RECUEIL DE SCENARIOS

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3ÈME ÉDITION

CAMPAGNE ET SCÉNARIOS

<< RECUEIL DE SCÉNARIOS_

CRÉDITS_

LE RECUEIL DE SCÉNARIOS_

AUTEURS

François Menneteau, Philippe Tessier

D'après le système de jeu de Raphaël «RALPH B.» Bombayl

RELECTEURS

Emmanuel «Darius» Texier, « pelagos » Yannick MARY, gwenael Keck.

Philippe... ***et ceux qui ont collaborés dont les gars du Sden et le gars de nantes.***

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURES

Simon Labrousse

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Yoann Boissonnet et Joël Mouclier

MISE EN PAGE ET LAYOUT

Damien Coltice

REMERCIEMENTS PHILLIPE TESSIER

Merci à ceux qui ont apporté leur touche à certaines aventures : Gwenael Keck (Les ombres d'Equinoxe), Rodolphe « rodi » Bondiguel et Cyril « Sith » Berger. Merci à Matthieu « Valérian » Lecinq pour ses archétypes.

REMERCIEMENTS BLACK BOOK ÉDITIONS

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

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

Achevé d'imprimé en France en avril 2014.
Tous droits réservés à Black Book Éditions, 17, rue Gorge de loup, 69009 Lyon
Dépôt légal : avril 2014 **ISBN :** 978-2-36328-083-1

<< SOMMAIRE_

LIVRE 1 : RECUEIL DE SCÉNARIOS 5

AVENTURE 1 : LES OMBRES D'EQUINOXE 6

AVENTURE 2 : LE NAVIRE FANTÔME 17

AVENTURE 3 : LE CHANTAK 36

AVENTURE 4 : CORTEX 53

AVENTURE 5 : MURMURES 65

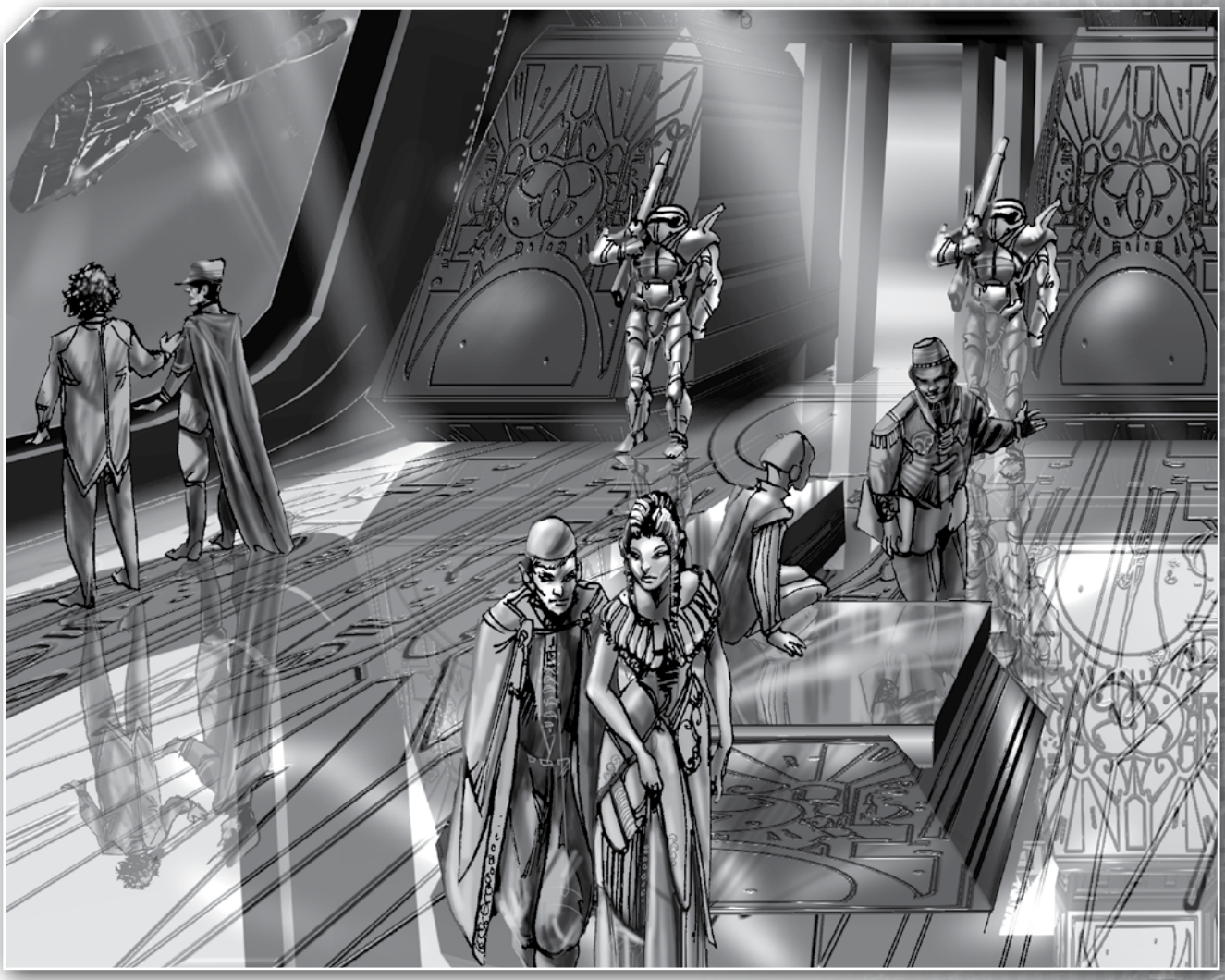
AVENTURE 6 : ITER HORRIBILIS 87

LIVRE 2 : PJ ET PNJ 105

DES PJ 106

ARCHÉTYPES 110

AIDES DE JEU & BONUS 119



<< LIVRE 1_

RECUEIL DE SCÉNARIOS

AVENTURE 1 : LES OMBRES D'ÉQUINOXE_

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

Note : ces scénarios n'utilisent pas la modification des bonus aux compétences du Guide Technique, si vous voulez les appliquer, il vous faudra effectuer les modifications adéquates.

INTRODUCTION À LA CAMPAGNE

Bienvenue dans la première grande campagne consacrée à Polaris. Elle est constituée de plusieurs scénarios déjà parus pour les anciennes éditions (dont certains ont été remaniés) et de nouveaux scénarios. Le premier scénario est une aventure d'introduction et la campagne démarre véritablement à partir du second. Entre les différents scénarios liés à la campagne, vous pouvez intercaler d'autres scénarios n'ayant rien à voir avec la trame générale (certains sont inclus dans ce recueil) et c'est d'ailleurs conseillé avant de faire jouer Possession.

L'idéal est de faire se dérouler cette campagne entre le mois de Juin 567 et le mois de Mars 569 pour coller à la progression des romans et, ainsi, pouvoir en utiliser certains éléments.

Quoi qu'il en soit, en tant que MJ, n'hésitez jamais à introduire des éléments des scénarios ultérieurs dans les premières aventures, si cela ne nuit pas au récit. Par exemple, les aventuriers peuvent faire connaissance avec Cortex ou avec le Professeur Hollande, dès les Ombres d'Équinoxe.

LES OMBRES D'ÉQUINOXE_

Le prologue à toute aventure dépendra bien évidemment de l'orientation qu'ont choisie les aventuriers : s'ils travaillent pour l'Hégémonie, pour une autre nation ou pour une communauté, si ce sont des mercenaires, s'ils ont leur propre communauté, etc.

Généralement, dans chaque aventure, seront inclus des éléments concernant une campagne plus vaste. Certains de ces éléments resteront donc très mystérieux.

Les Ombres d'Equinoxe est une aventure d'introduction que le MJ est libre de simplifier ou de complexifier à sa guise.

PRÉAMBULE

Parmi les masses de données que les hégémoniens ont découvert dans les dépôts généticiens, certaines n'ont toujours pas été exploitées. Des laboratoires et des centres de recherche y travaillent encore. Il y a quelques années, un expert en manipulation génétique, le Professeur Lodon, s'est penché sur un étrange protocole d'altération génétique qu'il a baptisé le Processus Oméga. D'après ses premières constatations, le Processus aurait permis aux Généticiens de créer des sur-êtres, des guerriers invincibles conçus pour combattre en surface contre un énigmatique adversaire.

Le Professeur Lodon fait part de sa découverte à ses supérieurs mais d'une part, le processus est d'une incroyable complexité et, d'autre part, il semble que de nombreuses données ne puissent être exploitées. Le projet est rapidement abandonné. Toutes les données sont récupérées par le service des Patriarches

et le professeur est muté sur une lointaine station de recherche dans une base secrète de la côte d'Afrique de l'ouest, une base minière employant de nombreux prisonniers.

LES DÉPÔTS

Toute grande nation qui se respecte dispose d'un service spécialisé qui a pour charge de rechercher et d'organiser l'exploitation des dépôts généticiens ou azuréens. En Hégémonie, c'est l'Escadron Omicron de la Cohorte Pandore qui se charge officiellement de cette tâche. Mais ils le font sous la surveillance constante des Patriarches. En tant que Généticiens, ces derniers connaissent l'emplacement de nombreux dépôts. Ils peuvent donc orienter les recherches sur un endroit précis, si cela sert leurs intérêts ou éloigner les recherches d'un lieu trop important pour être découvert. Mais ils n'oublient pas non plus qu'il existe beaucoup de dépôts dont ils ignorent tout. Il y a bien entendu ceux de l'Alliance Azure mais aussi ceux implantés secrètement par leurs frères et sœurs. Quand ces dépôts ne sont pas ceux des membres du Conseil des Patriarches, cela ne pose pas de problème. Par contre, il peut arriver qu'un Patriarche agisse secrètement pour éloigner les recherches d'un endroit particulier alors que les autres membres du Conseil font tout pour en savoir plus. Cela donne lieu à d'étonnantes luttes d'influence entre les différents services qui peuvent conduire à des situations parfois cocasses. L'énorme majorité des dépôts généticiens renferment du matériel ou des technologies qu'ils jugent accessibles à l'humanité. Ce sont aussi souvent de véritables laboratoires qui leur servent à étudier l'homme ou différents aspects de l'écosystème terrestre. Bon nombre d'entre eux sont constitués de labyrinthes au centre desquels sont enfermés des trésors qui ne sont pas forcément technologiques.

Si les Généticiens, dans la plupart des cas, laissent les hommes explorer librement leurs dépôts, il n'en va pas de même de leurs bases. Il en existerait trente un peu partout sur la planète.

Cependant, le professeur est totalement fasciné par ce qu'il a découvert. Et peu de temps après qu'il ait rejoint sa nouvelle affectation, il se lance dans le plus grand secret, grâce aux notes qu'il a sauvegardées, dans une série d'expériences sur les prisonniers.

Ses expériences ont, dans un premier temps, des résultats catastrophiques mais personne ne semble s'inquiéter de la disparition de quelques prisonniers. Puis, le professeur parvient à obtenir des résultats sur un prisonnier dénommé Karl Lembarch. Le spécimen résiste au virus d'altération génétique et développe des capacités extraordinaires. Convaincu d'avoir découvert un secret qui lui vaudra la reconnaissance de ses maîtres, Lodon embarque avec Karl à bord d'un navire pénitencier devant rejoindre la ville hégémonienne d'Ourgor. Malheureusement, le navire disparaît quelques jours plus tard.

Ignorant tout de la découverte du professeur, les autorités hégémoniennes ne s'émeuvent pas de la disparition du navire et l'affaire est vite classée. Les quelques recherches menées pour découvrir l'épave n'obtiennent aucun résultat.

Quelques années plus tard, un espion du Culte du Trident, Asion, est affecté en tant que médecin sur la base secrète. Il y découvre par le plus grand des hasards les notes et les documents du Professeur Lodon. Ses affaires ayant été classées dans la section des archives, il semble que personne ne soupçonnait l'importance de ses travaux ni l'importance d'un certain individu embarqué lui aussi à bord du navire pénitencier.

Avant de disparaître pour changer d'affectation, l'agent communique ses informations à la cellule de renseignement du Culte du Trident à Ourgor. Au vu des informations contenues, le responsable de la cellule dépêche immédiatement un agent sur Equinoxe pour transmettre aux autorités compétentes les données collectées. Malheureusement, la cellule est elle-même infiltrée par un agent des Patriarches qui en avertit immédiatement ses supérieurs (et par éventuellement d'autres agents si le MJ veut corser les choses). Les responsables des services des Patriarches, intrigués par cette affaire, décident d'envoyer des assassins sur Equinoxe afin d'intercepter l'agent. Parallèlement, ils font tout pour retrouver l'agent du Culte afin d'en savoir plus.

LES PÉNITENCIERS ET LABORATOIRES SECRETS HÉGÉMONIENS

L'Hégémonie, comme beaucoup d'autres grandes nations, dispose de plusieurs sites secrets hors de ses eaux territoriales. Ces sites sont principalement des laboratoires où sont conduites des expériences jugées dangereuses ou nécessitant une grande discrétion. Il peut aussi s'agir de laboratoires-prisons qui permettent de disposer de cobayes.

Ces sites peuvent être très discrets (et donc indiqués sur aucune carte) ou se présenter comme des stations neutres ayant une activité légitime qui sert de couverture. Dans le premier cas, découvrir la base peut s'avérer dangereux. Dans le second, il faut juste éviter de fouiner un peu trop.

INTRODUCTION

Les aventuriers se trouvent sur Équinoxe. Qu'ils soient au service d'une des grandes nations, mercenaires ou à la tête de leur propre communauté n'a aucune importance. Ils se rendent sur Équinoxe pour prendre un peu de bon temps. Bref, ils sont en repos. L'action commence alors qu'ils se trouvent sur l'une des nombreuses stations de débarquement d'une cité semblable à deux pyramides placées base contre base. Les aventuriers attendent dans une très grande salle de transit. Derrière eux, au travers des grandes vitres de verre renforcé, ils peuvent voir un gigantesque dock d'arrimage d'où partent et/ou arrivent des navires de toutes tailles. Les engins accostent, déchargent leurs cargaisons et leurs passagers par des tunnels de transfert, tandis que d'autres sont en train d'être réparés par des mécaniciens en armures de plongée ou refont le plein de marchandises et de carburant. Un peu partout des armures de plongée se rapprochent de sas qui s'ouvrent pour leur permettre d'accéder aux stations d'arrimage des armures. Le dock mesure plusieurs centaines de mètres et grouille d'activité.

Les tunnels de débarquement donnent directement sur la salle de transit où attendent les PJ. Les portes de sécurité grandes ouvertes livrent passage à des flots de visiteurs arrivant et partant d'Équinoxe. L'activité est toujours intense sur la cité neutre.

La salle de transit est très vaste. C'est une pièce en demi-cercle où se côtoient des centaines de personnes. La plupart d'entre elles se dirigent vers l'un des douze couloirs d'accès menant au cœur de la ville. D'autres, pour pouvoir quitter la cité ou y accéder, font valider leurs plaques d'identification à l'un des nombreux guichets installés dans toute la salle. De-ci, de-là des veilleurs surveillent et renseignent les nouveaux arrivants. On ne peut avoir une vision globale de la salle à cause des nombreux piliers de métal qui sont répartis un peu partout. Il est à remarquer que, sur Équinoxe, il est tout à fait toléré d'être muni d'armes légères (pistolets, armes blanches, etc.) ou de protections discrètes.

Au moment où commence cette aventure, les aventuriers ont achevé de remplir les formalités d'accès à la ville et se dirigent vers un des couloirs menant au cœur de la cité.

Si certains aventuriers habitent sur Equinoxe, ils peuvent rentrer d'un voyage ou accueillir les autres membres du groupe.

SE RENDRE À ÉQUINOXE

Il existe deux manières pour se rendre dans la Cité Neutre, la manière légale avec tout son lot de contrôles et une manière plus marginale. Une des choses qui impressionne le plus, quand on arrive à Equinoxe ce sont les hangars. Il y en a à tous les niveaux et chacun à une fonction bien précise. Certains reçoivent les transports lourd, d'autres ne font qu'accueillir les véhicules légers ou les armures et autres scooters sous-marins. Il y a tant de hangars privés ou publics qu'il n'est pas impossible de passer à travers les mailles du filet des veilleurs et des douanes.

ARRIVÉE DANS LES EAUX TERRITORIALES

Lorsqu'un navire pénètre dans les eaux territoriales de la cité du Culte du Trident, il est nécessairement repéré par les nombreuses stations de détection qui envoient toutes les données enregistrées pour un bâtiment aux veilleurs d'Ariane et à la station de transit Olympe quand le trafic est trop important. Ces données sont ensuite vérifiées et analysées afin de savoir si les sonscans ont déjà enregistré cette signature. Lorsque le navire pénètre dans la zone de détection d'Ariane, il est contacté par les autorités demandant toutes les informations nécessaires (provenance, équipages et passagers, cargaisons, armement, etc.). Si tout est en règle le bâtiment n'a plus qu'à attendre une ouverture dans le flux. Il sera ensuite guidé par les veilleurs d'Équinoxe vers un hangar spécifique s'il n'en a pas déjà un d'attribué (hangar privé). Toutefois si les informations sont louches ou si le navire vient pour la première fois, il y a de grandes chances que celui-ci soit contrôlé plus sérieusement par les veilleurs et les services des douanes. Bien entendu tout cela est théorique et, dans la pratique, il y a bien trop de navires et donc tous ne peuvent être contrôlés. Toutefois un navire considéré comme dangereux (pirates, armement actif, etc.) pour la cité ne passera sans doute pas à travers les mailles du filet.

Il est tout à fait possible pour un bâtiment de modifier plus ou moins légèrement les données transmises aux stations de détection pour paraître aux yeux de celles-ci comme des navires sans grand intérêt.

ARRIVÉE SUR ÉQUINOXE

Tout individu arrivé de manière légale sera contrôlé par les Veilleurs et les services des douanes. Les visiteurs arrivent donc directement dans les halls de débarquement. Passage obligatoire pour se rendre dans la cité.

Il est possible de pénétrer dans la cité illégalement. Bon nombre de contrebandiers sont passés maîtres dans ce jeu subtil avec les forces de l'ordre, mais cela reste dangereux pour celui ou celle qui se ferait prendre. Le plus simple est de passer par les grands halls avec une fausse pièce d'identité à condition bien sûr d'avoir des faux papiers plus vrais que nature. L'autre possibilité est de passer avec des navires de transport de marchandises et de rester caché tant que la marchandise se trouve dans les docks publics ou bien d'obtenir les services d'un passeur ou d'un contrebandier qui pourra accéder à la ville par les nombreux hangars privés. Même si les contrôles sont plus rares, ils restent néanmoins possibles. Mais autant dire que les veilleurs auxquels on est confronté dans ce cas seront bien moins accueillants que leurs collègues des salles de transit.

Ce ne sont ici que quelques exemples des façons de détourner la loi et les systèmes de surveillance. Les contrebandiers et passeurs sont toujours très inventifs afin de poursuivre leur commerce très lucratif.

LES HALLS DE DÉBARQUEMENT SUR EQUINOXE

Les docks étaient un endroit impressionnant On y accédait par plusieurs coursives débouchant toutes sur la large zone de transit où étaient stationnées en permanence des escouades de Veilleurs contrôlant l'identité de tous ceux qui débarquaient en ville. La plupart des nouveaux venus se pressaient aux bureaux d'enregistrement, attendaient sur des banquettes métalliques ou se rendaient dans l'un des bars pour se remettre de leurs émotions. Ce qui était le plus saisissant, c'était l'immense baie transparente qui donnait directement sur le port sous-marin où venaient accoster les navires en s'amarrant à l'un des nombreux sas permettant de débarquer. Constamment, de longs vaisseaux de transport y manœuvraient pour venir au mouillage ou, au contraire pour repartir vers l'océan. La zone de transit était flanquée de deux secteurs industriels où des dockers débarquaient ou embarquaient les marchandises à l'aide de grues ou d'exosquelettes de levage. Là encore, des Veilleurs contrôlaient tout ce qui entrait ou sortait de la ville.

PREMIÈRE PARTIE : UNE RECEPTION BRUMEUSE

DESCRIPTION DE LA SCÈNE

Les aventuriers doivent tous effectuer deux tests d'Observation. Ceux qui réussissent le premier test, remarquent l'arrivée, par l'un des sas d'accès, d'un personnage en costume, encadré par deux veilleurs armés. L'individu ressemble à un officiel. Ses vêtements sont impeccables. Il porte une mallette noire attachée à son poignet droit. Il est âgé d'une quarantaine d'année. Les deux gardes qui l'accompagnent ne semblent pas particulièrement nerveux mais jettent tout de même des coups d'œil à droite et à gauche. Leurs visages sont dissimulés par la visière opaque de leurs casques. Le trio ne passe pas à l'un des guichets de validation mais se dirigent vers le couloir d'accès le plus à gauche et le moins fréquenté.

Ceux qui réussissent le deuxième test remarquent, au centre de la salle, un individu vêtu d'un lourd manteau de cuir noir. Son regard est fixé sur le trio qui vient d'entrer. Un test d'empathie ou de Science (psychologie) permet de savoir que cet individu n'exprime pas la moindre émotion. Son visage n'est qu'un masque impassible.

Les aventuriers ont quelques secondes pour réagir (s'ils le souhaitent). À peine ont-ils remarqué ces différents protagonistes, que l'individu vêtu d'un long manteau de cuir, détourne son regard de l'homme à la mallette, écarte son manteau et en sort un fusil d'assaut. Il ouvre alors le feu, aveuglément, sur la foule. Le maître de jeu doit demander une initiative. Il va se passer un certain nombre d'événements, à chaque tour, qui peuvent naturellement être modifiés par les actions des aventuriers.

À la fin du premier tour, c'est la panique. Des gens se couchent à terre ou se jettent à l'abri. Plusieurs veilleurs sortent leurs armes. L'homme à la mallette et ses deux gardes se retournent pour savoir ce qui se passe. Un Test de stratégie ou de tactique permet de remarquer que leur position est relativement isolée.

Au début du tour suivant, dans toutes les poubelles de la salle, explosent des grenades fumigènes qui emplissent presque instantanément toute la pièce. Un test d'observation, effectué avec une pénalité de -4, permet de remarquer quatre silhouettes noires qui se dirigent vers l'homme à la mallette et ses deux gardes.

À la fin du troisième tour, les deux gardes sont attaqués. Des coups de feu claquent partout dans la pièce.

À la fin du quatrième tour, les deux gardes (Archétype Veilleur soldat d'Univers page 349) et l'homme à la mallette (archétype : espion) sont tués.

À la fin du 5ème tour, les silhouettes noires se regroupent près du corps de l'homme à la mallette et tentent de lui couper le poignet qui est attaché à son précieux colis.

À la fin du 6ème tour, le tireur fou est neutralisé, et les quatre silhouettes disparaissent, avec la mallette, dans un couloir d'accès qui mène au cœur de la cité.

Le but de cette première partie est bien évidemment que les aventuriers se mêlent au combat opposant les quatre silhouettes à l'homme à la mallette.

Il est très important d'insister sur le chaos ambiant et sur le fait que, dans cette situation, il est très difficile de savoir qui tire sur qui. Les fumigènes empêchent d'avoir une idée précise de la situation et il est même possible que certains protagonistes qui n'ont rien à voir avec cette histoire se sentent menacés et réagissent à leur tour.

ACTION

Si les aventuriers refusent de se mêler au combat, l'homme à la mallette essaiera de fuir ses agresseurs en venant dans la direction des PJ avant de s'écrouler mort à leur pieds.

Les quatre agresseurs ont pour objectif de s'emparer de la mallette par n'importe quel moyen. Si les PJ s'y opposent, ils tenteront de les abattre.

AUTRES PROTAGONISTES

Plusieurs autres protagonistes sont témoins de la scène. Le MJ est libre de les utiliser ou non au cours de l'aventure. Il y a d'abord un Silencieux (Expérimenté) aux ordres des Patriarches qui est présent en tant qu'observateur. A moins que le groupe soit constitué d'aventuriers extrêmement coriaces, il est inutile de l'utiliser. Le Silencieux sert surtout à traquer les aventuriers pour que les agents hégémoniens sachent presque toujours où ils se trouvent. Si les PJ le repèrent, cela peut largement augmenter leur angoisse.

Des hommes de Vurick le Borgne sont également témoins de la scène. Non seulement ils en informeront leur patron mais peuvent même aider les héros à quitter les lieux pour les conduire chez leur maître. C'est d'ailleurs un homme de Vurick qui pourra les aider à fuir si les PJ se montrent trop indécis ou s'ils ne savent pas quoi faire.

Enfin, n'importe quel agent des services d'espionnage des autres nations peut être présent. Le MJ peut donc y avoir recours s'il le souhaite pour pimenter un peu plus la situation.

Note pour l'aventure : les assassins ont eu peu de temps pour préparer leur opération. Leur ordre de mission est arrivé trop tard pour qu'ils attaquent directement le navire ou le fassent arraisonner dans les eaux hégémoniennes. De plus, ils ne peuvent laisser le messager arriver dans les quartiers du Culte où il sera à l'abri. C'est pour cette raison qu'ils sont contraints de monter cette opération un peu désespérée dans un hangar d'Equinoxe. Leur seule chance est que l'opération se déroule très rapidement. Deux assassins ne sont pas engagés dans les opérations. Ils restent en retrait et agiront soit pour contrer les aventuriers sous l'eau s'ils décident d'accéder aux Quartiers des Patriarches par l'extérieur, soit dans l'ascenseur (voir dernière partie).

Si les PJ arrivent à vaincre les assassins, la mallette, qui est en fait un drone, s'accrochera au premier aventurier qui s'approchera d'elle ou du cadavre de son premier porteur. Elle libérera le câble entourant le poignet du mort et le fixera (comme un tentacule) autour du poignet d'un des aventuriers. Puis la voix féminine cristalline de la mallette annoncera au personnage avec le plus grand calme : " Vous êtes relié à une valise-drone explosive. Suivez toutes mes instructions à la lettre ou je serais contrainte de m'auto-détruire et vous avec : évacuez la zone immédiatement, trouvez un endroit calme à l'abri de regards étrangers, ne parlez pas aux autorités. Il vous reste dix secondes pour obtempérer. 10, 9, 8, 7, … "

CE QUI PEUT MAL TOURNER :

Les aventuriers refusent d'intervenir : si l'homme à la mallette s'effondre mort aux pieds des aventuriers et que ceux-ci fuient, ce qui serait tout de même étonnant, le maître de jeu doit s'arranger pour qu'ils croisent ultérieurement les assassins, dans la cité.

Les aventuriers ne s'approchent pas de la mallette : la mallette s'active pour demander leur aide. Elle se garde bien d'annoncer qu'elle est munie d'une bombe. Dès qu'un PJ la saisit, elle enroule le câble autour de son poignet et déclame le texte ci-dessus.

Les aventuriers sont vaincus : pas de chance pour une première aventure. Les combats dans Polaris sont violents, il faut en être conscient.

Les aventuriers n'obéissent pas à la mallette : fort malheureusement pour eux, elle ne bluffe pas. Si les aventuriers n'obtempèrent pas, la mallette s'autodétruira. La force de l'explosion est de 4. Vous avez aussi l'option d'équiper la mallette d'un dispositif envoyant des décharges électriques pour convaincre les messagers récalcitrants.

Les aventuriers se livrent aux autorités : bien évidemment, certains aventuriers peuvent se demander pourquoi ne pas tout simplement livrer la mallette aux premiers Veilleurs venus. Le problème est que ce n'est pas parce qu'un individu porte un uniforme des Veilleurs qu'il est fidèle au Culte du Trident. La mallette le sait et elle ne fait donc confiance à personne (même pas aux joueurs). Sa programmation est très stricte. Si les joueurs parviennent néanmoins à contourner ce problème et à entrer en contact avec des Veilleurs sans se faire exploser avec la mallette, ces Veilleurs, bien entendu, voudront se débarrasser des joueurs pour récupérer la mallette pour eux et la vendre aux plus offrants.

Les aventuriers la vendent au plus offrant : si les aventuriers parviennent à neutraliser la mallette, ils peuvent vouloir la vendre au plus offrant. C'est tout à fait possible et, dans ce cas, il faudra adapter la

ASSASSINS DES PATRIARCHES (4)

Formation : PNJ actif

Âge moyen : inconnu

Taille : 1,68 m | **Poids :** 50 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	16	15	12	18	12	16	10
	+2	+3	+2	+1	+3	+1	+3	+1

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+1	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-2	**Chance**	15)

COMPÉTENCES

Absence	12
Acrobatie/Équilibre	12
Armes de jet	11
Armes de poing	13
Armes de trait	11
Camouflage/Dissimulation	12
Combat à mains nues	14
Combat armé	10
Discrétion-Filature	14
Escalade	10
Évasion	14
Explosifs	11
Fusils-Armes d'épaule	9
Langage des signes	14
Lecture sur les lèvres	14
Manœuvre d'armures	7
Observation	14
Pièges	11
Systèmes de sécurité	8
Télépilotage	6

ATTAQUE

Dague (dom. : 1D10+2)
Pistolet scorpion (CC/dom. : 3D10/Munitions : 24/Portées : 2/10/20/40(60))

ÉQUIPEMENT

Tenue de cuir moléculaire complète et très fine (protection : 7), visière 360°

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Un des assassins est doté d'un Scorpion Ultra (Ini : -2/CC/RC/RL ; dom. : 4D10/Munitions : 30/Portées : 10/50/100/200(300))

suite de cette aventure (ainsi que des aventures suivantes) en conséquence. Il est, par exemple, tout à fait envisageable qu'ils la vendent aux services du Corail. Dans ce cas, la mission suivante, " Le navire fantôme ", sera commanditée par les autorités de la République du Corail et non par le Trident.

ADVERSAIRES : ASSASSINS DES PATRIARCHES (4)

Description : ces assassins sont très légers pour des individus de leur taille et de leur constitution. Ils sont vêtus d'un cuir moléculaire des pieds à la tête. Pendant le combat, ils ne prononcent pas un mot et ne font presque aucun bruit. S'ils sont plongés dans l'inconscience, ils meurent automatiquement. Ils sont tous munis d'une petite charge explosive dans leur crâne, qui peut être activée par l'agent ou par ses compagnons. Cette charge détruit le cerveau de l'Assassin et cause 1D10 points de dommages dans un rayon d'un mètre. Si on les étudie, ils ont tous le même visage. Leurs pistolets sont d'un modèle totalement inconnu.

Pistolet scorpion : ce pistolet très léger est l'arme de poing standard des Assassins. Il est fait dans une matière non-métallique. De plus, il est très discret et sa puissance de feu est équivalente à celle d'un pistolet plus imposant. Cette arme est inutilisable sous l'eau. Elle utilise des munitions de 6,9mm spéciales équivalentes à des munitions de 9mm.

Scorpion Ultra : c'est le fusil d'assaut standard des Assassins des Patriarches qui utilise des munitions de 5,56mm.

