Les PJ en sont là de leurs déductions quand ils entendent du bruit dans l'entrepôt encombré de containers et de machines de manutention. Ils sont alors immédiatement attaqués par des gens placés en embuscade. Leurs assaillants vident leur chargeurs un peu au hasard et crient qu'ils ne se laisseront pas prendre vivants, tout en insultants copieusement les PJ. Ceux-ci devraient vite comprendre qu'ils ont été pris pour le premier groupe d'attaquants.

Une très bonne dose de diplomatie (ou plutôt des adversaires à cours de munitions) permettront aux PJ de mettre la main sur des contrebandiers apeurés, qui se rendent sans opposer de résistance une fois qu'ils comprennent qu'ils ont affaire à la police et non à un groupe de commandos militaires déterminés à les tuer tous…

Voici ce qu'ils ont à dire :

- **Ils étaient effectivement en affaire avec un homme dont la description correspond à celle de Shanter,** à qui ils achetaient des armes et du matériel militaire.
- **Ils ont récemment mis Shanter en contact avec un groupe d'acheteurs** qui ne venaient pas d'Équinoxe (leur apparence, leur ton et leurs attitudes leur faisaient plutôt penser à des militaires ou des mercenaires). Ces gens faisant partie de la nébuleuse de leurs connaissances dans les milieux interlopes, ils n'en savent pas plus sur eux même s'ils pourraient reconnaître les visages de ceux avec qui ils traitaient le plus souvent.
- **Ils viennent tout juste d'essuyer une attaque en règle**, qui visait à les tuer ou à en éliminer un maximum. Les contrebandiers n'ont pas trop compris ce qu'il leur arrivait, vu qu'ils n'ont pas vraiment d'ennemis à l'heure actuelle (mis à part les autorités…). Malgré l'efficacité de leurs assaillants, ils ont pu les tenir en relatif respect grâce à leur stock d'armes et de munitions.
- **Quelques caisses contiennent en effet des armes et des pièces détachées**, qui attendent d'être revendues. Visiblement, les contrebandiers maquillent le matériel avant le transport, en effaçant les numéros de série au laser notamment. Une enquête approfondie du côté de Kora devrait permettre de découvrir les détournements de matériel organisés par Shanter.



Au cours de la discussion, il peut être intéressant de faire débarquer quelques escouades d'assaut des Veilleurs. Alertés à cause de la fusillade, ils ont mis un peu de temps pour s'organiser, mais sont bien décider à réduire au néant toute menace dans l'entrepôt (des contrebandiers – ou des PJ ! – un peu nerveux, oubliant de lâcher leurs armes, pourraient tester en direct la susceptibilité et la précision de leurs tirs…).

LES CONTREBANDIERS (3)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	15	12	13	12	10	14	10
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				-	**Réaction**			12
Modif. de Dom. au contact				+2	**Résistance aux Dom.**			-3

Compétences : Combat armé 12, Armes de poing 12, Fusil/Armes d'épaule 10.

Équipement : dague, pistolet moyen, pistolets-mitrailleurs, gilet en kevlar.

ARBER VALENDO

En enquêtant sur le dealer de Valendo, les PJ peuvent apprendre l'adresse ou les lieux de fréquentation de l'homme. En

se rendant dans ses quartiers (il habite lui aussi dans les niveaux supérieurs), les PJ ne découvriront rien de particulier. Celui-ci semble avoir disparu sans laisser de traces : il ne s'est pas rendu sur son lieu de travail ce matin. S'ils se renseignent un peu auprès des voisins, ils apprendront qu'il n'a que sa sœur **Janessa** comme famille. Celle-ci est agent technique sur les docks d'Équinoxe, mais évidemment, elle n'a pas pris son poste aujourd'hui, tout comme l'un de ses collègues, **Daven**, qui était aussi son petit ami.

Alors que Janessa reste introuvable, Daven se terre chez lui (une cellule minuscule). Il a assisté ce matin à l'enlèvement de sa petite amie et n'ose pas sortir. Les ravisseurs lui ont tiré dessus, et, terrorisé, il n'hésitera pas à vider le chargeur de son arme récupérée au marché noir si quelqu'un vient frapper à sa porte. Une fois calmé, il donnera toutes les informations nécessaires (peu de chose directement utilisables en fait, mis à part qu'ils ont été attaqués par des hommes cagoulé et armés…). Il se rappelle toutefois que Janessa et lui ont été approché plusieurs fois au cours des deux soirées précédentes, passées dans un bar connu. Les gars avaient l'air louches et ont posés des questions indiscrètes à la jeune fille. Heureusement, ils étaient à chaque fois accompagnés d'amis, ce qui a, semble-t-il, fait reculer les types. Il insistera enfin pour qu'on l'escorte auprès du poste de Veilleurs le plus proche, afin qu'il puisse porter plainte.

LA BANDE À DIZLO

Il suffit de faire quelques repérages en compagnie de Daven ou d'un des amis présents ce soir-là pour mettre la main sur un ou deux petits truands, connus pour appartenir à la bande à Dizlo qui, lui, est beaucoup plus dangereux. Ce criminel est l'un des contacts des mercenaires à Équinoxe. Après l'enlèvement de Valendo et de sa sœur, Dizlo a reçu l'ordre de garder Janessa tandis que son frère était emmené ailleurs. Le truand ne sait pas trop quoi faire de la fille, un véritable cadeau empoisonné. Il compte demander une rançon le plus rapidement possible, bien qu'il ne sache pas trop à qui… Il faudra faire jouer ses contacts pour découvrir la planque de Dizlo et de ses hommes (dans les niveaux inférieurs), qui se défendra comme un beau diable avant de tomber. Il peut même négocier sa liberté, en livrant la fille et la planque des mercenaires. De toute façon, une fois capturé ou blessé, il n'hésitera pas à tout révéler, eu guise de vengeance : ses anciens « associés » (dont il ne connaît pas non plus l'origine) se cachent plus loin encore dans les niveaux inférieurs, une zone plutôt dangereuse.

Caractéristiques de Dizlo et de ses hommes : utilisez celles des contrebandiers, plus haut, et mettez en scène autant d'ennemis que de PJ.

LA CACHE DES MERCENAIRES

Il faudra s'enfoncer un peu dans les profondeurs d'Équinoxe pour trouver les mercenaires. Si les PJ ne sont pas familiers avec les lieux, il leur faudra peut-être trouver un guide (et ils tomberont peut-être sur un escroc qui les abandonnera dans une zone particulièrement dangereuse). N'oubliez pas non plus qu'il n'y a pas que des truands qui se cachent ici, mais que les niveaux inférieurs abritent aussi toute une faune animal. N'hésitez pas à transformer la descente en expédition d'exploration, et à faire intervenir quelques chiens de Kraal (page 390) ou d'autres créatures des bas-fonds.

Les mercenaires sont bien là, toutefois, et vendront chèrement leur peau. L'idéal serait de terminer par un combat rude, dans les coursives sombres et inquiétantes des niveaux inférieurs d'Équinoxe. Les mercenaires sont assez expérimentés pour avoir pu installer des détecteurs de mouvements et/ou des pièges, et mèneront un combat d'embuscade sur un territoire qu'ils connaissent bien. Donner l'assaut ne devrait donc pas être une partie de plaisir. Notez que si leur statut le leur permet, les PJ peuvent faire appel aux Veilleurs (ou à une bande de gros bras engagés par Gladius).

Une fois les mercenaires hors d'état de nuire, il est possible de fouiller leur planque. Les PJ trouveront le corps de Valendo, exécuté dès le début du combat. Ils découvriront aussi du matériel informatique et les fichiers volés chez Gladius (il ne s'agit pas forcément de projets ultra secrets, mais ils ont tout de même une certaine valeur).

LES MERCENAIRES

Nombre à moduler en fonction de la puissance des PJ.

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	15	15	16	13	12	17	8

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Chance	-	**Réaction**	14
Modif. de Dom. au contact	+2	**Résistance aux Dom.**	-3

Compétences : Combat armé 13, Armes de poing 13, Fusil/Armes d'épaule 14.

Équipement : dague, pistolet lourds, fusil d'assaut léger, protection en fibre polytitane (complète).

CONCLUSION

Tout cela peut permettre de rebondir sur d'autres aventures. N'oubliez pas que les mercenaires présents sur Équinoxe peuvent très bien ne constituer qu'une partie d'un groupe plus important, ou même être liés à l'une des factions du monde sous-marin. Ces gens-là désireront sans doute à se venger, tandis que les employeurs des PJ peuvent chercher à en savoir plus sur les agissements de ce groupe.

<< ANNEXES_

<< ANNEXE 1 : CRÉATION DE PERSONNAGE_

MODIFICATEUR DE DOM. EN CORPS À CORPS	
FORCE_	**Modificateur**
1-2	-6
3-4	-4
5-6	-2
7-8	-1
9-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

RÉSISTANCE AUX DOMAGES	
FOR+CON_	**Résistance aux Dom.**
2-5	+6
6-9	+4
10-13	+2
14-17	+1
18-21	+0
22-25	-1
26-29	-2
30-33	-3
34-37	-4
38-41	-5
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

RÉSISTANCES NATURELLES	
RÉSULTAT_	**Résistance naturelle**
1-2	+6
3-4	+4
5-6	+2
7-8	+1
9-11	+0
12-13	-1
14-15	-2
16-17	-3
18-19	-4
20-21	-5
Etc.	-1 tous les 2 niveaux

APTITUDE NATURELLE	
ATTRIBUT_	**Aptitude naturelle**
3	-4
4	-3
5	-2
6-7	-1
8-9	0
10-12	1
13-15	2
16-18	3
19-21	4
22-24	5
25	6

POINTS D'ATTRIBUTS AVANT RÉPARTITION DES PC	
AMBIANCE_	**Points d'attributs**
Réaliste	30
Intermédiaire	38
Héroïque	46

COÛT D'AUGMENTATION DES ATTRIBUTS	
NIVEAU VISÉ_	**Coût en Points d'attributs**
8	1
9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8
16	10
17	12
18	14
19	**17**
20	**20**

ACHAT DES POINTS D'ATTRIBUTS	
DÉPENSE_	**Amélioration**
1 PC	+2 points d'Attributs
2 PC	+4 points d'Attributs
3 PC	+6 points d'Attributs
4 PC	+8 points d'Attributs
5 PC	+10 points d'Attributs
6 PC	+12 points d'Attributs
7 PC	+14 points d'Attributs
8 PC	+16 points d'Attributs

CHANCE DE DÉPART	
AMBIANCE_	**Chance de départ**
Réaliste	11
Intermédiaire	13
Héroïque	15

AUGMENTATION DES COMPÉTENCES À LA CRÉATION DE PERSONNAGE	
NIVEAU DE MAÎTRISE VISÉ_	**Coût par niveau**
-3 * à +0	1
+1 à +5	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	5
+13	7
Etc.	+2/niveau

** Dépenser 1 point dans une Compétence notée « X » fait passer le niveau de base de celle-ci à -3.*

TABLE DES MUTATIONS (p. 124)			
1D100_	**Mutation**	**Avantage ***	**Désavantage**
01-06	Adaptation extérieure	3 PC	-
07-10	Amphibie	2 PC	-
11-13	Androgyne	Neutre	Neutre
14-16	Asexué	Neutre	Neutre
17-19	Autofécondation	Neutre	Neutre
20-23	Caractère génétique animal (1D4) : *1. Caractère félin* *2. Caractère canin* *3. Caractère reptilien* *4. Caractère simiesque*	**2 PC**	-
24-25	Contact corrosif	3 PC	-
26-27	Contagion	3 PC	-
28-30	Corne	1 PC	-
31-35	Crocs	1 PC	-
36-40	Difformités légères	-	+1 PC
41-43	Difformités importantes	-	+3 PC
44-46	Empathie	4 PC	-
47-49	Excroissance osseuse rétractable	3 PC	-
50-52	Griffes	2 PC	-
53	Instabilité moléculaire	4 PC	-
54-56	Métamorphe	4 PC	-
57-58	Organe sensoriel manquant (1D6) : *1. Papilles gustatives atrophiées* *2. Nez atrophié* *3. Sens du toucher atrophié* *4. Oreille manquante* *5. Œil manquant* *(6. Relancer)*	 Neutre - - - -	 Neutre +1 PC +1 PC +2 PC +3 PC
59-60	Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré (1D6) : *1. Goût amélioré* *2. Odorat amélioré* *3. Toucher amélioré* *4. Oreille supplémentaire* *5. Œil supplémentaire* *(6. Relancer)*	 Neutre 1 PC 1 PC 2 PC 2 PC	 Neutre - - - -
61	Parasite(s)	1 PC	-
62-66	Peau renforcée	2 PC	-
67	Purulence	-	+ 2 PC
68-70	Queue	1 PC	-
71	Radiation	3 PC	-
72-75	Régénération	2 PC	-
76-80	Résistance naturelle (1D6) : *1. Résistance au feu* *2. Résistance au froid* *3. Résistance aux drogues* *4. Résistance aux maladies* *5. Résistance aux poisons* *6. Résistance aux radiations*	 Neutre 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC 1 PC	 Neutre - - - - -
81-85	Sixième sens	1 PC	-
86-88	Sonar	3 PC	-
89	Squelette renforcé	3 PC	-
90-92	Symbiote(s)	3 PC	-
93-95	Tentacule rétractable	1 PC	-
96-00	Vision nocturne	3 PC	-

** Seulement si la mutation est choisie par le joueur.*

LISTE DES AVANTAGES		
AVANTAGES_	Coût	Page
Allié ou Fournisseur supplémentaire	2 PC	133
Ambidextre (unique)	1 PC	133
Argent supplémentaire	1 PC	133
Bilingue (unique)	1PC	133
Bonne mémoire (unique)	1PC	133
Bons réflexes (unique)	2 PC	133
Carte au trésor	1 à 5 PC	133
Concession	1 à 5 PC	133
Contacts	1 PC	133
Dur à cuire (unique)	2 PC	133
Fausse identité	2 PC	133
Formation	1 PC	133
Homo delphinus (unique)	1 PC	133
Increvable (unique)	1 PC	133
Nerfs d'acier (unique)	1 PC	133
Nyctalope (unique)	2 PC	134
Parts	1 à 4 PC	134
Rente	3 PC	134
Résistance à la douleur (unique)	1 PC	134
Résistance naturelle augmentée (unique)	1 PC	134
Sens développé (unique)	1 ou 2 PC	134
Titre	4 PC	134

LISTE DES DÉSAVANTAGES		
AVANTAGES_	Coût	Page
Allergie légère	+1 PC	134
Allergie sévère	+3 PC	134
Allergie fatale	+6 PC	134
Déséquilibre mental		
• **Cleptomanie**	+2 PC	134
• **Mégalomanie**	+2 PC	134
• **Paranoïa**	+2 PC	134
• **Hallucination**	+2 PC	134
• **Pulsion psychopathe**	+3 PC	134
• **Double personnalité**	+2 PC	134
Ennemi héréditaire	+3 PC	134
Faiblesse naturelle (unique)	+1 PC	134
Froussard (unique)	+1 PC	134
Infirmité	+5 ou +7 PC	134
Lent à réagir (unique)	+2 PC	135
Opposants supplémentaires	+1 PC	135
Petite nature (unique)	+1 PC	135
Peu endurant (unique)	+1 PC	135
Phobie	variable	135
Recherché par une petite communauté	+1 PC	135
Recherché par une nation/faction majeure	+3 PC	135
Secret	+2 à +3 PC	135
Sens diminué (unique)	+1 PC ou +2 PC	135

DISTANCE DE DÉPLACEMENT SOUS L'EAU												
COO/	**Allure**											
Athlétisme	**Lente**			**Moyenne**			**Rapide**			**Max.**		
(ou Hybride)	**Hum**	**TH**	**Hyb**	**Hum**	**TH**	**Hyb**	**Hum**	**TH**	**Hyb**	**Hum**	**TH**	**Hyb**
3-5	0,5	2	3	1	4	6	2	8	12	3	16	24
6-10	1	3	4	2	6	8	4	12	16	6	24	32
11-15	1	4	5	3	8	10	6	16	20	9	32	40
16-20	2	5	6	4	10	12	8	20	24	12	40	48
21-25	3	6	7	5	12	14	10	24	28	15	48	56
26 et +	Allure moyenne /2			+2 m tous les 5 niveau			Allure moyenne x2			Allure moyenne x4		

Hum. : *humains normaux* ; **TH :** *techno-hybrides* ; **Hyb. :** *Hybrides naturels ou géno-hybrides.*

DISTANCE DE DÉPLACEMENT				
COO/	**Allure**			
Athlétisme	**Lente**	**Moyenne**	**Rapide**	**Max.**
3-5	3	6	12	24
6-10	4	8	16	32
11-15	5	10	20	40
16-20	6	12	24	48
21-25	7	14	28	56
26 et +	All. Moy. /2	+2 m tous les 5 niveau	All. Moy. x2	All. Moy. x4

EXO-FROCE ET MODIF. DE DOM. (p. 324)	
EXF_	**Modificateur de dom. (V-)**
50-54	-6
55-59	-4
60-64	-2
65-96	-1
70-74	+0
75-79	+1
80-84	+2
85-89	+3
90-94	+4
95-99	+5
Etc.	+1 tous les 5 niveaux

LISTE DES PROFESSIONS

ARTISAN/ARTISTE p.154

ASSASSIN p.155

Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat/Milicien ou Voleur/Criminel.