LES ASSASSINS DES PATRIARCHES

Les assassins font partie des étranges créations des Généticiens et plus particulièrement de Lostéoss l'Usurpateur. Fabriqués en série dans les cuves d'incubation du Patriarche à partir de fœtus types reproduits à l'infini, ils subissent une croissance accélérée qui rend leur structure génétique extrêmement fragile. C'est pour cette raison qu'ils vivent peu de temps, à peine quelques années, avant de subir une dégénérescence très rapide. Certains « spécimens » seraient « cultivés » avec plus de soins et auraient une durée de vie nettement supérieure.

Pendant tout le processus de fabrication, le cerveau des assassins est altéré pour en faire des sujets voués corps et âme à leur mission. Ils ne connaissent ni la pitié, ni le doute, ni la moindre forme de sentiment. Ce sont plus des machines qu'autre chose. Cependant, Lostéoss leur a laissé une part de libre arbitre pour qu'ils soient plus efficaces sur le terrain.

Bien qu'ils soient l'œuvre de Lostéoss, ces assassins sont entièrement fidèles à tous les Généticiens du Conseil des Patriarches… en tout cas, jusqu'à preuve du contraire.

Une étude approfondie du corps d'un assassin ne révélera pas grand-chose à part un ADN commun largement manipulé, une rapide détérioration cellulaire (il ne reste plus rien du corps après quelques jours) et un renforcement de certains organes comme le cœur ou les poumons. Il ne faut pas confondre les assassins avec les Silencieux qui sont autrement plus complexes à produire.

LA MALLETTE

Si les aventuriers obtempèrent à l'ordre de la mallette, ils doivent s'enfoncer dans la cité d'Équinoxe et trouver un endroit tranquille. Ils pourront alors, à loisir, étudier le mystérieux drone.

La mallette : elle est faite de métal moléculaire de 3 cm d'épaisseur. C'est une mallette de 30 cm de large, 60 cm de long et 10 cm d'épaisseur. Son poids est de 5 kg. Elle est de couleur noire et frappée du sceau du Culte du Trident (un trident dans un soleil). Elle est équipée de deux serrures électroniques. Pour les ouvrir sans forcer la mallette, il faut démonter le cache des serrures (test d'Electronique ou Système de sécurité avec une pénalité de –3 ou de Mécanique avec une pénalité de -6) puis connecter la serrure à un ordinateur. La serrure est contrôlée par l'ordinateur de la mallette qui devra donc être neutralisé (Génération VI, NT IV, Programme Rempart 14, Programme de Sécurité 14, Programme d'alerte 16 pour le déclenchement de la bombe). Ceux qui souhaitent forcer la serrure doivent s'assurer, avant toute chose, que la bombe est neutralisée. Pour cela, il faut, soit convaincre la mallette de désactiver sa bombe, soit réussir à neutraliser le programme d'alerte de l'ordinateur en moins de 1D6+6 tours (temps de déclenchement de la bombe). Le cable liant la malette au poignet de son porteur est en nano-acier moléculaire VHS et épais d'un cm. Son contenu est détaillé dans la dernière partie, mais les aventuriers peuvent avoir accès à ces informations plus tôt.

Dès que les personnages seront à l'abri, le mallette pourra leur fournir les informations suivantes. Elle contient des données d'une extrême importance, à ne remettre qu'en mains propres aux hautes instances du Culte du Trident, Déméter, un Prométhée, un Janus ou un Némésis. Son programme, en cas d'attentat contre son porteur, est de choisir un nouveau porteur et de s'enfoncer dans Équinoxe, le temps qu'elle puisse demander des instructions au Culte. Elle est autorisée à assurer son nouveau porteur qu'il sera récompensé pour son acte de bravoure. Pendant qu'elle demande de nouvelles instructions, son porteur peut se fondre dans la foule de la cité ou rester à l'abri d'un endroit sûr, pour éviter d'être la victime d'un nouvel agresseur. La demande d'informations demandera quelques heures. La mallette a un programme de personnalité et peut donc être jouée comme un personnage par le MJ. Il peut, par exemple, s'en servir pour donner des informations aux aventuriers sur Équinoxe ou le monde de Polaris.

DEUXIEME PARTIE : ÉQUINOXE

En attendant les instructions de la mallette, les aventuriers peuvent flâner dans le gigantesque souk d'Équinoxe. Il comporte 13 niveaux. Les aventuriers se trouvent au niveau central, de 16 kilomètres carré. Le niveau 0 comporte entre 3 et 8 étages répartis sur les 120 mètres qui séparent le sol du plafond. Le souk est constitué de ruelles étroites dont le plafond est à plus de vingt mètres de haut et de multiples places circulaires noires de monde et de marchands. Les ruelles abritent quantité de boutiques, bars, hôtels, cellules d'habitation, etc., sur plusieurs étages. À certains endroits, des balcons permettent de voir les niveaux inférieurs ou les niveaux supérieurs que l'on peut atteindre grâce à des ascenseurs. La ville, dans la plupart de ses secteurs, est illuminée par des générateurs de lumière et de gigantesques panneaux publicitaires en trois dimensions. On peut se déplacer dans la cité à pied ou en empruntant les nombreux métros aériens qui circulent à une dizaine de mètres au-dessus des têtes. Les aventuriers peuvent contacter des personnes qu'ils connaissent dans la ville.

GROUPES, FACTIONS ET PERSONNAGES POUVANT AIDER LES AVENTURIERS (OU DONT IL FAUDRA SE MÉFIER)

Les dockers/ouvriers : si les personnages ont la chance de connaître un docker ou un membre d'une union ouvrière, c'est leur meilleure chance de trouver de l'aide sans trop risquer d'être trahis. Les dockers et les ouvriers sur Equinoxe forment un groupe à part extrêmement soudé et qui se préoccupe peu de la politique. De plus, ils sont rarement infiltrés par les autorités ou par des membres des groupes criminels qu'ils voient venir à des miles à la ronde. Même s'ils entretiennent des relations avec les grands groupes de trafiquants et de pirates, en louant les services de leurs hommes pour diverses opérations peu légales, ils mettent un point d'honneur à garder leur indépendance. Si les PJ tentent de se réfugier auprès d'eux, plus ils auront d'ennemis à leurs trousses, plus il est probable qu'ils seront aidés. Mais on leur fera bien comprendre que ce sera à charge de revanche. Par contre, il est préférable de traiter avec les dockers des niveaux inférieurs de la cité, ceux des niveaux supérieurs, et notam-

ment leur chef Caliano au niveau 7, sont plus susceptibles de trahir les PJ pour réaliser une bonne affaire.

Les mercenaires : si les PJ ont de l'argent et qu'ils choisissent des mercenaires réputés pour respecter leurs contrats, cela peut être une option viable. Dans le cas contraire, il est très probable qu'ils seront vendus au plus offrant.

Les prostitué(es) : les groupements de prostitué(es) sont étroitement liés aux agents du Neptune et aux agents des autres nations. Les PJ, s'ils tentent de trouver de l'aide auprès de ces groupes, prennent donc le risque de tomber immédiatement entre les mains de ces services d'espionnage. Dans les bas-fonds, il ya de fortes chances pour que ce soit avec un groupe criminel.

Les Veilleurs : le problème que posent les Veilleurs est que les PJ n'ont presque aucun moyen de savoir s'ils vont tomber sur un Veilleur honnête ou sur un agent corrompu. Si, par chance, ils ont affaire à un individu honnête, le MJ peut décider de le faire éliminer par les agents hégémoniens juste pour montrer aux PJ que leur tâche ne sera pas aisée.

Les prêtres du Trident : à l'instar des Veilleurs, les membres du Culte du Trident accueillent parmi eux des agents doubles et un traître agit au plus haut niveau de cette organisation (voir le Traquenard). Ils doivent donc s'en méfier. C'est sans doute pour cette raison que les agents du Neptune sont très peu présents sur cette affaire.

Les groupes criminels : la plupart des groupes criminels sont à éviter. S'ils découvrent ce que transportent les PJ, ils n'hésiteront pas à les tuer pour pouvoir négocier leur précieuse marchandise.

Les pirates : selon les confréries, les PJ peuvent espérer une aide ponctuelle de la part de certains pirates. Mais ceux qui sont susceptibles de les aider ne vont pas risquer de se mêler à une affaire qui les dépasse. Aussi, les pirates peuvent s'avérer utiles lors d'une bagarre ou pour semer des poursuivants mais guère plus.

Les contrebandiers : les contrebandiers apprécient la discrétion pour mener tranquillement leurs affaires. Ce que transportent les PJ est, à leurs yeux, une source d'ennui et ils voudront éviter de s'en mêler.

Agents des autres nations : les agents de toutes les nations sont susceptibles d'être intéressés par cette mallette.

République du corail : les agents de Fragment se contenteront de rester passifs dans cette affaire. Le contenu de la mallette ne les intéresse pas et ils préparent pour les années à venir des événements plus ambitieux. Cependant, ils peuvent observer la situation afin d'en référer à leurs supérieurs mais à aucun moment, ils ne prendront le risque d'un conflit.

Albrecht FEO 34 584 : ce jeune homme d'une trentaine d'année est un individu au physique très neutre et qui aime cultiver cette neutralité. Albrecht est un pur produit de la nation des Patriarches implanté au sein de la république. S'il n'affiche jamais ostensiblement son appartenance et ses idées sur le monde, il est totalement dévoué à la cause hégémonienne et … au Prisme. Depuis peu, l'organisation l'a informé sur d'étranges agents envoyés par le Haut Amiral. Sa mission est donc d'en apprendre le plus possible sur ces individus et de faire en sorte de les court-circuiter pour, éventuellement, tirer tous les honneurs de cette opération. Il sera donc prêt à aider les personnages à condition que ceux-ci soient près à le renseigner. S'il se méfie d'eux, il n'hésitera pas à chercher à s'en débarrasser pour récupérer cette étrange mallette et la renvoyer à ces supérieurs. Il ne sait rien de l'agent ou des agents se cachant au sein du Culte du Trident.

Hégémonie : bien entendu, les agents hégémoniens sont sur le qui-vive. Cependant, beaucoup d'entre eux ignorent ce qui se passe et peuvent s'intéresser à l'affaire sans trop savoir de quoi il retourne. Ils peuvent même contrecarrer les plans de leurs collègues sans s'en rendre compte.

Alliance Polaire : les agents de l'Alliance sont mal implantés sur Equinoxe et, généralement, ils sont assez discrets. Par contre, le contenu de la mallette peut les intéresser. S'ils en apprennent l'existence, ils pourront faire une offre aux PJ sachant qu'ils ont les moyens techniques de désactiver la bombe. Si les PJ refusent leur proposition, ils peuvent avoir recours à des méthodes plus expéditives.

LE GRAND SOUK

La foule se pressait comme à l'ordinaire dans les ruelles étroites de la mégapole. Les seuls endroits à peu près dégagés dans le souk étaient ces petites venelles où l'on stockait les ordures et qui, généralement, abritaient la faune mutante, de pathétiques mendiants totalement déformés par la dégénérescence génétique qui accablait l'humanité. Les services sanitaires de la ville les embarquaient de temps en temps pour les décrasser avant de les laisser regagner leurs gourbis de fortune. Ils y mouraient, généralement de faim ou massacrés par des ivrognes ou encore, certaines fois, dévorés par quelque prédateur hantant les bas-fonds de la cité. Tout autour de ces malheureuses créatures, les commerçants déployaient leurs étals, les envoyés de diverses communautés offraient des contrats et les prostituées aguichaient les passants. Malgré les systèmes d'aération, l'odeur qui régnait en ces lieux n'était pas des plus agréables. C'était une odeur de poisson mêlée à celle de la transpiration et de l'huile usagée. Les nouveaux visiteurs avaient du mal à s'y habituer mais, au bout d'un certain temps, cela faisait partie du décor, tout comme le brouhaha incessant amplifié par le fait que l'endroit était clos. Les appels des marchands qui haranguaient la foule, le tumulte des conversations, les cris de certains réglant leurs comptes dans les impasses, le bourdonnement incessant des machines, les rires et les exclamations provenant des bars et les messages de sécurité diffusés par les hauts-parleurs, tout cela constituait l'ambiance sonore d'Équinoxe et quand on trouvait un endroit un peu plus tranquille, il était bien difficile de s'habituer au calme. Dans le Grand Souk, il y avait toujours du monde, que ce soit au niveau principal ou sur les passerelles qui couraient d'étage en étage. Dans cette foule bigarrée, la grande diversité de couleurs des vêtements jurait avec l'aspect terne des parois métalliques. Que ce soit le blanc éclatant des vêtements des coralliens, le bleu azur des tenues des Veilleurs, le rouge vif des combinaisons des dockers, le noir onyx des costumes des hommes d'affaires, le jaune des uniformes des techniciens ou les riches parures multicolores de quelques nobles égarés en ces lieux, la masse compacte des gens était un véritable déluge de couleurs. Ici, on ne risquait pas grand-chose à part d'être victime de quelques voleurs à la tire ou de se faire bousculer violemment par un individu ivre. Les Veilleurs étaient partout, patrouillant par groupe de deux et s'assurant surtout qu'une petite bagarre innocente ne dégénère pas en émeute. Dans un endroit aussi bondé, cela aurait des conséquences dramatiques. La surveillance était d'ailleurs renforcée par des petits drones circulaires planant au-dessus des têtes et chargés de détecter le moindre départ de feu et la moindre altercation un peu brutale. Les prostituées jouaient également un rôle très important pour la sécurité d'Equinoxe. Tout le monde savait qu'elles renseignaient les Veilleurs. La prostitution sur Équinoxe avait été largement encouragée par les Prêtres du Trident. Les femmes stériles, et seulement celles-là, pouvaient exercer ce qui était devenu une véritable profession. Il restait peu de femmes " disponibles ", sous les mers. Celles qui étaient fécondes étaient soit placées en unités de reproduction, soit jalousement gardées et protégées par leurs communautés. Les autres travaillaient aussi durement que la population masculine et leur nombre ne cessait de diminuer. D'où l'importance des prostituées qui offraient un peu d'oubli et de réconfort aux forçats de la mer. Leur profession était l'une des plus respectées et quand un individu avait la malencontreuse idée d'être brutal avec l'une d'entre elles, on le retrouvait rapidement mort au fond d'une ruelle.

Ligue rouge : dans cette affaire-là, les agents de la Ligue peuvent aider les aventuriers dans leur mission mais en échange un des leurs voudra se mêler au groupe et aller jusqu'au bout pour savoir ce que contient la mallette. Cela peut être l'occasion d'introduire un nouveau personnage.

Union Méditerranéenne : les agents de l'Union n'ont que faire de la mallette et même de son contenu. Ils refuseront de se mêler de cette affaire quoi qu'il arrive.

Vurick le borgne : paradoxalement Vurick peut s'avérer un bon allié surtout après le traquenard s'il sait qu'il y a des traîtres au sein du Culte du Trident. En fait, la mallette ne l'intéresse absolument pas, il préfère nettement l'influence qu'il peut gagner auprès des agents du Neptune. De plus, en ce moment, il est en affaire avec des agents hégémoniens qu'il n'apprécie guère. Il serait donc parfaitement heureux de leur mettre des bâtons dans les roues tout en restant extrêmement discret.

Voghn le Renégat : Voghn, s'il apprend ce qui se passe, voudra à tout prix mettre la main sur la mallette pour en tirer un bon prix auprès des hégémoniens. Il n'y aura aucune négociation avec les PJ. Si Voghn s'intéresse aux PJ, ces derniers pourront compter sur l'aide de Lesvrick qui ne se soucie guère de la mallette mais qui fera tout pour contrer les plans du marchand de chair.

Selana : cette charmante jeune femme brune aux yeux noirs est l'un des agents les plus efficaces du célèbre trafiquant de la Cité Neutre. Sous son apparence fragile se cache une femme redoutable aussi bien en combat que dans toute autre situation. Elle aime frapper là où on l'attend le moins. Il est donc fort probable que Vurick envoie son agent à la recherche des personnages afin de les mettre en lieu sûr dans l'un des nombreux établissements qu'il contrôle (l'Hôtel Arsenal au niveau -4 par exemple). Selana aura donc pour mission de gagner la confiance de ces individus auxquels tout le monde semble s'intéresser et de collecter un maximum d'informations qui permettront à Vurick de porter un coup aux agents hégémoniens et de faire une offre au Culte du Trident, une offre que l'organisation religieuse ne pourra refuser.

Telkran Raljik : les agents de Telkran Raljik peuvent être une alternative pour les PJ. Si ces derniers parviennent à avertir les hommes du puissant corsaire, ils pourront les protéger, neutraliser le drone et récupérer les informations. Dans ce cas, les PJ pourront travailler directement pour Telkran pour la suite de cette aventure.

Lem Askaloum : Lem est un individu qui peut surprendre de prime abord, c'est l'archétype du pirate, le bandeau en moins. Il ne se sépare jamais de son sabre frappé de la marque des voleurs de gènes et de sa loutre léopard qui lui a sauvé la mise à maintes reprises. Exubérant et grande gueule, il est néanmoins l'un des hommes les mieux renseignés d'Equinoxe. Il possède de nombreuses relations et contacts dans les différentes organisations de la Cité Neutre (dockers, petits trafiquants, marchands, contrebandiers, prostituées, pirates, etc.) et peut aisément aiguiller les personnages vers les bonnes personnes. Néanmoins il ne fera rien s'il considère que les PJ ne sont pas dignes de confiance ou s'ils n'ont pas suffisamment d'honneur. Sans être véritablement un agent de Telkran, le pirate travaille pour lui car il a pressenti que quelque chose de pourri se préparait en hégémonie … et ailleurs. Il ne fait d'ailleurs aucune confiance à tout ce qui vient de la nation des Patriarches. Légèrement paranoïaque, il est néanmoins un compagnon des plus agréable à partir du moment où l'on a gagné sa confiance. Lem travaille également pour Lestani le Marchand, dont il est assez proche et quelques autres pirates (voir le PDF *Immersion 1,* pages 58 et 59).

Soleil Noir : les agents du Soleil Noir ont entendu parler de cette mallette et peuvent vouloir tenter d'attirer les PJ dans leurs filets. Si ces derniers sont séduits par cette organisation, c'est aussi une option viable pour la suite de cette aventure. Cependant, le Soleil Noir refusera tout conflit ouvert avec les agents hégémoniens. S'ils peuvent s'emparer de la mallette sans problème, tant mieux. Sinon, ils préfèrent observer les événements.

Malgo Huit Pattes : la seule chose que Malgo pourrait éventuellement faire pour les PJ, mais à charge de revanche, c'est de désactiver la bombe. Mais il ne voudra ni les protéger, ni se mêler de cette affaire.

Cortex : c'est certainement le plus grand danger qui menace les joueurs. Si des hommes de Cortex apprennent l'existence de cette mallette, ils feront tout pour s'en emparer. Cependant, ils peuvent d'abord tenter une approche plus diplomatique que l'élimination pure et simple. Après avoir aidé les fugitifs, les hommes de Cortex peuvent entraîner les aventuriers dans une de leurs places fortes et s'emparer de la mallette. De plus cette organisation a les moyens de neutraliser la mallette.

Lestani et les voleurs de gènes : même s'ils n'utiliseront pas les méthodes de Cortex, si Lestani ou ses hommes apprennent l'existence de la mallette, ils feront tout pour s'en emparer. S'il est possible de ne pas tuer les aventuriers, ils opteront pour une solution plus subtile. Lestani peut désactiver la mallette mais il n'est pas partageur et la gardera pour lui.

Ashaana de Salomon : tout ce qui peut nuire à l'Hégémonie est bon à prendre. Les hommes d'Ashaana peuvent donc aider les PJ. Ils ne se soucient pas de la mallette.

L'ambassadeur des ombres : si le MJ le souhaite, ce mystérieux personnage peut intervenir fréquemment auprès des joueurs pour les aider (de manière raisonnable). L'ambassadeur dispose de ressources très importantes. Il peut changer d'apparence à volonté et sa principale motivation est l'Histoire à laquelle il aime assister en tant que spectateur privilégié et sur laquelle il aime influer.

Utilisez les archétypes en fin de scénario pour les rencontres que vous jugerez utiles ou les personnages décrit avec les factions. Le MJ peut, s'il le souhaite, ajouter du piquant à cette aventure, en multipliant les groupes qui se lancent à la poursuite des aventuriers. On peut même imaginer que ces groupes se gênent mutuellement et que des affrontements entre eux permettent aux PJ de s'en tirer. De même les aventuriers peuvent être aidés à plusieurs reprises par des agents différents qui tentent de les attirer dans leurs filets. Sans pour autant déclencher une guerre des espions, cela peut provoquer une certaine animation dans les coursives d'Equinoxe.

LA TRAQUE

Pendant que les aventuriers tentent de se faire tout petits dans Equinoxe, les agents hégémoniens au courant de cette affaire ne vont

pas rester sans rien faire. Tout d'abord le Silencieux va tenter de pister les aventuriers pour informer ces agents de leur position exacte. Si les PJ ne parviennent pas à échapper au Silencieux, ils risquent d'être harcelés continuellement par les hégémoniens.

Le MJ peut donc mettre une pression constante sur les joueurs jusqu'à ce que ces derniers réussissent à semer le Silencieux. Les agents hégémoniens n'hésiteront pas à tenter d'éliminer les gens que leurs cibles auraient éventuellement contactés.

Qu'ils soient aidés par un PNJ ou qu'ils y parviennent seuls, les aventuriers doivent réussir à échapper aux agents hégémoniens pour pouvoir se remettre de leurs émotions avant de passer au chapitre « le traquenard ».

TABLE DES RENCONTRES GÉNÉRALE D'ÉQUINOXE

Les résultats des rencontres dans la cité doivent être ajustés en fonction de la zone dans laquelle se situent les aventuriers. En règle générale, les secteurs de la cité sont de plus en plus sûrs et de plus en plus populeux au fur et à mesure que l'on se rapproche du centre. Il faut effectuer un jet par heure.

01-40 Rien à signaler.

41-43 Patrouille de 2 Veilleurs vérifiant les identités.

44-46 Un prêtre du Trident (Hermés) accompagné d'un Veilleur cherche de nouveaux adeptes.

47-49 Un marchand ambulant accoste les aventuriers pour leur vendre un quelconque matériel.

50-52 Un marchand accoste les aventuriers pour leur vanter les mérites d'un spectacle ou d'un hôtel et tente de les y entraîner.

53-55 Un individu ivre.

56-58 Un mendiant.

59-61 Un mutant mendiant.

62-64 Un criminel est abattu par des Veilleurs.

65-67 Des voleurs tentent de voler les aventuriers.

68-70 Un pirate et 2 à 8 hommes de main provoquent les aventuriers.

71-73 Des assassins suivent le groupe pour les attaquer dans un endroit plus tranquille.

74-76 Des recruteurs d'une des nations sous-marines accostent les PJ pour qu'ils s'enrôlent.

77-79 Altercation entre les soldats en permission de deux nations.

80-82 Légères secousses de toute la cité d'Équinoxe qui change de profondeur.

83-85 Un individu suspect propose des drogues aux aventuriers.

86-88 Un chien cloné, échappé d'un laboratoire, fouille les poubelles d'une ruelle.

89-91 Une bande de jeunes voyous (2D10) provoquent les aventuriers.

92-93 Poste de contrôle de 10 Veilleurs. Ils contrôlent les identités.

94-95 Des pompiers et des drones anti-incendie luttent contre un feu qui s'est déclaré dans un bâtiment.

96 Intervention des services d'hygiène

97 Un attroupement se forme et commence à dégénérer, intervention des troupes anti-émeutes

98 Règlement de comptes entre deux factions rivales

99 Périphérie de la ville uniquement. Rupture d'intégrité de la structure extérieure. Des drones de réparation tentent de colmater la fuite pendant que les parois d'isolation se referment lentement pour isoler le secteur dangereux (qu'il y ait encore du monde ou pas).

100 Périphérie de la ville uniquement. Les PJ peuvent apercevoir par une des grandes vitres donnant sur l'extérieur, un cadavre qui flotte dans l'eau. Pauvre victime, certainement éjectée par l'un des sas de secours, situés tout autour de la périphérie externe de la cité.

TROISIEME PARTIE : LE TRAQUENARD

Au bout d'un certain temps (déterminé par le MJ), la mallette informera les aventuriers qu'elle a reçu des instructions. Ils doivent se diriger dans un quartier tranquille de la périphérie de la ville où ils seront pris en charge par des Veilleurs accompagnés d'un prêtre du Culte du Trident.

Le quartier indiqué est une zone résidentielle assez tranquille mais aussi assez déserte. Ils ont rendez-vous dans une chambre d'hôtel qui leur est réservée, dans un délai de six heures.

Ce rendez-vous est un traquenard tendu par un espion infiltré chez les prêtres du Trident. Il a dépêché un prêtre novice qui lui est fidèle et quatre agents qui ont revêtu des tenues de Veilleurs. Si son traquenard échoue, il lancera ses douze derniers agents, dispersés pour l'instant dans la ville, aux trousses des aventuriers. Il ne veut pas prendre de risques en mettant tous ses œufs dans le même panier. Il pense que le groupe d'aventuriers ne représente pas un danger et préfère laisser ses autres agents en surveillance près des ascenseurs permettant d'accéder aux quartiers du Trident, au cas où les PJ ne seraient qu'une diversion. L'identité de ce prêtre sera révélée dans un scénario ultérieur puisque, même si les aventuriers révèlent qu'il y a eu trahison à la fin de l'aventure, ils n'auront plus affaire à lui au cours de celle-ci.

Les joueurs peuvent, bien entendu, flairer le piège et prendre certaines précautions. Ils peuvent aussi refuser de se rendre sur le lieu du rendez-vous. Dans ce cas, ils devront convaincre la mallette que cela peut être un piège.

Les agents et le jeune prêtre du Trident se rendront au rendez-vous à l'heure dite. Encore une fois, ils n'ont aucune raison de penser que les personnages puissent être un danger ni, surtout, qu'ils se méfient de Veilleurs et d'un prêtre du Trident. Ils se rendront à l'Hôtel et rencontreront les aventuriers. Si ces derniers leur donnent la mallette, le prêtre les remercie et s'en va avec son escorte. Il annonce, par communicateur, au traître du Culte qu'il a la mallette. Ce dernier dépêchera alors ses 12 agents pour qu'ils en finissent avec les témoins gênants (les aventuriers), pendant que le prêtre et son escorte se rendront vers l'un des hangars de départ. Leur but est de quitter la cité le plus rapidement possible.

Si les aventuriers ne sont pas au lieu de rendez-vous, le prêtre et son escorte sortiront furieux de l'hôtel. Le prêtre demandera des instructions par communicateur. Si on intercepte la transmission, celle-ci est codée par un crypteur automatique 12. De plus, la voix du traître est altérée. Les agents se répandront dans la ville à la recherche des aventuriers et ceux qui sont de garde dans les ascenseurs conserveront leur position.

Si les aventuriers sont au rendez-vous mais refusent de remettre la mallette, les agents tenteront de les liquider pendant que le prêtre essaiera de fuir avec la mallette.

Si les aventuriers sont au rendez-vous mais veulent accompagner le prêtre, ce dernier se servira de son communicateur pour annoncer son arrivée avec les aventuriers. Il prévient ainsi le traître qui s'arrangera pour leur tendre un piège dans une allée d'Équinoxe.

Note : Un test normal de psychologie sur le prêtre peut permettre de déterminer qu'il est assez nerveux.

TRESHER KILDRO

Description : les novices du Culte du Trident sont des administratifs. Ce sont avant tout des fonctionnaires.

TRESHER KILDRO

Formation : Novice du Culte du Trident/espion

Âge : 22 ans

Taille : 59 kg | **Poids :** 1,72 m

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	08	12	12	11	14	13	16	13
	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	13	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-1	**Chance**	+0

COMPÉTENCES

Analyse empathique (4-3+7)	8
Combat armé (1+9)	10
Combat à mains nues (1+6)	7
Bureaucratie (4+4)	8
Entregent/Séduction (4+7)	11
Education/Culture générale (4-3+12)	13
Connaissance d'une nation (Équinoxe) (4+12)	16
Connaissance d'une organisation (Culte du Trident/Hégémonie) (4+12)	16
Arts martiaux (2-3+8)	7
Eloquence/Persuasion (4+8)	12
Langue étrangère (Néo-azuran/Olosak) (4+12)	16
Observation (5+5)	10
Premiers soins (3-3+7)	7

ÉQUIPEMENT

1 000 sols, communicateur, dague neurale, canne, I.D., communicateur, robe de prêtre. Son I.D. l'identifie comme Tresher Kildro, un nouvel adepte originaire d'une petite communauté du Plateau Voring : Timpredas.

LOCALISATIONS

Humaine

AGENTS ET ESPIONNAGE SUR EQUINOXE

Les espions sur Equinoxe sont aussi répandus que le plancton dans la mer. On dit même qu'il est presque impossible de ne pas en croiser au moins dix dans la même journée. En fait, il faut faire une nette différence entre l'espionnage actif et l'espionnage passif. La grande majorité des gens ne voient aucun inconvénient à renseigner un individu pas plus qu'à lui indiquer la direction à prendre pour se rendre à un endroit, surtout contre quelques plaquettes sonnantes et trébuchantes. C'est un fait admis par la population. Les autorités le savent et utilisent elles aussi ce procédé. Alors, bien entendu, il s'agira rarement d'informations top secrètes, mais l'énorme quantité de données collectées par cette méthode par les services actifs peut permettre d'obtenir des données assez précieuses et rapides sur, par exemple, la localisation de tel ou tel individu surveillé, sur la préparation d'un coup de force des Veilleurs, l'arrivée en ville d'individus louches, etc. Certaines professions sont naturellement plus propices à compter des espions en leur sein. La première de ces professions est la prostitution. Dans toute l'histoire humaine, il s'est toujours dit des choses incroyables sur l'oreiller et, bien souvent, les services de renseignements sont toujours sidérés par ce qu'un homme ou une femme sont capables de dire à l'aventure d'un soir.

AGENTS HÉGÉMONIENS

Formation : équivalent aux agents du Prisme

Âge moyen : 26 ans

Taille : 1,70 m | **Poids :** 65 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	13	15	12	14	12	13
	+1	+1	+2	+2	+1	+2	+1	+2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-1	**Chance**	-

COMPÉTENCES

Absence (3+2)	5
Armes de jet (3+4-3)	4
Armes de poing (3+6)	9
Armes de trait (3+4-3)	4
Armes spéciales (4+4)	8
Arts martiaux (lutte : étranglement) (4+4)	8
Athlétisme (3+6)	9
Bureaucratie (4+8)	12
Camouflage/Dissimulation (3+6-3)	6
Combat armé (3+7)	10
Combat à mains nues (3+6)	9
Commerce/Trafic (4+6)	10
Discrétion/Filature (3+6)	9
Éloquence/Persuasion (4+3)	7
Explosifs (3+4)	7
Falsification (3+3)	6
Intimidation (3+8)	11
Pickpocket (4+4-3)	5
Observation (2+8)	11
Survie (3+4)	7
Systèmes de sécurité (4+4)	8

ATTAQUE

Filin pour étrangler (bonus à l'étranglement +1D6)
Dague (dom. : 1D10+2)
Pistolet (CC ; dom. : 2D10), matraque-choc Mao

ÉQUIPEMENT

Cuir moléculaire (7), brise-code, ordinateur (micro), communicateur, décodeur de données

LOCALISATIONS

Humaine

QUATRIEME PARTIE : L'ATTAQUE DES OMBRES

Les personnages, s'ils ont survécu au traquenard, sont maintenant avertis qu'il y a des traîtres au sein du Culte. La mallette exige désormais d'être remise à Déméter, le maître du Culte, et, ce, en mains propres. Il est impossible de le contacter sans être sûr que le traître ne sera pas au courant. De plus, la mallette refusera tout contact avec les Veilleurs et des sous-fifres du Culte. Ce qui est sage puisque tout contact avec eux alertera le traître. Six agents se lanceront à leurs trousses dans la cité.

Il y a deux moyens d'accéder aux quartiers du Culte situés au sommet d'Équinoxe. La première est d'avoir accès aux ascenseurs qui se trouvent au centre de la cité. Le seul problème est de convaincre les Veilleurs de garde de laisser passer les aventuriers. De plus, 6 agents ont eu accès aux contrôles des ascenseurs et se sont installés dans les puits d'entretien pour intercepter les aventuriers.

La deuxième solution est d'accéder au sommet de la cité par les hangars privés du Culte. Il faut dans ce cas trouver un véhicule ou des armures de plongée. Deux problèmes se poseront. Le premier est d'échapper à deux assassins des Patriarches en armure de plongée et surtout convaincre les systèmes de défense permettant l'accès aux hangars privés.

Si les aventuriers choisissent d'emprunter les ascenseurs : la mallette peut leur fournir un code d'accès qui, une fois vérifié, convaincra les gardes de les laisser passer. Les agents bloqueront l'ascenseur à mi-parcours. Les aventuriers peuvent tenter d'en reprendre le contrôle. Il faut démonter le panneau de commande (test assez difficile de Mécanique) et y connecter un ordinateur (test Difficile d'Electronique). Un brise-code ne fonctionnera pas puisque l'ordinateur des assassins contrôle déjà l'ascenseur. Il faut que les PJ éjectent les pirates du système avant d'en prendre le contrôle. Il va donc y avoir un duel entre un des PJ et l'agent hégémonien.

Niveau de piratage informatique de l'agent : niveau 10, Programme de sécurité 12

Si le PJ remporte le duel (on rappelle qu'il utilisera son niveau en Piratage informatique plus la moitié du niveau du programme d'attaque et que son adversaire utilisera son niveau en Piratage informatique plus la moitié du niveau du programme de sécurité de son ordinateur), l'ascenseur va redémarrer en 1D10 tours.

La mallette peut être connectée sur l'ascenseur. Les assassins ont installé sur l'ascenseur, au moment de l'attaque, un brouilleur de communications niveau 12.

Les agents, une fois l'ascenseur immobilisé, attaqueront par le haut. Ils se poseront sur le toit qu'ils perceront pour larguer une capsule de gaz asphyxiant, avant de donner l'assaut. Ces agents ont les mêmes caractéristiques que les autres mais ont en plus des masques à gaz et un pistolet lance-capsules.

Si les aventuriers choisissent de plonger pour atteindre les hangars, ils seront confrontés aux plongeurs ennemis. De plus, le maître de jeu peut décider que certains agents à leurs trousses les attaqueront dans les hangars.

Règle optionnelle : avant que tout véhicule puisse quitter un hangar, il faut effectuer une check-list de tous ses systèmes. Il faut 1 tour par système contrôlé. Si cette procédure n'est pas respectée, le véhicule ou l'armure doivent effectuer un test de panne pour tous leurs systèmes, dès qu'ils se trouvent hors du hangar.

Les deux assassins sont vêtus d'armures de plongée très modernes et très fines, d'une marque et d'une conception inconnues. Le simple fait de récupérer une de ces armures et de la remettre au Culte du Trident ou à une autre puissance peut rapporter aux aventuriers un minimum de 300 000 sols de récompense (un bon test pour négocier le prix peut augmenter la récompense de 10% par modificateur à la marge de réussite). Ils attendront que les aventuriers soient à mi-chemin de leur but pour attaquer. Ils auront alors 15 tours avant l'arrivée de 20 commandos Veilleurs. Si, au bout de 15 tours, le combat n'est pas terminé, les assassins fuient et les Veilleurs arrêtent les aventuriers et les emmènent dans un poste de contrôle situé en dessous des quartiers du Culte. Confrontés à la mallette et aux aventuriers, les Veilleurs alerteront les prêtres du Culte. Les aventuriers seront conduits, sous bonne escorte, dans les quartiers du Culte du Trident. Le traître sera, bien entendu, averti.

ARMURES ASSASSINS

Echelle : H

Catégorie : Exo-Alpha

Fabricant : Inconnu

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 3 100 000 sols

Disponibilité (marché noir) : -10(-1)

NT estimé : VI

Taille : ajustée au pilote

Poids : 200kg

Profondeur :

- **Opérationnelle : -**17 000 mètres
- **Limite :** - 17 000 mètres
- **Écrasement :** - 25 500 mètres

Autonomie : PE Généticien24 heures avec PIT/192 heures sans

Attributs :

Exo-Force : 29

Modificateur de dommages : +9 (H)

Ossature : Fusion B

Architecture : ultra-légère

Résistance aux Dommages : -5

Armure : ACS de 3 mm d'épaisseur

Plaque d'armure supplémentaire : non

Blindage : 15

Visière : ACS de 3 mm d'épaisseur

Volet de sécurité : non

Blindage visière : 5

Catégorie GP : GP-B3

- **Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7 nœuds/**2 (1) (PIT)/ 3 nœud/1(1) (Exo-palmes)/50km/h/9 (2) (surface)

Malus d'initiative : -

Systèmes vitaux : Revêtements anéchoïques/Réseau à pulsion électrique/Capteur d'énergie ambiante généticien/Commandes télépathiques/ Membrane respiratoire/Réserve oxygène de secours/ Filtres Dioxy/Stabilisateur/Régulateur thermique/Contrôles/ Pressurisateur/Ordinateur (Gen VI NT VI)/Communicateur (portée 4 000m/5 km)/ Système d'analyse tactique/Analyseur environnemental/Indicateur d'acquisition/Système de navigation/Sonar Actif Élinie Z (Omni 10NM)/Passif Sealag (16 NM)/Analyseur Dv 4 (6 cibles)/Calculateur Pélia (4 cibles)/Radar Vautour (5km)/Diagnostic/Dispositif médical embarqué Cortex I/Bouclier de force 10

Armement : Lance micro-torpilles (6x micro-torpilles Wasp)/ Dague thermique (main gauche)/Dague neurale (main droite)/ Gant d'énergie (main droite)/ Canon sonique (Bras droit)

CINQUIEME PARTIE : LES QUARTIERS DU TRIDENT

Les quartiers du Culte du Trident sont situés au sommet de la cité. On peut y accéder soit par des ascenseurs spéciaux, soit par des hangars réservés qui sont surveillés par des postes de Veilleurs. Les couloirs et les salles sont richement décorés et assez spacieux. On peut voir partout des tunnels emplis d'eau, incrustés dans les murs. Des dauphins s'y déplacent fréquemment. De temps en temps, des postes de communication sont installés le long de ces tunnels.

Si les aventuriers y sont conduits sous bonne escorte : ils seront amenés jusqu'aux ascenseurs menant aux quartiers du Culte. Ils seront désarmés et escortés par deux veilleurs armés. Les agents les attaqueront comme cela est expliqué plus haut. En cas d'attaque, on peut persuader les Veilleurs de donner des armes aux aventuriers. S'ils survivent, voir ci-dessous. Il est à noter que les premières cibles des agents sont les Veilleurs.

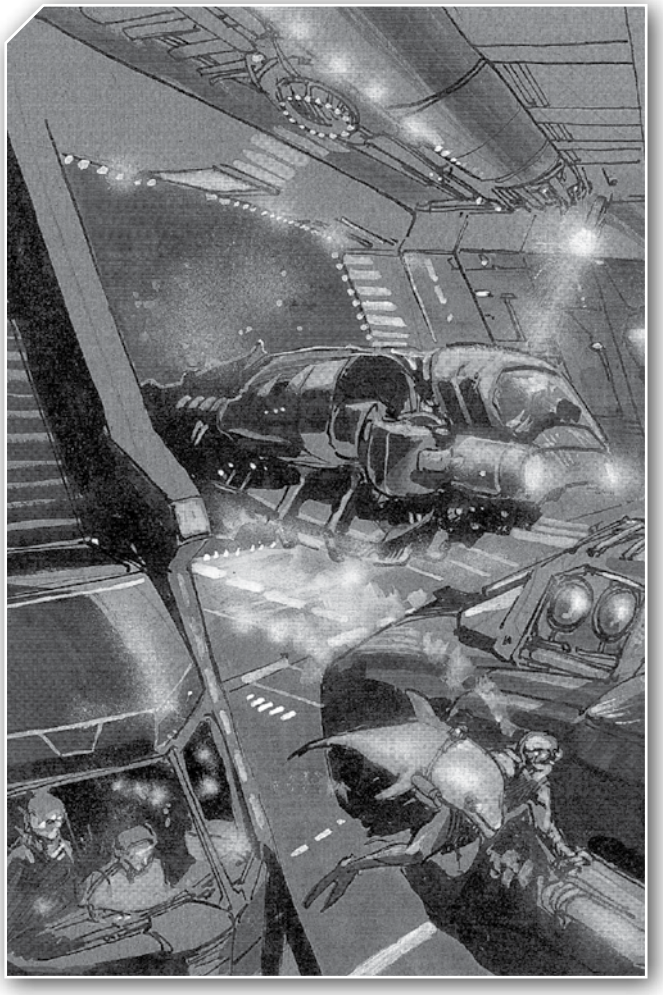
Si les aventuriers arrivent par les ascenseurs : ils déboucheront dans une grande salle de réception où les attendront 20 Veilleurs alertés par les systèmes de sécurité de l'ascenseur qui ont enregistré les combats.

Si les aventuriers arrivent par le hangar extérieur : une escouade de 20 Veilleurs les réceptionnera.

Les gardes dans les trois cas de figure seront armés jusqu'aux dents. De plus un des Veilleurs, à la solde du traître, a prévenu ses confrères que les aventuriers pouvaient être de dangereux terroristes. Ses instructions sont de provoquer un combat et de s'arranger pour que la mallette soit détruite. Si les PJ arrivent à l'étage par les ascenseurs, alors qu'ils étaient escortés et qu'il y a les cadavres des Veilleurs dans la cabine, l'incident sera aisé à provoquer. Cependant, un prêtre du Trident interviendra dans tous les cas de figure. L'homme, un prêtre Némésis, fera irruption dans la salle juste avant que la situation ne dégénère. Il demandera que toutes les armes soient abaissées. Tous les Veilleurs obéiront. Le soldat à la solde du prêtre attendra que celui qui porte la mallette s'approche suffisamment pour se jeter sur lui. Son but est de le ceinturer et de se suicider en activant une bombe qu'il a placée sur lui. Dès qu'il ceinture le PJ ou si ce dernier n'a pas été surpris et s'est écarté, le soldat tente d'activer la bombe qu'il porte à la ceinture. S'il l'active, les PJ ont 2 tours pour réagir avant que la bombe n'explose (Niveau de puissance 3). La meilleure solution est de pousser le fanatique dans la cage d'ascenseur. Si les choses tournent vraiment mal, le MJ peut utiliser le prêtre du Trident pour qu'il libère son effet Polaris afin de créer un Champ de force autour du fou.

Quoiqu'il arrive le traître infiltré dans le Culte ne peut plus faire grand-chose. À moins que les aventuriers ne provoquent un combat contre les Veilleurs, leur mission pourra se poursuivre sans encombre. La mallette refusant d'être remise à quelqu'un d'autre que Déméter, les aventuriers seront emmenés, désarmés, dans la salle du conseil où Jason Hélio en personne les accueillera. Il réceptionnera la mallette qu'il ouvrira devant les aventuriers et quelques conseillers.

Le contenu de la mallette : la mallette contient, un disque de données et deux tubes transparents dans lesquels flottent de minuscules éléments organiques. Au centre de la mallette, il y a un projecteur holographique. La partie supérieure est un écran. Si on active l'écran, des informations défilent, accompagnées de schémas et de la fiche d'identité d'un individu. Un test de Médecine (Assez facile) ou de Science Biologique (Facile) permet de savoir



que ces informations sont d'ordre biologique et génétique. Elles concernent un individu embarqué sur un vaisseau pénitencier de l'Hégémonie, le F.N.H. Cerbère, qui a sombré quelques années plus tôt. Le personnage porte le numéro 23974E7 et le nom de Karl Lembarch. Les informations laissent supposer que ce personnage aurait une structure d'A.D.N. particulière. Si l'on active le projecteur holographique, une projection de l'A.D.N. de l'individu apparaît encadrée de nombreuses informations. Il faut effectuer un test Médecine (Très difficile), Biologie (Difficile) ou Génétique (assez difficile) pour comprendre que cet A.D.N. est doté de certaines particularités tout à fait étranges et qui n'ont pu, pour l'instant, être interprétées. En résumé, le dénommé Karl Lembarch serait capable de régénérer certaines de ses propres cellules détruites.

Le Culte du Trident remerciera avec beaucoup de générosité les aventuriers, en leur remettant à chacun une somme de 50 000 sols. De plus le culte pourra faire appel à eux pour d'autres missions, après avoir noté comment les contacter. Tous les blessés seront soignés dans les meilleurs hôpitaux de la cité. Tous les frais de réparation des équipements endommagés seront couverts et les PJ vont commencer à faire parler d'eux… et à attirer l'attention. Même si leurs actions n'ont pas été publiques, tout se sait à cause du témoin d'un combat, d'un Veilleur qui a parlé à son barman, etc.

AVENTURE 2 : LE NAVIRE FANTÔME_

INTRODUCTION

Peu de temps après l'affaire de la mallette (voir scénario précédent), les informations qu'elle contient sont rapidement passées au crible par les agents du Neptune. Ils apprennent grâce au disque de données que le Professeur Lodon a quitté la base secrète hégémonienne avec son cobaye à bord d'un navire pénitencier, le FNH Cerbère Abadon 456. Après une brève recherche, ils découvrent également qu'il y a trois ans, ce navire a disparu corps et bien dans la Plaine Abyssale des Canaries. Plus important, l'itinéraire censé être emprunté par le navire est indiqué.

Après en avoir référé aux autorités du Culte du Trident, il est décidé de dérouter vers cette région une flotte d'inspection Veilleur dotée d'un croiseur Achille, l'Équinus. En retraçant l'itinéraire emprunté par le navire pénitencier, les équipes et drones de recherche localisent en quelques jours l'épave dans une profonde faille abyssale, la faille de Tenerife, au nord de la Plaine Abyssale. Les Veilleurs en informent les autorités compétentes et proposent d'envoyer un commando à bord de l'épave. La proposition est refusée par le Culte. En effet, une certaine tension règne en ce moment avec l'Hégémonie (Voir la Directive Exeter) et la 9ème flotte hégémonienne aurait déployée des éléments de combat à la frontière des eaux territoriales près de la plaine abyssale des Canaries. Voulant éviter tout incident diplomatique, le Cerbère étant encore territoire hégémonien, le Culte du Trident a décidé d'envoyer dans le plus grand secret des mercenaires sur place… les joueurs. La flotte doit rester dans la région pour leur porter assistance si besoin est et si cela ne risque pas de déclencher un fâcheux incident.

Parallèlement, en Hégémonie, les services des Patriarches ont vite réussi à mettre la main sur l'espion du Culte du Trident, Asion. Ils le font parler et récupèrent un double du disque de données contenu dans la mallette, disque qu'il voulait revendre aux Voleurs de Gènes (à qui peut-on se fier de nos jours ?). Les autorités hégémoniennes découvrent alors les expériences du Professeur Lodon et décident, elles aussi, de dépêcher un groupe de combat à bord du navire. Le commando est envoyé à Ourgor et récupéré par la 9éme flotte pour être amené sur les lieux. Cependant, les hégémoniens ignorent l'emplacement exact du navire et ils vont perdre un peu de temps à le chercher.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Si les aventuriers ont mené à bien l'aventure « Les Ombres d'Équinoxe », ils seront contactés à la suite de cette affaire et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ils semblent débrouillards et efficaces, deuxièmement le Culte préfère que le moins de monde possible soit au courant de cette affaire. Comme les aventuriers sont déjà au fait de la situation, autant faire appel à leurs services. Enfin, comme ils ne sont pas directement liés au Culte, ils sont « dispensables » en cas d'incident.

Si les aventuriers n'ont pas joué la précédente aventure, ils seront contactés sur Équinoxe par une Orphée du Culte du Trident qui leur exposera vaguement les faits.

LE BRIEFING

Récemment les services spéciaux du Culte du Trident ont mis la main sur des données concernant un certain Karl Lembarch. Cet individu présenterait certaines particularités assez intéressantes. Les chercheurs du Culte ont en effet découvert que ses cellules pouvaient, en théorie, stopper et même faire régresser la dégénérescence génétique. Certains envisagent même la possibilité d'arriver à faire progresser la recherche sur le phénomène de stérilité à condition de parvenir à mettre la main sur son corps. Le seul problème c'est que le dénommé Karl était un prisonnier Hégémonien condamné à 20 ans d'emprisonnement dans un bagne secret sur la côte africaine. Après avoir subi les expériences d'un certain Professeur Lodon, il a développé ses étranges particularités. Alors

qu'il était transféré à Ourgor en compagnie du professeur, le navire-pénitencier qui le transportait, ainsi que plusieurs centaines d'autres détenus, s'est abîmé dans une fosse abyssale située au sud du territoire d'Équinoxe, dans les eaux internationales. Le F.N.H. Cerbère, ses 543 membres d'équipage (avec les gardiens) et ses 1 200 prisonniers n'avaient jamais pu être localisés jusqu'à aujourd'hui (disons plutôt que ce n'était une priorité pour les autorités hégémoniennes). Il y a quelques jours, les équipes d'exploration du croiseur Equinus ont localisé l'épave dans la fosse du Tenerife (récemment découverte dans la plaine abyssale des Canaries) à un peu plus de 10 000 mètres de profondeur. Il est impératif d'envoyer un commando à l'intérieur de l'épave et de ramener le corps de Karl Lembarch, quel que soit son état. Si les PJ demandent pourquoi les Veilleurs ne s'en chargent pas, on leur expliquera clairement les problèmes politiques que cela peut poser et qu'en cas d'intervention hégémonienne, ils seront livrés à eux-mêmes. Cela a au moins le mérite d'être clair…

Si les PJ ne sont pas équipés de tenues de plongée grande profondeur, le Culte leur prêtera des armures Nayade (voir en annexe). Il est fortement conseillé aux aventuriers de se doter d'armures pas plus volumineuses que des exo-o pour pouvoir être assez à l'aise dans les coursives du navire. Une fois aux abords de la Plaine Abyssale des Canaries, on leur fournira également un navire Souverain pour se rendre sur les lieux. On fournira aux aventuriers le descriptif de base du navire (fourni en annexe 1) ainsi que tout le matériel dont ils pourraient avoir besoin (dans le domaine du raisonnable) que ce soient des médicaments, des armes (à supercavitation également) ou des outils.

AVANT LE DÉPART

Les joueurs auront quelques heures pour se préparer au départ. Même s'ils sont tenus de ne parler de cette mission à personne, deux groupes peuvent avoir eu vent de cette affaire et s'y intéresser de près.

Les Voleurs de gènes : peu de choses concernant la génétique échappent à Lestani et ses Voleurs de gènes (surtout s'ils ont été mêlés aux événements du précédent scénario). Aussi ils proposeront à un ou plusieurs PJ (sans que les autres soient forcément au courant) de collecter des données pour eux. Contre une bonne somme d'argent (en dizaines de milliers de sols) ou contre du matériel (les Voleurs de gènes ont accès à du matériel de haute technologie), ils fourniront à (aux) espion(s) un petit dispositif pour copier les données qu'ils pourront collecter sur Karl ainsi qu'un étrange instrument ressemblant à un petit boîtier rectangulaire plat (format portefeuilles) muni d'une fine fente sur un des côtés. Il s'agit d'un scanner génétique et nécessite d'être utilisé sur une cible immobile (Karl) pendant une minute (ce ne sera pas chose aisée à priori). Si tous les PJ refusent, Lestani fera s'infiltrer un homme à lui parmi les Veilleurs chargés d'escorter les aventuriers. Au retour, il tentera de leur voler les éventuelles données qu'ils auront collectées. A aucun moment il n'attentera à la vie d'un des joueurs.

Cortex : cette entreprise, par l'intermédiaire de ses nombreux espions, aura vent de l'affaire. Cortex pourra vouloir tenter de corrompre un des PJ mais ses agents se montreront beaucoup moins aimables que Lestani, tout du moins, si celui qu'ils approchent refuse leur première offre de collaboration (moins généreuse que celle de Lestani). Si un des personnages a de la famille sur Equinoxe, ce sera la cible de choix de Cortex qui pourra le faire chanter s'il tient à ses proches.

SE RENDRE SUR PLACE

Les PJ embarqueront à bord d'un transporteur Veilleur Korem pour rejoindre la région de la Plaine Abyssale des Canaries. Le Korem sera lui-même escorté par quelques navires Veilleurs. A 20 nœuds, il leur faudra un peu moins de quatre jours pour rejoindre la Crête du Fer à cheval (au nord de la plaine abyssale), endroit où les Veilleurs disposent d'une base temporaire. C'est à cet endroit que les PJ pourront embarquer à bord du Souverain prêté par le Culte.

Si les PJ insistent pour prendre leur propre navire, l'objectif est situé à plus de 2 000 milles nautiques d'Equinoxe, et à une vitesse de 10 nœuds, il leur faudra compter 13 jours pour arriver (9 jours à 15 nœuds et 6 jours à 20 nœuds) sur le site de l'épave. Ils pourront bénéficier d'une escorte.

De la base des Veilleurs à la faille, il y a un peu plus de 540 milles nautiques et il leur faudra environ 4 jours pour parvenir sur place à environ 10 nœuds. A cinquante milles nautiques de la faille est stationné le croiseur Achilles Equinus avec une flotte de Veilleurs si nécessaire.

LA FLOTTE VEILLEUR ET LA FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Comme indiqué précédemment, la flotte des Veilleurs est stationnée à environ 50 milles nautiques à l'est de la faille. Quant à la flotte hégémonienne, elle se situe à peu près à la même distance mais de l'autre coté. Pendant toute l'aventure, les deux groupes de combat vont s'observer et les navires des Patriarches vont s'approcher peu à peu. Au début des opérations, les hégémoniens n'ont pas encore localisés l'épave. Les Veilleurs insisteront sur ce point auprès des joueurs afin qu'ils évitent d'attirer l'attention sur le site.

LE CONTENU DU DISQUE DE DONNÉES ET LES EXPÉRIMENTATIONS

L'Hégémonie, comme d'autres nations du monde sous-marin, n'hésitent pas à recourir à toutes sortes d'expérimentations sur des prisonniers, des mutants ou sur des « volontaires » désignés d'office (souvent des opposants politiques dans la nation des Patriarches). Même si personne ne l'avoue ouvertement, ce n'est un secret pour personne, l'éradication du virus de stérilité et la lutte contre la dégénérescence génétique justifiant certaines mesures extrêmes. Le dossier de Lembarch en est une parfaite illustration. Manipulations génétiques, traitements expérimentaux avec des composés non encore testés sont monnaie courante.

Les chercheurs sont toujours à la recherche de nouveaux cobayes sur lesquels tester, dans le meilleur des cas, des médicaments mais aussi, certaines fois, des procédés ne visant pas à soigner des gens mais à explorer certains domaines un peu obscurs de la recherche. Augmenter la capacité reproductive des femmes, rendre les individus plus résistants, créer de nouvelles races d'hybrides, fabriquer des armes vivantes sont quelques exemples de recherches ayant donné lieu à de terribles dérapages.

Dans de nombreuses nations, on offre des primes aux volontaires acceptant de servir de cobaye et même si, bien souvent, ces volontaires vont bénéficier de la mise au point d'un nouveau remède, il arrive malheureusement que certains découvrent qu'on les destine à tout autre chose… généralement, on en entend plus jamais parler. Dans ce domaine, la société ayant une réputation encore plus sinistre que l'Hégémonie, c'est Cortex.

En consultant les données du disque, les PJ ayant des connaissances dans le domaine médical vont pouvoir se rendre compte de ce qu'a subi Karl entre les mains du Professeur Lodon. Ils pourront d'ailleurs s'étonner d'imaginer qu'il ait pu survivre à de telles souffrances. Karl Lembarch est avant tout la victime d'un fou totalement obsédé par son objectif. Mais ce qui est aussi remarquable est que la profonde altération de ses gènes l'a transformé en autre chose… une chose dont il faudra se méfier, qu'elle soit vivante ou morte.

LA PAROI ABYSSALE

La faille de Tenerife est située au sud d'Équinoxe dans la plaine abyssale des Canaries. Elle est large de 150 mètres et profonde de 16 600 m. Elle s'étend sur presque six milles nautiques avant de se scinder en deux en forme de patte d'oiseau sur encore six milles nautiques. On y accède à une profondeur de - 6 600 m. L'épave est échouée sur une corniche à - 10 220 m.

On y trouve une faune principalement constituée de pieuvres et de poissons abyssaux tout à fait normaux. Il y a cependant une pieuvre roc qui hante la fosse et qui peut être utilisée par le MJ pour corser un peu l'aventure.

LES FAILLES ABYSSALES

La plupart des failles abyssales que l'on trouve un peu partout au fond des océans sont apparues pendant les Grands Cataclysmes. Lors du grand effondrement de la Fosse des Aléoutiennes et après l'explosion de la Ceinture de feu du Pacifique, le sol océanique a été profondément modifié par l'apparition de failles plus ou moins profondes dont certaines ont ouvert des brèches sur le manteau supérieur de la croute terrestre. L'exploration de certaines de ces failles a d'ailleurs mis à jour certaines anomalies de la croute terrestre difficilement explicables par des événements naturels et qui est à l'origine du mythe des Ternasets.

ARRIVÉE SUR LES LIEUX

Quand les PJ arriveront au sommet de la faille aux coordonnées indiquées par les Veilleurs, ils trouveront sur le sol océanique (à -6 600 mètres) un sas autonome pour exo 0 (Le MJ peut choisir un sas autonome plus volumineux si les PJ insistent mais les joueurs ne devront tout de même pas perdre de vue qu'il leur faudra nécessairement des armures légères pour embarquer dans le Cerbère. Ce n'est pas avec des armures Oméga qu'ils pourront le faire).

Le sas autonome n'a pas de propulseur mais comme il est à l'équilibre il peut facilement être transporté par des plongeurs jusqu'eu site. Il pourra être fixé par les plongeurs sur une des écoutilles du Cerbère ce qui leur permettra d'entrer. Si certains PJ n'ont pas d'armure de plongée, il faudra qu'ils passent d'abord du navire au sas autonome avant de pénétrer dans le Cerbère (ce n'est qu'après que les plongeurs y pénètreront à leur tour). Dans le cas peu probable où aucun des PJ ne peut plonger, des commandos Veilleurs se chargeront du transport.

Une fois le sas récupéré, il faudra s'enfoncer de 4 000 mètres dans les ténèbres totales jusqu'à la corniche où repose l'épave.

L'ÉPAVE, EXAMEN EXTÉRIEUR

Pour une raison inconnue, la poupe du côté gauche du navire a percuté la paroi de la fosse. Probablement sans propulsion, il a alors lentement glissé le long de la paroi jusqu'à ce que sa proue heurte la corniche sur laquelle il repose désormais. Des 12 tranches du bâtiment, 2 à l'avant et 2 à l'arrière ont été détruites. Ce ne sont plus maintenant que des amas de tôles tordues. Le côté gauche est inaccessible car il est collé à la paroi. Le navire est recouvert par endroit par des algues, des coquillages et des crustacés. Les batteries de canons du pont 5 sont détruites sur le flanc gauche et semblent hors d'usage sur le flanc droit.

On ne peut accéder au bâtiment que par l'une des écoutilles encore dégagées.

LES HUBLOTS

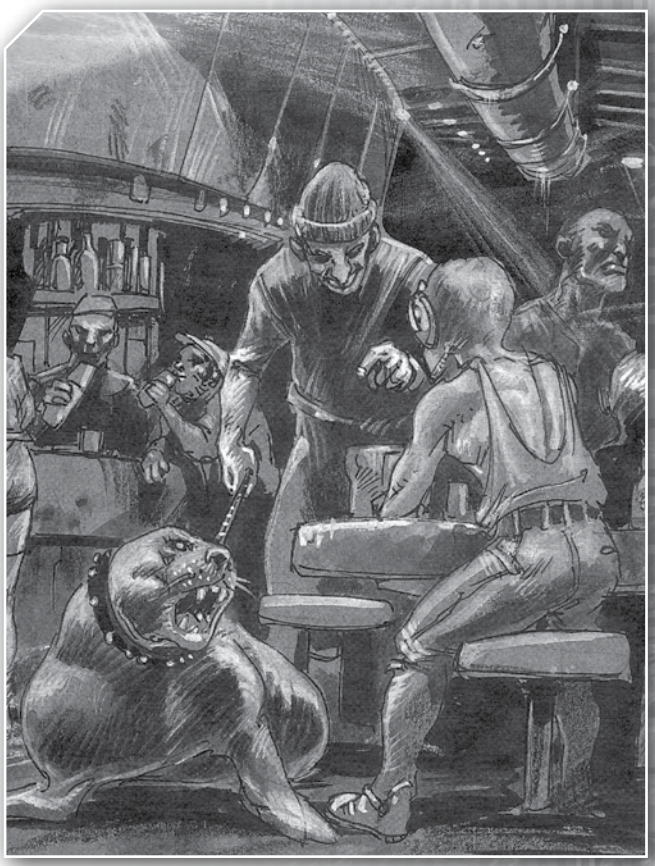
Hublots du pont 1 de la passerelle de commandement : quatre hublots sont disposés le long du flanc droit de la passerelle de commandement. Il est difficile de voir au travers mais, malgré la pénombre et l'angle de vision étroit, on peut distinguer quelques lueurs très faibles indiquant qu'il y a encore des appareils sous tension et les vagues formes de postes de contrôle ainsi que quelques corps gisant par terre.

Hublots du pont 2 du navire principal : tous les hublots de ce pont sont recouverts d'une sorte de crasse qui empêche de voir à travers.

Hublots du pont 4 du navire principal : le hublot donnant sur la zone 3 du Pont 4 (sur le flanc du navire) est encrassé mais on peut distinguer une légère lueur éclairant faiblement la grande cabine. Cela avait dû être un dortoir mais les armatures retenant les matelas ont été arrachées et c'est maintenant un véritable chaos. En étant assez observateur, on peut remarquer des squelettes. Le hublot donnant sur le réacteur est également encrassé mais on peut constater que la zone 2 est totalement inondée. On peut aussi apercevoir le bloc de confinement fissuré du réacteur principal.