BARMAN p.155

CHASSEUR DE PRIMES p.156

Conditions requises : 2 ans d'expérience en tant que Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat, Veilleur ou même… Criminel/Voleur…

CONTREBANDIER p.157

CULTIVATEUR/ÉLEVEUR p.158

DIPLOMATE p.159

Conditions requises : Études supérieures (Droit ou Sciences politiques).

ÉRUDIT/ARCHÉOLOGUE p.159

Conditions requises : Études supérieures (Sciences/Sciences humaines).

ESPION p.160

Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien ou Veilleur.

HYBRIDE DU TRIDENT (MEMBRE DU G.S.I.) p.161

Conditions requises : Être un géno-hybride.

MARCHAND p.162

MARCHAND ITINÉRANT/CONTEUR p.163

MÉDECIN/CHIRURGIEN p.163

Conditions requises : Études supérieures (Médecine).

MERCENAIRE p.164

MINEUR p.165

OFFICIER NAVAL/NAVIGATEUR p.166

Conditions requises :

- *Marine civile :* Études supérieures (École navale) ou 15 année d'expérience en tant que Sous-marinier.
- *Marine militaire :* Études supérieures (École navale).

OFFICIER MILITAIRE p.167

Conditions requises : Études supérieures (École militaire) ou 15 années d'expérience en tant que Soldat/Milicien ou Techno-hybride ou 12 années d'expérience en tant que Soldat d'élite ou Veilleur.

OUVRIER/DOCKER p.168

PILOTE DE CHASSE p.169

Conditions requises : Études supérieures (Sciences).

PIRATE p.170

POLICIER/ENQUÊTEUR p.170

PRÊTRE DU TRIDENT p.171

Cette Profession n'est disponible qu'avec l'accord du MJ.

PROSTITUÉ(E) p.172

SCIENTIFIQUE/INGÉNIEUR p.172

Conditions requises : Études supérieures (Sciences/Sciences humaines ou École d'ingénieur).

SOLDAT/MILICIEN p.173

SOLDAT D'ÉLITE p.174

Conditions requises : 3 ans d'expérience en tant que Soldat/Milicien. De plus, deux des Attributs suivants doivent être au niveau 15 ou plus : Force, Constitution, Volonté.

SOUS-MARINIER p.175

TECHNICIEN/MÉCANICIEN p.176

TECHNO-HYBRIDE p.177

Conditions requises : Être un techno-hybride.

VEILLEUR p.178

VOLEUR/CRIMINEL p.179

TABLE DES REVERS (p. 185)

1D100	Revers
01-20	Incident mineur sans conséquence
21-25	Accident
26-28	Attentat
29-31	Bannissement
32-36	Blessure
37-39	Catastrophe
40-48	Choc psychologique
49-51	Complot
52-54	Contamination/Maladie
55-57	Contrat
58-60	Deuil
61-62	Diffamation
63-64	Enlèvement
65-69	Emprisonnement
70-74	Ennemi
75-79	Ennemi important
80-82	Faute lourde
83-86	Fugitif
87-92	Mauvaise passe
93	Mutilation
94	Pillage
95	Polaris
96	Renvoi
97	Vendetta
98	Trahison
99	Irradiation
100	Relancer ou autre Revers au choix du MJ

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ DES TESTS	
DIFFICULTÉ DE L'ACTION_	**Modificateur de difficulté**
Extrêmement facile	+10
Très facile	+7
Facile	+5
Assez facile	+3
Moyen	+0
Assez difficile	-3
Difficile	-5
Très difficile	-7
Extrêmement difficile	-10
Presque impossible	-13
Surhumain	-15
Héroïque	-20

MARGES & MODIFICATEURS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC				
MARGE_	**Degré de réussite**	**Modificateur de réussite**	**Degré d'echec**	**Modificateur d'échec**
1-2	De justesse	**+0**	De justesse	**+0**
3-4	Correct	**+1**	Médiocre	**-1**
5-6	Assez bon	**+2**	Assez mauvais	**-2**
7-9	Bon	**+3**	Mauvais	**-3**
10-12	Très bon	**+4**	Très mauvais	**-4**
13-14	Excellent	**+5**	Exécrable	**-5**
15-19	Parfait	**+6**	Catastrophique *	**-6**
20-24	Extraordinaire	**+7**		**-7**
25-34	Héroïque	**+8**		**-8**
35+	Légendaire	**+9**		**-9**

* *Risque de Catastrophe*

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

1. SURPRISE (SI NÉCESSAIRE)

Si un ou plusieurs combattants risquent d'être surpris par leurs adversaires (embuscade, attaque soudaine, etc.), ils doivent effectuer un Test de Réaction, pour voir s'il peuvent agir et dans quelle mesure. Les personnages ayant raté leur Test au premier Tour de combat retrouveront leur score d'Initiative normal au Tour suivant. Voir la section **Surprise**.

2. INITIATIVE DE BASE

Chaque joueur détermine l'Initiative de base de son personnage, qui est normalement égale à son niveau de Réaction, sauf bonus ou malus particuliers.

3. DÉCLARATIONS D'INTENTIONS & MODIFICATION DE L'INITIATIVE

Dans l'ordre croissant des niveaux d'Initiative (les plus lents en premiers), chaque joueur, y compris le MJ pour ses propres PNJ, déclare rapidement mais précisément les intentions de son personnage (se déplacer, attaquer, etc.). Si la déclaration du joueur impose une modification de l'Initiative de son personnage, celle-ci prend effet immédiatement. Le nouveau niveau d'Initiative est appelé « niveau actuel », par rapport au niveau de base (celui du début du Tour).

- **Plusieurs Attaques :** un joueur désirant que son personnage accomplisse plus d'une Attaque dans le Tour de combat doit l'annoncer à cette étape. Il place les marqueurs supplémentaires nécessaires sur l'échelle d'Initiative. Voir **Effectuer plusieurs Attaques par Tour**, page 218.
- **Initiatives équivalentes :** si plusieurs personnages peuvent agir à la même phase d'action, et que les Actions ne sont pas considérées comme simultanées, les déclarations d'intention doivent être faites dans l'ordre croissant des Initiatives (les plus lents annoncent leur Action en premier, permettant ainsi aux plus rapides de réagir en conséquence). Voir **Initiatives équivalentes**, page 214.
- **Précipiter son Action (optionnel) :** le joueur peut décider de précipiter l'Action de son personnage. Celui-ci gagne immédiatement un bonus de +3 à son niveau d'Initiative, mais son Action subira un malus à cause de la précipitation. Voir **Précipiter son Action**, page 218.
- **Retarder son Action :** le joueur peut décider de retarder l'Action de son personnage. Celui-ci agira plus tard dans le Tour de Combat, à n'importe quelle phase d'action. Voir **Retarder son Action**, page 218.
- **Préparation :** certaines Actions demandent une Préparation, c'est-à-dire un geste, un mouvement qui va la retarder (par exemple sortir une arme ou viser). Voir **Préparations**, page 216.
- **Choix d'un Mode de combat (combat au contact seulement) :** à cette étape, le joueur peut également choisir (ou modifier) un Mode de combat pour son personnage. Voir la règle optionnelle des **Modes de combat**, page 223.
- **Modifications de l'Initiative :** certains événements peuvent modifier l'Initiative du personnage. Le nouveau score d'Initiative est appelé « score actuel » (par opposition au score de base, celui du début du Tour).

3. RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les Actions déclarées sont alors résolues dans l'ordre décroissant des niveaux d'Initiative (les plus rapides en premier), à leur phase d'action respective. Ainsi, le personnage ayant le plus haut score d'Initiative peut agir dès la première phase d'action. Les joueurs effectuent alors chacun à leur tour les Tests nécessaires (les Tests d'attaque, par exemple), puis le MJ décrit l'Action et son résultat. Plus la marge de réussite (ou d'échec) est importante, et plus la description devra être spectaculaire (avec la complicité du MJ, un joueur expérimenté peut même décrire lui-même l'Action de son personnage !). Les effets de l'Action (les blessures infligées par exemple, et tous les problèmes qu'elles posent !) sont applicables immédiatement.

4. FATIGUE (SI NÉCESSAIRE ; RÈGLES AVANCÉES SEULEMENT)

Si le MJ utilise les règles avancées de Fatigue, tous les personnages impliqués dans le combat effectuent leur Test de résistance à la Fatigue.

5. FIN DU TOUR OU FIN DU COMBAT

Une fois que tous les personnages ont effectué leurs Actions, on recommence à l'**étape 2** (Initiative) ou on met fin au combat si nécessaire.

CATASTROPHES EN COMBAT

Obtenir une Catastrophe en combat n'est jamais une bonne nouvelle. Voici quelques exemples de conséquences possibles, en plus de l'échec de l'action, pour pimenter un peu la situation (lancez 1D10 et n'hésitez pas à adapter selon la situation) :

1. **Maladresse :** le personnage perd toutes ses actions pendant le Tour suivant.
2. **Arme inutilisable :** l'arme tombe au sol (armes blanches), s'enraye (armes à feu), ou se casse (armes de mauvaise qualité, mais aussi cordes d'arcs ou d'arbalète). Le personnage peut aussi perdre son bouclier. ***Note :*** réparer une arme à feu enrayée est une Action complexe qui prend 3 Tours de combat, et qui nécessite un Test réussi avec la Compétence d'arme correspondante.
3. **Mauvaise cible :** le personnage touche une autre cible que celle qu'il visait (la plus proche, qu'il s'agisse d'un allié ou d'un ennemi).
4. **Oups ! :** le personnage s'inflige lui-même des dommages (armes blanches).
5. **Position désavantageuse :** le personnage s'expose un peu trop ; tous ses adversaires ont un bonus de +5 pour le toucher.
6. **Confusion :** le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions pendant 2 Tours de combat.
7. **Boum ! :** surcharge, explosion d'une batterie ou d'une munition (endommageant peut-être l'arme au passage).
8. **Panne d'un système.**
9. **Mon œil ! :** le personnage ne voit plus rien pendant 1 Tour, pour une raison ou pour une autre (sang ou sueur dans les yeux, insecte dans l'œil, etc.).
10. **Déséquilibre :** le personnage trébuche ou se prend les pieds dans un obstacle au sol et tombe.

MODE DE COMBAT (p. 223)	
MODE UTILISÉ_	**Effets**
Normal	Aucun
Défensif	Retarder son action (prochaine attaque adverse) ; +3 test opp. contre adversaire. Pas d'attaque possible.
Retraite	Retarder son action (prochaine attaque adverse) ; Possibilité de céder du terrain obligatoire (sinon, voire mode défensif) ; +5 test opp. contre adversaire. Pas d'attaque possible.
Offensif	+3 tests d'attaque ; -5 tests d'opp. si attaqué.
Charge	Action exclusive ; +3 tests d'attaque et de dommages ; -7 tests d'opp. si attaqué ; Distance de la cible : 3 m minimum ; Déplacement court gratuit (pas de perte d'Init.) ;

COMBATTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES (COMBAT AU CONTACT)	
NOMBRE D'ADVERSAIRES_	**Malus**
2	**-5**
3	**-7**
4	**-10**

MODIFICATEURS D'INITIATIVE	
PRÉPARATION_	**Modif. Init.**
Dégainer une arme (prêt à dégainer)	-3
Dégainer une arme (pas prêt à dégainer)	-5
Saisir un objet à portée de main	-3
Saisir un objet à quelques pas de là	-5 à -10
Venir au corps à corps pour saisir son adversaire (voir **Lutte**, dans **Arts martiaux**, page 225).	-3
Prononcer une phrase courte, donner des ordres brefs	-3
Observer le combat	1 information par tranche de 5 pts d'Init.
Tenter de repérer un objet, une arme, une personne, un endroit, etc.	1 Test d'*Observation* par tranche de 5 pts d'Init.
Utiliser un mécanisme simple (par exemple actionner un interrupteur, ouvrir une porte)	-3 à -5
Changer le mode de tir d'une arme à feu	-3
Tirer depuis une couverture	-3 à -5
DÉPLACEMENT	
S'accroupir/Se redresser	-3
Déplacement court	-3
Se jeter à terre, plonger	-5
Se relever	-10
PRÉCIPITATION	
Effets : +3 à l'Init. et -5 aux Tests d'action	

MODIFICATEURS DE SITUATION (COMBAT AU CONTACT)	
SITUATION_	**Mod.**
Être attaqué par le côté (ou par-dessus/dessous, en combat sous-marin notamment)	-3
Être attaqué alors qu'on est au sol	-5
Être attaqué dans une position désavantageuse (ne pas avoir assez de place pour bouger à son aise ou utiliser une arme de grande taille dans un endroit confiné, par exemple)	-3 à -5
Attaque depuis une position avantageuse (position surélevée, protection, etc.)	+3
Utiliser sa main non directrice	-5
Combattre sur un terrain instable ou en équilibre	Les actions limitées par niveau en *Acrobatie/Équilibre*
Combattre avec une mauvaise luminosité	-3 à -5

MALUS DUS AU DÉPLACEMENT (ACTIONS COMBINÉES)				
TYPE D'ACTION_	**Allure**			
	Lente	**Moyenne**	**Rapide**	**Max.**
Précision	-3	-5	-7	Action impossible
Équilibre	+0	-5	-10	Action impossible
Furtivité	+0	-5	-10	Action impossible
Vigilance	+0	-3	-5	-7

MODIFICATEURS DE PORTÉE (COMBAT À DISTANCE)	
DISTANCE_	**Modificateur**
Bout portant	+5
Courte portée	+0
Moyenne portée	-5
Longue portée	-10
Portée extrême	-15

MODIFICATEURS DE TAILLE DE LA CIBLE (COMBAT À DISTANCE)	
TAILLE DE LA CIBLE_	**Modificateur**
Minuscule (environ 30 cm)	-10
Très petite (environ 50 cm)	-5
Petite (environ 1 m)	-3
Moyenne (taille humaine)	+0
Grande (environ 3 m)	+3
Très grande (environ 5 m)	+5
Énorme (environ 7 m)	+10
Gigantesque (10 m et +)	+15

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES (COMBAT À DISTANCE)	
SITUATION_	**Modif.**
Cible en déplacement :	
• à l'Allure moyenne	-3
• à l'Allure rapide	-5
• à l'Allure maximale	-7
Tireur en déplacement :	
• à l'Allure lente	-3
• à l'Allure moyenne	-5
• à l'Allure rapide	-7
• à l'Allure maximale	Tir impossible
Cible bénéficiant d'une couverture :	
• partielle (50% du corps)	-3
• importante (75% du corps)	-5
Obscurité (ou vision obscurcie par de la fumée, des gazs, etc.) :	
• légère	-3
• importante	-5
• totale	Tir impossible*
* *sauf tir en aveugle (voir plus bas)*	
Viser une localisation précise :	
• Corps	-3
• Jambe	-5
• Tête/Bras	-7
• Un endreoit spécifique du corps (épaule, ventre, mains, genou, etc.)	-7 à -10

MODES DE TIR (p. 227-228)	
COUP PAR COUP_	**Effets**
Tir simple	**1 tirée :** aucune malus au test de tir
Tir à répétition	**2 balles tirées :** +1 au test de tir **3 balles tirées :** +2 au test de tir **4 balles tirées :** +3 au test de tir **7 balles tirées :** +4 au test de tir **ou** +3 au test et +3 aux dommages (courte portée seulement) **10 balles tirées :** +5 au test de tir **ou** +4 au test et +3 aux dommages (courte portéeseulement) **ou** + 3 au test et +6 aux dommages (courte portée seulement)
Tir visé	+1 au test de tir pour chaque tranche de -2 à l'Initiative (maximum +5)
TIR AUTO_	**Effets**
Rafale courte	**3 balles tirées :** +3 au test ou +5 aux dommages (courte portée seulement)
Rafale longue	**5 à 20 balles tirées :** chaque tranche de 5 balles donne +2 au test et de +2 aux dommages (courte portée seulement)
Rafale longue (sur plusieurs adversaires)	**5 à 20 balles tirées :** Chaque tranche de 5 balles permet de faire 3 mètres (test pour chaque cible : +0 courte portée et -5 portée moyenne)

TABLEAU DE LOCALISATION DES DOMMAGES			
1D20	**Distance**	**Contact (OPTIONNEL)**	**1D20**
1	Tête	Tête	**1**
2			**2**
3	Corps		**3**
4			**4**
5		Corps	**5**
6			**6**
7			**7**
8			**8**
9	Bras droit		**9**
10			**10**
11		Bras droit	**11**
12	Bras gauche		**12**
13			**13**
14		Bras gauche	**14**
15	Jambe droite		**15**
16			**16**
17		Jambe droite	**17**
18	Jambe gauche		**18**
19		Jambe gauche	**19**
20			**20**

COMPTEUR DE FATIGUE (p. 250)																	
Normal			**Légèrement fatigué (-3)**			**Fatigué (-5)**			**Très fatigué (-7)**			**Épuisé (-10)**			**À bout de force (-10)**		
+0	**-5**	**-10**	**+0**	**-5**	**-10**	**+0**	**-5**	**-10**	**+0**	**-5**	**-10**	**+0**	**-5**	**-10**	Choc **-5**	Choc **-10**	Choc **-15**

EFFETS DES BLESSURES

BLESSURES LÉGÈRES

Malus aux Tests : -1 (**Aggravation :** Suractivité).