Hublots du pont 6 du navire principal : tous les hublots de ce pont sont recouverts d'une sorte de crasse qui empêche de voir à travers sauf celui donnant sur la longue cabine 3 du côté tribord (droite). Un examen attentif permet de remarquer que quelqu'un à l'intérieur a disposé tout autour du hublot une sorte de patte reliée à des fils….

Hublots du pont 8 du navire principal : une sorte de matière verdâtre recouvre le hublot de la tranche 3. Si les aventuriers restent suffisamment longtemps pour l'examiner, ils se rendront compte que cette substance est légèrement lumineuse et qu'elle semble bouger. Au bout de quelques minutes, les mouvements de la matière laisseront entr'apercevoir à l'intérieur une vision d'horreur. La petite salle était certainement une cuisine mais désormais on a l'impression qu'elle a été dévastée par une bombe. Toute la pièce est recouverte d'une sorte de vase verte. On peut également distinguer ce qui ressemble à des corps recouvert de cette fange. Les hublots de la tranche 2 sont trop encrassés.



LES ÉCOUTILLES

Note : toutes les écoutilles du flanc gauche sont inaccessibles. La plupart des écoutilles internes entre les zones non inondées et les zones inondées (tranche 2 vers tranche 3 et tranche 8 vers tranche 7) sont opérationnelles mais les tranches 1 et 9 ne sont plus que des amas de métal broyé et déchiré. On aurait du mal à faire passer un sas dans ces décombres. La tranche 2 a mieux résistée mais elle est inondée. A noter que la tranche 8 du bâtiment est inondée mais à peu près intacte.

Écoutilles arrières du pont 1 et 2 de la passerelle de commandement : les deux écoutilles sont intactes et peuvent permettre d'aborder le navire si on dispose du sas adéquat.

Écoutilles du pont 1 à 10 du navire principal : toutes ces écoutilles semblent intactes mais ne peuvent être ouvertes. Forcer l'entrée par un de ces sas pourrait s'avérer dangereux. Découper les écoutilles pourrait trop affaiblir la structure déjà très fragilisée du navire. Les deux écoutilles placées au-dessus du pont 1/tranche 2 sont opérationnelles mais elles donnent sur un étroit compartiment totalement inondé.

Écoutilles centrales des ponts 5 et 6 : les deux écoutilles sur le flanc droit sont opérationnelles. La coque externe contenant les deux cylindres du navire est totalement inondée. Elle renferme toujours ce qui reste des ballasts, des réserves d'eau douce et le combustible du groupe propulseur de secours. On peut observer que les deux cylindres internes se rejoignent au niveau des ponts 5 et 6. Chose intéressante que peuvent noter les PJ, c'est qu'un sas amovible a été fixé entre les deux cylindres au pont 8. Ce sas est totalement bloqué et ne peut donc pas être retiré pour permettre aux aventuriers de pénétrer dans le navire par là.

LE CERBERE

LE CERBÈRE AVANT L'ACCIDENT

Vaisseau de 174 m de long et de 26 mètres de diamètre. La hauteur totale fait 31,5 m, car une zone pressurisée de 5,5 m de haut (et de 27 m de long) est fixée au-dessus de l'engin.

Le vaisseau est découpé en neuf tranches :

(1) Cette tranche contient le moteur.

(2) Cette tranche contient tout l'équipement nécessaire au bon fonctionnement du vaisseau (générateur à oxygène, absorbeur de CO_2, stabilisateur, contrôle de pression, etc.) à l'exception de tout ce qui est ordinateur et appareils de détection.

(3) Cette tranche héberge l'équipage ainsi que les gardiens qui ne sont pas de service. On y trouve les quartiers d'habitation, les cuisines, le mess des officiers, l'infirmerie, plusieurs salles de détente, etc. ainsi que le seul accès à la zone pressurisée au-dessus du vaisseau.

(4) Cette tranche renferme la zone de visite des prisonniers (lorsque le vaisseau fait escale), une prison de haute sécurité, des salles remplies de moniteurs de surveillance, des gardiens armés et près à intervenir en cas d'émeute.

(5) à (9) Ces tranches renferment les prisonniers, des postes de garde, les cantines et les infirmeries pour les détenus. Les prisonniers sont dans une zone pressurisée complètement isolée du reste du sous-marin. Il n'y a aucun équipement « high-tech » dans cette zone, ce qui permet de limiter au maximum la présence de techniciens. Pour se rendre de la tranche **(4)** à la tranche **(5)**, il n'y a que deux passages possibles, au niveau du pont 5 et du pont 6 (Il y a un troisième passage sur l'Abadon). Ces sas sont fortement gardés et protégés par des champs électriques et des mitrailleuses lourdes.

Dans le grand vide entre les tranches **(4)** et **(5)**, on trouve les ballasts, les réserves d'eau et le combustible du groupe propulseur de secours.

Au-dessus des tranches **(3)** et **(4)** se trouve la passerelle de commandement avec tous les ordinateurs de contrôle du vaisseau, l'ordinateur de bord, les sonscans, le système de navigation, etc. Le seul moyen d'accéder à cette zone, c'est par la double écoutille qui y mène et pour laquelle il faut disposer d'une clé spéciale.

En cas d'extrême urgence, la passerelle de commandement peut être détachée du vaisseau, rendant celui-ci totalement impossible à manœuvrer. Ainsi, même si des prisonniers réussissaient à envahir les autres tranches du vaisseau, ils seraient dans l'incapacité de piloter le vaisseau, et donc de tenter de débarquer dans un endroit discret.

APRÈS L'ACCIDENT

Le vaisseau a été pris dans un puissant siphon qui l'a détourné de sa route en le propulsant dans la fosse du Ténérif. À cause d'un sonar défectueux, le pilote n'a détecté que trop tard qu'il était dans une faille. En voulant éviter une des parois, il a touché par l'arrière, ce qui a provoqué la destruction de la tranche 1 et l'inondation de la tranche 2. Privé de propulsion, le vaisseau est alors allé s'encastrer dans la paroi opposée, ce qui a provoqué la destruction de la tranche (8) et l'inondation de la tranche 9.

Avec tant d'eau dans ses flancs, le vaisseau ne pouvait que s'enfoncer inexorablement dans les profondeurs. Heureusement, une corniche à -10 000 m arrêta sa chute. Néanmoins, -10 000 m, c'est largement au-dessous de la profondeur limite du navire, par conséquent, il est dans un très mauvais état et sa condition s'aggrave d'années en années.

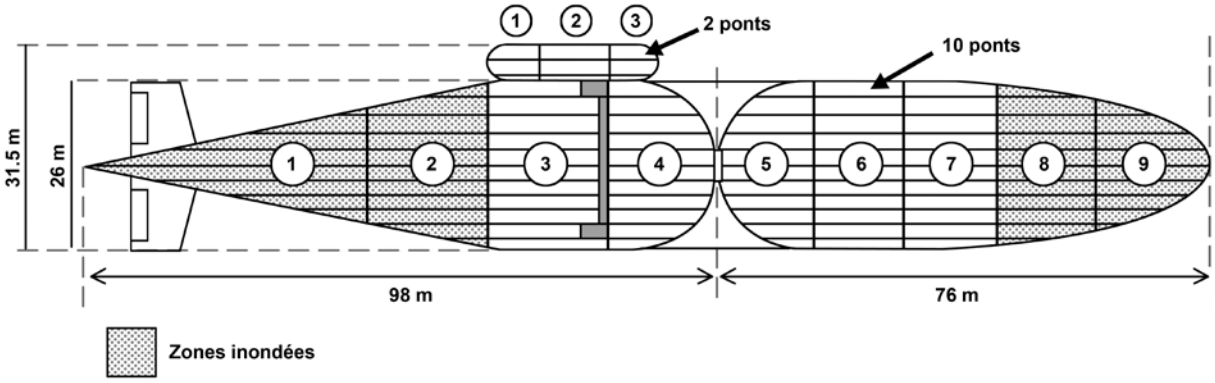
Systèmes encore opérationnels : même si la plupart des systèmes primaires sont morts, les dispositifs de secours, dont le générateur secondaire, ont pris le relai. Ils permettent de maintenir un semblant de vie à bord du navire et d'alimenter certains systèmes vitaux. Cependant, cela ne va pas sans poser quelques problèmes comme cela est expliqué dans le paragraphe : « Ambiance générale à bord du navire ».

CE QU'IL S'EST PASSÉ A BORD

Après l'indicent, bon nombre de prisonniers et de membres de l'équipage ont été tué sur le coup, notamment ceux qui se trouvaient dans le module de commandement. La procédure d'urgence ayant totalement verrouillé la passerelle du reste du navire, les membres de l'équipage ayant survécu n'ont pu fuir immédiatement. De plus, tous les accès aux nacelles de sauvetage se retrouvent eux-aussi verrouillés.

Quand les survivants se remettent du choc, ils comprennent bien vite qu'ils sont pris au piège d'une épave échouée. Les membres d'équipage encore en vie décident d'attendre les secours et de s'assurer qu'aucun prisonnier ne s'échappe. Ils ignorent que la balise de détresse n'est pas opérationnelle. Ils verrouillent les passages vers les prisons après avoir fait évacuer les derniers membres du personnel qui s'y trouvaient. Ils ne savent pas qu'une menace pèse sur eux. En effet, dans l'un des laboratoires du pont 10, l'incident a permis à plusieurs créatures enfermées dans des cages de s'échapper. Il s'agit principalement de rats lynx sur lesquels le Professeur Lodon testait un nouveau sérum mais il y a aussi un être beaucoup plus dangereux : Karl.

Au moment du choc, le professeur Lodon est dans son laboratoire secret (Pont 8, Tranche 4) avec Karl auquel il fait subir une série de tests. Le scientifique est sérieusement blessé mais, surtout, Karl parvient à s'échapper. Rendu à moitié fou par les expériences et la souffrance, il n'est plus qu'une bête sauvage. Il tue celui qui s'est servi de lui comme cobaye puis, ne voyant aucun accès à cette salle (la porte et l'accès au sas sont dissimulés), il sombre dans une sorte de catatonie générée par la peur et la souffrance. Il va rester ainsi de nombreuses heures, incapable de faire le moindre geste et terrifié par tout ce qui l'entoure. Il ne comprend pas non plus ce qu'il fait là et il n'a qu'un souvenir très fragmentaire de sa vie depuis les premières expérimentations qu'il a subies. Il va lui falloir attendre que quelques rats-lynx se fraient un passage jusqu'à lui par les gaines entre le pont 9 et le pont 8, pour qu'il reprenne le dessus. Quand les créatures entrent dans la pièce, à sa grande surprise, elles ne l'attaquent pas. Bien au contraire, elles semblent en avoir peur. Karl va observer les rats et les voir se diriger vers une cloison qu'ils vont commencer à racler avec leurs petites pattes. C'est ainsi qu'il va découvrir le passage dissimulé menant au reste du navire. En



remontant les niveaux, il ne découvre que mort et désolation. Alors qu'il croise la route d'un blessé à l'agonie, il tente de lui porter secours mais à sa grande stupéfaction des sortes d'épines jaillissent au bout de ses doigts et se plantent dans la victime dont il absorbe les fluides vitaux. Cette révélation choque profondément Karl qui ne comprend pas ce qui lui arrive. Même s'il se sent plus fort et ragaillardie, il est totalement terrifié par ce qu'il vient de faire. Témoins de la scène, un groupe de survivants anéantit les derniers espoirs de Karl de trouver de l'aide. Ils ouvrent le feu sur lui.

Karl s'effondre mais reprend ses esprits quelques minutes plus tard entièrement régénéré. Plein de rage, il massacre l'escouade et tous ceux dont il croisera la route dans cette partie du bâtiment avant de retourner se cacher dans la salle d'expérimentation. Là, pendant que les rats lynx achèvent les derniers survivants de cette partie du navire, il va demeurer des jours et des jours recroquevillé en position fœtale tandis qu'il tente d'échapper à cette folie et de comprendre l'étrange faim dévorante qui le tenaille. Puis n'y tenant plus il repart explorer les derniers ponts à la recherche de nourriture. Mais il découvre qu'elle ne lui vaut rien, il a besoin d'autre chose, il a besoin de drainer des êtres vivants de leur énergie vitale. Ne pouvant encore s'y résoudre, il tente de s'attaquer à quelques rats mais ceux-ci l'évite assez facilement. Il va passer plusieurs jours à tendre des pièges avant d'en capturer un, une femelle pleine. A peine a-t-il commencé à drainer son énergie, qu'il est frappé de nausées et laisse s'échapper l'animal. Contaminé et ayant subi plusieurs injections d'un sérum expérimentale, le rat donne naissance à une nouvelle espèce de rats-lynx beaucoup plus féroces et résistants.

Karl, seul, affamé, désespéré et à moitié fou, commence à comprendre que sa seule chance de survie se trouve dans les prisons en espérant qu'il y ait des survivants. Il usurpe l'identité d'un garde pour s'autoriser l'accès à la zone en quarantaine.

Juste après l'accident, dans la zone des prisons, plusieurs des prisonniers ayant survécus ont tenté de prendre d'assaut les postes de garde mais ils en ont vite été dissuadés par les drones de combat automatiques qui n'ont pas été désactivés. Les détenus, après avoir constaté que les nacelles de sauvetage étaient condamnées, ont compris qu'ils étaient pris au piège. Ils se sont alors organisés pour tenter de survivre. Malheureusement, la nourriture a très vite manquée et après quelques semaines de rationnement sont apparus les premiers cas de cannibalismes. C'est à ce moment-là que Karl fait son apparition. Il parvient à neutraliser une cinquantaine de détenus et à les enfermer dans des cellules du pont 6 tandis que les rats se répandent dans tout le navire à la recherche des derniers survivants.

LA VIE À BORD D'UN NAVIRE PÉNITENCIER

Les navires Cerbères accueillent à leur bord plus de cinq cents membres d'équipages et un maximum de mille deux cents prisonniers. Même si la plupart de ces vieux navires sont le plus souvent amarrés à une station, il arrive qu'ils prennent encore la mer pour transférer des détenus d'une mine de travail à une autre (ou vers des laboratoires). Sur chaque pont du navire, les prisonniers sont répartis par blocs de cellules (généralement la moitié d'une tranche). A chaque fois, un seul bloc est ouvert pour permettre aux détenus d'aller se restaurer ou dans les douches ou d'accomplir des corvées d'entretient. Le gros des forces de sécurité reste cantonné dans la tranche cinq mais, en temps normal, du personnel civil et quelques gardes sont de service dans la tranche sept pour éviter les incidents. Les détenus les moins dangereux sont toujours installés dans la tranche six où ils peuvent bénéficier d'un peu plus de liberté que les autres. Les plus dangereux, et surtout les éventuels perturbateurs, croupissent généralement dans les cellules de haute sécurité du bâtiment de l'équipage ou sur les ponts neuf et dix où les conditions de vie sont beaucoup plus difficiles.

Dans le reste du navire, dans la section réservée à l'équipage, la vie est assez spartiate mais l'équipage peut se détendre dans un jardin hydroponique situé sur le pont dix. Quand le navire est à quai, l'équipage d'astreinte dispose de beaucoup d'espace mais quand le navire est en mer il embarque d'importantes réserves qui ont tendance à sérieusement limiter la place à bord. En règle générale personne ne garde un bon souvenir d'une croisière en Cerbère. De plus, ces bâtiments étant assez anciens, ils sont les parents pauvres de la flotte hégémonienne. Mal entretenus, les avaries mineures s'y multiplient dont les plus pénibles sont certainement les craquements incessants, le chauffage défectueux ou la mauvaise ventilation.

Il y a toujours une équipe de quart dans la nacelle de commandement qui doit obligatoirement être isolée du reste du navire en permanence.

Une fois ses captifs protégés des rats, Karl met à l'abri toute la nourriture qu'il reste. Au fil des semaines, les rongeurs affamés s'entre-tuent et bientôt ne demeurent plus que ceux de la nouvelle espèce, beaucoup plus résistants. Pendant ce temps, Karl donne à manger à ses captifs dont il se nourrit en prenant bien soin de ne pas les tuer. Les mois passent. Dans le navire, les derniers rats mutants se nourrissent d'une sorte de pâte verdâtre qui a envahi tout le secteur hydroponique mais ils passent la plupart de leur temps dans un état de vie suspendue.

Karl parvient à survivre même s'il n'est jamais rassasié mais il se heurte à deux problèmes : la nourriture manque pour ses captifs et ceux-ci développent des signes de mutation inquiétants. Il espace ses « prélèvements » mais rien n'y fait. Après un an, il ne peut plus se nourrir des « choses » que sont devenus les prisonniers, des êtres apathiques qu'il laisse errer dans les longues coursives du navire après avoir pris soin de désactiver les drones de sécurité.

Il se rend alors compte que ces créatures vont se nourrir de la même pâte verdâtre que les rats ce qui semble suffisant pour les maintenir en vie et accorder à Karl un minimum d'énergie. Mais la pâte, une sorte d'algue mutante qui se nourrit de gaz carbonique, met du temps à se reconstituer et entre deux récoltes, les spectres du navire demeurent en état de vie suspendue.

Karl a eu le temps d'étudier ses options. Il ne peut accéder au poste de commandement, l'écoutille étant scellée et le système d'ouverture faussé. Le verrouillage automatique des capsules de sauvetage les rend inutilisables. Il est donc contraint d'attendre qu'un jour peut-être une équipe de sauvetage découvre l'épave. Ce jour est arrivé…

Au moment où les aventuriers pénètrent dans le navire, Karl et tous les occupants sortent progressivement de leur torpeur.

ACCEDER AU NAVIRE

CODE D'OUVERTURE

De l'extérieur, l'accès des écoutilles est protégé par un panneau de sécurité. Le volant de l'écoutille est bloqué tant qu'on n'a pas entré le code d'identification et si les instruments de mesure ne détectent pas une pression égale des deux côtés du panneau. Une fois que les PJ auront donc raccordé le sas autonome à l'écoutille, ils n'auront plus qu'à utiliser un brise-code pour ouvrir l'accès. Le panneau de sécurité a un niveau standard de 12.

DESCRIPTION INTERNE DU NAVIRE

AMBIANCE GÉNÉRALE À BORD

Le navire est vieux et sérieusement endommagé. La plupart des éclairages sont morts et seuls les systèmes de secours apportent encore un peu de lumière à bord. A part si le contraire est indiqué, la pénombre est donc omniprésente avec quelques lueurs rougeâtres ici ou là. Presque toutes les tranches du navire sont en très mauvais état. On entend les craquements constants de la coque et tous les compartiments semblent avoir été dévastés par une bombe. Il y a donc des débris un peu partout et la structure est fragile (voir ci-dessous : intégrité du navire). Depuis quelques temps déjà, des microfissures laissent filtrer de l'eau augmentant considérablement l'humidité des lieux et le risque que le navire se disloque complètement. La plupart des cadavres sont à l'état de squelettes et un simple examen peut révéler que les os ont été rongés. Il fait très froid dans le bâtiment, environ 0° et il n'y a que dans le laboratoire hydroponique où la température flirte avec les 6°.

Il est très important de rappeler constamment cette ambiance aux PJ pour qu'ils aient bien en tête l'état de vétusté du navire et l'ambiance ténébreuse qui y règne. Le MJ est encouragé à jouer avec ce qu'ils peuvent entr'apercevoir dans le faisceau de leurs lampes (s'ils en ont) et à tirer profit de l'obscurité ambiante pour surprendre les joueurs.

Le problème de l'oxygène : le système de filtration du gaz carbonique montre de sérieux signes de faiblesse. En conséquence, le taux de monoxyde de carbone est assez élevé. Les PJ peuvent s'en apercevoir en analysant l'atmosphère ou à cause de symptômes qui ne vont pas tarder à apparaitre. Si certains ne portent pas de masques respiratoires, ils développeront certains de ces symptômes petit à petit en commençant par les plus anodins jusqu'aux plus graves. Le MJ devra s'assurer de noter la résistance aux poisons des joueurs et d'effectuer les tests en secret. Les symptômes à un même seuil ne sont pas constants et n'arrivent pas tous en même temps même s'ils peuvent parfois se cumuler. Le test est à effectuer toutes les demi-heures mais aussi après chaque activité physique intense (un combat par exemple). Le MJ ne doit pas hésiter à utiliser les troubles visuels et les hallucinations pour renforcer l'ambiance sinistre des lieux.

EMPOISONNEMENT AU GAZ CARBONIQUE (CONCENTRATION MOYENNE)

Mode de contamination : respiration
Modificateur de détection : impossible
Délai d'action : immédiat

Virulence/Evolution : 1D6 puis 1D6 toutes les demi-heures

- **Seuils/Effets :**
- **Seuil 0 :** Bouffées de chaleur, fourmillements
- **Seuil 5 :** maux de tête, troubles visuels, Palpitations
- **Seuil 10 :** Sensation de fatigue intense, tremblements et sueurs
- **Seuil 15 :** Abattement, vision brouillée, Irritation des yeux et du nez, Douleur thoracique fugace, Sensation de jambes faibles
- **Seuil 20 :** Sensation de vertiges, Toux, Nausées, Sensation d'oppression thoracique, hallucinations
- **Seuil 25 :** Crampes aux membres inférieurs, Sensation de brûlure thoracique, vertiges
- **Seuil 30 :** perte de connaissance brutale puis arrêt respiratoire

Courir dans les couloirs pleins de décombres : comme cela est expliqué un peu plus haut, les couloirs sont jonchés de débris et sont plongés dans une semi-pénombre. On ne peut donc y avancer qu'en faisant attention où on met les pieds. Courir dans ces coursives nécessite un test de Coordination contre une difficulté variable allant de Moyen (+0) à Très difficile (-7).

Fragilité de la coque, attention aux balles perdues et aux explosions : il est très fortement déconseillé d'utiliser des explosifs dans le navire mais aussi de tirer sur les parois qui séparent les compartiments du navire de l'océan. Si des dommages peuvent affecter la paroi externe du navire, le risque que cela entraîne une catastrophe est égal à la dizaine des dommages infligés sur 1D20. Si, par exemple, une grenade inflige 38 points de dommages, il y a 3 chances sur 20 que survienne un gros problème. Si l'arme utilisée est une arme pénétrante, ce risque est doublé.

Les cas les plus fréquents seront les suivants :

- Si une explosion a lieu à proximité d'une paroi externe d'un navire.
- Si un tireur rate sa cible en cadence coup par coup ou rafale courte
- Si un tireur obtient un autre résultat que Parfait (ou une réussite critique) en utilisant une rafale longue
- Si un tireur utilise une rafale longue sur plusieurs adversaires

Si une catastrophe se produit, les PJ ont très peu de temps pour réagir, ils doivent quitter immédiatement le compartiment menacé qui commencera à lentement céder sous la pression. Des fuites commenceront à apparaître avant que la zone touchée ne se retrouve complètement noyée sous un déluge d'eau. De plus, la destruction d'une zone du navire va en affaiblir l'ensemble de la structure. Le temps sera donc sérieusement compté pour les PJ avant que le vaisseau ne se désagrège.

Variez la difficulté : en fonction de l'expérience des PJ et de leur matériel, le MJ devra faire varier la difficulté de cette aventure. Elle peut être extrêmement difficile pour des novices.

Evénements à bord : le MJ devra prendre en compte plusieurs événements qui peuvent se produire une fois que les PJ seront à bord.

Réveil de Karl : dès que le sas amovible des aventuriers se fixe au navire, Karl s'éveille. En léthargie dans un sombre recoin du compartiment des prisons, il lui faut quelques minutes pour reprendre ses esprits.

Karl va avoir plusieurs objectifs mais le principal est de fuir en empruntant le sas des PJ. Ces derniers auront donc intérêt à faire très attention à leurs arrières. Cependant, il aimerait bien refaire le plein d'énergie auparavant et donc éliminer quelques intrus. Si les aventuriers se dirigent vers le compartiment des prisons, Karl se fera une joie d'activer les systèmes de défense pour les y enfermer avec une grande partie de ses « enfants ». Ayant inclus sa signature génétique dans le fichier des gardiens, Karl n'est pas pris pour cible par les systèmes de défense.

Dans tous les cas, au début, Karl se contente d'observer les intrus avant de décider ce qu'il va faire.

Réveil des rats-lynx : les rats-lynx sont majoritairement cantonnés dans la section du navire réservée à l'équipage. Ils se réveillent lentement au fur et à mesure de la progression des aventuriers et ils seront donc rencontrés dans les salles prévues. Cependant, le MJ peut en utiliser quelques-uns pour harceler les joueurs au cours de leur exploration.

Réveil des enfants de Karl : la grande majorité des créatures se trouvent dans les prisons. Elles sont en léthargie, recroquevillées sur elles-mêmes dans des cellules ou dans les coursives. Il en reste quarante et leur réveil est long. Ce sera au MJ de décider comment les utiliser au mieux. Il peut par exemple faire fuir les premières à l'approche des PJ qui n'en distingueront que la silhouette fugitive, en faire attaquer une par surprise ou en faire rencontrer une qui s'éveille lentement de son profond sommeil. Bien qu'elles soient affamées, ce sont des prédateurs vicieux et prudents qui ne vont pas se jeter n'importe comment sur les intrus surtout si ceux-ci sont bien armés.

Déverrouillage des nacelles de secours : il est possible que les PJ pensent à déverrouiller l'accès aux capsules de secours. En aucun cas, Karl ne les utilisera puisqu'il sait qu'il en serait prisonnier jusqu'à ce qu'une éventuelle équipe de sauvetage vienne le repêcher. Comme il sait qu'il n'est pas totalement invulnérable, il préfère éviter de tomber dans la gueule du loup. Les créatures ne les utiliseront pas non plus. Bien entendu, elles pourront être très précieuses aux aventuriers s'ils n'ont pas d'autre moyen de s'échapper à temps du vaisseau.

Arrivée des commandos ennemis : dès l'arrivée des commandos ennemis, les choses vont se précipiter. Tandis que deux d'entre eux resteront près du sas pour saboter celui des aventuriers, les autres tenteront de localiser Karl tout en plaçant des charges explosives dans tout le navire. S'ils atteignent leur objectif ou considèrent la chose trop risquée, ils quittent le navire et font tout exploser (compte à rebours de 10 minutes). Le commando est équipé d'un dispositif pour neutraliser Karl, un surchargeur neuronale réglé spécifiquement pour être utilisé contre lui. Si les aventuriers peuvent liquider les commandos, ils peuvent éventuellement l'utiliser.

Karl s'échappe : si les PJ facilitent la tâche à Karl et lui font un boulevard pour s'échapper, le MJ a deux choix : soit le laisser fuir et faire intervenir juste après les commandos hégémoniens, soit faire intervenir tout de suite ces commandos pour qu'ils bloquent la fuite de Karl.

Capturer Karl : plusieurs solutions sont possibles. L'une d'elle consiste à s'emparer du surchargeur neuronal des commandos hégémoniens ou, à la discrétion du MJ, de les laisser faire le travail et de les neutraliser ensuite. Mais Karl est coriace et il n'est pas dit qu'il se laissera faire. Les PJ peuvent aussi, en dernier recours, l'isoler dans une section du navire qu'ils vont inonder pour plonger Karl en état de stase. A eux de faire preuve d'imagination. Quoi qu'il arrive, une fois que les commandos hégémoniens décident de quitter le navire, il ne reste que dix minutes aux PJ pour agir après le Cerbère sera définitivement détruit. Notez que si cela arrive et que Karl est prisonnier des décombres, il sera possible de le récupérer ultérieurement à – 16 600 mètres mais il y a à fort à parier que les hégémoniens seront, cette fois-ci, les premiers à intervenir.

Mais il est aussi possible de négocier avec Karl. Ce dernier n'aspire qu'à une chose, fuir cet enfer et disparaître. Si les aventuriers ont l'idée de tenter de le raisonner et essaient de gagner sa confiance (ils doivent impérativement prouver qu'ils ne sont pas hégémoniens), ils peuvent éventuellement parvenir à leur but de manière diplomatique. Karl accepte alors de leur donner des échantillons de ses gènes en échange d'un moyen de fuir les lieux. Le moyen le plus judicieux est l'appareil des commandos hégémoniens mais les PJ peuvent lui céder le sas autonome s'ils réussissent à bricoler un système de propulsion qu'ils puissent fixer dessus. Il ne leur restera qu'à utiliser les nacelles de sauvetage et d'activer la balise de détresse pour être récupérés par les Veilleurs (cela peut donner lieu à un certain suspens avec les hégémonies dans le coin). Un tel personnage pourrait être un allié précieux pour des aventures ultérieures.

Karl libre : qu'il s'échappe ou qu'il parvienne à un accord avec les aventuriers, Karl tentera de rejoindre une grande station commerciale pour disparaitre complètement. Sa route le mènera immanquablement en République du Corail où les PJ pourront éventuellement recroiser son chemin.

SCÈNES POUR PIMENTER LA PARTIE

Voici quelques idées d'événements pour dynamiser l'action à bord du cerbère.

Bruits étranges (intérieurs) : le navire est plein de bruits qu'ils soient provoqués par les craquements, l'essoufflement des machines, l'écoulement de certains liquides, les fuites, les écoutilles qui grincent, etc. mais aussi par les déplacements des rats, de Karl et de ses enfants. N'hésitez pas à insister sur cette ambiance sonore, sur certains sons qui peuvent résonner entre les différents compartiments (la plupart des écoutilles étant ouvertes).

Apparitions : Karl et ses enfants ne se rueront pas immédiatement sur les aventuriers. A part pour les quelques créatures rencontrées à des endroits précis, les autres ne seront que des ombres entr'aperçues dans le faisceau des lampes. Il faut que les PJ se posent des questions sur ce qui les attend, sur la nature exacte de ce qui vit dans le Cerbère.

Bruits étrange (extérieurs) : les bruits à l'intérieur du navire ne sont pas les seuls qui peuvent inquiéter les PJ. Si vous le désirez, et si les PJ ne l'ont pas tué, vous pouvez utiliser la pieuvre roc que l'arrivée des explorateurs a tiré de sa léthargie. Celle-ci s'est rapprochée du navire en quête de proies. Le raclement de ses tentacules sur la coque provoque des sons inquiétants. Il faut espérer qu'elle ne tente pas d'arracher une écoutille ou de s'en prendre au sas amovible des PJ… peut-être serait-il sage d'aller s'en débarrasser ?

Eboulement, le navire tangue : cette scène à pour but principal de faire comprendre aux PJ que leur situation est aussi précaire que celle du navire. Pour une raison ou pour une autre, quelques rochers vont se détacher de la paroi abyssale et venir se fracasser contre l'épave. Cela va déjà provoquer un certain vacarme mais, surtout, faire bouger de quelques centimètres l'épave. A bord, toute la structure va se mettre à grincer et à se tordre menaçant de se rompre à chaque instant. Les PJ vont être secoués et devront réussir un test de Equilibre (Moyen) pour rester debout. Laissez-les paniquer pendant quelques minutes avant de leur signaler que le bâtiment se stabilise.

Incendie : quelques temps après l'éboulement, les aventuriers peuvent se retrouver confrontés à un sérieux problème. Le tangage du bâtiment a provoqué la rupture d'une conduite d'un gaz inflammable quelconque. Un incendie s'est donc déclaré dans l'un des secteurs du navire et les PJ seraient bien inspirés de l'éteindre. Cependant, l'air étant pauvre en oxygène, le feu aura du mal à s'étendre et finira par s'éteindre.

Voie d'eau : cet événement peut survenir dans une partie du navire que les PJ ont déjà exploré et dont la destruction ne nuira pas au reste de l'aventure (ou choisissez une salle de la tranche 2 qui n'aurait pas été encore inondée mais qui va bientôt l'être). Quand le navire a été ébranlé, une écoutille déjà bien abimée, donnant sur une autre section inondée du bâtiment, est sur le point de lâcher. Les explorateurs n'ont que quelques secondes pour réagir. Si l'écoutille lâche, l'eau se déversera dans le compartiment avec une extrême violence.

Difficultés des tests d'Equilibre/Acrobatie pour se déplacer

1er tour : Moyen
2ème tour : Assez difficile
3ème tour : Difficile
4ème tour : Très Difficile
5ème tour : Extrêmement difficile
6ème tour : Surhumain
7ème tour : impossible

Difficultés du Test de Force pour fermer une écoutille

1er tour : Facile
2ème tour : Moyen
3ème tour : Assez Difficile
4ème tour : Très difficile
5ème tour : Extrêmement difficile
6ème tour : Presque impossible
7ème tour : Héroïque
8ème tour : Impossible

Destruction finale du navire : que ce soit à cause d'une explosion, à cause des commandos hégémoniens, à cause d'un personnage ayant activé une capsule de secours du mauvais coté (coté falaise), ou pour toute autre raison, le navire vit ses dernières heures. La scène finale de ce scénario doit être sa destruction totale tandis que sa carcasse glisse lentement sur la corniche avant de s'abîmer au fond de la faille. Quand cela se produira, le MJ devra gérer le chaos total à bord de l'épave. Des écoutilles vont céder sous la pression, ailleurs des conduites vont exploser, les coursives vont se fissurer, etc. Ayez bien le plan du navire sous les yeux pour éviter de condamner les PJ en bloquant le seul accès à une zone d'évacuation. Et n'hésitez pas à en rajouter dans le spectaculaire et dans les péripéties (un monstre ayant survécu leur bloque le passage vers la dernière capsule). Même si dans la réalité, ils seraient condamnés d'avance par la destruction trop rapide du bâtiment, Polaris est un jeu et rien de plus. S'ils ont négocié avec Karl, évitez qu'ils partent avec lui. Ils peuvent être séparés et ignorer s'il s'en est sorti ou non, etc.

Les nacelles de sauvetage : selon les événements, les PJ peuvent être amenés à utiliser les nacelles de sauvetage. Celles-ci doivent déjà être activées pour être utilisées. Et il vaut mieux éviter d'embarquer sur une nacelle du coté gauche du bâtiment. L'engin se fracasserait contre la paroi et pourrait bien entraîner la destruction du navire. Chaque nacelle est équipée d'une balise de secours qui s'enclenche automatiquement en cas de lancement.

STRATÉGIES

Stratégie de Karl : comme indiqué plus haut, Karl ne va pas s'attaquer directement aux PJ surtout si ceux-ci semblent particulièrement bien équipés. Dans un premier temps, il va les observer et les laisser se débrouiller avec ses « enfants ». S'il décide de s'en débarrasser, il ne le fera pas en se jetant dans la mêlée sans réfléchir. Il préférera frapper discrètement quand ses adversaires sont le moins mobiles. Il va, par exemple, attendre que toute l'équipe sauf un individu soit descendue à un niveau inférieur avant de fondre sur le dernier. Ou il profitera du fait que ses adversaires soient distraits par un autre problème pour attaquer une proie isolée. Une fois le groupe suffisamment affaibli, il n'aura plus qu'à en terminer. Cependant, ne perdez pas de vue que ce n'est pas la priorité de Karl. Sa priorité est d'échapper au navire. Et n'oubliez pas non plus, qu'il est possible de négocier avec lui même, et surtout, si les PJ sont acculés et risquent de se faire massacrer.

Stratégie des rats lynx : les rats lynx sont un peu plus futés que leurs congénères. Ils privilégient des attaques rapides concentrées sur la même cible pendant que certains des leurs font diversion. Ils savent utiliser les passages étroits pour se déplacer et fuir rapidement en cas de coup dur. Par contre, ils sont terriblement hargneux et affamés et une fois que le sang à couler, ils risquent de ne pouvoir renoncer à un combat même s'il est perdu d'avance.

Stratégie des enfants de Karl : les enfants de Karl, tout comme ce dernier, vont d'abord observer leurs proies. Contrairement à lui, il sera impossible d'en attendre la moindre pitié. Ils sont très agiles et profitent de cet atout pour effectuer des attaques éclairs à deux ou trois. L'un d'eux va, par exemple, attirer l'attention des intrus d'un coté pendant qu'un autre attaquera de l'autre. Une fois le groupe suffisamment affaibli, elles se réuniront pour le coup de grâce.

DESCRIPTION DU CERBÈRE

Note : il n'est pas précisé à chaque fois pour chaque salle le nombre de cadavres et le matériel que l'on peut récupérer. Aussi, le MJ est libre d'apporter les précisions qu'il désire.

NACELLE DE COMMANDEMENT

Le système de chauffage étant endommagé, il y fait très froid, environ 1 ou deux degrés. Il y a une légère odeur de décomposition qui provient des cadavres presque momifiés des hommes d'équipages. Seules quelques lumières de secours sont encore en fonction et l'endroit est donc plongé dans l'obscurité. On y respire mal à cause d'un système de survie défaillant.

Ejection de la nacelle : si les PJ vérifient le dispositif d'éjection de la nacelle, ils constateront vite que celui-ci est faussé. Il est donc inutile de songer à fuir le navire par ce moyen.

PONT 1

1 : C'est la salle de contrôle principale, le centre de commandement du navire. On y trouve le fauteuil du commandant de bord, trois hublots, les appareils de navigation, les commandes de pilotage, la commande de décrochage de la nacelle (faussée), le tableau de navigation tactique. La salle n'est éclairée que par quelques voyants. Les volets de sécurité sont rabattus sur les hublots. L'équipage est mort et la dépouille du commandant git sur son fauteuil (en le fouillant on peut trouver sur lui, une photo d'une femme assez âgée, certainement une hégémonienne, et, autour du cou, la carte d'accès au navire principal). Les équipements ont été dévastés par l'accident. Un technicien peut tenter de réactiver le journal de bord vidéo incorporé au fauteuil de commandement (Electronique Difficile). Le journal permet de savoir de quelle manière le navire a coulé.

En réparant la console de Navigation (Electronique Difficile), les PJ peuvent obtenir les coordonnées du bagne secret hégémonien sur la côte africaine (et d'autres stations à la discrétion du MJ).

2 : c'est la salle des sonars, des communications et du dispositif de gestion informatique de la nacelle. La plupart des appareils sont détruits mais un des postes sonars peut être réparé (Electronique Difficile plus Mécanique Assez Difficile) même si un premier examen permet de constater que le dispositif est vraiment vétuste. Si les PJ pensent à réactiver ce poste et que l'un d'eux est là au bon moment, ils peuvent détecter l'approche du navire des commandos. Il y a quelques cadavres par terre. Il y a quatre hublots avec volets de sécurité rabattus, une écoutille externe au plafond, et une écoutille donnant vers le pont 2. L'écoutille menant vers la salle 3 est à moitié arrachée et pend sur l'un de ses gonds.

3 : c'est la salle de quart. On y trouve une petite table renversée, une cabine avec des toilettes chimiques, des étagères brisées et une multitude de livres et de petits objets jonchant le sol. Deux hublots donnent sur l'extérieur ainsi qu'une écoutille.

PONT 2

1 : C'est la cabine du commandant. L'écoutille y donnant accès a été arrachée. Tout l'ameublement (une couchette et un petit bureau) a été détruit. On peut y retrouver une fiole contenant un peu d'alcool, un ordinateur pulvérisé, des papiers jaunis et un petit coffre-fort contenant son arme de service (un faucheur III) et deux chargeurs.

En fouillant, on peut aussi trouver un petit carnet qui ne contient aucune information utile mais est adressé à une femme qui semblait beaucoup compter pour lui, Sélinya Coreanys (elle est l'épouse de Sendar Coreanys, voir Univers page 47). On ne sait jamais, ça pourrait servir. A farfouillant dans les papiers, on peut trouver l'identité du commandant, Olyon Karnov.

2 : C'est le centre de contrôle secondaire mais c'est aussi le seul accès vers le navire principal. Une écoutille qui s'ouvre vers l'intérieur donne sur une autre écoutille s'ouvrant dans l'intérieur du navire. En l'aide d'une carte magnétique spéciale à insérer sur un poste proche de l'ouverture, la seconde écoutille se rétracte dans le bâtiment principal et donne accès à une échelle qui mène sur le pont 1/tranche 3. Pour l'instant, les deux écoutilles sont fermées. Le reste de la salle est jonché de débris et de quelques corps. Les postes de contrôle sont détruits sauf celui permettant de déverrouiller l'accès aux nacelles de secours. Cependant, il est endommagé et il faudra réparer : test d'Electronique (Difficile) plus un test de Mécanique (Assez difficile). Il y a une écoutille au plafond menant au pont supérieur, une écoutille menant vers la cabine du commandant, une vers la cabine du second et une dernière vers la salle 3.

3 : c'est une salle de stockage contenant quelques vivres (périmées), de l'eau, des extincteurs, des lampes, deux trousses de premiers secours et différents outils (au choix du MJ). Une armoire éventrée s'est fracassée contre une paroi et son contenu s'est renversé par terre : 4 matraques choc, 6 pistolets moyens et douze chargeurs, deux fusils Klauss avec 6 chargeurs chacun, 4 gilets en Kevlar. Le reste de la pièce est occupé par le bloc de batteries de secours alimentant la passerelle ainsi que le recycleur d'oxygène (encore opérationnel mais montrant des signes de défaillances).

4 : c'est la cabine du second. Le cadavre de ce dernier peut y être découvert sous les décombres. Si on fouille cette pièce on peut trouver une carte magnétique permettant d'accéder aux armureries des ponts inférieurs ainsi que les codes d'ouverture de deux des capsules de haute sécurité du pont 9.

VAISSEAU

PONT 1

Tranche 2 : ce compartiment inondé contient des blocs étanches qui renferment deux dispositifs vitaux : le générateur d'oxygène (défectueux mais encore opérationnel), les absorbeurs de CO_2 (défectueux mais encore opérationnels).

Tranche 3 : la tranche 3 contient plusieurs cabines, l'écoutille menant au module de commandement (ouverte), deux écoutilles permettant d'accéder au pont 2, et un ascenseur (un petit tube permettant en théorie de descendre jusqu'au pont 10, voir plus bas). Les coursives sont totalement ravagées. Il y a une dizaine de corps dans les décombres encore vêtus de lambeaux de vêtements. Certains peuvent avoir des gilets en kevlar et il est possible de récupérer quelques armes mais pas de munitions (ou quelques-unes puisque la plupart ont été utilisées). Il y a des impacts de balles à plusieurs endroits mais à part les membres d'équipage, pas d'autres corps. Un simple examen des cadavres révèlent que les os ont été rongés. Un examen approfondi révèle que seuls deux des squelettes ont des signes de trauma qui peuvent expliquer leur mort à cause du choc (Médecine Moyen). Il y a une très petite fuite d'eau provenant de la tranche 2. Cela forme un petit ruisseau qui coule dans les écoutilles vers les ponts inférieurs. Deux écoutilles ouvertes mènent vers la tranche quatre de cette partie du bâtiment.

Prendre l'ascenseur : l'ascenseur peut accueillir un maximum de trois personnes (225 kg max). Il est soutenu par trois rails magnétiques. Le tube de l'ascenseur est en plexiglass. La plupart des portes, notamment celle à cet étage, ont été arrachées ou brisées. Il est en état de marche mais uniquement jusqu'au pont 4. Si les aventuriers tentent de descendre plus bas, ils s'apercevront qu'une partie des trois rails magnétiques a été arrachée. Puis ce sera une chute de 14 mètres. La chute est encore un peu ralentie par ce qui reste des rails, aussi ils peuvent essayer de s'en sortir en sautant à travers une des portes arrachées. Avant l'impact, il ne peut y avoir que cinq tentatives en tout (pas cinq par individu) aux niveaux 5, 6, 7, 8 et 9. Il faut réussir un test d'Acrobatie/Equilibre (difficile). Après un tel saut désespéré, un personnage subira certainement des dommages (1 ou 2D10). Bonne chance ! Dommages à l'arrivée : 5D10. Notez qu'en cas de rupture d'intégrité de la coque dans cette tranche et donc de voie d'eau, des plaques métalliques se referment aussitôt dans le tube de l'ascenseur qui ne peut donc plus être utilisé.

Cabine 1 : cabine du chef de la sécurité. La porte est entrouverte. Le cadavre du chef de la sécurité est assis sur sa couche le dos au mur. Il tient un pistolet dans la main. Il s'est tiré une balle dans la tête. Son arme, un pistolet léger, est encore opérationnelle mais son chargeur est vide. Si on observe l'entrée de la cabine lui faisant face, on peut remarquer quelques impacts de balles à quelques centimètres au-dessus du sol. Il a tiré sur quelque chose de petit, mais quoi ? Il n'y en a aucune trace, à moins que ces petites rayures (Observation Facile) soient des marques de griffes.

Cabine 2 : l'armurerie. La porte a été arrachée de ses gonds et il ne reste ici que des caisses et des armoires vides. L'équipage est déjà passé par là.

Cabine 3 : dans la cabine des officiers en second, il y a deux couchettes superposées et les restes d'un bureau. La cabine est vide. Les papiers et les affaires des deux hommes trainent par terre dans l'eau croupie qui s'est répandue à ce niveau.

Cabine 4 : le mess des officiers n'est pas qu'un champ de ruines. Les tables ont été projetées contre les murs, le sol est couvert de vaisselle brisée, de bouteilles cassées, de couverts rouillés, etc.

Cabine 5 : ce qui reste des cuisines est un amas de métal tordu, de fours, de frigos et de plaques de cuisson encastrés les uns dans les autres. Il n'y a aucune trace de nourriture, même totalement avariée, tout semble avoir été nettoyé de fond en comble. Parmi les débris, on peut retrouver les cadavres écrasés de trois cuisiniers.

Cabine 6 : les douches, par rapport au reste du navire sont relativement intactes. Les conduites qui les alimentent ont été écrasées et elles ne marchent plus.

Cabine 7 : la réserve d'eau et de nourriture est entièrement vide. Il ne reste que les casiers de rangement où étaient entreposées les denrées. La plupart de ces casiers gisent par terre.

Cabine 8 : des toilettes chimiques éventrées. Fort heureusement, cela fait bien longtemps que l'odeur s'est dissipée.

Tranche 4 : la tranche 4 n'est qu'une grande salle de contrôle. C'est d'ici qu'était gérée une grande partie des installations des prisons. Aujourd'hui, la salle est dévastée. La plupart des consoles ont été détruites lors de l'accident mais cela n'explique pas tout. En entrant ici, on a l'impression que quelqu'un a dressé une barricade. Chaises, armoires et consoles sont empilées et forment clairement une sorte de rempart. De l'autre côté, gisent dix cadavres qui portent encore des casques de sécurité et des gilets en kevlar. Les gilets sont récupérables mais les armes des soldats ont été brisées (par Karl après le massacre). On peut récupérer des munitions de pistolets moyens, de fusils à pompe et quelques-unes de fusils d'assaut légers. En examinant les cadavres (médecine Facile), on peut déterminer que la plupart sont morts en ayant la nuque, ou la colonne vertébrale, brisé.

Tranche 5 : la tranche 5 abrite les postes de sécurité des prisons. La coursive était surveillée par deux drones de sécurité, qui ne marchent plus (par contre, rien n'indique cet état de fait). Une écoutille au sol permet d'accéder au pont 2. Trois écoutilles (fermées) permettent d'accéder aux prisons.

Cabine 1 : des toilettes réservées aux gardes.

Cabine 2 : c'était une salle de détente pour les gardes. Tables et étagères sont renversées. On y trouve parmi les débris de la salle le cadavre d'un garde qui s'est rompu le cou lors de l'accident. Il porte encore sa tenue de sécurité en Kevlar et une matraque choc à la ceinture.

Cabine 3 : dans ce dortoir, les lits superposés ont été arraché de leurs supports mais il n'y a aucun corps ici.

Cabine 4 et 5 : les Postes de garde contenaient des consoles reliées aux caméras de surveillance du pont 1 ainsi que le système

d'activation/désactivation d'urgence des drones et la commande d'ouverture des portes. Tout est détruit. Il reste le cadavre d'un garde écrasé entre deux consoles.

Cabine 6 : Douches réservées aux gardes.

Tranche 6 : Cellules. Deux séries de trois écoutilles permettent d'accéder à la tranche 5 et à la tranche 7. Les trois caméras au plafond sont désactivées. Les cellules sont fermées par des portes coulissantes qui peuvent être forcées (avec un pied de biche par exemple) puisque la commande d'ouverture automatique est détruite. Une cellule contient une couche et des toilettes. On pourra trouver de nombreux squelettes gisant aussi bien dans les coursives que dans leurs cellules.

Tranche 7 : identique à la tranche 6 mais il y a une écoutille externe au plafond (faussée) et une au sol (ouverte) pour accéder au pont 2.

Cabine 1 et 2 : ce sont les douches pour les prisonniers.

Cabine 3 et 4 : cantines pour les prisonniers avec des monte-plats qui ne fonctionnent plus.

Tranche 8 : la tranche 8 renferme également des cellules mais elle est complètement inondée.

PONT 2

Tranche 2 : cette tranche renferme les contrôles des stabilisateurs du navire… Il n'en reste plus rien.

Tranche 3 : les coursives de cette tranche sont presque désertes. On n'y trouve que deux cadavres, certainement tués lors de la collision. De l'eau goutte du plafond par des fissures entre les deux ponts et par les écoutilles qui permettent l'accès aux niveaux supérieurs et inférieurs. Deux écoutilles ouvertes permettent d'accéder à la tranche 4.

Cabine 1 : c'est une cabine à quatre couchettes réservées aux sous-officiers. Il n'y a aucun corps et uniquement des vestiges sans intérêt.

Cabine 2 : cette cabine contient une seule couchette et un petit meuble/bureau. Il y a un hublot encrassé. Le squelette du médecin-chef est affalé sur le bureau. Il tient encore dans sa main une seringue. L'armoire du fond s'est détachée du mur et son contenu s'est répandu par terre. On peut récupérer un booster métabolique, plusieurs patchs stabilisants et anti-infection et une trousse médicale d'urgence. Un petit carnet traine dans l'eau. C'était le journal du médecin mais seule la dernière page est lisible.

« … comme une furie puis il a disparu. Mais après, ces saloperies sont arrivées de partout. Je n'en avais jamais vu de cette taille. De toute manière, on est foutus. Les autres essaient d'accéder à la nacelle mais ils sont tous morts là-haut. Attendre les secours… tu parles… on est au milieu de nulle part et je refuse de me faire bouffer vivant par ces bestioles ou par cette chose… »

Cabine 3 : l'infirmerie a non seulement été dévastée pendant le choc mais en plus, elle a été ravagée par un incendie. Tout est calciné et détruit et il n'y a rien à récupérer. Les bonbonnes d'oxygènes qui s'y trouvaient ont explosées. Deux cadavres gisent carbonisés dans cette pièce ainsi que de nombreux restes humains éparpillés un peu partout.

Cabine 4 : cette salle de détente contenait plusieurs tables où l'équipage pouvait jouer à des petits jeux (jeux de cartes, osselets, jeux de dés). Tout a été pulvérisé.

Cabine 5 : des toilettes dévastées.

Cabine 6 : le mess des sous-officiers n'est plus qu'un chantier mais on peut y trouver quelques squelettes de l'ancienne espèce de rats-lynx. Les PJ peuvent croire avec cette découverte que cette menace est écartée.

Cabine 7 : Cette cabine de sous-officiers est ravagée comme les autres.

Cabine 8 : c'est un poste incendie relativement intact. Tout est en fouillis mais on peut y trouver quatre tenues ignifugées, quatre extincteurs encore opérationnels ainsi que six petites bouteilles d'oxygène avec respirateur intégré.

Cabine 9 : cuisines des sous-officiers. Tout y est renversé et il n'y a plus la moindre trace de nourriture. Il y a un hublot encrassé.

Cabine 10 : cette cabine avec deux couchettes superposées de chaque côté, accueillait deux sous-officiers et les responsables des cuisines. L'un d'eux avait même une certaine réputation dans la marine hégémonienne (les joueurs peuvent éventuellement le découvrir en se renseignant sur la disparition de ce navire) car il avait un secret. En fouillant son matelas, on peut trouver une petite cache contenant des feuilles plastifiées avec des recettes de cuisine de l'ancien temps. Ces documents peuvent valoir très cher auprès des gens que ça peut intéresser (cuisinier, historiens, collectionneurs, etc.) Il y a dix feuillets recto-verso.

Tranche 4. La tranche 4 est constituée de petites salles de visite pour les prisonniers. La lettre c indique une caméra de surveillance reliée au poste de contrôle principale. Les cabines en 2 sont des cabines sans caméra pour les visites plus « privées ». Deux écoutilles permettent d'accéder au pont inférieur.

Tranche 5 à 7 : elles sont identiques à celles du pont 1 à quelques différences notables. Les drones et les caméras sont opérationnels. Plusieurs squelettes de prisonniers gisent devant les deux écoutilles entre les tranches 5 et 6. Dans les salles 3 et 4 de la tranche sept, on peut trouver les ossements démembrés des prisonniers qui ont été dévorés par leurs camarades. Dans la salle 2, dans un coin, une des créatures de Karl est recroquevillée sur elle-même. Elle met plus de temps que les autres à sortir de sa léthargie et ne s'éveille que lorsque les aventuriers entrent dans la pièce. Elle attaque immédiatement.

Tranche 8 : la tranche 8 renferme également des cellules, mais elle est complètement inondée. Si les aventuriers y pénètrent par la tranche 9, ils pourront constater que tous ceux qui s'y trouvaient sont morts.

Tranche 9 : la tranche 9 est un amas de tôles tordus. Elle a été pulvérisée lors de l'accident (voir Pont 2 tranche 1).

PONT 3

Note : en raison de la fuite du réacteur nucléaire situé au pont inférieur, les tranches 2 et 3 sont légèrement radioactives. Ces radiations ne sont pas gênantes tant que les aventuriers ne passent pas des jours dans ce secteur.

Tranche 1 : La tranche 1 n'est plus qu'un amas de métal dans lequel il peut être assez difficile de nager. Seuls des plongeurs qui ne sont pas en armure mécanisée peuvent éventuellement se faufiler parmi les débris. Cependant, ils devront effectuer deux tests de Manoeuvres sous-marines pour accéder aux écoutilles de la tranche 2. Si un test échoue ils subiront une attaque à cause des morceaux métalliques tranchants qui se trouvent sur leur parcours (dommages : 1D6 ou 2D6 en cas d'échec critique). De plus un congre-tueur a élu domicile dans cette partie du navire.

Tranche 2 : cette tranche inondée contient le dispositif de gestion de la pression, le contrôle atmosphérique (défectueux), le générateur d'oxygène (défectueux), les filtres à gaz carboniques et le système de recyclage (détruit). Si les PJ veulent relancer le système de filtration de secours (au pont 10), c'est ici qu'ils devront venir récupérer les cartouches de filtrages.

Tranche 3 : dans les coursives de cette tranche gisent de nombreux squelettes des hommes d'équipage. Il y a des traces de violents combats. Deux écoutilles mènent aux ponts inférieurs et supérieurs. La plupart des portes des salles 1 et de la salle 2 ont été arrachées.

Cabines 1 : ces cabines servaient de salle de stockage pour la nourriture et l'eau. Elles sont toutes entièrement vides.

Cabine 2 : cette cabine abritait des cultures hydroponiques qui sont toutes mortes depuis longtemps. Dans le fouillis de cuves, de végétaux morts, de tables et de caissons de culture, 6 rats-lynx mutants ont établi leur nid. Ils n'apprécieront pas d'être dérangés.

Tranche 4 : les deux écoutilles externes ont été faussées par l'accident et ne peuvent être ouvertes. Deux écoutilles permettent d'accéder aux ponts supérieurs et inférieurs. L'une d'elle est ouverte.

Cabines 1 : ces cabines abritaient les dortoirs des gardiens. On y trouve les nombreux cadavres de ceux qui ont été tués pendant l'accident.

Cabine 2 : cette cabine abritait les douches.

Cabine 3 : cette cabine abritait les toilettes.

Tranche 5 à 9 : identiques au pont 2. Mais quatre enfants de Karl errent dans ce secteur.

PONT 4

Tranche 1 : il ne reste rien de cette tranche.

Tranche 2 : la tranche 2 contenait le système principal de recyclage de l'eau et des déchets. Ce système est totalement détruit, rongé par la rouille et par les radiations émises par le haut du réacteur à fission. Ce dernier est sérieusement endommagé et laisse s'échapper des radiations, mortelles. Si des aventuriers pénètrent dans cette tranche, ils seront soumis à un empoisonnement égal à 2D6 s'ils restent plus d'une demi-heure (une seule fois).

Tranche 3 : grâce à l'eau qui fait écran, l'irradiation due au réacteur nucléaire est moindre ici mais elle reste sensible. Les aventuriers peuvent subir une irradiation égale à 1D6 s'ils restent plus d'une heure dans la tranche 3 (une seule fois). Il y a un hublot encrassé et les coursives sont relativement désertes.

Cabine 1 : ces douches abritent le cadavre d'un homme remarquablement bien conservé. Il est totalement modifié mais hautement radioactif. Il l'est tellement que même les rats ou les enfants de Karl n'osent pas s'en approcher. Il tient dans sa main un pistolet lourd Faucheur III avec lequel il s'est fait sauter la cervelle. A coté de lui, il y un petit sac avec 12 chargeurs.

Cabine 2 : douches et toilettes.

Cabines 3 : ces cabines sont occupées par deux rangées de matelas superposés. Chaque lit est doté d'un rideau permettant un peu d'intimité au marin. La plupart sont ouverts mais pas tous. Derrière l'un d'eux, un des enfants de Karl attend accroupi. Si les PJ inspectent chaque couche, il bondira sur sa proie avant de tenter de fuir. Sinon, il attendra que le groupe s'éloigne pour attaquer le dernier membre de l'équipe. On compte de nombreux cadavres dans cette pièce ainsi que des effets personnels laissés libres à l'imagination du MJ.

Tranche 4 : voir pont 3

Tranches 5 à 9 : identiques au pont 2. Mais trois enfants de Karl errent dans ce secteur. De plus, les drones de sécurité n'ont plus de munitions mais sont toujours actifs.

PONT 5

Note : dans les prisons des ponts 5 et 6 étaient enfermés les détenus les moins dangereux puisque c'est sur ces deux ponts que le personnel civil était souvent amené à fréquenter les zones de détention.

Tranche 1 : la tranche 1 a été entièrement anéantie.

Tranche 2 : voir Pont 4 pour les effets des radiations. Cette tranche renferme une partie du bloc du réacteur nucléaire.

Tranche 3 : voir Pont 4 pour les effets des radiations. Cette tranche compte de nombreux cadavres. Elle est dans le même état que les autres.

Cabines 1 : ces cabines renferment les postes de contrôle des batteries du navire. On y trouve les cadavres des servants tués lors du crash. Tous les appareillages sont détruits.

Cabines 2 : ce sont des dortoirs pour l'équipage semblables à ceux du pont supérieur.

Cabines 3 : ce sont les douches et les toilettes.

Cabines 4 : ce sont des cabines de sous-officiers (quatre couchettes par cabine). En fouillant l'endroit de fond en comble, on peut trouver sur un des membres d'équipage une carte d'accès pour les armureries de ce niveau.

Tranche 4.

Cabines 1 : les portes des armureries sont verrouillées. Il faut une carte d'accès ou pirater le dispositif (serrure électronique niveau 12). Le dispositif de la première armurerie est défectueux et doit forcément être piraté. Elle renferme 12 fusils TMP II avec 24 batteries, 10 matraques Mao, 60 grenades incapacitantes, 12 tenues de sécurité en Kevlar et 4 AX 56 avec 40 chargeurs. La seconde armurerie a été entièrement vidée de son contenu par les survivants.

Cabine 2 : c'est ici que logeaient certains membres des forces d'intervention. Sinon ce sont des dortoirs classiques.

Cabine 3 : le pc central des prisons supérieures est relativement préservé. On y trouve des postes de contrôles pour activer et désactiver les drones de sécurité des ponts 1 à 5 (voir ci-dessous), et des écrans reliés aux caméras de ces ponts. Il y a également le dispositif de verrouillage et d'ouverture des écoutilles menant vers les prisons et le système mettant sous tension le grillage électrifié du tunnel. Ces écoutilles sont grandes ouvertes. Les deux drones de sécurité ont été endommagés et sont inertes. La plupart des postes sont encore opérationnels mais Karl a verrouillé leur accès. Il s'est aussi assuré de désactiver le grillage électrique et d'inclure sa signature génétique ainsi que celle de ses enfants dans la base de données des drones de sécurité. Ceux-ci n'ouvrent donc pas le feu sur eux s'ils sont activés (ce qui est normalement le cas dès que les PJ pénètrent sur le navire). L'appareil qui servait à enregistrer ces signatures a été détruit par Karl.

PIRATER LE DISPOSITIF DE SÉCURITÉ

Le poste de sécurité a les caractéristiques suivantes : NT III, Génération X, Niveau max des programmes : 16, Gestion systèmes : 40, Potentiel : 70 (x6 postes), Programme de sécurité 16, Programme contre-attaque 14.

De plus chaque fonction est gérée indépendamment par un programme d'alerte qui, s'il s'active, verrouille l'accès à ce programme.

Ouvrir/fermer les écoutilles : Alerte 10 (une fois qu'on a accès à ce programme on peut choisir chaque écoutille individuellement)

Accès aux caméras : Alerte 6 ((une fois qu'on a accès à ce programme on peut choisir chaque caméra individuellement)

Ouvertures du bloc des armures : Alerte 12

Activer/désactiver les drones de sécurité : Alerte 12 (une fois qu'on a accès à ce programme on peut choisir chaque drone individuellement). Il y a trois modes d'activation : activation complète, neutre et désactivation complète. En temps normal, la commande est sur neutre ce qui implique que les drones peuvent être désactivés par les postes de sécurité de la tranche 5. Karl s'est assuré de les passer en mode activation complète.

Effacer les signatures génétiques des drones : Alerte 14 (si ce programme est désactivé, les drones prendront toutes les créatures vivantes pour cibles).

Activer/désactiver le maillage électrique : Alerte 12

Cabine 4 : cette petite pièce fermée par un pan métallique ne peut être ouverte qu'à partir du poste de sécurité ou en forçant son accès grâce au panneau de contrôle adjacent. Elle renferme quatre tenues de sécurité mécanisées Alpha.