Contusions, petites coupures, brûlures au premier degré peu étendues.

BLESSURES MOYENNES

Malus aux Tests : -3 (**Aggravation :** Infection, Suractivité)

Muscles froissés, entorses légères, coupures assez profondes n'ayant toutefois pas touché de vaisseaux sanguins importants, brûlures au second degré (ou au premier degré, étendues)…

BLESSURES GRAVES

Malus aux Tests : -5 (**Aggravation :** Infection, Suractivité)

Effets : Jambes : déplacement à l'Allure moyenne maximum. **Corps :** déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus). **Tête :** déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5).

Muscles ou tendons déchirés, entorses ou luxations graves, os fêlés, coupures profondes ayant atteint un vaisseau sanguin d'importance moyenne, brûlures étendues au second degré…

- **Séquelles** (Tête seulement)

BLESSURES CRITIQUES

Malus aux Tests : -10. (**Aggravation :** Infection, Suractivité)
Effets : Bras : déplacement à l'Allure moyenne maximum, Test de Choc nécessaire (aucun malus). **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (aucun malus). **Corps :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5). **Tête :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10).
Fractures, arrachements ligamentaires graves, éclats d'os ayant perforé un organe ou un vaisseau sanguin important, blessures profondes avec hémorragie importante, brûlures étendues au troisième degré, organe (non vital) endommagé…

- **Stabilisation nécessaire**
- **Séquelles**

BLESSURES MORTELLES

Malus aux Tests : non applicable (pas d'action)

Effets : Bras : déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -5). **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (malus -5). **Corps :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10). **Tête :** déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -15).
Fractures ouvertes, plaies extrêmement profondes et étendues, hémorragies importantes, brûlures au troisième degré sur l'ensemble du corps, organe vital gravement touché (cœur, poumons, cerveau)…

- **Stabilisation nécessaire !** Mort imminente !
- **Séquelles**

MORT SUBITE

Corps déchiqueté, tête tranchée, poumons, cœur ou cerveau détruit… à ce niveau de blessures, aucun espoir n'est plus permis. Le personnage meurt sur le coup.

MEMBRE DÉTRUIT

Malus aux Tests : non applicable (pas d'action)
Effets : Bras : déplacement à l'Allure lente maximum, Test de Choc nécessaire (malus : -10). **Jambes :** déplacement impossible, Test de Choc nécessaire (malus -10).
Le membre en question est arraché ou irrémédiablement détruit (le personnage sera paralysé et ne retrouvera plus l'usage de ce membre). Le personnage ne meurt pas tout de suite…

- **Stabilisation nécessaire !** Mort imminente !
- **Séquelles**

ÉTOURDISSEMENT, INCONSCIENCE ET CATASTROPHES (p. 237)

BLESSURE REÇUE_	Localisation	Étourdissement	Inconscience	Catastrophe
Grave	Tête	2 TC *	2 minutes	1D6 minutes
	Corps	1 TC	1 minute	1 minute
Critique	Tête	3D6 TC	3D6 minutes	Coma léger
	Corps	2D6 TC	2D6 minutes	3D6 minutes
	Bras/Jambes	1D6 TC	1D6 minutes	2D6 minutes
Mortelle	Tête	3D6 minutes	Coma léger **	Coma profond **
	Corps	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire **
	Bras/Jambes	1D6 minutes	2D6 minutes	Stabilisation nécessaire
Membre détruit	Bras/Jambes	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire

* *Tour de combat* ** *Spécial, voir page 237*

DURÉE DE GUÉRISON ET SOINS NÉCESSAIRES (p. 238)

BLESSURES_	Durée de guérison	Guérison naturelle ?	Soins nécessaires	Difficulté	Soins constants ?
Blessures légères	1 jour	Oui	Aucune	-	Non
Blessures moyennes	3 jours	Oui	*Médecine* ou Premiers soins	+5	Non
Blessures graves	1 semaine	Oui	*Médecine* ou *Premiers soins*	+3	Non
Blessures critiques	3 semaines	Non	*Médecine*	+0	Oui
Blessures mortelles	5 semaines	Non	*Chirugie* + *Médecine*	*Bras/Jambe :* -3 *Corps :* -5 *Tête :* -7	Oui
Membres détruits	3 semaines	Non	*Chirugie* + *Médecine*	-3	Oui

LISTE DES POUVOIRS POLARIS	
POUVOIR_	Page
Altération temporelle	255
Attaque psychique	255
Barrière de force	256
Barrière moléculaire	256
Barrière psychique	256
Bête du flux	256
Brouillage	256
Cauchemar	256
Champ de force	256
Champ moléculaire	257
Champ psychique	257
Contrôle mental	257
Dague psychique	257
Déchirure du flux	257
Désintégration moléculaire	258
Déstructuration	258
Disruption moléculaire	258
Foudre	259
Guérison psychique	259
Guérison moléculaire	259
Lames d'énergie	259
Lames psychiques	259
Mangeur d'esprit	259
Masse de destruction	260
Modification de la masse	260
Modification de la pression	260
Modification de la température	260
Oblitération psychique	260
Ondes de choc	260
Ondes de choc psychiques	261
Onde Polaris	261
Pacification/Furie	261
Passage	261
Perturbation de la réalité	261
Prescience	262
Prison mentale	262
Pulsion électromagnétique	262
Régénération moléculaire	262
Sensibilité psychique	263
Siphon d'énergie	263
Sonscan	263
Sphère de gravité	263
Sphère de répulsion organique	263
Sphère temporelle	264
Sphère de terreur	264
Télékinésie	264
Téléportation	264
Tempête du flux	264
Tourbillon	264
Tourbillon de mort	265
Vortex psychique	265
Vortex physique	265

INCIDENTS POLARIS

Un « incident Polaris » est la conséquence d'une libération involontaire ou mal contrôlée de la Force Polaris. Si cela se produit, le joueur doit lancer 1D100 et consulter la liste suivante. Plus le nombre obtenu est grand, plus les effets seront dévastateurs…

- **01-03. Altération de la température :** la température grimpe ou baisse de 10 degrés, pendant 1D6 Tours de combat.
- **04-06. Altération mineure de la gravité :** la gravité est légèrement altérée. Les gens se sentent plus lourds ou plus légers et les objets les plus légers (plume) flottent ou (gobelet en plastique) sont légèrement écrasés. Tous les personnages subissent un malus de -3 à leurs actions pendant 1D6 Tours de combat.
- **07-09. Altération mineure de la pression :** la pression est légèrement augmentée ou diminuée pendant 1D6 Tours de combat. Tous les personnages – sauf les hybrides, les mutants amphibies et les individus en armures de plongée – doivent réussir un Test de Volonté ou être dérangés par le phénomène (-3 aux actions pendant 3 Tours de combat).
- **10-12. Bruits :** des bruits mystérieux résonnent tout autour du personnage pendant 1D6 Tours, altérant les communications et les sons entendus.
- **13-15. Démangeaisons :** les gens sont pris de démangeaisons soudaines (malus de -3 aux actions pendant 1D6 Tours).
- **16-18. Choc structurel mineur :** la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit quelques dommages (des canalisations se mettent à fuir, des parois se fissurent, les vitres explosent, certains éléments internes se fragilisent, etc.). Il faudra réparer pour que le problème ne s'aggrave pas.
- **19-21. Illuminations :** la luminosité augmente inexplicablement.
- **22-24. Onde de choc mineure :** l'atmosphère est parcourue d'une onde de choc de faible intensité, infligeant 1D10 points de dommages aux personnages.
- **25-27. Pannes mineures :** des appareils sans importance tombent en panne, les armes à feu s'enrayent momentanément (1D6 Tours de combat).
- **28-30. Perturbation mineure de la réalité :** la réalité est très légèrement déformée. Les droites ne sont plus tout à fait droites, les courbes sont accentuées, les distances sont légèrement altérées (ce qui entraîne une pénalité de -5 aux actions)
- **31-33. Pourrissement :** la nourriture pourrit et l'eau croupit.
- **34-36. Saignements :** le personnage et les gens qui l'entourent se mettent à saigner du nez, des oreilles ou des yeux (effet déstabilisant et inquiétant, qui entraîne un malus de -3 aux actions pendant 3 Tours de combat).
- **37-39. Courant d'air :** toute la zone est parcourue par un souffle d'air glacé (assez puissant pour infliger un malus de -3 aux actions pendant 1D4 Tours de combat).
- **40-42. Tremblement de structure mineur :** la structure vibre légèrement comme sous l'effet d'un très léger tremblement de terre.
- **43-45. Choc Polaris mineur :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit un malus de -5 à son Test de Choc.
- **46-48. Électricité :** de petits arcs électriques courent sur les surfaces métalliques, infligeant 1D10 points de dégâts à tous les personnages présents.
- **49-51. Vertiges :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de vertiges, et ne peut pas agir pendant 1 Tour de combat.
- **52-54. Tremblements :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris d'un léger trem-

blement (pénalité de -3 à toutes ses actions pendant 1D6 Tours de combat).

- **55-56. Altération majeure de la température :** la température augmente ou baisse de 20 degrés, pendant 1D4 Tours de Combat.
- **57-58. Altération majeure de la gravité :** la gravité est fortement augmentée ou diminuée. Les personnages subissent un malus de -5 à leurs actions, et leur vitesse de déplacement est divisée par deux. Autour d'eux, des objets se mettent à voler ou sont écrasés.
- **59-60. Altération majeure de la pression :** la pression est fortement augmentée ou diminuée pendant 1D4 Tours de combat. Tous les personnages – sauf les hybrides, les mutants amphibies et les individus en armures de plongée – subissent un malus de -5 à leurs actions, ainsi que 2D10 points de dommages physiques (localisés dans le Corps), à cause des dégâts occasionnés par la pression à leurs organes internes.
- **61-62. Désorientation :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est totalement désorienté, et ne peut pas agir pendant 1D4 Tours de combat.
- **64-65. Bruits assourdissants :** des bruits assourdissants résonnent dans la zone, empêchant toute communication pendant 1D6 Tours de combat.
- **66-67. Décharge électrique :** toutes les surfaces métalliques dans la zone sont parcourues d'électricité. Tous ceux qui se trouvent dessus et qui ne sont pas isolés subissent 2D10 points de Dommages physiques.
- **68-69. Blessures :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit 2D10 points de Dommages physiques. Ceux qui l'entourent subissent l'effet « 34-36. Saignements ».
- **70-71. Illumination aveuglante :** une lumière aveuglante inonde la zone, inflige un malus de -5 pour toute action nécessitant la vue.
- **72-73. Choc Polaris majeur :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris subit un malus de -10 à son Test de Choc.
- **74-75. Hurlement strident :** un hurlement strident brise toutes les structures fragiles (verres, cadrans, etc.). Tous les êtres vivants présents ne peuvent rien faire d'autre que se boucher les oreilles pendant 1 Tour de combat.
- **76-77. Tremblements incontrôlables :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de violents tremblements (pénalité de -5 à toutes ses actions).
- **78-79. Pannes majeures :** des appareils importants tombent en panne. Les armes à feu s'enrayent et doivent être réparées par un Test réussi d'Intelligence.
- **80-81. Onde de choc majeure :** l'atmosphère est parcourue par une grosse onde de choc, infligeant 2D10 points de dommages aux personnages.
- **82-83. Perturbation majeure de la réalité :** la réalité est déformée. Les droites ne sont plus droites, les courbes sont accentuées, les distances sont altérées (malus de -7 à toutes les actions pendant 1D6 Tours de combat).
- **84-85. Choc structurel majeur :** la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit d'importants dommages (les canalisations explosent, les parois se brisent ou se déforment, certains éléments internes sont détruits, etc.). Il faut impérativement réparer au plus vite, sinon la structure elle-même est en danger.
- **86-87. Souffle majeur :** un vent fort souffle dans toute la zone, infligeant un malus de -5 aux actions pendant 1D6 Tours de combat. Tous les objets assez légers volent dans la zone.
- **88-89. Spasme :** le personnage à l'origine de la libération de la Force Polaris est pris de violents spasmes (pénalité d'1d10 à toutes ses actions.
- **90-99. Libération accidentelle d'un pouvoir :** un pouvoir de la Force Polaris se déclenche aléatoirement. Faites un tirage sur la table de libération accidentelle (plus bas). Le pouvoir touche indistinctement alliés et ennemis, et sa « marge de réussite » est tout simplement égale à la marge d'échec du personnage (le modificateur d'échec augmente les effets de chacun des paramètres du pouvoir : zone d'effet, dommages, etc.).
- **100 et +. Déclenchement d'un phénomène exceptionnel :** l'échec du personnage provoque l'apparition d'un phénomène extrêmement étrange et dangereux (selon les mêmes modalités que pour l'événement « 90-99. Libération accidentelle »). Relancez 1D10 pour en déterminer la nature :
  - **1.** Déchirure du flux
  - **2.** Désintégration moléculaire
  - **3.** Oblitération psychique
  - **4-7.** Onde Polaris
  - **8.** Tempête de flux
  - **9.** Vortex psychique
  - **10.** Vortex physique

TABLE DE LIBÉRATION ACCIDENTELLE DES POUVOIRS

Lancez 1D100 :

01-02	Altération temporelle
03-04	Attaque psychique
05-06	Barrière de force
07-08	Barrière moléculaire
09-10	Barrière psychique
11-13	Bête du flux
14-15	Brouillage
16-17	Cauchemar
18-19	Champ de force
20-21	Champ moléculaire
22-23	Champ psychique
24-25	Contrôle mental
26-27	Dague psychique
28-29	Déstructuration
30-31	Disruption moléculaire
32-33	Foudre
34-35	Guérison psychique
36-37	Guérison moléculaire
38-40	Lames d'énergie
41-43	Lames psychiques
44-45	Mangeur d'esprit
46-47	Masse de destruction
48-49	Modification de la masse
50-51	Modification de la pression
52-53	Modification de la température
54-55	Ondes de choc
56-57	Ondes de choc psychiques
58-59	Pacification/Excitation
60-62	Passage
63-65	Perturbation de la réalité
66-67	Prescience
68-70	Prison mentale
71-73	Pulsion électromagnétique
74-76	Régénération moléculaire
77-78	Sensibilité psychique
79-80	Siphon d'énergie
81-82	Sonscan
83-84	Sphère de gravité
85-86	Sphère de répulsion organique
87-88	Sphère temporelle
89-90	Sphère de terreur
91-92	Télékinésie
93-94	Téléportation
95-96	Tourbillon
97-98	Tourbillon de mort
99-100	Relancez 1D100 deux fois pour déterminer deux effets simultanés (ignorez ce résultat).