Forcer le bloc armures : serrure électronique à fusible niveau 15, blindage IEM 5

TENUE DE SÉCURITÉ MÉCANISÉE ALPHA

Echelle : H

Catégorie : Sécurité Alpha mécanisée

Nation : Hégémonie

Coût indicatif : 96 000 sols

NT estimé : III

Taille : ajustée au pilote

Poids : 28kg

Profondeur : NA/étanche

Autonomie : PE azuréen/192 heures

Attributs :

Exo-Force : Force personnage +8

Modificateur de dommages : variable

Ossature : ArmaTi

Architecture : NA

Résistance aux Dommages : -4

Protection : 17 (6 contre les chocs)

Catégorie GP : GP-A4

• **Vitesse, VIT (points de mouv.) : (**Athlétisme/COO) +4

Systèmes vitaux (tous les systèmes de cette armure sont des équivalents à des systèmes connus): Ordinateur NTIII Gén. IV/Communicateur/Filtres à gaz carbonique (autonomie : 96h)/Régulateur thermique/Indicateur d'acquisition / Système assistance et contrôle classe A /Stabilisateur /Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 48 heures)/Générateur de lumière/Tactique visière/Analyseur environnemental/Bouclier anti-radiation 10/Détecteur de mouvements

Tranche 5 :

Note : Les quatre drones de sécurité de ce cette tranche sont actifs mais les deux en face des écoutilles des prisons n'ont presque plus de munitions (6 et 4 respectivement). Dans les coursives en face des écoutilles des prisons, il y a plusieurs cadavres de prisonniers abattus par les drones. Les deux écoutilles externes sont bloquées.

Cabine 1 : salle de détente des gardes.

Cabine 2 : Toilettes.

Cabines 3 : ces postes de garde sont encore opérationnels. On peut y gérer les caméras de surveillance du pont 5 ainsi que le système d'activation/désactivation d'urgence des drones et la commande d'ouverture des portes des cellules. Notez qu'en ce qui concerne les drones, c'est l'ordinateur de la tranche 4 qui commande. Ainsi, on ne peut les désactiver si l'ordinateur maître les a activés.

Cabines 4 : ces deux cabines étaient les infirmeries réservées aux prisonniers des ponts 1 à 5. Bien qu'elles aient été ravagées, on peut y trouver encore du matériel utile comme des patchs anti-infection, des petites bonbonnes d'oxygène, des équipements de premiers secours, etc.

Tranche 6 : identique au pont 2.

Tranche 7 :

Cabines 1 : il y avait ici des réserves de nourritures déshydratées et de l'eau potable. Il n'y a, bien entendu, plus rien.

Cabine 2 : cantine prisonniers.

Cabine 3 : Douches prisonniers.

Cabine 4 : Cette grande salle abritait les principales cuisines pour les prisonniers des ponts 1 à 5. Un examen rapide des décombres et des installations permet de déterminer que les détenus ne savouraient pas des plats particulièrement savoureux. Les nombreux distributeurs de pates alimentaires (tous vide) sont là pour en témoigner. De petits monte-charges (en panne) relient cette pièce aux cantines des ponts supérieures. Dans l'un des monte-charges, deux rats-lynx se sont installés. D'après les six squelettes qui gisent par terre avec leurs tuniques blanches déchirées, les prisonniers n'ont sans doute pas eu le temps d'évacuer après le crash.

Tranches 8 et 9 : identiques au pont 2. Mais deux enfants de Karl errent dans ce secteur.

PONT 6

Note : dans les prisons des ponts 5 et 6 étaient enfermés les détenus les moins dangereux puisque c'est sur ces deux ponts que le personnel civil était souvent amené à fréquenter les zones de détention. Les coursives à ce niveau sont pleines de décombres, mais il y

a peu de cadavres et presque aucun signe de combat. Une partie du faux plafond masquant les conduites s'est effondré et il y a quelques flaques d'eau ici ou là. C'est sur ce pont que dormaient une grande partie des matelots du navire.

Tranche 1 : il ne reste rien de cette tranche.

Tranche 2 : voir Pont 4 pour les effets des radiations. Cette tranche abrite un autre étage du réacteur nucléaire. Il y avait aussi des ateliers mécaniques et électroniques mais tous les outils qui y étaient entreposés sont détruits.

Tranche 3 : voir Pont 4 pour les effets des radiations. Les écoutilles menant vers le bas sont fermées ainsi que celles menant vers la tranche 4.

Cabine 1 : douches pour l'équipage.

Cabine 2 : douches et toilettes.

Cabines 3 : ces cabines abritent les couchettes de nombreux membres d'équipages. La plus grande, sur le flanc tribord du navire, réserve une surprise aux aventuriers. La porte gauche est barricadée de l'intérieur, seule la droite est accessible. Karl et ses enfants n'y vont jamais car ils savent que l'endroit est dangereux. Après le crash, le dernier survivant, un mécano devenu fou, s'y est enfermé avec des explosifs. Il a piégé la pièce et surtout le hublot pour tuer le plus grands nombre de « ces saloperies » quand elles viendront le chercher. Blessé, il est mort peu après mais son piège est toujours là. Si les PJ devaient provoquer la destruction du hublot, ils auront quelques secondes pour réagir. C'est le temps qu'il faudra au hublot en Alon de 215 mm d'épaisseur pour céder. Une fois la voie d'eau déclarée, les PJ ont intérêt à évacuer très rapidement. S'ils réussissent à quitter ce pont mais pas cette tranche, ils n'auront gagné qu'un léger répit (à déterminer par le MJ) car l'isolation entre les ponts n'est plus vraiment fiable et, lentement mais sûrement, certains ponts de cette tranche seront condamnés : la tranche 3 du Pont 5, puis celle du pont 4, celle du pont 7 et enfin celle du pont 3. Les autres ponts resteront intacts tant que quelqu'un ne s'amuse pas à ouvrir les écoutilles (et si les PJ ont pensé à les verrouiller).

Le piège : le dortoir est tout en long et le mécanicien s'est assuré de détruire toutes les sources lumineuses encore opérationnelles. Il a bloqué la porte gauche en amassant tout un tas de fatras et s'est réfugié de ce côté de la salle. Il y a une rangée de couchettes de chaque côté d'un couloir de moins de deux mètres de large encombré de débris. Plusieurs squelettes sont disséminés dans la pièce. De la porte d'entrée accessible, il est difficile de voir le hublot. Le mécanicien a tendu plusieurs fils au milieu du couloir et sur les couchettes adjacentes. Sans source de lumière, il y a peu de chance de les voir. Avec un projecteur, et si les PJ avancent avec précaution, ils peuvent les remarquer. Un individu dans une tenue pas trop encombrante peut espérer franchir le dispositif en effectuant un test d'Acrobatie/Equilibre avec une difficulté Moyenne (+0). Avec un drone la difficulté de pilotage ou de télépilotage est Facile (+5).

En franchissant le maillage on peut s'approcher du dispositif sur le hublot : la charge est considérée comme ayant une puissance de 3. On peut la désamorcer en effectuant un test d'Explosifs avec une difficulté Assez Difficile (-3).

Sur un résultat de 1-6 sur 1D20, à cause de l'humidité ambiante qui a affecté le détonateur, le piège se déclenche, mais fait long feu (les PJ entendent juste un un clic) et les aventuriers n'ont que quelques secondes soit pour fuir, soit pour tenter de désamorcer le piège s'ils sont tout prêt.

Le cadavre du mécano se trouve au fond de la pièce. Il porte encore sa veste de travail (équivalente à une trousse mécanique NTIII).

Tranche 4 :

Cabine 1 : les armureries sont toutes les deux vides.

Cabine 2 : voir pont 5.

Cabine 3 : identique à celle du pont 5 mais les postes gèrent les ponts 6 à 10. Les drones sont opérationnels mais leur angle d'intervention ne couvre que l'accès du tunnel menant aux prisons. Le système gérant l'ouverture de la salle des armures de sécurité est désactivé, il faut donc forcer l'entrée. Les écoutilles menant aux prisons sont grandes ouvertes.

Cabine 4 : voir pont 5.

Tranche 5 :

Note : Les quatre drones de sécurité de ce cette tranche sont actifs mais les deux en face des écoutilles des prisons n'ont plus de munitions. Dans les coursives en face des écoutilles des prisons, il y a plusieurs cadavres de prisonniers abattus par les drones. Les deux écoutilles externes sont bloquées.

Cabine 1 : salle de détente des gardes.

Cabine 2 : Toilettes.

Cabines 3 : ces postes de garde sont encore opérationnels. On peut y gérer les caméras de surveillance du pont 6 ainsi que le système d'activation/désactivation d'urgence des drones et la commande d'ouverture des portes des cellules. Notez qu'en ce qui concerne les drones, c'est l'ordinateur de la tranche 4 qui commande. Ainsi, on ne peut les désactiver si l'ordinateur maître les a activés.

Cabines 4 : ces deux cabines étaient les infirmeries réservées aux prisonniers des ponts 6 à 10. Bien qu'elles aient été ravagées, on peut y trouver encore du matériel utile comme des patchs anti-infection, des petites bonbonnes d'oxygène, des équipements de premiers secours, etc.

Tranche 6 : identique au pont 2.

Tranche 7 : voir pont 5 mais les cuisines sont reliées par monte-charges aux pont inférieurs et elles n'abritent pas de rats-lynx.

Tranches 8 et 9 : identiques au pont 2. Mais deux enfants de Karl errent dans ce secteur.

PONT 7

Tranche 1 : entièrement détruite.

Tranche 2 : voir Pont 4 pour les effets des radiations. En plus d'un autre étage du réacteur nucléaire, cette tranche renfermait le dispositif de recyclage de l'eau et de la nourriture qui est totalement détruit.

Tranche 3 : voir Pont 4 pour les effets des radiations.

Cabines 1 : ici étaient stockées des réserves d'eau et de nourriture. Elles sont vides.

Cabine 2 : c'étaient des cuisines qui ont été dévastées.

Cabine 3 : la grande cantine réservée à l'équipage n'est plus qu'une jungle de tables brisées, de chaises renversées et de squelettes éparpillés.

Tranche 4 :

Cabines 1 : ce sont les dortoirs des gardes des prisons. A part quelques cadavres tués pendant l'accident, les salles sont vides.

Cabine 2 : douches et toilettes des gardes.

Tranche 5 : identique au pont 2

Tranches 6 à 9 : identiques au pont 2. Mais six enfants de Karl errent dans ce secteur.

PONT 8

Tranche 1 : entièrement détruite.

Tranche 2 : voir Pont 4 pour les effets des radiations. Cette tranche est occupée par un étage du réacteur principal.

Tranche 3 : voir Pont 4 pour les effets des radiations.

Cabines 1 : ce sont des dortoirs. La petite salle était réservée aux sous-officiers.

Cabines 2 : douches et toilettes.

Cabine 3 : c'est un poste incendie totalement détruit. On peut cependant trouver dans les décombres deux tenues NBC intactes, un compteur Geiger et des pilules antiradiations (60).

Cabine 4 : une cantine sans rien de particulier.

Cabine 5 : des cuisines dévastées.

Cabine 6 : réserves d'eau et de nourriture (vide).

Tranche 4 :

Cabines 1 : dortoirs des gardes.

Cabine 2 : Douches et toilettes.

Cabine 3 : c'est la cabine privée qu'occupait le Professeur Lodon. On y trouve une petite table renversée, une couchette individuelle et ses affaires personnelles. En fouillant bien, on peut découvrir la plaque d'identification dont il était muni lors de son séjour sur la base secrète hégémonienne.

Cabine 4 : dans la coursive, il est assez difficile de remarquer le panneau donnant sur cette cabine secrète. Cependant, la présence d'une caméra à cet endroit peut éveiller la curiosité des PJ. S'ils ne parviennent vraiment pas à la trouver, quelqu'un peut apercevoir Karl fuir dans cette direction. Bien entendu, il n'y aura aucune trace de lui laissant supposer la présence d'un passage dissimulé.

En observant bien, on peut remarquer une sorte de plaque juste à côté de la porte. Cette plaque permet son ouverture en utilisant une carte magnétique spéciale que n'ont pas les PJ (c'est Karl qui l'a). Il va leur falloir soit forcer le passage (faiblement résistant), soit retirer le plaque (Mécanique Très facile) et trafiquer le système d'ouverture (serrure intelligente niveau 10, génération 3, programme de sécurité 12, alarme passive vers poste de garde pont 8/tranche 5).

Dans le laboratoire, les PJ peuvent découvrir plusieurs choses intéressantes. Le squelette du professeur git par terre. Au centre de la pièce, il y a une table d'examen et sur le mur opposé à la porte une table de travail sur laquelle étaient posés différents appareils d'examen, une centrifugeuse, un microscope, etc. Il y a aussi une petite boîte frigorifique avec sa propre source d'énergie encore active. Un ordinateur portable traine parmi les débris ainsi que plusieurs fiches plastifiées. La paroi à droite de l'entrée est dégagée. C'est en fait un panneau amovible sur lequel il suffit d'appuyer pour qu'il se rétracte et dévoile l'écoutille menant à la tranche 5. Le panneau revient automatiquement en position après une vingtaine de secondes si l'écoutille est fermée.

Le corps du professeur : dans les vêtements en loques qui habillent encore le squelette du professeur, on peut y trouver sa plaque ID, la carte d'accès à la salle, un petit carnet où il a noté toutes ses expériences. Ce carnet peut être revendu un bon prix

Les fiches plastifiées : ce sont des données concernant Karl et l'évolution de son organisme. Elles permettent aux Pj qui ont des connaissances médicales d'avoir une idée de ses capacités et seront particulièrement appréciées par les services du Neptune.

L'ordinateur : NT IV, Génération VII, Niveau max des programmes : 15, Gestion systèmes : 38, Potentiel : 66 (avec extension de mémoire x2 pour un potentiel total de 132), Programme de sécurité 15, Programme contre-attaque 15, Programmes Masque 15 x2, Données cryptées au niveau 15, Blindage I.E.M. 10, étanche, traité contre la corrosion et anti-choc. Le MJ est libre d'ajouter programmes et Fragments à sa convenance.

Les fichiers cryptées contiennent de précieuses informations techniques sur ses recherches, sur Karl et sur un mystérieux sérum qu'il était en train de mettre au point pour la régénération des blessures. De tels documents ont une valeur immense et les PJ pourront les négocier chèrement.

La boîte frigorifique : il y a dix petites éprouvettes. Deux contiennent des échantillons biologiques de Karl et sont étiquetées avec son nom. Les autres portent la mention Sérum Oméga. Elles sont groupées par deux. Chaque groupe de deux éprouvettes a un code différent.

Code 125erdf45OM : si on absorbe ce composé, il octroie la mutation régénération cellulaire pendant 1D10 heures. Cependant, le sujet est victime de vertiges et de nausées qui augmentent de 1 point la difficulté de toutes ses actions. .

Code 128ard56OM : ce composé octroie également la régénération cellulaire pendant 1D10 heures mais inverse progressivement ses effets juste après. Ainsi si un personnage a soigné 3 blessures légères, 2 blessures graves et 1 moyenne sous l'effet de ce composé, ses blessures reviendront progressivement en l'espace de 1 à 10 heures en commençant pas les blessures les moins graves.

Code 122ord57OM : ce composé octroie le pouvoir de régénération cellulaire mais pendant 1D10 tours.

Code 119yrd48OM : ce composé totalement instable guérit instantanément toute blessure avant de se transformer en un violent poison. Il faut effectuer un test d'Adaptation (difficile). En cas d'échec, l'organisme se nécrose à une vitesse foudroyante provoquant une mort atroce.

Si les PJ parviennent à déchiffrer les documents du portable, il y a un dossier consacré aux différents composés. En plus des détails concernant des tests sur des prisonniers, tests aux résultats catastrophiques, il y a le détail des différents composés et de leurs effets.

Tranche 5 : les deux drones sont encore totalement opérationnels. Les gardes de cette tranche étaient au courant pour le laboratoire secret dont ils surveillaient l'entrée grâce à la caméra de la tranche 4.

Cabine 1 : toilettes et douches des gardes.

Cabine 2 : Il ne reste qu'un poste de contrôle encore opérationnel. Les gardes qui s'y trouvaient ont été tués lors du choc et leurs squelettes gisent à terre. Le poste encore opérationnel affiche l'image de la coursive menant au laboratoire secret dans la tranche 4.

Cabine 3 : ce poste de garde a entièrement été détruit pendant le crash.

Cabine 4 : c'était une salle de détente pour les gardes.

Cabine 5 : ce laboratoire servait à effectuer des expériences sur les prisonniers. Il y a six squelettes sur les six tables d'examen de la salle. L'écoutille est dissimulée de la même manière que celle de la tranche 4 (salle 4). Il n'y a rien à récupérer ici, tout a été détruit.

Tranches 6 à 9 : identiques au pont 2. Mais six enfants de Karl errent dans ce secteur.

PONT 9

Note : en raison de la fuite du réacteur nucléaire situé au pont supérieur, les tranches 2 et 3 sont légèrement radioactives. Ces radiations ne sont pas gênantes tant que les aventuriers ne passent pas des jours dans ce secteur.

Tranche 1 : entièrement détruite.

Tranche 2 : cette tranche renfermait le système de contrôle des stabilisateurs (détruit) et le système de gestion de secours de la pression (encore opérationnel).

Tranche 3 : cette tranche est occupée en partie par le moteur auxiliaire du navire qui n'a jamais été utilisé.

Cabine 1 : c'étaient des dortoirs pour les mécaniciens, les infirmiers et les botanistes. On peut y trouver des affaires en rapport avec leurs fonctions.

Cabine 2 : Tout a été dévasté dans cette infirmerie mais on peut y trouver 6 medkit, un bloc opératoire portable, un caisson hyperbare et plusieurs types de patchs.

Cabine 3 : un poste incendie totalement dévasté.

Cabine 4 : cette cabine renfermait des réserves d'eau, de médicaments et de vivres mais il n'y a plus rien.

Tranche 4 :

Cabine 1 : cette cabine était une prison de haute sécurité dans laquelle étaient enfermés dans des capsules de stases les prisonniers les plus « sensibles ». Il y a trois capsules dans chaque petite pièce latérale. Dans la pièce centrale, il y a un bureau avec un moniteur de contrôle permettant d'ouvrir la porte des pièces latérales et indiquant si les capsules sont opérationnelles ou non.

Les six capsules sont intactes, mais trois sont tombées en panne et n'abritent qu'un cadavre desséché. Les trois autres semblent encore opérationnelles mais elles sont totalement opaques. Chacune d'elle est reliée à un moniteur de contrôle des signes vitaux. Les deux premières capsules sont verrouillées et ne peuvent être ouvertes qu'avec un code d'accès (voir cabine du second) ou en piratant le système (il faut utiliser un brise-code ou un programme équivalent contre à une serrure électronique 14).

Pour activer les commandes de réveil, il suffit d'appuyer sur le bouton prévu à cet effet. Le processus de réveil dure 8 minutes. Les prisonniers réveillés sont à moitié aveugles et tiennent à peine debout pendant une vingtaine de minutes.

Le premier prisonnier est un homme d'une quarantaine d'années. Il appartient à la confrérie de la Licorne, un groupe de pirates sévissant près du royaume de l'Indus. Il se fait appeler Brad Cromwell. C'est un solide gaillard de 1m89, chauve et borgne. De nature très amicale, il sera extrêmement reconnaissant envers les aventuriers. Ses principales aptitudes sont la lutte, le combat à l'arme blanche et le maniement des armes lourdes.

La prisonnière est relativement séduisante et, de plus, elle était l'un des espions de Telkran Raljik, le célèbre commandant de l'Argonaute, en Hégémonie. Le fameux corsaire saura apprécier que l'on libère un membre de son organisation. Laélia est une personne relativement réservée mais très intelligente et qui sait jouer à merveille de son charme. C'est aussi une experte dans l'art de l'assassinat et dans le maniement du couteau.

Le MJ est libre de définir ces personnages comme il le souhaite. Les deux deviendront des relations pour les aventuriers, qu'ils sont libres d'entretenir ou non. Brad se rend fréquemment sur Équinoxe. Laélia sera certainement affectée à l'espionnage dans une autre nation mais peut aussi se rendre sur la station des prêtres du Trident (voir même y être en permanence).

Le troisième prisonnier est un garde. Blessé par Karl, il s'est réfugié dans une capsule. Malheureusement, le mal qu'il a en lui a progressé pendant les années passées en stase. Même si à son réveil il paraît normal, au bout d'une quinzaine de minutes, son atroce mutation va se manifester et il va immédiatement attaquer.

Cabines 2 : c'étaient les dortoirs des gardes de ce niveau. Il n'y a rien à récupérer.

Cabines 3 : ces deux pièces contiennent tout un fatras d'outils, de composants électroniques, de pièces détachées, etc.

Tranches 5 à 8 : toutes ces tranches abritaient des prisons. C'est désormais là que vivent les enfants de Karl. Et c'est donc ici que les aventuriers rencontreront ceux qu'ils n'auraient pas déjà tués. Contrairement aux autres détenus, les prisonniers de ce pont ne pouvaient sortir de leurs cellules.

La cabine 1 de la tranche 7 est le monte-charge où le personnel de sécurité récupérait les plateaux repas des prisonniers avant de les distribuer cellule par cellule.

Tranche 9 : cette tranche est totalement détruite.

PONT 10

Tranche 2 : cette tranche n'est pas inondée. Elle contient le générateur d'oxygène et les absorbeurs de gaz carbonique de secours. Les deux appareils sont défectueux mais peuvent être réparés. Cependant, les filtres du système de secours sont morts, il faut donc les changer avec ceux du Pont 3. Pour réparer le dispositif, les PJ peuvent trouver du matériel dans la cabine 3 de la tranche 4. Il faut alors réussir des tests de Mécanique avec une difficulté Assez difficile et cumuler (pas forcément en une fois), 20 points de modificateur à la marge de réussite. Chaque test demande dix minutes.

Tranche 3 :

Cabine 1 : c'était le jardin hydroponique où l'on pratiquait également des tests sur une nouvelle espèce d'algue. Après le crash, les effets combinés du gaz carbonique, des radiations, des produits du laboratoire (cabine 2) et de la dépouille d'un homme tué par Karl ont engendré une bien étrange mutation. Les végétaux se sont mués en des sortes de champignons purulents qui se sont répandus dans toutes les cabines de cette tranche. Les champignons sécrètent une sorte de vase verte mouvante.

Cette étrangeté de la nature n'est pas dangereuse, bien au contraire : cette vase verte est extrêmement nutritive bien que particulièrement immonde au goût. Cependant, rester à son contact peut s'avérer une mauvaise idée. Elle sécrète un léger acide digestif (Contact, 1D6 au bout de 10 minutes +1 toutes les dix minutes supplémentaires). Un échantillon de champignons peut intéresser des chercheurs. La vase verte ne se conserve pas.

Cabine 2 : c'était un laboratoire de recherche sur les végétaux. Il n'en reste rien à part des champignons partout.

Cabine 3 : La réserve a également été envahie par les champignons sauf dans un coin de la salle où est entassé tout un tas de fatras. Ce tas est en fait la tanière des rats-lynx mutants.

Tranche 4 :

Cabine 1 : cette infirmerie est relativement en bon état mais tous les produits qui s'y trouvaient ont été utilisés. Il ne reste que quelques placards vides, une table d'examen et quelques bandages trainant par terre.

Cabines 2 : ces deux pièces sont vides, elles servaient de zone de quarantaine.

Tranche 5 à 8 : voir pont 9.

GAINS POUR L'AVENTURE

Le Culte du Trident remettra à chaque personnage une somme de 50 000 sols s'ils ramènent le corps, 30 000 s'ils ne ramènent que des informations. De plus, le culte pourra faire appel à eux pour d'autres missions, après avoir noté comment les contacter. Tous les blessés seront soignés dans les meilleurs hôpitaux de la cité. Tous les frais de réparation des équipements endommagés seront couverts.

Le MJ peut augmenter ou réduire ces récompenses en fonction de l'orientation qu'il veut donner à sa campagne.

PERSONNAGE MAJEUR

KARL LEMBARCH

Karl a subi une mutation qui lui permet de régénérer extrêmement rapidement les dommages qu'il subit. Son processus de vieillissement est également interrompu. Les caractéristiques données ci-dessus sont celles qu'il aura au moment de l'arrivée des PJ. Noté que même si la science qui a engendré cette mutation s'appare à celle utilisée pour créer les Soldats du Crépuscule, Karl n'en est pas un. La mutation n'est pas la même et il ne dispose pas des appareils nano-moléculaires renforçant les capacités des Soldats.

CONTAMINATION

Karl se nourrit de l'énergie des êtres vivants grâce à des sortes de petites épines situées au bout de ses doigts. Tout individu qu'il griffe, court le risque d'être contaminé par un virus qui va le transformer peu à peu en un être pitoyable avide de sang. Il faut effectuer un test d'Adaptation simple. Si le test réussit, le personnage n'est pas contaminé, s'il rate il l'est, s'il obtient un échec critique il perd définitivement un point d'Adaptation et doit effectuer un nouveau test.

En cas de contamination, il n'y a aucun effet immédiat mais au fil des jours le malade se sentira de plus en plus faible. Ses repas ne le rassasieront pas et il aura toujours l'impression de manquer de quelque chose. Au bout d'un mois sans se nourrir de la « pâte verte » (ou d'une substance équivalente recréée en laboratoire par exemple), il perd un point de Force et 1 point de Résistance. Si sa Résistance tombe à 0, il meurt. La pâte verte n'est qu'un substitut, elle ne débarrasse pas le malade de la faim dévorante qui le ronge. De plus, elle ne permet pas de récupérer les points de Force ou de Résistance éventuellement perdus. Sans sang humain, le malade va devenir totalement imberbe et sa peau va se craqueler. Il va rapidement être atrocement défiguré. Il perd 1 point de Présence par semaine jusqu'à un minimum de 1. Son esprit est aussi affecté et chaque mois il doit effectuer un test d'Intelligence ou perdre 1 point définitivement jusqu'à un minimum de 1.

Si un malade se nourrit de sang humain, non seulement il est rassasié mais il récupère tous les points de Force ou de Résistance qu'il aurait éventuellement perdus. En se nourrissant régulièrement de sang (une fois par semaine), il peut augmenter sa Force, sa Coordination et sa Résistance jusqu'à une valeur maximale égale à une fois et demi sa valeur de départ pour la Force et la Coordination de deux fois sa valeur de départ pour la Résistance et l'Adaptation. Il gagne

également la capacité de Régénération cellulaire et la mutation Vision infrarouge.

Même en se nourrissant de sang, au bout d'un mois, un individu contaminé va d'abord devenir imberbe puis sa peau va devenir pâle avant d'être couverte de petites lésions sans gravité.

Fort heureusement, il existe un moyen d'être guéri mais cela s'avère fort coûteux. Si un des joueurs est contaminé et qu'il en informe le Culte du Trident, il sera pris en charge par leur service médical avec la collaboration de Cortex (qui se fera une joie d'implanter un petit mouchard génétique par exemple.... à la discrétion du MJ). Puis après une transfusion complète de sang et un traitement génétique massif, le malade sera guéri. Cela prendra quelques semaines pendant lesquelles il découvrira ce que peut ressentir un cobaye. Le traitement ne lui permettra pas de récupérer d'éventuels points de caractéristiques perdus définitivement. Notez que le coût d'un tel traitement se chiffrerait normalement en centaines de milliers de sols.

LES ENFANTS DE KARL

Ces pitoyables créatures ne sont plus que des bêtes sauvages assoiffées de sang. Totalement imberbes, leur peau est craquelée et sécrète une substance purulente. Leurs dents jaunâtres ressemblent désormais à des crocs et leurs ongles à de véritables griffes. Elles ont été contaminées par Karl mais le virus n'a pas eu les mêmes effets que sur lui.

KARL LEMBRACH

Type de créature : humain génétiquement modifié

Âge moyen : officiellement 58 ans

Taille : 1,88 m | **Poids :** 76 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	28	38	21	28	18	12	16	13

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+8	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-12	**Chance**	14

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre	16
Athlétisme	14
Arts martiaux Luttes	16
Combat à mains nues	12
Armes de poing	10
Chasse/Pistage	12
Endurance	14
Escalade	12
Furtivité/Déplacement silencieux	14
Observation	14
Survie	16

ATTAQUE

Griffe : 2D10
Gueule : 3D10

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Régénération moléculaire, **vision infrarouge**, **peau renforcée 4** (armure naturelle : 9), **squelette renforcé**, **résistance au feu, au froid, aux drogues, aux maladies, aux poisons et aux radiations, invulnérable aux attaques d'inconscience** (sauf surchargeur neuronale), **contamination** (voir encadré ci-contre), **vulnérabilités aux armes à plasma** (infligent des dommages normaux)
Résistance à la pression : s'il subit des dommages à cause de la pression suffisant pour le tuer, il sombre en léthargie mais ne meurt pas.

LES ENFANTS DE KARL

Type de créature : mutants

Zone géographique : badon (et ailleurs si Karl s'échappe)

Taille : 1,60-1,80 m | **Poids :** 50 à 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	24	24	20	18	06	12	06

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+4	**Réaction**	19
Résistance aux Dom.	-6	**Chance**	10

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre	15
Athlétisme	12
Arts martiaux Luttes	14
Camouflage/Dissimulation	16
Combat à mains nues	13
Chasse/Pistage	10
Endurance	12
Escalade	12
Furtivité/Déplacement silencieux	14
Observation	13
Survie	12

ATTAQUE

Griffe : 2D10
Gueule : 3D10

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Régénération cellulaire, vision infrarouge

LES SOLDATS DU CRÉPUSCULE

Après le Grand Exode qui a conduit le reste de l'humanité dans les océans, le Généticien Cyrull a créé une armée pour affronter un terrible ennemi à la surface. Il a sélectionné les meilleurs spécimens humains présents dans ses laboratoires ou dans les arches sous-marines. Après leur avoir fait subir des altérations génétiques contrôlées, il les a soumis à un virus mutagène d'une incroyable complexité puis il les a doté d'implants nano-moléculaires visant à augmenter leurs capacités. Ses soldats ont alors été soumis à un endoctrinement poussé pour qu'ils ne répondent qu'à un seul maître : Cyrull. Leur seule fonction est de tuer, de détruire les ennemis qu'on leur désigne ou ceux qui auraient le malheur de se trouver sur leur route. Ils ont été conçus pour pouvoir résister aux terribles conditions de la surface et sont donc totalement immunisés aux éléments pathogènes que l'on y trouve. Presque rien ne peut les détruire à part des dommages massifs pouvant anéantir l'ensemble de leur corps instantanément. Certains racontent que quelques soldats du Crépuscule vivraient encore en surface. On dit aussi qu'après la débâcle de la Directive Exeter, une poignée de ces soldats aurait survécu et se serait réfugiée en République du Corail.

LE COMMANDO ADVERSE

Voir scénario 1

RATS-LYNX GÉANTS

Ces ignobles créatures sont les cousines mutantes des rats lynx qui hantent les bas-fonds des cités.