OUTILLAGE (p. 277)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Câbles *Classic +*	-	200	20 (20)	0,5 kg	II	Fibra Plus
Câbles *Plasti +*	-	4 000	10 (15)	1 kg	III	Fibra Plus
Corde *Cale*	-	120	20 (10)	1,8 kg	II	Fibra Plus
Corde *Cale II*	-	900	5 (1)	0,001 kg	III	Fibra Plus
Extincteur *EIU*	-	200	10 (5)	20 kg	II	Solutions Incendies
Grappin *Mk 4*	-	750	20 (20)	0,5 kg	II	Fibra Plus
Grappin magnétique *Rhaz*	-	4 500	15 (15)	1 kg	III	Electro-Tech
Laboratoire portable : *Labo* (modèle NT II)	+2	4 800	5 (10)	8 kg	II	Cortex
Lance-grappin *Piton*	-	600	10 (5)	2 kg	II	Lasburry
Trousses à outils : Tr. mécanique (NT I)	+0	1 000	20 (20)	6 kg	I	Méca Plus
Trousses à outils : Tr. électronique (NT I)	+0	2 000	20 (20)	2 kg	I	Méca Plus

COMMUNICATION (p. 278)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Caméra *Triton 245*	-	300	15 (10)	1,4 kg	II	Visual Dream
Caméra Disque	-	20	15 (10)	0,1 kg	II	Visual Dream
Capteurs d'ondes *Cyclope*	12	9 000	5 (10)	9 kg	III	Enigma
Communicateur : *Global 12* (surface)	-	4 200	20 (20)	0,1 kg	II	Global Com
Communicateur : *ComDive 100* (sous-marin)	-	1 000	20 (20)	0,1 kg	III	ComDive
Crypteur de données *Sybar*	6	21 000	1 (10)	1 kg	III	Enigma
Décodeur *Clyss*	4	12 000	1 (10)	1 kg	III	Enigma

SÉCURITÉ (p. 279)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Brise-codes *PickLock*	15	8 000	5 (20)	0,5 kg	III	Enigma
Capsule d'encre *Poulpe II*	-	600	15 (10)	1 kg	II	Squid
Capsule d'encre *Kraken II* (anti-sonar)	-	6 000	10 (5)	1 kg	II	Squid
Détecteurs de mouvements *AshVS* (portée 20 m)	5	18 000	5 (10)	1 kg	II	Trinicom
Menottes *Securit*	-	600	5 (20)	0,1 kg	I	Ragnar
Vêtements de camouflage intelligent	-	9 000	-5 (1)	-	IV	-
Combinaison thermonile	-	18 000	-5 (1)	1 kg	IV	-
Manteau thermo-optique	-	48 000	-5 (1)	1,5 kg	V	-
Scans *Securit 200*	15	12 000	-10 (5)	1 kg	III	Gladius
Système d'inhibition *Coria XV*	-	28 000	-10 (1)	0,5 kg	III	Gladius
Faux documents						
Port d'arme*	Variable	1 000/niv	1 (10)	0,1 kg	II	-
Permis divers	Variable	1 000/niv	1 (15)	0,1 kg	II	-
Documents administratifs	Variable	500/niv.	1 (20)	0,1 kg	II	-
ID	Variable	4 000/niv.	1 (10)	0,1 kg	II	-
Armes légères uniquement						
Matériel pour faux						
Port d'arme	-	8 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
Permis divers	-	4 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
Documents administratifs	-	2 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-
ID	-	12 000*	-10 (10)	0,2 kg	II	-

** Pour du matériel de base. En payant plus cher, on peut obtenir du meilleur matériel qui donne des bonus au Test de* **Falsification**.

ÉQUIPEMENT ÉLECTRONIQUE (p. 282)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Analyseur *Molle Mk II*	12	1 200	15 (15)	-	II	Menta
Analyseur environnemental *Seryon P250*	-	6 700	10 (5)	1,5 kg	III	Seryon
Brouilleurs *Nexor IV* (communications)*	6	6 000	-5 (1)	9 kg	III	Menta
Brouilleurs *Epyton* (sonar passif)	6	9 000	10 (15)	8 kg	III	Menta
Brouilleurs *Arénéa* (sonar actif)	6	9 000	10 (15)	8 kg	III	Menta
Brouilleurs *Falcom* (infrasons)**	6	12 000	-5 (10)	7 kg	III	Menta
Générateur de zone	-	2 000/niv.* (niv.max 10)	5 (10)	3 kg	IV	Pixia
Lunette	-	200	15 (15)	0,1 kg	III	Omnia
Jumelles	-	1 200	15 (15)	0,8 kg	III	Omnia
Visière	-	2 600	5 (10)	0,1 kg	III	Omnia
Omni-scan *Scan OU*	-	6 000	5 (1)	2 kg	III	Omnia
Radar portable *Oural*	-	1 800	5 (5)	2 kg	II	Menta
Rayon T *Mendel Alpha*	-	68 000	-10 (-5)	89 kg	IV	Mendel
Sonscan actif portable *Crysta*	-	400	20 (20)	2 kg	II	Menta
Sonscan passif portable *Lero*	-	600	20 (20)	2 kg	II	Menta
Sonscan actif/passif portable *Pelock II*	-	1 600	10 (5)	3 kg	II	Menta
Visière 360° *Neokrian*	-	27 000	-10 (1)	0,2 kg	IV	Omnia

** Appareil militaire ne pouvant guère être acquis qu'au marché noir.*

*** Notez qu'un brouilleur d'infrason affecte les Foreurs, qui subissent une pénalité pour communiquer. De plus, ces créatures ainsi que tout individu utilisant une arme à infrason subissent une pénalité de -1 par niveau du brouillage à tous leurs Tests d'attaque.*

SURVIE (p. 284)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Balise de détresse portable *Umar 57*	-	450	20 (5)	2 kg	II	Electro-Tech
Chaufferette *Pyrus*	-	100	20 (25)	0,1 kg	II	Thermo-Tech
Extracteur d'oxygène Membrane	-	600	1 (5)	0,5 kg	III	Respira
Extracteur d'oxygène autonome*	-	9 000	1 (5)	4,5 kg	III	Respira
** Ajouter 1kg et 1 000 sols de batterie par heure supplémentaire.*						
Oxygénateur de secours : Respirateur *Onyx*	-	800	5 (5)	0,1 kg	III	Onyx
Purificateurs d'eau *AquaV54*	-	28 000	1 (10)	18 kg	II	Aqua Prime
• Filtre (pour 1 semaine)	-	2 000	5 (10)	1 kg	II	Aqua Prime
Rations de survie *A27*	-	20	20 (20)	1 kg	II	Cultura
Rations de survie *A39*	-	60	20 (20)	1 kg	II	Cultura
Masque à gaz	-	1 200	10 (15)	0,5 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	60	10 (15)	0,1 kg	II	Imunon Ind.
Masque respirateur	-	3 600	10 (15)	1 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	180	10 (15)	0,2 kg	II	Imunon Ind.
Respirateur lourd	-	9 000	5 (10)	3 kg	II	Imunon Ind.
• Cartouche	-	500	5 (10)	4 kg	II	Imunon Ind.
Système respiratoire de plongée (Kit de plongée)	-	160	20 (20)	20 kg	II	Explora

VIE QUOTIDIENNE (p. 285)						
MODÈLE_	**Pénalité**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Hyper-fluide	-4	1000/heure d'utilisation	0 (5)	-	IV	Aeris
Néo-fluide	-10	200/heure d'utilisation	10 (15)	-	III	Multiples
Mélange	-	100/heure d'utilisation	20 (20)	-	I ou II	Aeris et d'autres
Oxygène	-	100/heure d'utilisation	10 (10)	-	I	Multiples
Gourde/flasque	-	120	20/20	0,1 kg	I	Calvin
Lampe torche *Flash*	-	180	20 (20)	0,2 kg	II	Artitech
Lampe torche *Flash II*	-	360	20 (20)	0,3 kg	II	Artitech
Lampe torche *Prys*	-	100	20 (20)	0,1 kg	II	Artitech
Projecteur portable *Light*	-	5 000	20 (10)	3 kg	II	Artitech
Générateur de lumière *Feu Follet*	-	2 000	20 (5)	1 kg	III	Artitech
Tiges lumineuses *Luon*		20	15 (20)	0,01 kg	II	Artitech
Sac sous-marin *Ventura*	-	400	20 (5)	2 kg	I	Ventura
Vêtement isotherme	-	500	10 (10)	-	II	Thermo-Tech

TRAITEMENTS, PATCHS ET PRODUITS PHARMACEUTIQUES (p. 288)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Accélérateur métabolique *Boost A*	CON +5	1 200	10 (20)	-	II	Pharmazonia
Altérateurs biologiques *AlteraO*	-	7 000	1 (10)	-	IV	Génotopia
Anti-rad	-	80	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Boosters métaboliques *Hermia*	COO+3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques *Hercia*	FOR +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques *Protia*	INT +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Boosters métaboliques *Animia*	ADA +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Drogues Régé+	-	7 500	5 (10)	-	III	Palia (République du Corail)
Drogues SurRégé+	-	18 500	1 (5)	-	IV	Palia (République du Corail)
Écran cérébral *Demia*	VOL +3	6 000	5 (10)	-	III	Principia
Patch stabilisant *Corzone*	+10	1 000	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Patch anti-infection *Fulstar*	+10	800	10 (15)	0,1 kg	III	Cortex
Patch anti-poison universel *Onydrine 4*	-	2 500	15 (10)	0,1 kg	III	Xen (Amazonia)
Patch anti-poison spécifique Série *Mélsa*	-	1 800	5 (1)	0,1 kg	III	Xen (Amazonia)
Traitements contre les maladies (Divers)	1 à 30	250/niveau	10 (20)	0,5 kg	III	Divers
Intra-sondes Nano Op	+5	48 000	-10 (1)	-	IV	Cortex
Nano-sondes Nano Alpha	*	280 000	-10 (-10)	-	IV	Futura
Nano-sondes Nano E	**	650 000	-10 (-10)	-	V	Nano-Tech
Nano-sondes Nano Optima	***	1 000 000	-10 (-10)	-	VI	Cortex
Nano-sondes Nano-cardiaque	-	1 480 000	-10 (-10)	-	IV	Cortex

* **Chirurgie** *7, +2 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 2 niveaux.*

** **Chirurgie** *10, +4 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 3 niveaux.*

*** **Chirurgie** *13, +6 à tous les Tests de soins, Résistance aux poisons et maladies améliorée de 4 niveaux.*

LOCATION DE MATÉRIEL (COÛTS)

Le montant de la caution est indiqué entre parenthèses.

- **Armure exo non armée :** 100 à 1 000/jour (100 à 1 000).
- **Véhicule de surface :** 100 à 1 000/jour (1000 à 10 000).
- **Véhicule sous-marin :** 100 à 1 000/jour (1 000 à 10 000).
- **Véhicule amphibie :** 100 à 1000/jour (1 000 à 10 000).
- **Atelier :** 500/jour/niveau (5 000).
- **Hangar équipé :** 1 000 à 6 000/jour/niveau (10 000 à 100 000).
- **Hangar non équipé :** 1 000 à 6 000/ mois (10 000 à 100 000).
- **Laboratoire :** 1 000 à 6 000/jour/niveau (10 000 à 100 000).

LOCATION DES STATIONS D'ARRIMAGE

Le premier tarif est un tarif public, dans des établissements directement gérés par les Veilleurs. Le second tarif est celui appliqué par les compagnies privées.

- **Armure de plongée exo-A à 1 :** 20 par h. / 200 à 600 par j.
- **Armure non armée exo-2 à 4 :** 30 par h. / 400 à 800 par j.
- **Armure non armée exo-5 à Om. :** 40 par h. / 500 à 1 200 par j.
- **Petit véhicule (scooter) :** 20 par h. / 200 à 600 par j.
- **Petit navire de transport :** 30 par h. / 400 à 800 par j.
- **Chasseur (ou équivalent) :** 40 par h. / 500 à 1 200 par j.
- **Escorteur (max 200 t) :** 100 par h. / 800 à 1600 par j.
- **Escorteur (max 400 t) :** 200 par h./ 1000 à 2200 par j.
- **Escorteur (max 800 t) :** 400 par h. / 1800 à 2600 par j.
- **Escorteur (max 1 200 t) :** 1 000 par h. / 4800 à 7 200 par j.
- **Navire jusqu'à 5 000 t :** 2 000 par h./ 8000 à 14000 par j.
- **Navire jusqu'à 10 000 t :** 3 000 par h. / 10000 à 18 000 par j.
- **Navire jusqu'à 20 000 t :** 6 000 par h. / 18000 à 22 000 par j.
- **Navire jusqu'à 50 000 t :** 14 000 par h. / 32000 à 40 000 par j.
- **Navire jusqu'à 100 000 t :** 20 000 par h. / 48000 à 66 000 par j.
- **Navire jusqu'à 160 000 t :** 40 000 par h. / 80000 à 98 000 par j.
- **Hangars de Gladius (navires jusqu'à 800 000 t) :** 50 000 par h.
- **Remorqueurs* :** 1 à 6 sols la tonne (minimum 1 000 sols).

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

LOGEMENT (COÛTS)

- **Tubes* (spécial) :** 20 à 40 sols la nuit.
- **Hôtel médiocre (4m²) :** 40 à 60 sols par jour.
- **Hôtel commun (8m²) :** 80 à 140 sols par jour.
- **Hôtel de luxe (16m²) :** 400 à 800 sols par jour.
- **Hôtel de prestige (40 m²) :** 1 000 à 4 000 sols par jour.
- **Hôtel de l'élite (100m²) :** 10 000 à 50 000 sols par jour.
- **Chambre commune (1 lit) :** 20 sols la nuit.
- **Escaliers (loi du plus fort) :** 5 sols la nuit.
- **Ruelles/coursives (loi du plus fort) :** généralement gratuit (taxe spéciale « services de sécurité » : 1 sol la nuit).
- **Quartier individuel, petit (4 m²) :** 2 000 à 4 000 sols par mois.
- **Quartier indiv., moyen (16m²) :** 8 000 à 16 000 sols par mois.
- **Quartier indiv., luxe (30 m²) :** 20 000 à 40 000 sols par mois.

** les gens sont logés dans des tubes de 80 cm à 1 m 20 de diamètre, longs de 2 m 50.*

ALIMENTS ET BOISSONS (COÛTS)

QUELQUES PLATS TYPIQUES :

- **Ailerons de requin :** 250 à 600 sols le plat (environ 250 g).
- **Biscottes de céréales naturelles :** 180 à 600 sols les 100 g.
- **Biscottes de céréales synthétiques :** 0,5 à 2 sols pour 100 g.
- **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.
- **Brochettes d'hippocampe :** 300 à 400 sols le plat (environ 180 g).
- **Café naturel :** 200 à 500 sols pour 100 g.
- **Café synthétique :** 10 à 30 sol le kg.
- **Champignons des abysses :** 300 à 500 sols le plat (environ 100 g).
- **Chocolat naturel :** 5 à 10 sols pour 100 g.
- **Chocolat synthétique :** 0,5 à 2 sols pour 100 g.
- **Confiture d'anémones :** 50 à 90 sols pour 250 g.
- **Divers crustacés (crabes, crevettes, homards, etc.) :** 50 à 120 sols pour 200 g.
- **Filet de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort) :** 2 800 sols le steak de 250 g.
- **Filet de poisson :** 30 à 400 sols selon le poisson (pour 200 g).
- **Filet de tortue de mer :** 80 à 140 sols le filet de 200 g.
- **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 g.
- **Légumes synthétiques :** 10 à 40 sols les 250 g.
- **Molaï (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 g.
- **Pieuvre :** 90 à 150 sols le plat (environ 180 g).
- **Salade de Riftias :** 50 à 70 sols la salade (environ 150 g).
- **Sel :** 40 à 50 sols les 100 g.
- **Steak d'oursin-harpon :** 40 à 90 sols pour 150 g.
- **Sucre de fucus :** 30 à 80 sols le kg.
- **Sucre naturel :** 360 à 500 sols les 100 g.
- **Sucre synthétique :** 1 à 3 sols le kg.
- **Viande reconstituée* :** 40 à 80 sols le kg.
- **Viande synthétique :** 160 à 280 sols le steak de 250 g.
- **Viande véritable :** 800 sols pour 100 g.

** 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.*

QUELQUES BOISSONS COURANTES :

- **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'anémone :** 2 à 5 sols les 25cl.
- **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.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES ET BIOLOGIQUES (p. 291)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Améliorations *Ours*	FOR+1	84 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Couguar*	COO+1	64 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Aigle*	PER+1	88 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Guépard*	ADA+1	82 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Orque*	INT+1	136 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Requin*	VOL+1	40 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Améliorations *Méduse*	PRE+1	49 000	-5 (5)	-	IV	Cortex
Communicateur *Lister Om*		10 000	20 (15)		III	Cortex
Cortex cérébral informatique *Cortex Ultra*	Génération V	250 000	-10 (-5)	-	V	Cortex
Traitement génétique de synthèse hormonale	FOR +1	850 000	-	-	III	Cortex
Implants d'interface Neural A	10	9 000	10 (1)	-	IV	Cortex
Implants d'interface Neuro A	10	9 000	10 (1)	-	IV	Cortex
Masque mimétique	12	36 000	-5 (-5)	--	IV	Cortex
Masque externe		12 000	-5 (-5)		IV	Umbra
Plaques subdermales *Crabe*	1 à 5	voir texte	10 (15)	-	III	Cortex
Proto-main	-	28 000	-10 (-5)	-	V	Xen
Sonar *SonCom*	**7***	12 000	1 (-5)	-	IV	Cortex

** Niveau de l'analyseur (voir **Équipement électronique**).*

Remplacement artificiel :	**Attribut concerné**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
• Yeux	Perception (vue)	1 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Oreilles	Perception (ouïe)	500/niv	5 (10)	-	III	Divers
• Bras	Force[1]	700/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Main	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Jambe	Force[2]	800/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Pied	-	4 500	5 (10)	-	III	Divers
• Cœur	Constitution[3]	5 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Poumon	Souffle	3 000/niv.	5 (10)	-	III	Divers
• Rein	Constitution[4]	1 200/niv.	5 (10)	-	III	Divers

[1] *Uniquement pour les actions reposant sur la force des bras et du torse (cela concerne aussi le Modificateur de dommages au corps à corps).*
[2] *Uniquement pour les actions reposant sur la force des jambes et des hanches : course, saut, coups de pieds (dans ce cas cela influe sur le Modificateur de dommages au corps à corps), etc. Il faut remplacer les deux jambes pour en bénéficier.*
[3] *Uniquement pour la résistance à l'effort et à la fatigue.*
[4] *Uniquement pour la résistance aux poisons (la Résistance naturelle correspondante est modifiée en conséquence).*

Remplacement organique :	**Attribut concerné**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
• Yeux	-	8 000	5 (10)	-	III	Divers
• Oreilles	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Bras	-	6 000	5 (10)	-	III	Divers
• Main	-	4 000	5 (10)	-	III	Divers
• Jambe	-	7 000	5 (10)	-	III	Divers
• Pied	-	4 500	5 (10)	-	III	Divers
• Cœur	-	10 000	5 (10)	-	III	Divers
• Poumon	-	5 000	5 (10)	-	III	Divers
• Rein	-	2 000	5 (10)	-	III	Divers

APPAREILS MÉDICAUX (p. 290)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Bloc opératoire portable *Survia*	+3	96 000	1 (5)	30 kg	III	Cardia Industries
Caisson TRX	-	45 000	-5 (1)	20 kg	II	Cardia industrie
Caisson hyperbare portable (et sous-marin) *Stase II*	-	14 500	-5 (1)	100 kg	III	Cardia Industries
Cuve de soins *Cuve Mod IV*	-	950 000	-10 (-5)	375 kg	III	GladTech
Sonde d'état mentale *ScanCeb*	12	28 000	-5 (5)	0,8 kg	III	Cortex
Système personnel de surveillance organique *Nichrome*	12	8 000	5 (1)	0,2 kg	III	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits *First Aid*	-	600	20 (15)	1 kg	II	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits *Chiria T*	-	1 800	20 (5)	3 kg	II	Cortex
Trousses médicales d'urgence et medkits *Medi 1 000* **(medkit)**	+3	11 000	10 (15)	5 kg	III	Cortex

ARMES DE CONTACT (p. 294)									
MODÈLE_	**Dom.**	**Choc**	**FOR**	**Ini.**	**All.**	**Coût**	**Charge (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Mains nues	1D6	-	-	-	-	-	-	-	-
Bâton de combat	1D10	+1D6	10	-	+2	600	-	20 (20)	I
Bâton Ordonnateurs	1D10/ 2D10*	+1D6/+7*	10	-	+2	80 000	40 (2 000)	-10 (-5)	VI
Batte *Dicta*	1D10+2	+1D10	13	-2	+1	200	-	20 (20)	I
Canne de combat	1D10	+1D6	10	-	+1	150	-	20 (20)	I
Chalumeau	2D10 (+2/Tr)	-	10	-	-	1 400	1h de gaz (150)	15 (15)	I
Couteau *Congre*	1D10	-	-	-	-	120	-	20 (20)	I
Dague *Shark*	1D10+2	-	-	-	-	200	-	15 (20)	I
Dague moléc. *Pulsar*	1D10+3	-	-	-	-	1 000	30 (600)	5 (10)	III
Dague neurale *Brain*	-	+3D10	-	-	-	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Dague thermique	1D10+3 (+1/Tr)	-	-	-	-	4 000	1 heure (400)	5 (10)	III
Découpe carlingue *Scianor***	2D10+3 (+3/Tr)	-	15	-5	+1	4 000	1 heure (200)	10 (10)	II
Électro-fouet	1D10+3	+1D10	-	-	+3	16 000	30 (1 000)	1 (5)	II
Épée/sabre *Capitan*	2D10+2	-	13	-2	+2	600	-	15 (20)	I
Foreuse *Clyss***	4D10 (+2/Tr)	-	15	-5	+1	9 000	1 heure (200)	20 (20)	II
Gant choc	1D6	+1D10+2	-	-	-	9 000	30 (900)	1 (5)	II
Gant énergétique	1D10	+1D6	-	-	-	9 000	1 heure (900)	1 (5)	II
Gant magma	1D10+2	-	-	-	-	10 000	1 heure (900)	-5 (1)	II
Griffe de combat	1D10+1	-	-	-	-	1 200	-	10 (15)	I
Hache	2D10+3	+1D6	13	-2	+1	500	-	10 (15)	I
Hache lourde	3D10+3	+1D6	15	-3	+1	800	-	5 (10)	I
Lance	2D10+3	-	13	-	+3	300	-	1 (5)	I
Lance thermique *Solar*	3D10	-	13	-	+3	4 000	1 heure (400)	5 (10)	II
Masse	3D10	+1D10	15	-3	+1	600	-	10 (15)	I
Matraque	1D10	-	10	-	+1	250	-	20 (20)	II
Matraque *Mao*	1D10	+2D10	10	-	+1	4 000	40 (400)	10 (15)	II
Perforateur	1D10+2	-	-	-	-	2 000	20 (200)	10 (15)	II
Poing américain	1D6+2	-	-	-	-	100	-	20 (20)	I
Sabre à 2 mains	3D10	-	15	-2	+1	900	-	10 (15)	I
Torche de forage *Hydra***	5D10	-	15	-7	+1	15 000	1 heure (1 500)	5 (5)	III

** Dommages normaux/Dommages avec champ électrique (consomme 1 charge)*

*** En combat de mêlée, il faut utiliser la Compétence* **Armes lourdes (contact)**. *Ces armes nécessitent l'utilisation d'un trépied ou d'un harnais équipé d'un système hydraulique supportant une grande partie du poids de l'arme. Sans ce dispositif, le niveau de Force minimum requis doit être augmenté de 3 points, le malus à l'Initiative de 2 points, et le niveau de la Compétence est divisé par deux…*

ARMES DE TRAIT (p. 297)									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Arbalète *Leysur IV*	3D10+2	3/10/20/40 (70)	-	-3	CC	1 800	6 (100)	15 (20)	II
Arc *Ibram Flexi*	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-3	CC	900	1 (20)	15 (20)	II
ARMES DE JET (p. 297)									
Shuriken	1D6+2	1/2/5/10 (20)	-	-3	CC	50	-	10 (15)	I
Boomerang	1D10	2/5/10/20 (40)	-	-3	CC	350	-	10 (15)	I
Couteau de lancer	1D10	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	60	-	20 (20)	I
Dague de lancer	1D10+1	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	200	-	15 (20)	I
Dard	1D6+1	1/2/4/7 (15)	-	-3	CC	10	-	20 (20)	I
Hache de lancer	2D10+3	1/2/4/7 (15)	10	-3	CC	500	-	15 (20)	I
Javelot	3D10	2/5/10/20 (40)	10	-3	CC	300	-	5 (10)	I
Trident	3D10+3	2/4/7/15 (30)	13	-3	CC	900	-	-5 (1)	I
Disque tranchant (normal)	1D6+2	2/4/7/15 (30)	-	-3	CC	150	-	15 (20)	I
Disque à fragmentation	1D6+2	2/4/7/15 (30)	-	-3	CC	600	-	-5 (5)	III
Disque-drone	2D10+3	2/4/7/15 (30)	-	-	CC	1 400	-	-5 (1)	III
« Disque fou »	1D6+2*	*Spécial*	-	-	CC	1 000	-	-10 (1)	IV
Disque à énergie	1D10	2/4/7/15 (30)	-	-	CC	600	-	-5 (5)	IV

** Recharge requise.*

ARMES À FEU (p. 298)									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Armes de poing et pistolets-mitrailleurs									
Mini-pistolet	2D10	2/5/10/20 (30)	-	-	CC	900	6 (40)	15 (20)	II
Pistolet léger	2D10+3	3/7/15/30 (50)	10	-	CC	1 000	12 (80)	15 (20)	II
Pistolet moyen	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 500	15 (100)	15 (20)	II
Pistolet lourd	4D10	3/7/15/30 (50)	15	-	CC	2 000	15 (150)	15 (20)	II
Pist.-mitrailleur léger	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC/ RC/RL	2 000	15 (100)	15 (20)	II
Pist.-mitrailleur lourd	3D10+3	3/7/20/40 (60)	15	-	RC/RL	2 500	35 (120)	10 (15)	II
Pistolet indétectable	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	3 500	12 (100)	5 (10)	II
Fusils, fusils d'assaut et mitrailleuses légères									
Fusil	4D10	10/50/100/200 (300)	10	-3	CC	2 200	30 (100)	15 (20)	II
Fusil à pompe	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 600	10 (100)	20 (20)	II
Fusil d'assaut léger	4D10	10/50/100/200 (300)	13	-3	CC/ RC/RL	3 500	35 (280)	5 (10)	II
Fusil d'assaut lourd	4D10+3	10/50/100/200 (300)	15	-3	CC/ RC/RL	4 000	35 (300)	1 (5)	II
Mitrailleuse légère*	4D10+3	20/100/200/400 (800)	15	-5	RL	6 500	100* (800)	-5 (1)	II
***** *Approvisionnement par bandes.*									
Armes de précision									
Nérid 650	4D10	40/150/300/600 (1000)	13	-	CC	7 400	10 (600)	5 (10)	II
Sniper NZC	4D10+3	50/200/400/800 (1200)	13	-	CC	12 000	10 (900)	5 (10)	II
Cougar	4D10	50/200/400/800 (1200)	15	-	CC	19 000	10 (1100)	1 (5)	II
Sniper AV	5D10	70/300/600/1200 (1800)	15	-	CC	12 000	7 (1200)	1 (5)	II

ARMES LOURDES (p. 300)									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Mitrailleuse lourde	5D10	40/150/300/600 (1000)	13*	-	RL	17 000	80 (1000)**	5 (10)	II
Canon d'assaut	6D10	50/200/400/800 (1200)	13*	-	CC	30 000	10 (2 500)	-5 (1)	II
Mitrailleuse *Gatling*	4D10+3	20/100/200/400 (800)	13*	-	RL	32 000	100 (2 000)	-5 (1)	II
** Si l'arme est utilisée sans trépied, la FOR minimum est de 20.*									
*** Approvisionnement par bandes ou par casiers spéciaux.*									
MHCT légère	5D10+3	10/50/100/200 (300)	15	-	CC***	17 000	4 (1 200)*	-5 (1)	II
MHCT poste de tir	6D10	20/100/200/400 (800)	-	-	CC***	57 000	spécial (5000)	-5 (1)	II
**** Même si plusieurs balles sont tirées, le tir est assimilé à du coup par coup.*									
MODÈLE_	**Taille des torpilles**		**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**		**DIS (M. noir)**	**NT**
Lanceurs de torpilles									
***Kelvin IV* (individuel)**	1		13	-7	CC	2 000		10 (15)	II
***Ourso* (individuel)**	2		13	-7	CC	3 000		10 (15)	II
***Éperon* (individuel)**	2		13	-7	CC	2 200		10 (15)	II
Lanceurs de missiles anti-véhicules portables									
Stellar II	1 à 5		13	-7	CC	3 000		1 (5)	II
Molle AV	6 à 10		-	-	CC	6 000		1 (5)	II

ARMES SOUS-MARINES À PROJECTILES (p. 302)									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Arme à dards de poing légère	3D10	1/2/5/10 (20)*	-	-	CC	2 000	30 (100)	10 (15)	II
Arme à dards de poing lourde	4D10	2/5/10/20 (30)*	10	-	CC	6 000	20 (300)	10 (15)	II
Fusil d'assaut à dards	4D10+3	3/7/15/30 (40)*	13	-3	CC	8 000	30 (400)	10 (15)	II
Lance-harpon mini	2D10	1/2/4/7 (15)**	-	-	CC	400	1 (15)	15 (20)	II
Lance-h. mini double	2D10	1/2/4/7 (15)**	-	-	CC	600	3 (45)	15 (20)	II
Lance-harpon moyen	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	500	1 (10)	15 (20)	II
Lance-h. à répétition	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	900	2 (20)	15 (20)	II
Lance-harpon lourd	4D10	1/2/5/10 (20)**	13	-	CC	2 500	1 (60)	15 (20)	II
Lance-h. lourd à répétition	4D10	1/2/5/10 (20)**	13	-	CC	3 200	2 (120)	15 (20)	II
Lanceur de poignet	3D10	1/2/5/10 (20)**	-	-3	CC	3 500	12 (2 500)	-5 (1)	III
** À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées.*									
*** À l'air libre, toutes les portées peuvent être doublées.*									

ARMES SOUS-MARINES À SUPERCAVITATION (p. 303)									
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Arme de poing légère	3D10	5/10/20/40 (80)*	-	-	CC	900	30 (250)	5 (10)	III
Arme de poing lourde	4D10	7/20/40/80 (120)*	10	-	CC	2 000	20 (800)	1 (5)	III
Fusil d'assaut	4D10+3	7/20/50/100 (150)*	13	-3	CC/ RC/RL	9 000	30 (1200)	1 (5)	III
Mini-canon	6D10	7/20/30/50 (100)*	15	-3	CC	38 000	12 (1200)	-5 (1)	III
Gatling SC	4D10+3	3/7/15/30 (50)*	15	-3	RL	24 000	40 (8000)	-5 (1)	III
** À l'air libre, toutes les portées peuvent être triplées.*									