Type de créature : mammifère mutant

Zone géographique : abadon

Taille : 90 cm (1,50 m avec la queue) | **Poids :** 15 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	19	17	16	17	5	15	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	16
Résistance aux Dom.	-3	**Vitesse,VIT(PM)**	50 m, 6(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	14
Attaque	14
Observation	12

ATTAQUE

Morsure (contact, Dom. : 2D6+3)

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Férocité, Régénération cellulaire, Vision nocturne, dents acérées (pénétration 3(H))

PIEUVRE ROC

La pieuvre roc est une cousine de la pieuvre tigre. Elle est moins agressive et plus lente mais plus forte et plus résistante. Son corps est couvert d'une sorte de carapace évoquant de la roche.

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : côtes, ruines englouties et fosses profondes

Taille : 10 m (avec les tentacules) | **Poids :** 425 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	42	28	10	16	11	01	09	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+16	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-13	**Vitesse,VIT(PM)**	40 m, 4(1)

COMPÉTENCES

Athlétisme	22
Attaque	12
Furtivité/Dépl. Silencieux	7
Observation	12

ATTAQUE

Constriction (contact, Dom. : spécial, voir Constriction et attaque de tentacules, page XXX)
Morsure (contact, Dom. : 3D10+3)

TACTIQUES DE COMBAT

Elle n'est pas très féroce mais particulièrement têtue et un peu stupide. Si on lui inflige une blessure grave, elle lâche sa proie ayant dans l'idée de fuir mais attaque de nouveau juste après. Il faudra pour lui infliger une blessure critique pour qu'elle abandonne.

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 OEil (équivalent du compteur de blessures à la Tête). Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit» le tranche.

SPÉCIAL

Acide : Dès que cette pieuvre a saisie une proie, elle sécrète un acide de contact qui inflige 1D6 point de dommages au premier tour + 1 point de dommages par tour). Si la victime se dégage, l'acide cesse de la ronger.
Carapace : 15 (H)
Nuage d'encre : en cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur une zone de 4D10+20 mètres de diamètre (cette encre n'est pas toxique).

ANNEXES

EXTENSION DE MÉMOIRE DES ORDINATEURS

Modèle : Boost

Coût : variable

Poids : négligeable

NT: variable

DIS (M. Noir) : 10 (15)

Fabricant : Circée

Nation : Indépendante

Une extension de mémoire permet d'accroître la capacité de stockage d'un ordinateur. Elle est conçue pour une génération précise à un NT donné.

Le coût est égal à (NT+Génération) de l'ordinateur multiplié par 200 pour multiplier par 2 le Potentiel de l'ordinateur 2. Rien n'empêche d'utiliser deux extensions pour multiplier par 3 le Potentiel.

SAS AUTONOME POUR ARMURE EXO 0

Note : ouvertures : 2 portes de 2 m de haut et de 1 m de large.

NT : III

Coque : Hyper acier [VHS]

Ossature : PlasTirAl®

Architecture : Normale

Hauteur : 2,9 m

Largeur : 1,7 m

Longueur : 3,2 m

Déplacement : 24,1 t

Autonomie : 96 heures de compression/décompression (Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR))

Réserve d'air : 13 jours pour une personne (la moitié pour deux personnes, etc.)

Diamètre interne SAS : 1,5 m

Hauteur interne SAS : 2,2 m

Volume interne SAS : 3,6 m^3

PO : 15,0 km

PL : 18,0 km

PE : 22,5 km

Coût : 2 112 800 sols

Équilibrage : 6,8 kg de mousse syntactique

NAVIRE PÉNITENCIER CERBÈRE II

Le Cerbère II est un navire-pénitencier de 60 000 tonnes. Ces modèles sont assez rares et surtout utilisés par l'Hégémonie qui n'en possède que 6.

Type : Navire pénitencier Cerbère II

Catégorie : Véhicule lourd (V+)

Nation(s) : Hégémonie

Coût indicatif : 9 508 000 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5 (10)

NT estimé : III

Longueur : 174 m

Diamètre : 26 m

Hauteur : 31,5 m

Poids : 63 059 tonnes

Équipage : 143

Autre personnel : 1 200 prisonniers + 400 gardiens

Source d'énergie : Réacteur à fission NT III au Thorium (RNT)

Autonomie : 250 années (mais 60 jours pour l'équipage)

Dispositif de secours : Module EnerGétique Anaérobie Rechargeable NT III (MEGAR)

Autonomie : 3 jours à 3 noeuds [216 miles nautiques]

Catégorie GP (secours) : GP-F3 (GP-E3)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 8 000mètres
- **Limite :** - 8 800 mètres
- **Écrasement :** - 12 000 mètres

Attributs :

- **Gabarit :** 7

Ossature : Béton armé [UHPC]

Architecture : légère

Résistance aux Dommages : +3

Coque : 227 mm en Hyper acier [VHS] (219 mm pour la passerelle de commandement)

Modificateur d'intégrité : -7

Plaque d'armure supplémentaire : non

Hublots : 28 hublots coniques en ALON de 20 cm de diamètre intérieur et de 215 mm d'épaisseur.

Blindage : 13 (5 pour la passerelle de commandement)

Blindage hublot : 2

- **Manoeuvrabilité :** 7

ARMURE NAYADE

Vitesse, VIT (points de mouv.) : 3(1) **(propulseur à tuyère pour** 10,5 nœuds)

Accélération : 0 à 10,5 noeuds en 1 minute et 15 secondes

Cylindre : 1

Ponts : 10 ponts (2 pour la passerelle de commandement)

Tranches : 9 tranches (3 pour la passerelle de commandement)

Cloisons étanches : 7 (2 pour la passerelle de commandement)

Ecoutilles externes/portes : 36/6

Hublots : 18 répartis entre les tranches 1 et 4 et 10 sur la passerelle de commandement

Fret/Volume : 3 300 – 6 500 tonnes (4 125 – 7 143 m^3)

Sonar : Inférieur / Inférieur

Complément : prisons

Armement divers : 4 batteries de 6 faisceaux anti-moléculaires lourds, Générateur électrique.

ARMURE NAYADE DU CULTE DU TRIDENT

La Nayade de Gladius est une très belle armure appréciée de nombreux plongeurs. Ses formes souples épousent parfaitement le corps des pilotes qui la considèrent comme une des tenues les plus confortables de sa catégorie. Hors de l'eau, elle est facilement manœuvrable et pas trop encombrante.

Echelle : H

Catégorie : Exo-Alpha

Fabricant : Gladius

Nation : Culte du Trident

Coût indicatif : 350 000

Disponibilité (marché noir) : -10 (-5)

NT estimé : III

Taille : 1m80 (ajustable)

Poids : 200 kg

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 12 000 mètres
- **Limite :** - 12 000 mètres
- **Écrasement :** -18 000 mètres

Autonomie : THCc12 heures (3 heures avec un PIT)

Attributs :

Exo-Force : 29

Modificateur de dommages : +9 (H)

Ossature : PlasTiraL

Architecture : ultra-légère

Intégrité : - 2

Résistance aux Dommages : +2

Armure : Plastitane de 37 mm d'épaisseur

Plaque d'armure supplémentaire : non

Blindage : 13

Visière : hyper alon de 3mm d'épaisseur

Volet de sécurité : non

Blindage visière : 5

Catégorie GP : GP-B3

- **Vitesse/VIT (points de mouv.) :** 4 nœud/1(1) (Exo-palmes ou PIT)/26km/h/ 5(2) (surface)

Malus d'initiative : sous l'eau : 0, à terre : 0

Systèmes vitaux : Ordinateur Corell (NT III/Génération III)/ Sonscan Actif Dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk 12 Seastar/Calculateur Nemrod/Commandes vocales/Comlink/ Communicateur Lénid II/Pressurisateur/Régulateur thermique/Contrôle Class A/Réserve d'oxygène 48h/Filtre 96h/ Stabilisateur/Système de navigation

Note : tous les systèmes ont un blindage IEM 4

Armement : Hellion alpha II intégré, lance-harpon mini-intégré (6 charges)

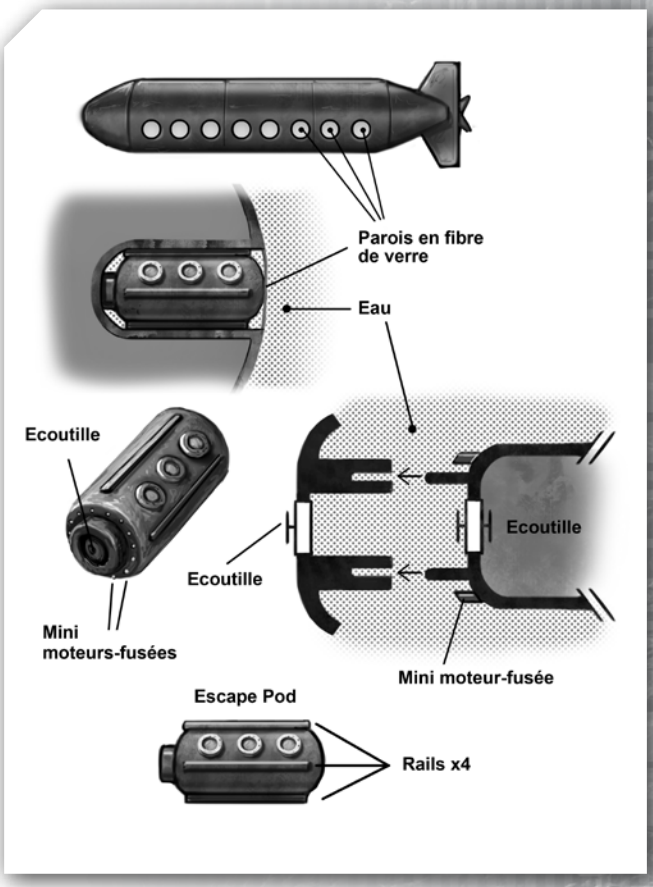
LES CAPSULES DE SAUVETAGE

La capsule est installée dans une sorte de gangue remplie d'eau dans le vaisseau et qui épouse sa forme. La gangue est munie d'une écoutille qui est placée dans le prolongement de l'écoutille de la capsule. La paroi avant de la gangue est en fibre de verre et est très fine. Elle ne sert que pour l'esthétisme et pour ne pas introduire des problèmes d'hydrodynamisme.

La capsule est un cylindre terminé par deux hémisphères, munis de 6 hublots, d'une écoutille et de mini moteurs-fusée (voir dessin). Il y a aussi 4 rails qui permettent de maintenir la capsule parfaitement arrimée au vaisseau et servent de rampe de lancement lors de l'allumage des moteurs fusées. L'arrière de la capsule à une zone cylindrique autour de l'écoutille qui vient s'insérer dans une zone cylindrique femelle de la gangue créant ainsi un petit tunnel entre les deux écoutilles. La capsule fait environ 5,5 m de long pour un diamètre de 2,6 m et peut accueillir une dizaine de personnes qui peuvent survivre pendant 4 jours (plus s'il y a moins de personnes).

Pour accéder à la capsule, il faut donc d'abord ouvrir l'écoutille de la gangue, puis celle de la capsule. Si on ne veut pas inonder le navire, il faut refermer l'écoutille de la gangue, car une fois la capsule partie, le tunnel d'accès est inondé.

Une fois à l'intérieur de la capsule et l'écoutille fermée, il suffit d'appuyer sur un bouton pour déclencher l'allumage des mini moteurs-fusées. Le module va alors traverser la paroi en fibre de verre de la gangue et s'éloigner à toute vitesse du vaisseau. Les propulseurs de la capsule ont une autonomie suffisante pour que la capsule parcours une centaine de mètres.



AVENTURE 3 : LE CHANTAK_

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

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

INTRODUCTION

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 fait 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 tout genre, 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 attaché à son bras. Il ne cessait de me poser des questions du genre : Quand arriverons-nous ? ; Êtes-vous sur qu'on ne risque rien ? ; Vous n'avez parlé à personne de mon voyage ?

Je lui rappelai constamment que notre confrérie respectait toujours ses engagements, qu'on y mettait un point d'honneur et que s'il nous avait payé pour arriver jusqu'à un point précis d'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 c'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 foutus 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 vu.

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 famé qui soit, mais ce genre d'endroit ne me faisait pas peur. J'avais l'habi-

tude 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 genres d'endroits, vous permettent 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 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 dépecé. 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 du 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 du fuir par la bouche d'aération dont la grille avait été arraché. 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 payé pour tuer notre client. »

TENTATIVE DE VOL

Tandis que les personnages vaquent à leur occupation sur Equinoxe, attendent de revoir un contact ou cherchent du matériel bon marché, une ombre furtive s'approche d'eux et tentent de dérober les crédits ou une de leurs possessions. La victime, au moment où elle est effleurée par le petit voleur, subit un flash si elle ne réussit pas *un test contre la capacité d'Empathie du garçon* (voir en annexes). Pour le voir dérober les crédits, un *test d'observation difficile* est nécessaire.

Le flash est la scène vécue par le pirate Rélard au Crabe (voir introduction). Le personnage victime du flash voit donc à travers les yeux d'un enfant ce qu'a vu Rélard.

La vision : « Un homme très nerveux avec une mallette attachée au bras… il entre dans une pièce retirée en bas d'un escalier d'un bar miteux… une voie métallique à l'intérieur de la pièce dit : « croyais-tu qu'ils allaient te laisser faire ? »… on entend des hurlements… quelqu'un se faufile par la porte entr'ouverte… une vision d'horreur, un homme écorché est cloué sur un des murs… dans un coin sombre, une puissante créature humanoïde s'acharne sur une deuxième proie dont un bras a été arraché». La vision s'arrête ici !

La scène est difficile à supporter et la personne victime du flash sera étourdie quelques instants. L'enfant est également légèrement désorienté et les témoins peuvent effectuer un nouveau test d'*Observation facile* pour le repérer.

Les compagnons du PJ victime du flash pourront rattraper le petit malfrat grâce à un *test d'athlétisme difficulté moyenne*. Une fois attrapé et calmé, l'enfant de 8 ans reste muet comme une carpe. Terrorisé, les aventuriers doivent gagner sa confiance avant de le faire parler. S'ils le mettent en confiance, il sera beaucoup plus loquace. Il s'appelle Paolo et s'excuse de voler mais comme beaucoup d'exclus des niveaux inférieurs, cela est nécessaire pour vivre. Il est très souriant malgré son méfait et son regard malicieux devrait attendrir certains personnages. Il rend l'argent de bon cœur en demandant cependant s'il ne peut pas en garder une petite partie pour manger. Il ne peut absolument rien dire sur le flash car il ne s'est rendu compte de rien et la scène décrite ne lui évoque rien. C'est la réalité, car il ne se rend pas compte de ce qu'il fait.

Bien traiter Paolo peut s'avérer une riche idée. C'est un des nombreux agents de surveillance de Vurick le Borgne, un des grands criminels de la Cité neutre. Bon nombre des hommes du Borgne ont pris le petit Paolo sous leur aile car son espièglerie et sa joie de vivre leur plaisent et les amusent. De plus, il a la réputation de porter chance… Il pourra donc ouvrir beaucoup de portes… D'autant qu'il est vraiment plein de ressources et de surprises…

L'histoire de Paolo : Paolo est un enfant de la rue comme beaucoup d'autres si ce n'est qu'il est atteint d'une mutation très rare. C'est un empathe très particulier. Il a la capacité d'enfouir des évènements très stressants dans les tréfonds de son subconscient et de les transmettre à ses victimes via des flashs lorsqu'il les touche.

Ainsi, il était présent au Crabe quand le client de Rélard s'est fait tuer par le Chantak. De plus, et malheureusement pour lui, Paolo a le « don » de toujours se fourrer dans des histoires louches…

C'est donc un excellent agent de renseignement que Vurick traite bien… Traitait bien pour être plus précis, car le Borgne a appris il y a quelques semaines que son petit voleur jouait double jeu en servant également, son grand ennemi, le Neptune…

Paolo cache d'autres secrets qu'il ignore lui-même et qu'il dévoilera aux personnages par d'autres flashs. Le MJ doit gérer les flashs à sa guise mais en ne perdant pas de vue que tout contact avec le gamin ne va pas forcément les déclencher. Paolo ne contrôle pas son don qui se manifeste généralement quand il est nerveux et concentré sur la personne sur laquelle il va agir (ce qui était le cas pour la tentative de vol). Comme lui n'en a pas conscience, ce sera aux PJ de le déterminer selon les indices qu'ils pourront glaner quand ils y sont soumis. La première chose qu'ils pourront comprendre, c'est que ces flashs ne se produisent qu'en présence de leur nouveau compagnon. Nouveau compagnon, effectivement, car le petit voleur les suivra partout, même contre leur gré.

L'AVENTURE COMMENCE

« Par le sabre de Guillaume Gallasteno, si j'avais su ce jour là ce que je trouverais dans ce rafiot de la République du Corail, j'aurais pas été volontaire pour participer à l'assaut… Depuis, on est là comme des rats, à pas pouvoir bouger… C'est pas ça la vie de pirate… »

-- Paroles d'un homme de Meslar Main Rouge de la Fraternité Sanglante_

Si ce scénario est joué après les deux précédents (les ombres d'Equinoxe et le vaisseau fantôme), les aventuriers ont déjà une bonne connaissance d'Equinoxe et ont quelques relations avec les autorités. Pour cette aventure, laissez-les vaquer à leurs diverses occupations dans le Grand Souk avant que les choses ne se compliquent.

Tout au long du scénario, vous trouverez des encadrés qui vous donneront soit quelques informations supplémentaires sur un thème précis soit des scènes supplémentaires que vous pouvez utiliser au cours de cette aventure pour pimenter un peu les choses.

C'est dans un bar, de préférence connu des aventuriers, que les PJ rencontreront le pirate Rélard, un contrebandier de la Confrérie de l'Étoile. Si l'un des PJ est originaire d'Équinoxe ou s'il y passe beaucoup de temps, l'établissement dans lequel se déroule l'action doit être connu de cet aventurier. Si ce n'est pas le cas, Paolo leur proposera de l'accompagner dans un bar du niveau -2, le Harpon, où il leur offrira une Ravageuse avec les quelques sols que les personnages lui donneront… C'est ici qu'ils rencontreront Rélard… Preuve que le petit Paolo a le don de mettre le nez où il ne faut pas…

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

Il se présentera alors comme Rélard le Passeur, un pirate de la Confrérie de l'Étoile spécialisé dans le convoyage de gens soucieux de se déplacer discrètement dans les océans. Sa Confrérie, très prospère, se targue d'avoir toujours conduit à bon port ses clients, jusqu'à aujourd'hui. Il leur raconte alors l'histoire située à l'introduction de cette aventure. Les personnages devraient se poser de nombreuses questions… Rélard ne se rappelle pas avoir vu Paolo durant la scène. Ce dernier ne se rappelle pas non plus y avoir été d'ailleurs…

Les PJ peuvent alors effectuer plusieurs tests de compétence. *Un test de Psychologie* (Moyen) révélera que Rélard à l'air profondément affligé par ce qui s'est passé et que tout ce qu'il vient de dire est la vérité. Un test de *Connaissance des Nations / Organisations : Équinoxe (Moyen)* ou *Bas-fonds d'Équinoxe (Assez facile)*, permettra de savoir que le Chantak est une légende des bas-fonds évoquant une créature redoutable qui se glisse la nuit dans les ruelles sombres pour s'emparer des âmes des miséreux. On prétend aussi que ce serait une créature avec laquelle ceux qui veulent se venger peuvent négocier pour tuer des gens. Un test de *Connaissance des Nations / Organisations : Équinoxe (Assez Difficile)* ou *Bas-fonds d'Équinoxe (Moyen)*, permet de savoir que le Crabe est un établissement appartenant à Loscur Lomiss, un contrebandier dirigeant les ateliers Lomiss, au niveau -6. Il est certainement en cheville avec Vurick le Borgne.

Enfin, un *test de Perception (très difficile* mais voir Silencieux, Univers page 354) permettra de remarquer qu'un homme à l'allure tout à fait banale, tellement insignifiant qu'on pourrait l'oublier, n'a rien perdu de cette conversation. C'est un Silencieux qui va s'intéresser de près à cette histoire.

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

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

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

Contre ce service, Rélard est prêt à offrir la somme de 20 000 sols (en monnaie ou en équipements) par personne, sans compter la dette d'honneur que sa Confrérie aura envers les aventuriers.

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

ATTAQUE TRIANGULAIRE

Les hangars sont un endroit où il est bon de pouvoir commercer en toute illégalité sans attirer l'attention d'un groupe de sécurité ou des veilleurs. Et, cette fois, les hommes de Vulrick le Borgne (à ne pas confondre avec Vurick, voir plus bas) font commerce avec des contrebandiers pour pouvoir refaire leur stock d'armes de poing ainsi que d'armes un peu plus lourdes. Mais la conversation et le négoce commencent à dégénérer à cause d'une augmentation soudaine des coûts des munitions décidée par les contrebandiers. Les PJ arrivent à ce moment précis et les contrebandiers les prennent pour des concurrents particulièrement mal venus dans ce hangar d'Equinoxe qui leur appartient. Mais quand les PJ vont réussir à prendre la situation en main, celle-ci va dégénérer à nouveau avec l'arrivé de mercenaires de Légion qui veulent se venger de Vulrick le Borgne (Voir Univers page 207 et 226). Le bruit du combat fera intervenir tôt ou tard des Veilleurs et des gardes de sécurité et peut-être même quelques hommes de Vurick. La confusion qui peut en suivre risque d'être assez intéressante.

Au cours de cette rencontre, il peut être intéressant de jouer avec la confusion entre les deux personnages : Vurick le Borgne et Vulrick le Borgne. Ces deux individus se détestent cordialement uniquement parce qu'ils portent presque le même nom.

AU TRAVAIL

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

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

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

Si les aventuriers ont un contact quelconque au sein de la Division Neptune, ils pourront réussir à convaincre leur correspondant d'en dire plus. Le Neptune sait pertinemment que le Chantak existe. Ce n'est pas une créature imaginaire mais un tueur à gages particulièrement sadique. On n'a jamais réussi à mettre la main dessus et ceux qui y arriveraient seraient royalement récompensés par la Division Neptune.

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

Les aventuriers n'ont pas d'autre choix que de gagner le niveau -6 pour commencer leur enquête. Le MJ est cependant encouragé à glisser, dans les différentes discussions qu'ils auront, un élément de la campagne qui prendra toute sa signification beaucoup plus tard. On raconte que le pirate Meslar Main Rouge a été par deux fois la victime d'une tentative d'assassinat sur Équinoxe. La seconde attaque aurait été perpétrée par le Chantak. On raconte aussi qu'il aurait échappé plusieurs fois à la mort dans les royaumes pirates. Depuis, il se cacherait quelque part dans le territoire hégémonien, en attendant de découvrir qui lui en veut.

LES BAS-FONDS

Le niveau -6 d'Équinoxe est loin d'être le plus agréable. Quand l'ascenseur s'arrête à cet étage, une charmante voix féminine met de nouveau en garde les aventuriers contre les dangers de ces secteurs. Les portes s'ouvrent sur une petite place centrale de 100 mètres de diamètre. Plusieurs Veilleurs surveillent les accès des ascenseurs de service mais il semble évident qu'ils n'interviendront jamais hors de cette place. Un peu partout, on peut apercevoir des étals disparates occupés par des marchands à la mine patibulaire ou carrément terrorisés. Plusieurs commerçants sont entourés de gardes du corps à la solde d'un seigneur du crime quelconque. Les blocs sanitaires sont à quelques pâtés de maison et, dans les rues, des groupes de gens inquiets se hâtent de gagner leur lieu de travail ou la sécurité relative de leurs habitations. On peut remarquer des mendiants et des mutants un peu partout.

Les gens portent tous des armes bien visibles et cela ne semble pas du tout déranger les Veilleurs qu'un type se balade avec une arme (tant qu'elle demeure raisonnable). Tout autour de la place, d'étroites coursives d'à peine quatre mètres de large partent dans toutes les directions. Ces rues abritent quelques commerçants, des maisons de passe, des bars aux enseignes évocatrices et des rangées de blocs d'habitations, pour la plupart squattés ou abandonnés. L'éclairage est faible et les ombres règnent.

Si les aventuriers arrivent ici par les hangars, ils n'en trouveront qu'un qui puisse admettre un navire pouvant atteindre 1 000 tonnes et une dizaine aptes à accueillir des petits engins de transport. Ces hangars servent surtout aux navires commerciaux et aux services de réparation. Les zones de transit sont à peine surveillées par quelques Veilleurs. Il n'est, par contre, pas si facile d'entrer dans les coursives de ce niveau sans se faire remarquer par les gardes.

La règle d'or dans les bas-fonds est de ne montrer aucune faiblesse. Un type blessé et sans arme ne peut pas espérer y survivre plus de 6 secondes avant qu'une horde de malandrins lui tombe dessus. De plus, dans cet enfer, rien n'est gratuit. Pour demander l'heure, il faut donner quelque chose en échange. Un renseignement, même l'adresse d'un bar, relève de l'extorsion de fonds. Les Veilleurs peuvent répondre aux questions mais contre des sols. Interroger les consoles d'informations ne sert à rien, cela fait bien longtemps qu'elles ne marchent plus.

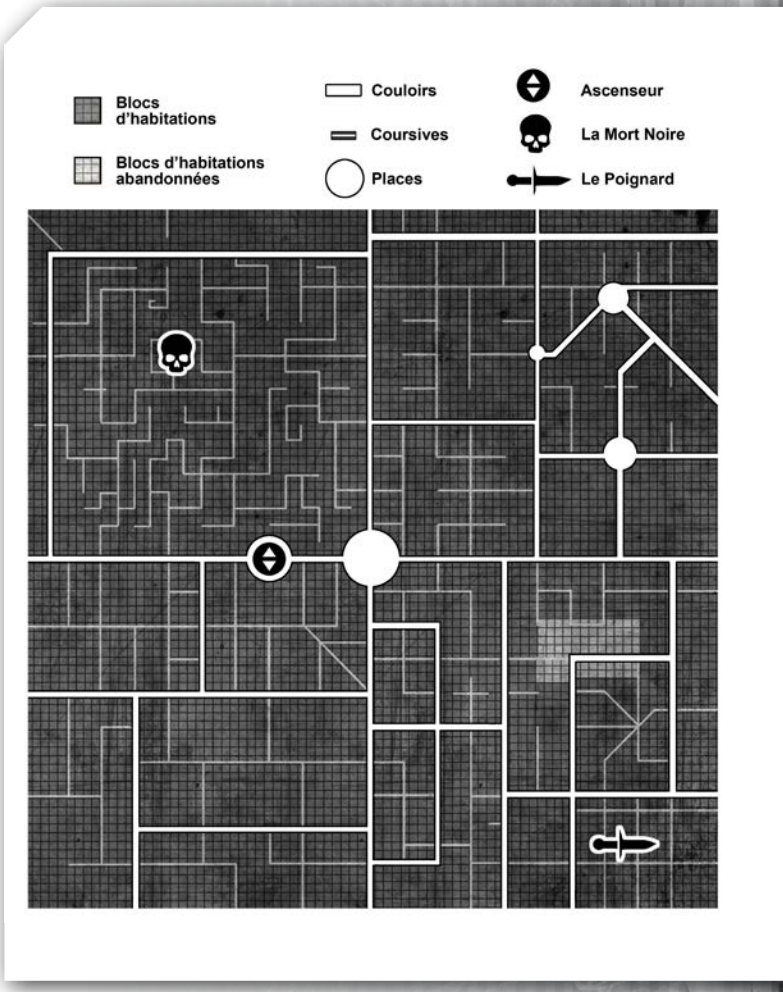
SITUATION AU NIVEAU -6

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

L'ENQUÊTE

LE CRABE

Les aventuriers peuvent commencer leur enquête au Crabe, le bar où ont été assassinés les deux malheureux. Il est assez connu par l'ensemble des habitants du niveau et, contre quelques sols, les PJ n'auront pas trop de mal à le trouver. Il est situé dans le secteur 12, à quelques blocs des hangars et de la zone de transit. La porte principale de l'établissement donne sur une coursive de 4m de large, le long de laquelle sont installés plusieurs petits commerces alimentaires et des blocs d'habitations. Des mendiants et quelques marchands s'alignent le long de la rue. Des ruelles sombres et hantées par des silhouettes inquiétantes partent de la coursive principale à intervalles réguliers.



Le Crabe est un petit établissement avec une salle principale de 80m² dans laquelle il est possible de s'asseoir à l'une des quinze tables. Une porte donne accès à une ruelle obscure reliée à un réseau de petites coursives serpentant entre les blocs d'habitation. Une seconde porte permet de descendre dans l'une des 4 salles de réunion, au sous-sol. Enfin, la dernière porte donne sur les cuisines, la réserve et les appartements du directeur de l'établissement.

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

Le Crabe appartient à Loscur Lomiss, un trafiquant qui possède un hangar dans le secteur 16. Lomiss paie une sorte de loyer à Vurick pour pouvoir être tranquille. Il ne porte pas particulièrement le seigneur du crime dans son cœur.