ARMES ÉTOURDISSANTES ET SONIQUES (p. 304)										
MODÈLE_	**Dom.**	**Choc**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Canon à infrasons	Spécial	Spécial	10/50/100/200 (300)	-	-	RL**	19 000	40 Trs (500)	-5 (1)	IV
Canon sonique	3D10	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	8 000	40 (400)	1 (5)	III
Disrupteur neural	-	-	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	8 000	8 (800)	-10 (-5)	III
Fusil choc	-	+3D10	5/10/20/40 (80)	-	-	CC	2 600	10 (160)	10 (15)	II
Pistolet choc	-	+2D10	3/7/15/30 (40)	-	-	CC	1 500	6 (120)	15 (20)	II
Fusil sonique incap.	-	+2D10+2	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	3 000	20 (300)	5 (10)	III
Fusil sonique d'attaque	1D10+3	+1D10	7/20/30/50 (100)	-	-	CC	3 000	10 (300)	5 (10)	III
Gén. d'onde de choc	1D10	+2D10	7/20/50/100 (150)	-		CC	16 000	60 (600)	1 (5)	IV
Modulateur sonique	1D6+1	+1D6	ZE* 10 m	-	-	-	6 000	60 Tours (400)	5 (10)	III
Sonar d'attaque	-	Spécial	ZE* 10 m	-	-	CC	7 000	60 (300)	10 (15)	III
Sonar d'attaque directionnel	-	Spécial	100	-	-	CC	5 600	60 (300)	10 (15)	III

** Zone d'effet.*

*** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.*

LANCEURS (p. 306)								
MODÈLE_	**Dom.**	**Portée**	**FOR**	**Ini.**	**Mode de tir**	**Coût**	**Mun. (Coût)**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Lance-flammes	2D10*	3/7/15/30 (40)	10	-	RL**	8 000	12 (240)	5 (10)	IV
Lance-grenades	-	10/50/100/200 (300)	10	-	CC	6 000	1 (variable)	10 (15)	II
Lance-capsules	-	1/2/5/10 (20)	-	-	CC	1 500	12 (variable)	10 (15)	II
Lance-filet	-	3/7/15/30 (40)	10	-	CC	800	2 (200)	10 (15)	II
Lance-disques	1D6+2	5/10/20/40 (80)	10	-	CC	750	12 (2 000)	10 (15)	II
Vaporisateur de gaz	-	1/2/5/10 (20)	10	-	CC	800	20 (variable)	10 (15)	II

** Sur 1D3 Localisations.*

*** Il ne s'agit pas vraiment d'une « rafale », mais plutôt d'une mise en œuvre continue de l'arme pendant un ou plusieurs Tours de combat. Cette action est exclusive.*

ACCESSOIRES POUR ARMES (p. 306)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Analyseur tactique individuel : *A.T.I Alpha*	8	48 000	-10 (-5)	5 kg	IV	OmniTech (Rep. du Corail)
Mémoire de cibles *Mémo*	15	30 000	5 (10)	1 kg	III	Trinicom
Mémoire de cibles : Bloc afficheur de données	-	900	5 (10)	0,5 kg	III	Trinicom
Poignée d'identification	-	12 000	5 (5)	-	III	Trinicom
Projecteur de mouvement	15	22 000	-5 (5)	0,5 kg	IV	Premia Industries
Silencieux	-	1000 x nbr de dés de dommages*	15 (20)	Variable	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Lunette de visée	1 à 10	1 000 x (nivxniv)	15 (20)	0,1 kg/niv.	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Calculateur laser	-	1 500	10 (15)	0,3 kg	II	Trinicom
Systèmes d'aide à la visée : Visée laser	-	2 500	5 (15)	0,5 kg	II	Trinicom
Système de tir assisté : Implant palmaire	+1	5 000	1 (5)	-	III	New Dynamic
Système de tir assisté : Visière *Onarck P*	+2	6 000	1 (5)	0,3 kg	III	New Dynamic
Système de tir assisté : Visière *Vanguard*	+3	12 600	1 (5)	0,3 kg	III	New Dynamic
Système réactif autonome : *R.N.T. Jaguar 400*	12	9 600	5 (10)	1,5 kg	II	Trinicom

** Exemple : 3 000 sols pour 3D10.*

GRENADES & CAPSULES (p. 308)					
MODÈLE_	**Dom.**	**Choc**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Grenade à fragmentation	5D10	-	500	10 (20)	II
Grenade à concussion	5D10	-	500	10 (20)	II
Grenade fumigène	-	-	220	10 (20)	II
Grenade à gaz	Variable	Variable	330	10 (20)	II
Grenade incendiaire	5D10+3	-	850	10 (20)	II
Grenade étourdissante	-	-	620	10 (20)	II
Grenade assommante	1D6	+2D10	300	10 (20)	II
Grenade à neuro-charge	-		1 100	10 (-5)	III
Grenade sonique	5D10	+1D10	750	-5 (1)	III
Grenade à énergie	6D10	-	950	10 (-5)	IV
Capsule napalm	2D10	-	80	5 (10)	II
Capsule gaz	Variable	Variable	120	5 (10)	II
Capsule fumigène	-	-	110	5 (10)	II
Capsule explosive	1D10	-	90	5 (10)	II
Capsule acide	1D10/Tour	-	180	5 (10)	II

EXPLOSIFS (p. 310)						
MODÈLE_	**Niv./Bonus**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**Poids**	**NT**	**Fabricant**
Pack explosif	-	2 000/niveau	1 (10)	-	II	-
Charge de démolition *Ultra 10*	-	1 000/niveau	1 (5)	-	II	-
Détonateurs : Acide	-	600	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Chaleur	-	500	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Chimique	-	800	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Contact	-	100	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Faisceau	-	600	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Horlogerie	-	100	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Lumière	-	900	-5 (5)	-	II	-
Détonateurs : Onde	-	400	1 (10)	-	II	-
Détonateurs : Vibration	-	500	-5 (5)	-	II	-
Kit de démolition	-	800	10 (15)	2 kg	II	-



ARMURES SIMPLES & BOUCLIERS (p. 312)								
MODÈLE_	**Protection**	**Choc***	**Localisations**	**Catégorie**	**FOR**	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Vêtements épais	3	-	Variable	A ou B	-	-	-	-
Vêtement moléculaire	3	-	Variable	-	-	2 000	5 (10)	III
Protection en cuir : Gilet Complète (ou manteau)	3	-	C C/B/J	A ou B	-	50 150	20 (20)	I
Protection matelassée : Gilet Complète	5	7	C C/B/J	D	-	800 2 400	20 (20)	II
Protection en cuir renforcé : Gilet Complète (ou manteau)	5	-	C C/B/J	A ou B	-	150 450	20 (20)	II
Protection en cuir moléculaire : Gilet Complète (ou manteau)	7	-	C C/B/J	A ou B	-	3 000 9 000	15 (20)	III
Robe des Ordonnateurs	10	2	C/B/J	-	-	28 000	-5 (1)	III
Protection *Spider* : Gilet Complète (ou manteau)	10	3	C C/B/J	A ou B	-	950 2 800	5 (10)	III
Protection en kevlar : Gilet Complète (avec casque)	13	4	C T/C/B/J	C	10	4 500 14 000	10 (15)	II
Protection en fibres polytitane : Gilet Complète (avec casque)	16	5	C T/C/B/J	C** D	10	6 600 20 000	1 (5)	III
Armure de sécurité *Alpha*	17	6	T/C/B/J	D	13	23 000	5 (10)	II
Armure de sécurité *Bêta*	20	8	T/C/B/J	D	15	27 000	1 (5)	II
Armure de sécurité *Oméga*	23	10	T/C/B/J	D	15	35 000	-5 (1)	III
Armure à champ moléculaire	1 à 15	3	T/C/B/J	-	-	10 000/niv.	-5 (1)	V
Armure hydratante	5	-	T/C/B/J	C	-	1 200	10 (15)	II
Armure de plongée hybride légère	10	-	T/C/B/J	C	-	10 000	5 (10)	III
Boucliers • Petit	10				10	200	5 (10)	II
Boucliers • Moyen	10				13	600	5 (10)	II
Boucliers • Grand* **	15				15	2 000	10 (15)	II

* Protection contre les Dommages additionnels de Choc.

** Impose un malus supplémentaire d'encombrement de -1 (pour un total de -5 donc).

*** Par exemple les boucliers anti-émeute utilisés par les forces de sécurité.

CHAMPS DE FORCE PORTATIFS (p. 315)			
MODÈLE_	**Coût**	**DIS (M. noir)**	**NT**
Champ *Oméga*	50 000/niv.*	-5 (1)	V
Champ *Méklon*	80 000/niv.*	-5 (1)	V
Champs d'énergie *Optia 200P*	35 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ d'interdiction défensif	10 000/niv.*	1 (5)	V
Champ d'interdiction offensif	15 000/niv.*	1 (5)	V
Champ d'interdiction passif	20 000/niv.*	1 (5)	V
Champ pacificateur	25 000/niv.*	1 (5)	V

CHAMPS DE FORCE PORTATIFS (SUITE)			
Champ thermique défensif	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Champ thermique offensif	10 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ de froid offensif	10 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ anti-radiation	5 000/niv.*	10 (15)	IV
Champ anti-choc	5 000/niv.*	1 (5)	IV
Champ anti-explosion	5 000/niv.*	5 (10)	IV
Champ de perturbation visuelle	15 000	1 (5)	IV
Champ anti-perception	18 000/niv.*	-10 (-5)	V
Champ bouclier	Spécial	5 (10)	V
Analyseur de champ	3 000/niv.*	-5 (1)	IV

** Niveau 25 maximum.*

CRÉATURE :

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		**Réaction**	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES			

COMPTEUR D'INITIATIVE								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	+	

ATTAQUE

LOCALISATIONS

SPÉCIAL

CRÉATURE :

	FOR	*GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base		*						

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. (H)		**Réaction**	
Modif. de Dom. (V-)		**Vitesse** (Pts de Mouv.)	
Résistance aux Dom. (V-)			

COMPÉTENCES			

ATTAQUE

LOCALISATIONS

SPÉCIAL

** Remplace la Constitution à l'échelle des V-.*

CRÉATURE :

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		**Réaction**	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES			

ATTAQUE

LOCALISATIONS

SPÉCIAL

CRÉATURE :

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		**Réaction**	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES			

ATTAQUE

LOCALISATIONS

SPÉCIAL

<< ANNEXE 6 : FICHE DE PNJ MAJEURS_

NOM DU PNJ					NOTES			
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base								
A.N.								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		**Réaction**	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES			

COMPTEUR D'INITIATIVE								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	+	

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES / IMPLANTS

ÉQUIPEMENT

ARMES

BLESSURES	Tête	Corps	B. d.	B. g.	J. d.	J. g.
Légères (5)	❑❑❑	❑❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑
Graves (15)	❑❑	❑❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑
Critiques (20)	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑
Mortelles (25)	❑	❑❑	❑	❑	❑	❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort	Mort	❑	❑	❑	❑

NOM DU PNJ					NOTES			
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base								
A.N.								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		**Réaction**	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES			

COMPTEUR D'INITIATIVE								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	+	

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES / IMPLANTS

ÉQUIPEMENT

ARMES

BLESSURES	Tête	Corps	B. d.	B. g.	J. d.	J. g.
Légères (5)	❑❑❑	❑❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑
Graves (15)	❑❑	❑❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑
Critiques (20)	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑
Mortelles (25)	❑	❑❑	❑	❑	❑	❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort	Mort	❑	❑	❑	❑

NOM DU PNJ	NOTES

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								
A.N.								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		Réaction	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES		

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES / IMPLANTS

ARMES & ÉQUIPEMENT

BLESSURES	Corps
Légères (5)	❑❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑
Graves (15)	❑❑❑
Critiques (20)	❑❑
Mortelles (25)	❑❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort

NOM DU PNJ	NOTES

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								
A.N.								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		Réaction	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES		

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES / IMPLANTS

ARMES & ÉQUIPEMENT

BLESSURES	Corps
Légères (5)	❑❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑
Graves (15)	❑❑❑
Critiques (20)	❑❑
Mortelles (25)	❑❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort

NOM DU PNJ	NOTES

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								
A.N.								

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		Réaction	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES		

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES / IMPLANTS

ARMES & ÉQUIPEMENT

BLESSURES	Corps
Légères (5)	❑❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑
Graves (15)	❑❑❑
Critiques (20)	❑❑
Mortelles (25)	❑❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort

NOM DU PNJ	NOTES

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base								
A.N.								

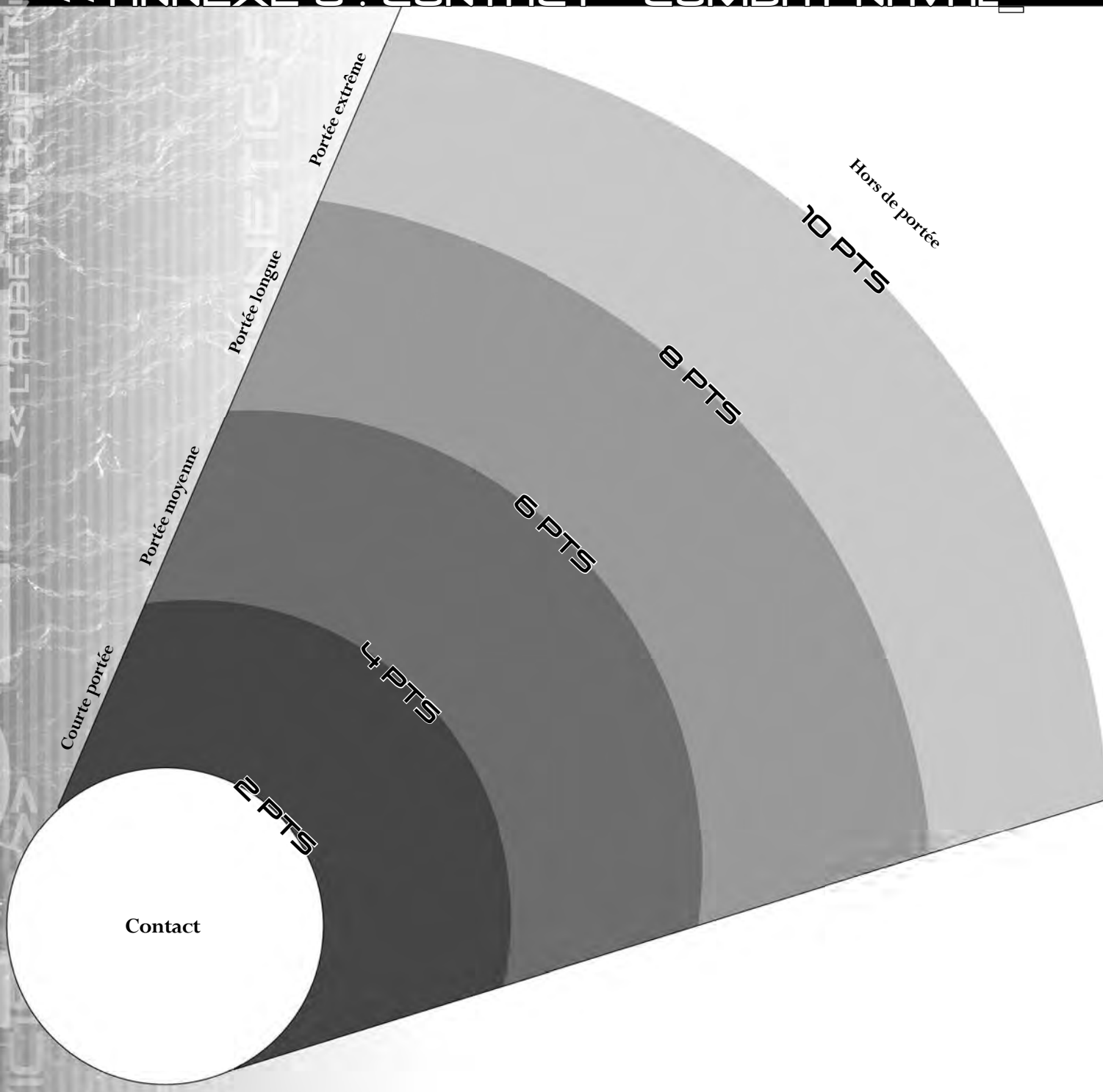
ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact		Réaction	
Résistance aux Dom.			

COMPÉTENCES		

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES / IMPLANTS

ARMES & ÉQUIPEMENT

BLESSURES	Corps
Légères (5)	❑❑❑❑
Moyennes (10)	❑❑❑
Graves (15)	❑❑❑
Critiques (20)	❑❑
Mortelles (25)	❑❑
Mort/Membre détruit (30)	Mort



RÉSULTAT DU TEST D'ANALYSE							
MARGE_	**Informations obtenues**	**Solution de tir**	**Évasion sonscans de la cible**	**Contact 1**	**Contact 2**	**Contact 3**	**Contact 4**
1	Direction du contact	-5	+0				
2	Portée exacte	-3	+0				
3	Profondeur exacte	+0	-3				
5	Gabarit et échelle (H, V-, V+)	+0	-3				
6	Vitesse	+3	-3				
7	Nature (artificiel, créature…)	+3	-5				
10	Mode de propulsion	+3	-5				
13	Type exact (modèle de navire, espèce)	+3	-5				
15	Statut exact (lance-torpilles armés…)	+5	-7				
17+	Autres informations	+5	-7				

MODIFICATEURS DE BASE (p. 367)		
SITUATION_	**Sonar actif**	**Sonar passif**
Taille de la cible :		
- Torpille, mine, armure, hybride, créature de taille humaine	- 7	
- Chasseur	- 5	
- Patrouilleur, corvette	- 3	
- Escorteur, frégate légère	+0	
- Frégate lourde, croiseur	+3	
- Cuirassé	+5	
- Bombardier	+7	
- Base, Atlantis	+10	
- Cité	+15	
Distance de la cible		
- Contact	+5	+0
- Courte portée	+3	-3
- Moyenne portée	+0	-5
- Longue portée	- 3	-10
- Portée extrême	- 5	-15
Cible immobile...		
- dans l'eau	+0	- 3
- plaquée contre une paroi/posée sur le fon de l'océan	-5	-5
- enterrée	-10	-7
Navire détectant immobile	+3	
Cible en déplacement...		
- à faible vitesse (VIT < 7)	+0	+0
- à vitesse moyenne (VIT < 15)	+0	+3
- à grande vitesse (VIT 15 et +)	+0	+5
Navire détectant en déplacement…		
- à faible vitesse (VIT < 7)	+0	
- à vitesse moyenne (VIT < 15)	-5 (portée sonscan /2)	
- à grande vitesse (VIT 15 et +)	-5 (spécial)*	
Cible silencieuse (ordre de « *Silence total* »)**	+0	-5
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible effectuant un tir de torpille	+0	+3
Cible avec sonscan actif	+5	+10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***

** Seuls les sonscans de chasse (voir l'encadré **Quelques types de sonscans**, ci-contre) peuvent être utilisés, et donc uniquement si le navire poursuit sa cible. Si, pour une raison ou pour une autre, ces sonscans ne sont plus disponibles, la détection est impossible…*

*** Cumulable avec « Cible immobile »*

**** les obstacles et reliefs peuvent perturber la détection d'un sonar passif ou actif. Pour un sonar actif, un obstacle uniforme (une montagne par exemple) bloque la détection. Par contre, si l'obstacle n'est pas uniforme (des ruines), la pénalité de détection sera égale au malus de déplacement en terrain difficile (voir **Déplacement**, page 372) pour un sonscan actif et à la moitié de ce malus pour un sonscan passif.*

MODIFICATEURS AVANCÉS (p. 367)		
Mode de propulsion de la cible :		
- Naturelle	+0	-5
- Hélice	+0	+3
- Hydro-réacteur	+0	+0
- Supercavitation	+0	Détection automatique
Cible dans ou de l'autre côté d'une perturbation (courant marin, flux Polaris, banc de poissons ou de créatures marines…)	-3 à -7 (selon l'importance du phénomène)	-5 à -10 (selon l'importance du phénomène)
Cible à moins de 500 m de profondeur…		
- avec mer agitée	+0	- 3
- avec mer forte	-5	-10
- avec tempête	-10	-15
Cible protégée par une « *thermocline* » (voir page 367)	Chances de détection et portée /2	
Cible protégée par une « *zone d'ombre* » (voir page 367)	Variable (voir page 367)	
Équipage silencieux (ordre de « *Silence total* »)	+0	+3
Responsable sonscans travaillant à l'oreille *…		
- sans l'Avantage *Sens développé (Ouïe)*	NA	-5
- avec l'Avantage *Sens développé (Ouïe)*		+0
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible effectuant un tir de torpille	+0	+3
Cible avec sonscan actif	+5	+10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***

** Le Responsable sonscans effectue lui-même la détection. Il utilise sa Compétence* Analyse sonscans*, à la place du niveau de l'appareil. Cette action nécessite un « Équipage silencieux » (et donc un « Navire détectant immobile »), mais attention : **cela n'apporte PAS de bonus ici**… Évidemment, effectuer une telle détection demande une concentration parfaite : il est donc rare que le Responsable sonscans puisse tenir son poste plus de quelques heures.*

<< FICHE DE PERSONNAGE_

NOM DU PERSONNAGE_

DESCRIPTION PHYSIQUE_

Taille : _____ Poids : _____

Peau : _____ Corpulence : _____

Cheveux : _____ Yeux : _____

Droitier ❑ *Gaucher* ❑ *Ambidextre* ❑

Signes particuliers : _____

Archétype : _____

Type génétique : _____

Âge : ____ *ans*

Sexe : ❑ *Masculin* ❑ *Féminin*

Fécondité : ❑ *Fécond* ❑ *Stérile*

Origine géographique : _____

Origine sociale : _____

Formation de base : _____

Études supérieures : _____

ATTRIBUTS_	Force	Constitution	Coordination	Adaptation	Perception	Intelligence	Volonté	Présence	Chance
Niveau de base									
Modif. Type génétique									
Modif. Points de Création (PC)									
Niveau actuel									
Aptitude naturelle									

COMPÉTENCES_		Attr.	Base	Maît.	Glob.
Aptitudes physiques					
❑ **Acrobatie/Équilibre •**		COO/PER			
❑ **Athlétisme**		FOR/COO			
❑ **Escalade**		FOR/COO			
❑ **Manœuvres sous-marines •**		FOR/COO			
❑					
❑					
Combat (contact)					
❑ **Arts martiaux [lutte]**	(-3)	COO/ADA			
❑ **Arts martiaux [techniques défensives]**	(-3)	COO/ADA			
❑ **Arts martiaux [techniques offensives]**	(-3)	COO/ADA			
❑ **Combat armé**		FOR/COO			
❑ **Combat à mains nues**		FOR/COO			
❑					
❑					
Combat (tir)					
❑ **Armes de poing**		COO/PER			
❑ **Armes sous-marines**		COO/PER			
❑ **Fusil/Armes d'épaule**		COO/PER			
❑ **Tir automatique •**		FOR/PER			
❑					
❑					
Communication/Relations sociales					
❑ **Analyse empathique**	(-3)	INT/PRE			
❑ **Commandement**		VOL/PRE			
❑ **Éloquence/Persuasion †**		INT/PRE			
❑ **Intimidation**		VOL/PRE			
❑					
Connaissances					
❑ **Conn. nations/org. [ ] • PN**		INT/INT			
❑ **Éducation/Culture générale**	(-3)	INT/INT			
❑ **Navigation †**	(X)	INT/INT			
❑					
❑					
❑					
❑					

COMPÉTENCES_		Attr.	Base	Maît.	Glob.
Furtivité/Subterfuge					
❑ **Camouflage/Dissimulation**	(-3)	ADA/PER			
❑ **Discrétion/Filature**		ADA/PER			
❑ **Furtivité/Déplacement silencieux •**		ADA/PER			
❑					
❑					
Langues/langages					
❑ **Langue étrangère [ ] PN**		INT/INT			
❑					
❑					
Pilotage					
❑ **Manœuvres d'armures [externes] •**		COO/ADA			
❑ **Manœuvres d'armures [sous-marines] •**		COO/ADA			
❑ **Pilotage [ ]**					
❑ **Pilotage [ ]**					
❑ **Télépilotage**	(-3)	ADA/INT			
❑					
Survie/Extérieur					
❑ **Conn. milieu naturel [Océans] •**	(-3)	ADA/INT			
❑ **Conn. milieu naturel [Souterrains] •**	(-3)	ADA/INT			
❑ **Conn. milieu naturel [Surface] •**	(X)	ADA/INT			
❑ **Observation**		PER/VOL			
❑ **Survie**	(X)	ADA/VOL			
❑					
Techniques					
❑ **Analyses sonscans**	(X)	ADA/INT			
❑ **Armes embarquées/Artillerie**	(X)	INT/INT			
❑ **Électronique †**	(X)	INT/INT			
❑ **Informatique †**	(-3)	INT/INT			
❑ **Mécanique [ ]**		INT/INT			
❑ **Piratage informatique †**	(X)	INT/INT			
❑ **Premiers soins**	(-3)	ADA/INT			
❑ **Systèmes de sécurité**	(X)	INT/INT			
❑					
❑					
❑					

• compétence limitative ; **PN** compétence à progression naturelle ; **(X)** compétence réservée ; † compétence à pré-requis (optionnel)

Tous droits réservés. 2008. Black Book Éditions. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel seulement.Feuille de personnage pour Polaris, 3ème édition.

INITIATIVE_

Niveau de départ = Réaction

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

ATTRIBUTS SECONDAIRES_

Choc • *Seuil d'étourdissement*	
• *Seuil d'inconscience*	
Modif. de dommages (au contact)	
Réaction (ADA+PER)/2	
Résistance aux dommages	
Résistances naturelles • *Drogue* (CON+VOL)/2	
• *Maladie, poison & Radiation* (CON)	
Souffle (CON+VOL)/2	

DÉPLACEMENTS_

	Allure lente	Allure moyenne	Allure rapide	Allure maximum
Au sol				
Sous l'eau				

ARMES (CONTACT)_

	Dom.	Choc	FOR	Ini.	All.	ITG
Mains nues	1D6 +					

ARMES (TIR)_

	Dom.	Choc	Portée (+0/-5/-10/-15)	FOR	Ini.	Mode de tir	Mun. (coût)	Notes	ITG

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES, MUTATIONS ET POLARIS_

ÉQUIPEMENT ET NOTES_

BLESSURES & SÉQUELLES_

ÉTAT DE SANTÉ & PROTECTIONS_

Localisation (contact)	1 - 4	5-10	11-13	14-16	17 - 18	19 - 20
Localisation (distance)	1 - 2	3-8	9-11	12 - 14	15 -17	18 - 20

BLESSURES_	Tête	Corps	Bras d.	Bras g.	Jambe d.	Jambe g.	Malus
Légères (5)	❑❑❑	❑❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	-1
Moyennes (10)	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	❑❑❑	-3
Graves (15)	❑❑ -5	❑❑❑ +0	❑❑	❑❑	❑❑	❑❑	-5
Critiques (20)	❑❑ -10	❑❑ -5	❑❑ +0	❑❑ +0	❑❑ +0	❑❑ +0	-10
Mortelles (25)	❑ -15	❑❑ -10	❑ -5	❑ -5	❑ -5	❑ -5	Action Impossible
Mort/Membre d. (30)	Mort	Mort	❑ -10	❑ -10	❑ -10	❑ -10	Action Impossible

Protections	Protection	Choc	Localisation	Catégorie/malus

TABLE DES MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC_

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25-34	35+
Modificateur	+/- 0	+/-1	+/-2	+/-3	+/-4	+/-5	+/-6	+/-7	+/-8	+/-9

Tous droits réservés. 2008. Black Book Éditions. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel seulement.Feuille de personnage pour Polaris, 3ème édition.

TYPE D'ARMURE_

INFORMATIONS SUR L'ARMURE_

Catégorie : _____ **NT :** _____

Taille : _____

Profondeur (Optimale) : _____

Profondeur (Limite) : _____

Profondeur (Écrasement) : _____

Autonomie : _____

• *Malus de saisie :* _____

• *Armure à terre :* _____

Notes : _____

ATTRIBUTS DE L'ARMURE

Résistance aux dom.		**Vitesse**	
Blindage (BLD)			
Exo-Force			
Modif. de dom.		**Malus d'initiative**	

DOMMAGES_	Avaries	Modificateur d'incident	Perte définitive d'ITG (structure)
Légères (5)	❑❑❑❑	-	-
Moyennes (10)	❑❑❑❑	+2	-
Graves (15)	❑❑❑	+4	-
Critiques (20)	❑❑	+6	1
Catastrophiques (25)	❑❑	+8	1
Destruction (30)	Destruction	-	2

LOCALISATION DES INCIDENTS_

1D10	Élements	ITG
1-2	Structure	
3-4	Exosquelette	
5	Générateur	
6-7	Systèmes auxiliaires	
8-9	Armements	
10	Pilote	

EFFETS DES INCIDENTS_

ORDINATEUR

TYPE DE MATÉRIEL_

	Poids	
Niv. max. des prog.	**Gestion systèmes**	**Potentiel**
Génération	**Blindage IEM**	**Intégrité**

Programmes

SYSTÈMES AUXILIAIRES

N°	MATÉRIEL_	Niv.	Description	ITG
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				

ARMEMENT_	Dom.	Choc	Portée (+0/-5/-10/-15)	Ini.	Mode de tir	Mun. (coût)	Notes	NT	ITG

TABLE DES MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC_

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25-34	35+
Modificateur	+/- 0	+/-1	+/-2	+/-3	+/-4	+/-5	+/-6	+/-7	+/-8	+/-9

TYPE/NOM DE VÉHICULE_

ATTRIBUTS DU VÉHICULE_

Gabarit (GAB)		**Manœuvrabilité**	
Résistance aux dom.		**Vitesse**	
Blindage (BLD)		**Points de mouv.**	

DOMMAGES_	Avaries	Modificateur d'incident	Perte définitive d'ITG (structure)
Légères (5)	❑❑❑❑	-	-
Moyennes (10)	❑❑❑❑	+2	-
Graves (15)	❑❑❑	+4	-
Critiques (20)	❑❑	+6	1
Catastrophiques (25)	❑❑	+8	1
Destruction (30)	Destruction	-	2

LOCALISATION DES INCIDENTS_

1D10	Élements
1-3	Structure
4	Poste de pilotage/Passerelle de navigation
5-6	Salle des machines
7	Propulsion/Gouvernes/Ballast
8	Armements
9	Systèmes auxiliaires
10	Équipage

EFFETS DES INCIDENTS_

ORDINATEUR

TYPE DE MATÉRIEL_

	Poids	
Niv. max. des prog.	**Gestion systèmes**	**Potentiel**
Génération	**Blindage IEM**	**Intégrité**

Programmes

INFORMATIONS SUR LE VÉHICULE_

Catégorie : _____ **NT :** _____

Longueur : _____ **Diamètre :** _____

Profondeur (Optimale) : _____

Profondeur (Limite) : _____

Profondeur (Écrasement) : _____

Autonomie : _____

• *Équipage :* _____ • *Fret :* _____

• *Passagers :* _____

TRANCHES_

❑	❑	❑
❑	❑	❑
❑	❑	❑

SYSTÈMES AUXILIAIRES

N°	MATÉRIEL_	Niv.	Description	ITG
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

ARMEMENT_	Dom.	Choc	Portée (+0/-5/-10/-15)	Ini.	Mode de tir	Mun. (coût)	Notes	NT	ITG

J'ai découvert **Polaris** dès la sortie de la première édition. Et je suis tout de suite tombé sous le charme. Ce jeu possède une puissance d'évocation rare, surtout pour un univers de science-fiction. Je crois que c'est dû au fait que **Polaris** utilise des références ultra connues, tout en les déplaçant dans un contexte totalement original. On y trouve en effet un peu de tout. Les thèmes principaux restent proches de ceux de la science-fiction spatiale classique, tout en étant largement saupoudré d'une ambiance empruntant à la fois au cyberpunk, à la dystopie et au post-apocalyptique.

Évidemment, la grande originalité du thème, c'est que tout cela se passe dans un monde extrêmement hostile à l'homme. Certes, il y a la Surface et ses horreurs, mais l'univers sous-marin n'est pas non plus piqué des hannetons. Dans un jeu de SF spatiale, on sait évidemment qu'il vaut mieux ne pas ouvrir une porte donnant sur le vide. Les aventures de **Polaris**, elles, se déroulent sous l'eau, à des centaines et parfois des milliers de mètres en dessous de la surface. La pression y est énorme, l'obscurité omniprésente, le froid glacial… Autant de choses qui paraissent plus menaçante et plus étouffantes que le « simple » vide spatial. Ouvrez un sas sur le vide de l'espace et il se passera plein de choses rigolotes, comme des petites objets qui se mettent à voler dans tout les sens. Ouvrez un sas à 5 000 mètres de profondeur… et ça ne fait rire personne, tant le danger et la mort semblent tragiquement inéluctables.

Tout cela est bon pour l'ambiance et s'accorde bien avec l'aspect dur, âpre et sans concession de l'univers de **Polaris**. Celui-ci ne se limite pourtant pas à des histoires de navires perdus au fond des mers. Philippe Tessier a su développer un univers riche, aux facettes multiples. À l'époque des deux premières éditions du jeu, personne ne s'y était trompé : **Polaris** possède un potentiel d'aventure énorme et intègre tout ce qui fait le charme d'un bon jeu de rôle : action, exploration, espionnage, intrigues… sans oublier une dose non négligeable de mystères et de fantastique inexplicable.

C'est ce potentiel énorme qui a convaincu Black Book Éditions de reprendre le jeu. Philippe était depuis longtemps favorable à une résurrection (personne n'aime voir mourir son travail !), sans avoir d'idée vraiment arrêtée sur les moyens à mettre en œuvre. Par chance, il y avait chez Black Book quelques fans inconditionnels du jeu : la décision fut donc instantanée… Autant ne pas le cacher, il restait toutefois un problème de taille : à l'époque de sa sortie - et aujourd'hui encore - le système de jeu très détaillé et ultra-réaliste des deux premières éditions de **Polaris** avait été descendu en flamme. S'il devait y avoir une nouvelle mouture, il fallait alors un nouveau système, plus simple et plus intuitif.

Même si je suis globalement du même avis que beaucoup au sujet des règles des deux premières éditions, j'ai toujours pensé qu'il y avait des choses à sauver dans l'ancien système, ne serait-ce que parce qu'il s'attache à simuler des éléments très spécifiques à l'univers de jeu. Le paradoxe de la conception du nouveau système était le suivant : créer un système plus accessible… tout en restant dans le cadre d'un univers de SF réaliste et détaillé. Ce ne fut pas une mince affaire, car il a fallu incessamment résister à l'appel envoûtant d'un simulationnisme trop poussé, tout en jonglant entre simplification et sens du détail.

Dès le départ, j'ai souhaité un système modulable, établi sur des bases simples : des niveaux sur 20, des modificateurs de difficulté, et des jets de dés sous les valeurs modifiée. On peut ainsi régler la plupart des situations communes de manière intuitive. Ensuite, chacun peut choisir le niveau de détails voulu en fonction du style de jeu de la table, notamment grâce à l'utilisation ou non de nombreuses règles optionnelles. Inutile toutefois de chercher à plaire à tout le monde, à satisfaire en même temps les MJ amateurs de règles « light » et ceux qui apprécient plutôt les systèmes techniques. Depuis longtemps, c'est mission impossible en jeu de rôle. Bien souvent, il a donc fallu faire des choix de conception précis, des choix critiquables, évidemment, tout en donnant des pistes pour l'adaptation du système aux besoins de chaque groupe.

Voici quelques commentaires rapides sur certaines des règles du jeu et la façon dont je les ai appréhendé.

Commençons par le combat : **Polaris** est un monde rude, violent et dangereux, et le combat doit refléter cela. Les affrontements doivent être brutaux et mortels, d'où le choix d'une certaine précision dans la gestion de l'Initiative et d'un certain réalisme en ce qui concerne les dégâts reçus, qui font mal, très mal. Le système de gestion des dommages, plutôt détaillé, a pour objectif de rendre les blessures plus impressionnantes qu'une simple perte de points de vie. Le but de tout cela est de pousser les joueurs à faire preuve de prudence et surtout d'organisation tactique. Dans le même temps, l'utilisation des règle de Chance permet de limiter les véritables pertes : un personnage mort est ludiquement inintéressant, alors qu'un personnage blessé permet d'enrichir le scénario…

La gestion des avaries sur les navires suit le même principe : il est plus intéressant de mette en scène les nombreux incidents et les diverses pannes provoqués par les dommages subis, conduisant éventuellement à l'immobilisation du navire sur les fonds marins (ou en équilibre au-dessus d'une fosse abyssales…), plutôt que de se limiter à un engin qui implose, écrasant tous ses occupants. Je suis intimement persuadé que toute règle de jeu de rôle doit être génératrice d'ambiance.

C'est en gardant cela à l'esprit que j'ai conçu le système de combat sous-marin. Celui-ci est né d'un double objectif : impliquer le plus de joueurs possible dans sa résolution (une astuce dont j'ai pu constaté l'efficacité dans le jeu *Pavillon Noir*, mais qui existe aussi dans d'autres systèmes de jeu) et recréer autour de la table l'ambiance d'un combat sous-marin livré en aveugle. Le déclic est d'ailleurs né du visionnage du film *Das Boot*, de Wolgang Petersen : un sous-marin se bat contre l'ennemi, mais le point de vue de l'action est uniquement focalisé à l'intérieur de l'espace confiné du navire, puisque l'adversaire est bien souvent invisible. De cela découle l'organisation du Tour de combat naval en fonction des responsabilités de chacun et l'abandon de toute notion précise de distance et/ou de position.

Bien entendu, tout système de jeu est perfectible. Si vous n'êtes pas d'accord avec certaines de ces règles, n'hésitez pas à apporter vos propres modifications. Et surtout, n'hésitez pas à en faire profiter la communauté, sur les forums Web notamment sur le site de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) et le site « officiel » des fans (www.polaris-site.com).

Bon jeu à tous,

Raphaël Bombayl, juin 2008

FIN



www.black-book-editions.fr

120° 100° 80° 60° 40° 20° 0° 20° 40° 60° 80° 100° 120° 140° 160°

70° 60° 40° 20° 0° 20° 40° 60°

Glacis continental
Pente continentale
Canyon du Mackenzie
Cône du Mackenzie
MER DE PARRY
BAIE DE BAFFIN
- 2650
- 1200
- 563
- 378
MER DU GROENLAND
Dorsale d'Islande
Zone de fracture du Groenland
Dorsale de Mohns
Zone de fracture de Jan Mayen
Dorsale de Kolbeinsey
Zone de fracture de Spar
- 254
MER DE BARENTS
- 270
MER DE KARA
- 209
- 350
- 212
MER DE LAPTEV
- 227
Plateau continental
- 1870
Chaîne d'Arctis
Plaine abyssale du Canada
Plateau des Tchouktchis
- 4080
MER DES TCHOUKTCHIS
- 349
MER DE BEAUFORT
- 213
Détroit du Béring
- 232
MER TCHERSKI
Plateau Voring
MER DE NORVEGE
MER LENA
MER DU BERING
- 255
Pic Pratt - 909
Guyot Welker
Pic Campbell - 1225
BAIE D'HUDSON
- 237
- 2540
Seuil de Rockall
MER BALTIQUE
MER RUSSE
MER DE SIBÉRIE
MER D'OKHOTSK
- 535
Plaine abyssale de Béring
- 4445
Pic Parker - 1325
Bassin de Bowers
Plateau du détroit
Pic Tenchi
Fosse des Aléoutiennes - 6857
Plaine abyssale des Aléoutiennes
- 5700
Zone de fracture de Chinook
Zone de fracture Gibbs - 1570
- 4700
Canyon méditerranéen
Dorsale de Reykjanes
Banc de Porcupine
MER DU - 435 NORD
MANCHE
Plaine abyssale de Biscaye - 4970
Dorsale Explorer
Dorsale de Juan de Fucá
Zone de fracture de Blanco - 3900
Dorsale de Gorda - 3600
Guyot Erben - 747
Pic Jasper - 1557
Grands Bancs - 212
- 312
- 204
Cône du St Laurent
Canyon de l'Hudson
Plaine abyssale de Sohm
Chaîne Kelvin
Dôme des Bermudes
- 5090
- 4980
Zone de fracture de Pico
Zone de fracture océanographer
Crête du Jer à cheval
Creux de Peake et Freen
MER NOIRE - 2380
MER D'ARAL
MER CASPIENNE - 169
Cône du Rhône - 3050
MER ADRIATIQUE
- 4120
5315 Fosse Hellénique
Pic Ampère - 255
MER MEDITERRANEE
GOLFE PERSIQUE
RIFT DE LA MER ROUGE
MER JAUNE - 219
MER DU JAPON
Fosse du Japon - 10170
Fosse des Kouriles - 10699
- 5790
Pic Nintoku - 140
Massif Shatsky - 2510
Chaîne de l'Empereur
Chaîne de Hawaï
Zone de fracture de Mendocino
- 5870
Zone de fracture de Murray
Cône du Mississipi - 207
Plateau de Blake
Plaine abyssale d'Hatteras - 5845
Zone de fracture de Molokai
Pic Crest - 895
Zone de fracture de Clarion
Zone de fracture de Clipperton
Fosse d'Amérique centrale
Crête de Tehuantepec
Crête de Cocos
Guyot Lynn
Zone de fracture des Galapagos
Dorsale des Galapagos
- 2940
Zone de fracture des îles marquises
Crête de Carnegie
Dorsale du Pacifique oriental
Zone de fracture des îles australes
Zone de fracture des îles de Pâques
Crête de Nazca
Fosse Peron Chili
Zone de fracture Challenger
Zone de fracture Fernandez
Dorsale du Chili
Pic Gifford
Zone de fracture Menard
Zone de fracture Heezen
Zone de fracture Tharp
Plaines abyssale de Mornington - 4150
Plateau continental
Pente continentale
Glacis continental
Plaine abyssale d'Argentine
Seuil d'Argentine
Plateau des Falklands - 2395
- 3400
- 5400
- 8280
- 4760
- 7681
- 8825
- 4295
- 5449
- 315
GOLFE DU MEXIQUE
- 3770
Fossé de Porto Rico - 8385
Fossé de Caymau - 9325
MER DES ANTILLES
Plaine abyssale de Colombie
Plaine abyssale de Demerara - 5000
Plaine abyssale de Ceara
Ride nord brésilienne
- 370
MER AMAZONIENNE
Cône de l'Amazonie
Plaine abyssale de Pernambouc - 5870
Pic Stocks - 1200
Pic Columbia - 291
Chaîne de la Trinidade
Seuil de Sao Paulo
Chenal de Vema
Chenal de Hunter
MER PANAMA
- 830
- 1700
- 884
- 2284
- 4629
- 5598
- 8628
- 5500
- 650
- 810
- 5520
Zone de fracture de Rio-Grande
Zone de fracture des Falkland
Fosse des Sandwich du sud
Zone de fracture de Bouvet-Bristol
Plaine abyssale d'Enderby
Plaine abyssale de Weddell - 3056
Seuil de la Terre de Maud
Pente continentale
Zone de fracture de Shackleton
Plaine abyssale de Bellingshausen
Dorsale de Ride d'Accra - 5650
Zone de fracture de la Romanche - 7831
Zone de fracture Chain
Zone de fracture Ascension - 2500
Zone de fracture St Paul
Plaine abyssale de Gambie
Seuil de Sierra Leone
Zone de fracture de Vema
Canyon du Congo
Plaine abyssales d'Angola - 5690
GRAND RIFT OCEANIQUE
Crête de Walvis
Pic Velma - 240
Plaine abyssale du cap - 5145
Pic Discovery - 884
Pic Herdman
Pic Météore - 760
Seuil des Aiguilles - 2570
Seuil des Amazones
Dorsale sud-ouest indienne
CANAL DE MOZAMBIQUE
- 5100
Plateau de Madagascar - 218
Seuil de l'île Maurice - 1950
Dorsale médio-indienne
Fracture de Vema - 6510
Sillon des Chagos-Laquedives
Seuil des Amirantes
Mascareignes
Dorsale de Carlsberg
Plaine abyssale de Somalie - 5360
Dorsale de Sheba
Zone de fracture d'Owen
Seuil des Laquedives
Cône de Gange - 2700
GOLFE DU BENGALE
Cône de l'Indus - 4590
Mont Nikitin Afanasiy - 4740
- 2360
- 3350
- 1125
- 4800
- 220
- 4580
- 1200
- 1710
- 4922
- 4900
- 663
- 726
Plateau continental
Glacis continental
Plaine abyssale de Wilkes
Plaine abyssale de la grande baie
GRANDE BAIE AUSTRALIENNE
Sillon de la Diamantina - 5760
Bassin de Wharton - 5981
Sillon de l'Ob - 6075
Plateau naturaliste - 2420
- 3800
Zone de fracture Amsterdam
Crête quatre-vingt-dix est
Guyot Ob - 510
Guyot Lena - 3635
Zone de fracture de Saint-Vincent
Zone de fracture George V
Zone de fracture de Tasman
Zone de fracture de Gambier
Zone de fracture Adélie
Fosse de Java - 7050
MER DE JAVA - 3810
Fosse de Timor - 3310
MER DE CHINE DU SUD
- 225
MER DES PHILIPPINES
- 479
- 11222
Fosse des Philippines - 10057
Fosse des Mariannes - 10920
Fosse des Palaos - 8527
Fosse de Yap - 8040
Fosse de Palau - 9080
Fosse de Nouvelle-Bretagne - 9320
Fosse des Salomon - 9140
Seuil des Salomon - 2990
MER DU CORAIL - 309
- 255
Fosse des Nouvelles Hébrides - 7570
Fosse de Vityaz - 10542
Seuil des Fidji - 3400
Fosse de Kermadec - 10047
Fosse de Tonga - 10882
Sillon de Taharoa
Crête de Lau
Sillon de Colville
Seuil de Lord Howe - 4304
MER DE TASMAN - 1230
Seuil de Tasmanie - 3069
Plaine abyssale de Tasman
Fosse de Puysegur - 7900
Fosse de Macquarie - 8740
Plateau de Nouvelle Zélande - 760
Sillon des Bounty - 5672
Guyot Valérie
Chaîne centre-Pacifique
Dorsale de Nesker
Guyot Horizon - 6175
Guyot Hess - 5825
- 6200
- 6300
- 206
- 4642
Chaîne de la Reine Adélaïde
Chaîne de Marchand
Chaîne de Gulliver
Chaîne de Lamont
Chaîne de la Reine Adélaïde
Seuil de Nova-Canon
Seuil de Manihiki
Chaîne de Hess
Chaîne de Tuamotu
Pic Orne - 230
Récifs de Wachusett - 209
Récifs Ernest Legouve - 205
Récifs Maria Theresa
Chaîne de Louisville
Fosse de Louisville - 7022
Fosse de Kermadec - 10047
Fosse de Tonga - 10882
Zone de fracture Hudson
Zone de fracture Eltanin
Zone de fracture Udintsev
Zone de fracture Hero
Zone de fracture Shackleton
Zone de fracture Menard
Zone de fracture Heezen
Zone de fracture Tharp
Plaine abyssale de Ross
- 2990

POLARIS
LIVRE DE BASE

Voici la 3ème édition de **Polaris**, le célèbre jeu de rôle de Philippe Tessier, un univers sombre et violent dans lequel une humanité mourante s'est réfugiée sous les mers pour échapper à la destruction. Dans cet univers futuriste, riche et inventif se mêlent action, espionnage, explorations, guerres sous-marines, monstruosités des profondeurs, mystères et survie…

Rompant avec le passé, cette nouvelle édition intègre un tout **nouveau système de jeu**, plus fluide et plus souple. Les règles de base, accessibles et intuitives peuvent être complétées en fonction des besoins par de nombreuses règles optionnelles.

Vous trouverez dans ce livre :

- **Toutes les informations** de background nécessaires pour développer vos propres aventures.
- La description complète d'**Équinoxe**, la station appartenant au culte du Trident.
- **Toutes les règles de jeu**, optionnelles et avancées.
- Un système fluide de gestion des **combats sous-marins** (en armure ou en vaisseau).
- Tous **les pouvoirs** de la mystérieuse force Polaris.
- Deux **cartes** en couleur des fonds marins.
- Des **aides de jeu** et un **scénario d'introduction** !



Découvrez aussi **Le Dossier de personnage**, une **aide de jeu** de 16 pages destinée à tous les joueurs de **Polaris.**



BLACKBOOK EDITIONS

www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-915847-32-1

POL01 Prix : 49,90 euros