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

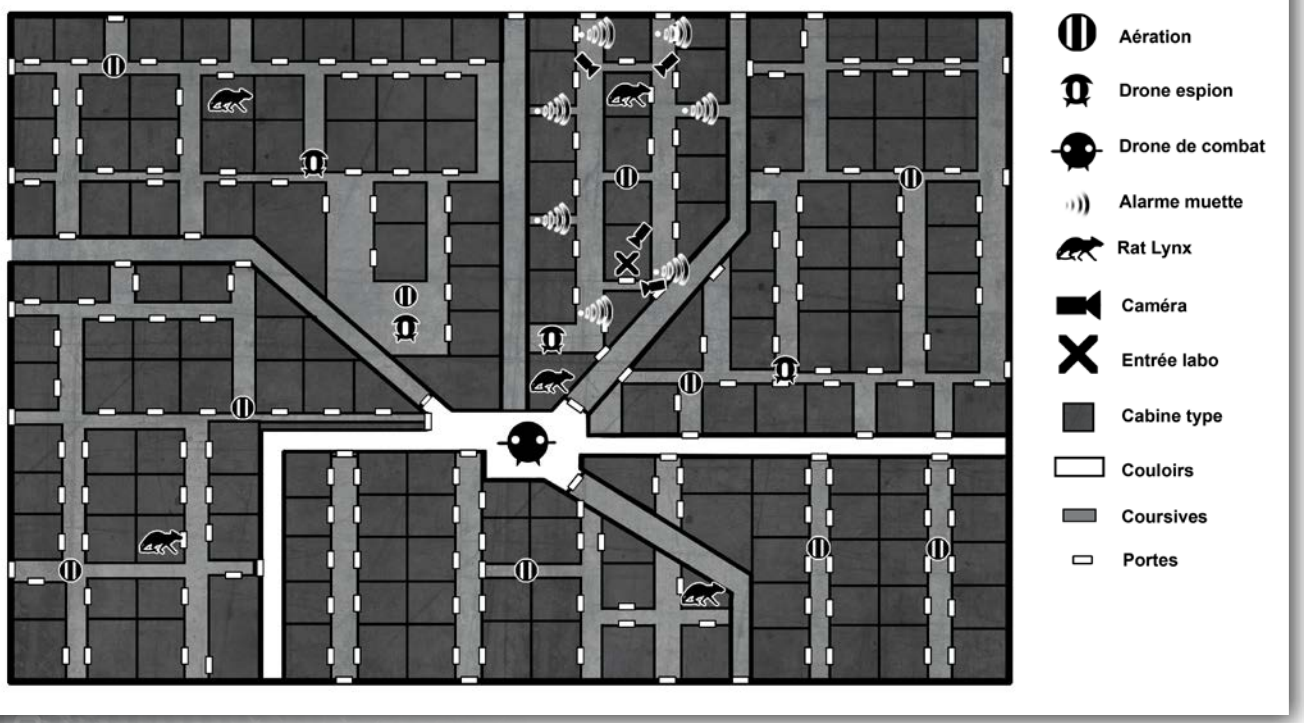
Valedro : c'est le patron de l'établissement et sous ses airs de bulldog, c'est un individu particulièrement sympathique qui cherche toujours à éviter les ennuis. Ancien docker, il a eu sa part de bagarres et de règlements de comptes sanglants. Aujourd'hui, il n'aspire qu'à la tranquillité. Si les PJ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

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

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

Les dockers : plusieurs dockers fréquentent le Crabe. Ils y assurent également le service d'ordre en cas de problème. Ces robustes gaillards n'ont peur de rien et peuvent être des ennemis redoutables si les PJ se comportent mal avec Valedro. Par contre, s'ils deviennent amis avec le patron du bar, ils pourront peut-être en tirer quelque chose. Les dockers ne connaissent pas beaucoup le niveau -6, préférant ne pas quitter leurs secteurs. Cependant, ils travaillent souvent dans l'un des hangars de ce secteur et sont en relation avec de nombreux mécaniciens travaillant dans les ateliers contigus. Si les PJ se débrouillent bien, ils peuvent non-seulement se trouver un quai d'appontage assez bon marché (moitié prix) mais, en plus, bénéficier de tarifs privilégiés dans les ateliers des secteurs 13, 15 et 16 (voir annexe). Pour obtenir leur aide, il faut payer les dockers. Ainsi, si les PJ ont besoin de renforts, ils peuvent s'adresser à eux. Contre une centaine de sols chacun, ces brutes feront d'excellents hommes de main. Ils ne prendront cependant pas tous les risques et préfèrent les boulots où il faut juste matraquer quelques adversaires.

Le Bloc d'habitations abandonnées du Secteur 21



DOUBLE JEU

Si vous le souhaitez, Vurick peut demander à vos personnages de lui livrer le petit Paolo qui semble-t-il l'a trahi en travaillant pour le Neptune… Cela doit placer les personnages dans une position délicate car il est difficile de dire non à Vurick mais en même temps Paolo est très attachant…

Paolo a en effet intégré le Neptune et délivre tous les mois un rapport sur les activités de Vurick à son agent de liaison, une dénommée Selyn. Il s'est évidemment bien gardé de révéler cela aux personnages mais l'avouera s'ils lui en parlent.

Un choix difficile …

Agent des Veilleurs : cet agent peut s'avérer terriblement dangereux pour les PJ. Il fréquente le bar pour tenter d'en savoir plus sur ce qui s'est passé. Mais c'est aussi un homme payé par le Lieutenant Janus Llen (directeur des services techniques d'Équinoxe) pour surveiller ce qui se passe au niveau -6. Malheureusement pour les aventuriers, Janus cache un terrible secret que les PJ peuvent éventuellement découvrir (voir paragraphe Plongée dans les abîmes). Cet agent (archétype agent du Neptune) s'intéressera donc de près aux PJ. Il se fait passer pour un habitant du niveau, Olm Perdkin, travaillant aux docks du secteur 13. Il tentera de sympathiser avec les héros et même de les aider dans leur recherche du Chantak mais, s'ils apprennent l'existence des nécrons, il fera tout pour les éliminer (mais uniquement après avoir prévenu son supérieur). Si les aventuriers le capturent ou le tuent, ils trouveront sur lui l'équipement caractéristique d'un agent du Neptune (paf ! Une fausse piste). Ils ne peuvent découvrir sa véritable identité que s'ils arrivent à savoir où il dort (dans un petit appartement du secteur 4). Ils pourront y trouver sa véritable I.D. (Yan Kern) et la preuve qu'il est, en fait, un agent des services techniques de la ville.

Rumeurs dans les bars : ces rumeurs peuvent être entendues dans à peu près tous les bars de ce niveau. Certaines n'ont rien à voir avec l'aventure mais contribuent à donner l'impression aux PJ que l'univers dans lequel ils sont plongés est animé. Le MJ peut s'appuyer sur certaines d'entre elles pour échafauder de petites aventures.

1. On dit que les stabilisateurs de la cité seraient endommagés et que la ville se rapprocherait de plus en plus du Flux.
2. Les Veilleurs prépareraient une opération de nettoyage de grande envergure dans les bas-fonds d'Équinoxe.
3. Un assassin particulièrement redouté se serait réfugié au niveau -6. On dit même que c'est un prêtre du Trident.
4. On aurait aperçu l'Ambassadeur de l'Ombre dans le secteur 12, en grande discussion avec des hommes de Main Rouge.
5. L'eau distribuée par les services de l'hygiène contiendrait de puissantes drogues asservissant peu à peu les gens.
6. On a vu dans le secteur 11 une énorme créature ressemblant à un cafard.
7. Les chiens de Kraal se sont attaqués à un groupe de mendiants hier soir. Ils étaient dirigés par celui qui est aussi intelligent qu'un humain.
8. On a vu le Chantak dans le secteur 7.
9. D'après ce qu'on entend dans les ports de commerce, la guerre serait pour bientôt.
10. Des commandos Veilleurs seraient en train de se regrouper dans le secteur 7.
11. On dit qu'à bord d'un des navires des hangars du secteur 7, il y avait un type malade qui a réussi à s'échapper et à se cacher dans le niveau -6.
12. Urli le Marcheur n'est autre que l'ambassadeur de l'Ombre.
13. Les ombres seraient particulièrement actives dans les bas-fonds ces jours-ci.
14. Des assassins se prépareraient, au niveau -6, à assassiner le chef de l'Union des Marchands.
15. On aurait signalé la présence d'un Kraken aux alentours d'Équinoxe.
16. Méfiez-vous du patron du Terrax, c'est un proteus.
17. Certains riches ambassadeurs payeraient des groupes de mercenaires pour organiser des chasses à l'homme au niveau -6.
18. Les services techniques des Veilleurs emploient des esclaves pour travailler dans les machineries.
19. On dit que les hégémoniens auraient installé une banque des corps dans les bas-fonds pour satisfaire leur clientèle présente dans la cité.
20. Les frères des abysses prépareraient un attentat terrifiant au niveau 0.

RENCONTRE AVEC VURICK

Vurick, à un moment ou à un autre, voudra rencontrer les aventuriers. Il manque cependant de la plus élémentaire courtoisie et sa manière d'inviter les gens laisse quelque peu à désirer. Les PJ seront donc abordés par un groupe de ruffians à la mine patibulaire. Comme ces brutes ont reçu l'ordre de ne pas tuer les aventuriers, ils seront armés de matraques et de gourdins mais leurs couteaux sont tout de même à portée de main. C'est au MJ de décider quand les malandrins interviendront. Leur chef, Molg le Robuste, se plantera devant les PJ pendant que ces 5 copains prendront des attitudes menaçantes. Si les héros ne réagissent pas à la phrase " Suivez-nous ou on vous casse les bras ", les choses risquent de s'envenimer.

Il est probable que les hommes de main de Vurick finissent en chair à pâté, mais s'il en reste un capable de parler, il essaiera d'arrêter le carnage en indiquant aux héros que Vurick, le seigneur de ce niveau, souhaite les rencontrer. Sinon, ou si les aventuriers se moquent d'avoir une entrevue avec le Borgne, Vurick enverra d'autres soudards, mieux armés et plus nombreux, à leur rencontre jusqu'à ce qu'il obtienne satisfaction.

Si tout échoue, le célèbre criminel s'occupera personnellement des héros avec ses vingt meilleurs hommes équipés du matériel nécessaire.

La rencontre doit normalement avoir lieu dans le quartier général de Vurick, le Crotale. Dans une arrière salle, le seigneur du crime, vautré sur un tapis, attend leur visite, entouré de sa cour des miracles. C'est un homme gras et répugnant. Il est entouré de six gardes armés jusqu'aux dents et de plusieurs femmes mutantes qui se nourrissent des restes de ses repas gargantuesques.

Le but de Vurick est de mettre à l'aise les PJ et d'apprendre tout ce qu'ils savent. Il ira même jusqu'à leur proposer de travailler pour lui ou d'accepter d'être accompagnés par l'un de ses hommes afin qu'il les " protège ". C'est un homme malin, il doit être joué en conséquence.

PLONGÉE DANS LES ABÎMES

Les aventuriers seront certainement contraints de s'aventurer dans les machineries pour mettre la main sur le Chantak. C'est une épreuve particulièrement difficile. Les machineries forment un véritable labyrinthe de puits et de conduites dans lequel il est impossible de trouver son chemin sans aide. Ils devront donc s'y lancer à l'aveuglette et espérer y trouver des guides pour les mener au Chantak. Pour entrer dans les machineries, il faut descendre par un des gouffres. Ces trous béants semblent vomir des centaines de conduites et de câbles graisseux. Il leur faudra donc descendre en essayant de s'accrocher à ces tuyaux jusqu'à ce qu'ils trouvent le premier tunnel de service, 20 mètres plus bas. Les *tests d'escalade varient d'une difficulté Assez facile à Très difficile.*

Une fois qu'ils auront atteint le premier tunnel, il leur faudra errer en attendant de rencontrer quelqu'un. Les tunnels sont généralement sombres et mal éclairés. Vers le cœur du complexe, on peut découvrir des ascenseurs réservés aux services techniques. Ces ascenseurs ne se mettent en marche qu'avec un code de service et ils sont protégés par des serrures électroniques indépendantes de niveau 12 équipées de fusibles (3 tentatives).

Le MJ peut choisir de faire rencontrer à ses joueurs une foule de créatures bizarres comme des rats-lynx, des filaments, des progénitures d'Impératrice Noire, des glisseurs ou des vers égorgeurs. Cependant, les rencontres ci-dessous sont conseillées. C'est au MJ de décider quand elles doivent avoir lieu. Il doit bien se souvenir que toute détonation dans les machineries peut être entendue par le Chantak et que si les PJ se lancent dans une campagne de massacre, le Chantak saura les calmer surtout s'ils s'en prennent aux enfants-dagues.

LES NÉCRONS

Les nécrons ont horriblement peur de la lumière, ils préfèrent donc se dissimuler dans l'ombre et attaquer en priorité ceux qui portent un quelconque éclairage. Une de leurs techniques préférées est de se dissimuler dans des couloirs dont ils cassent une lampe sur deux. Leurs victimes prennent alors rarement la peine d'utiliser une autre source de lumière et quand elles passent dans une zone d'ombre, les nécrons leur sautent dessus. Ces créatures sont les esclaves des Veilleurs ou plutôt d'un Veilleur, le Lieutenant Janus Llen. Las de réclamer des crédits supplémentaires pour pouvoir employer le personnel nécessaire à l'entretien des machineries, Llen décida il y a quelques années d'organiser des rafles dans les bas-fonds pour déporter une partie de la population dans les machineries. Les malheureux devaient s'occuper de nettoyer les tunnels d'accès et de signaler les avaries aux équipes techniques. Seulement il y eut un problème. Les mendiants se nourrirent d'un champignon poussant dans certains endroits et contractèrent un virus qui les transforma en véritables zombies. Depuis, Llen a tout fait pour étouffer l'affaire et les équipes techniques se servent de ces créatures pour protéger les machineries des intrus. Les aventuriers peuvent les rencontrer soit au cours d'une embuscade, soit au détour d'un couloir alors que les membres du service technique leur demande de s'éloigner d'eux.

Les nécrons ne savent pas grand-chose et seuls quelques-uns d'entre eux sont encore capables de s'exprimer. Si les aventuriers arrivent à les amadouer (en leur offrant de la nourriture ; ils préfèrent les déchets toxiques), ils pourront éventuellement rencontrer Olasner. Ce nécron pourra les guider vers une sortie s'ils en cherchent une, il peut leur raconter son histoire (en révélant bien entendu le nom de Llen) mais aussi leur indiquer où trouver les enfants-dagues. Les nécrons sont terrorisés par le Chantak et ne savent pas où il se terre. Il ne faut pas non plus oublier que les nécrons, même s'ils semblent amicaux, sont poussés par une force irrésistible et feront tout pour contaminer les PJ.

Si les aventuriers racontent aux Veilleurs ce qu'a fait Llen, l'affaire sera vite classée. Par contre, s'ils en parlent au Neptune ou aux responsables du Culte du Trident, il se peut qu'une enquête soit ouverte et que Llen ait de sérieux problèmes.

Si un des PJ est intéressé par le virus qui tourmente les nécrons, il peut découvrir les éléments suivants :

- étude d'un nécron : ils sont recouverts d'une fine pellicule verdâtre. Sur un test de *Botanique Facile* ou *Chimie Moyen* ou *Médecine Assez difficile*, on peut déterminer qu'il s'agit d'un champignon.

- étude d'un champignon : une analyse approfondie d'un de ces champignons (les nécrons peuvent leur en fournir ou les PJ peuvent en voir pousser dans certains endroits) avec un matériel adéquat permet de déterminer que c'est une sorte de parasite qui sécrète une puissante drogue hallucinogène. Le champignon se nourrit de son hôte en le privant de toute Volonté grâce à cette drogue. Le virus naît dans l'organisme de l'hôte après que le parasite l'a envahi. Il faut effectuer plusieurs tests de *Botanique Moyen* ou de *Médecine Assez difficile* pour obtenir ces conclusions. Il est théoriquement possible de tirer de ces champignons une drogue ou un anesthésique extrêmement puissant susceptible de rapporter beaucoup d'argent.

LES ENFANTS-DAGUE

Les PJ doivent à un moment ou à un autre rencontrer les enfants-dagues. Cela commencera presque toujours par une attaque violente mais la suite dépend des actions passées des aventuriers. S'ils ont libéré le gamin prisonnier de Cortex, les enfants n'attaqueront pas tout de suite. Ils sortiront lentement de leurs cachettes dans des endroits obscurs ne laissant deviner que leurs silhouettes. C'est alors aux héros de les convaincre de les aider.

Si le seul contact que les PJ ont eu avec eux est un combat, les enfants attaquent en groupe de 10 à 20 individus. Il faudra alors que les PJ en traquent et en acculent au moins un pour trouver le Chantak.

Ces pauvres créatures sont devenues plus animales qu'humaines. Elles mangent tout ce qu'elles peuvent trouver et, quelquefois, des corps humains. Aucun enfant-dague ne sait prononcer plus de quelques mots. Leurs réactions sont avant tout instinctives. Il faudra donc se montrer particulièrement prudent avec eux. Les PJ sont face à des loups qui peuvent leur sauter à la gorge n'importe quand. Ils consomment des champignons hallucinogènes qui ont la particularité d'être d'excellents coupe-faim mais aussi de neutraliser la douleur.

Si les PJ réussissent à amadouer un ou plusieurs enfants, notamment celui qu'ils ont sauvé de Cortex, ces derniers peuvent les conduire jusqu'à la tanière du Chantak. Les enfants ne s'en approcheront cependant pas. Ils le craignent même si la créature fait tout pour les protéger.

ÉQUIPES TECHNIQUES DES VEILLEURS

Ces équipes sont toujours constituées de quatre gardes armés de lance-flammes qui accompagnent deux techniciens. De temps en temps, quand des réparations plus importantes sont nécessaires, ce sont de véritables escouades de combat qui assurent la protection de

dizaines de techniciens. Les gardes sont équipés de communicateurs reliés au poste de contrôle central. S'ils découvrent des intrus, ils les arrêtent et les conduisent au niveau -8 pour être interrogés. Cependant, si ces intrus semblent de bonne foi et leur donnent quelques sols, ils peuvent se contenter de les raccompagner jusqu'à un ascenseur qui les déposera au niveau -6.

Les Veilleurs tirent à vue sur les enfants-dagues.

LE CHANTAK

La tanière du Chantak est située près du centre du niveau des machineries. On y accède par un couloir donnant sur un puits de 250 mètres de profondeur. Une étroite corniche permet de passer de l'autre côté du puits et d'accéder à un petit tunnel donnant sur le gîte de la créature. La pièce fait quatre mètres de côtés, elle est jonchée d'ossements et de matériel brisé.

Attaquer de front le Chantak n'est certainement pas la meilleure des idées. La créature est redoutable. Si les PJ sont accompagnés par Urli, cela peut simplifier les choses. S'ils se recommandent d'Urli, cela pourra peut-être calmer le monstre avant qu'il ne les tue tous.

C'est au MJ de gérer le mieux possible cette rencontre. L'idéal est d'arriver à négocier avec le Chantak ou de le maîtriser. Si les héros arrivent à le convaincre qu'ils ne sont pas là pour le tuer, ils pourront entamer la discussion. La créature ne dira rien sauf si les PJ lui affirment que Cortex se sert d'elle et que jamais il ne pourra redevenir humain. La parole d'Holland ou d'Urli suffira à l'en convaincre.

Il confirmera alors aux aventuriers qu'il a été engagé indirectement par Cortex pour éliminer le messager et son contact. Que son interlocuteur était un certain Agna Nakh qui lui a envoyé un messager dont le squelette se trouve dans sa tanière. Le Chantak semblera vraiment bouleversé par les révélations des PJ. Cela changera profondément son attitude. Il disparaîtra dans les sombres tunnels des machineries et n'aura plus jamais de contact avec la société Cortex. Son avenir est laissé entre les mains du MJ.

Si les PJ tuent le Chantak, ils risquent d'avoir quelques petits problèmes avec les enfants-dagues qui feront tout pour les éliminer. Ils pourront découvrir dans sa tanière les restes de plusieurs victimes. La plus récente peut être identifiée grâce à ses empreintes dentaires (il leur faut l'aide des agents du Neptune). Ce sont celles d'un employé du Loki, un département de Cortex. Le malheureux a été envoyé en " cadeau " au Chantak par Agna Nakh.

CONCLUSION

S'ils sont accompagnés par l'agent du Neptune, Melimna révélera sa véritable identité et demandera qu'ils acceptent de rencontrer son supérieur (Voir le quatrième scénario : Cortex). Sinon, ils seront contactés ultérieurement par le service secret du Trident.

ANNEXES

LA CONFRÉRIE DE L'ÉTOILE

« T'as déjà entendu parler de la Confrérie de l'Etoile ? Pour sur, c'est une vieille confrérie de pirate. Tu sors d'où pour ne pas savoir cela ? »

-- Deux compagnons pirates parlant ensemble_

Cette Confrérie est assez ancienne. Ses membres se consacraient autrefois à des activités " normales " pour des pirates, c'est-à-dire à l'attaque des navires marchands. Mais, depuis une dizaine d'année, le chef de ce groupe de 250 individus, Feodrick le Messager, a orienté ses activités vers le convoyage de personnes et de marchandises. Ces pirates s'acquittent de cette tâche avec brio et leurs conditions de vie se sont nettement améliorées. Leur réputation ne cesse de croître et on comprend aisément qu'un tel incident peut s'avérer désastreux pour eux. Ils disposent de nombreux petits escorteurs et d'une seule frégate, la Diligente. Leur station est située dans la Plaine Abyssale de Somalie.

FACTIONS DU NIVEAU -6

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

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

Ce truand peut offrir de nombreuses opportunités d'aventures aux PJ, s'ils lui semblent compétents. Il leur proposera toujours des affaires plutôt honnêtes au début pour qu'ils le considèrent comme un personnage sympathique dont on a terni la réputation. Une fois qu'il aura suffisamment d'influence sur eux, ou suffisamment d'éléments pour les faire chanter, son attitude changera radicalement.

UN PETIT SERVICE ?

Justement, il s'avère qu'un groupe d'assassins a réussi à s'infiltrer sur Équinoxe par l'un des hangars du niveau -6. Vurick sait que ces tueurs ont pour mission d'éliminer certains membres de l'Union des Marchands jugés trop gênants par certains nantis. Ces brigands se cachent dans le secteur 3 du niveau et attendent le bon moment pour agir. Vurick dit la vérité mais il omet de préciser qu'il n'intervient pas dans cette histoire pour sauver la vie des marchands mais pour contrecarrer les plans d'un de ses pires adversaires, Moloch Krull. Si les aventuriers acceptent de s'occuper de ces 3 malandrins, ils risquent de se faire un ennemi redoutable et d'être obligés de demander l'aide de Vurick.

Lasia (livre de base page 94) : Lasia se désintéresse totalement de ce qui peut se passer à ce niveau pour l'instant. Sa seule préoccupation est de consolider son influence autour du bar l'Anguille Pourpre, dans le secteur 13. Elle peut cependant s'avérer une alliée utile si les PJ ont de sérieux pépins avec Vurick. Elle hait cet homme et fait tout pour réduire son empire à néant. Le seul problème est d'arriver à la contacter. Le secteur 13 est entièrement sous son contrôle et ses agents, de redoutables combattantes, n'aiment pas les intrus. Si les PJ arrivent à la contacter et arrivent à la convaincre de les aider, Lasia demandera un service en retour : généralement, une action contre les intérêts de Vurick ou de faire entrer sur Équinoxe de la marchandise illégale. La présence d'un hybride dans le groupe peut l'intéresser au plus haut point pour ce genre de travail. Sinon, elle ne sait rien du Chantak ni des meurtres mais elle a noté une activité suspecte de Veilleurs dans le secteur 4 (voir Le complexe de Cortex). Les PJ remarqueront de temps en temps, au cours de cette aventure, qu'ils sont observés par des agents de Lasia (généralement des femmes). Ces dernières n'interviennent jamais sauf si les aventuriers se sont alliés à Lasia.

FAUX JUMEAU

Dans un des bars visités par les personnages, un homme va croire reconnaître un des personnages. Il y a effectivement une ressemblance troublante avec l'homme ou la femme dont la tête a été mise à prix par Lasia, une concurrente de Vurick le Borgne, après un vol de matériel dans un de ses entrepôts.

Une discussion ou une scène d'action sera possible après que le vieux Stanley et ses deux acolytes soient venus chercher des noises… En cas de discussion, ils partiront après avoir compris que le personnage n'est pas la personne recherchée. Cela peut être l'occasion de présenter le niveau -6 et la rivalité croissante entre Vurick et Lasia.

Cortex : c'est un des laboratoires de la firme Cortex, spécialisé dans la régénération de la mœlle épinière, qui a reçu comme instruction d'éliminer le messager et son contact. Ses responsables ont donc loué indirectement les services du Chantak mais ils ne savent pas exactement de quoi il s'agit, ils se sont contentés d'exécuter les ordres. Ce laboratoire est associé au projet Bélial. Ce point sera développé dans les autres scénarios. Le projet Bélial est au cœur de la campagne. L'ordre provenait d'une des filiales de la société située en Hégémonie. Cortex, dans cette première aventure, n'a pas grand-chose à voir avec les aventuriers. La firme a envoyé l'assassin et n'a rien fait d'autre. Cependant, une de ses expérimentations diaboliques est en cours dans le secteur 4 et les PJ, bien naturellement, vont s'y retrouver mêlés.

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

Holland et la légion des bannis : le professeur Holland est un être pathétique hanté par son passé et cherchant la Rédemption. Ancien chercheur employé par Cortex, il a commis tellement d'atrocités qu'il ne peut plus trouver le repos. Si les PJ savent s'en faire un allié, il peut leur révéler des informations capitales. Mais, en échange, ils devront l'aider à résoudre un petit problème avec Cortex, si ce n'est pas déjà fait (voir le Complexe de Cortex). Il peut être rencontré n'importe où, en train de s'occuper des mendiants et des nécessiteux, et bien entendu dans son repaire, avec la Légion des Bannis, dans le secteur 14. L'information principale qu'il détient est le nom du contact du messager assassiné par le Chantak. Cet homme, il l'a connu quand il travaillait pour Cortex ; c'était, à l'époque, un inspecteur du Culte du Trident. Lovar Dentar ne cessait de mettre des bâtons dans les roues de la société jusqu'à ce qu'il soit mystérieusement muté. Depuis, on raconte qu'il travaillait pour les Services de Renseignement du Neptune. Il sait également que le Chantak a été créé par un laboratoire de génie génétique hégémonien, l'Institut de Recherche Génétique Hégémonien. Cela n'étonnera personne de savoir que cet institut travaille main dans la main avec Cortex. Holland pourra décrire le Chantak et expliquer aux aventuriers quelles sont ses capacités. Enfin, bien qu'il ne connaisse pas le repaire de cette créature, il sait qui peut apporter une réponse à cette question : la Mort Noire (voir Ceux qui portent la mort).

La légion des Bannis du professeur peut permettre aux PJ de se sortir de situations délicates. Piètres combattants, ils connaissent cependant toutes les rues du niveau -6 sur le bout des doigts. Si les héros sont en contact avec Holland, ils peuvent bénéficier de l'aide de ces exclus pour fuir par des passages connus d'eux seuls. Mais, attention de ne pas se tromper, tous les mendiants n'appartiennent pas à la légion des Bannis.

Les Damnés : ce groupe de mendiants, de mutants et d'exclus est particulièrement puissant au niveau -6. Ils sont partout et s'attaquent à toutes les victimes qu'ils peuvent attirer dans un endroit obscur ou dans une ruelle en cul-de-sac. Leur quartier général est situé dans le secteur 9 où règne en despote absolu l'auto-proclamé Prince des Mendiants, Urfang le Gros. Ces mendiants attaquent toujours en groupe et sont terriblement couards. Si l'un des leurs est capturé par les PJ, il pourra, si on sait l'en convaincre avec énergie, mener les aventuriers jusqu'au repère d'Urfang. Bien entendu, le mendiant ne manquera pas d'entraîner les aventuriers dans les pires endroits du niveau avant de les conduire au bon repaire. Urfang craint Vurick, aussi, si les PJ sont protégés par le sinistre seigneur du niveau, il se montrera extrêmement prudent. Si les héros le rencontrent, c'est à eux de trouver les bons arguments pour lui tirer les vers du nez. Car Urfang, grâce à son réseau, sait beaucoup de choses et, notamment, où se cache le Chantak, tout au moins par quel gouffre il sort pour

GÉNÉTICORP

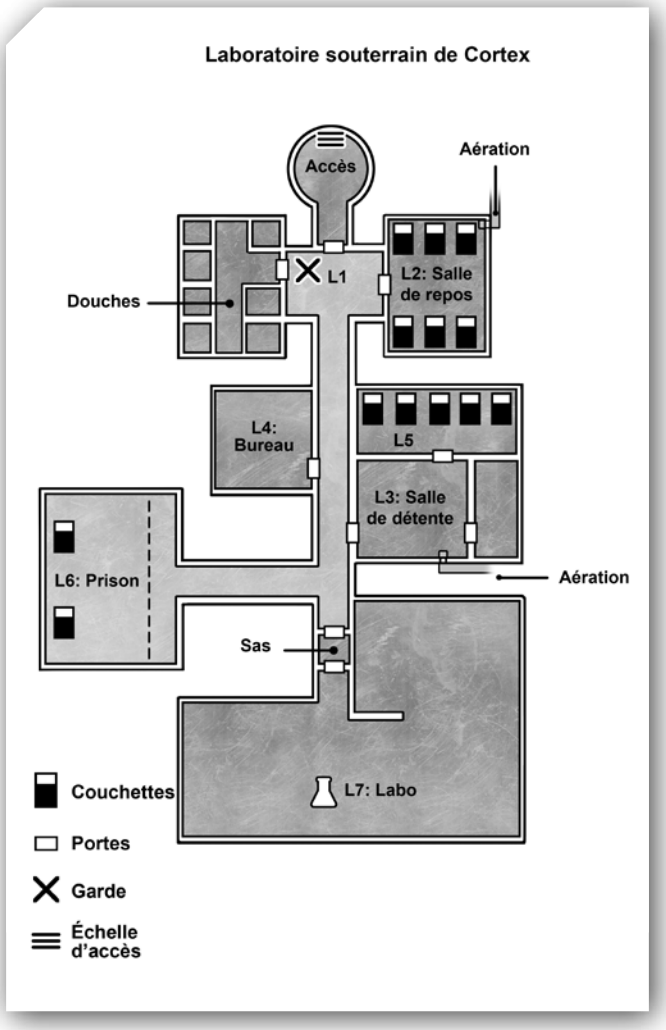
L'évocation d'un laboratoire de Cortex va réveiller chez Paolo un lointain souvenir. En effet, alors qu'il n'était qu'enfant, il a été enlevé afin d'être étudié dans un laboratoire spécialisé dans les mutations relatives à l'empathie. Il n'en a aucun souvenir bien sur, mais tandis qu'il se promenait dans les environs de la Faux, un bar du niveau 4 (LdB page 90) en recherche d'un menu larcin, il a été enlevé par des hommes des Voleurs de Corps avant d'être livré au laboratoire voisin de GénétiCorp. GénétiCorp est une filiale de Cortex dirigée à l'époque et encore maintenant par le Docteur Shepperd. Derrière la vitrine légale se cache un laboratoire clandestin dans lequel des expériences à la limite de l'éthique scientifique sont effectuées sur des enfants possédant des mutations relatives à l'empathie.

Paolo va donc, lors d'une situation où il sera légèrement stressé et après un contact physique avec un des personnages, libérer une nouvelle vision. Ne précisez toujours pas qu'elle a lieu après un contact physique afin que votre groupe le découvre seul.

La vision : « Dans un laboratoire sordide, des enfants sont attachés à des brancards et reliés à de nombreux appareils. Un scientifique en blouse blanche entre dans la pièce et se penche sur toi. Il est brun et coiffé à la brosse. Ses yeux marron semblent dénués de tout sentiment. Sur sa blouse, un nom et une entreprise ; Docteur Shepperd, GénétiCorp. Après avoir effectué quelques vérifications, il quitte le labo. Il ne s'est pas rendu compte que tes liens sont desserrés et tu parviens à te libérer. Suite à une couse effrénée dans un dédale de couloirs et de labos, tu entrevois une porte, l'ouvres et te retrouves dans une galerie déserte… »

Retrouver le laboratoire de GénétiCorp nécessitera quelques heures de recherche. Il se trouve au niveau 4 à une centaine de mètres du bar La Faux au sujet duquel existent des rumeurs au sujet de disparitions… Après cela, rencontrer Shepperd ne sera pas plus difficile. Il accueille les personnages et se défend de l'existence d'un tel laboratoire. Il faudra donc le presser un peu. Il se rappelle alors de Paolo et de sa mutation inversée d'Empathie. En l'étudiant, il espérait faire des recherches au sujet des rétro mutations et pourquoi pas sauver l'humanité du virus de la stérilité. Malheureusement, son petit bijou s'est échappé… Cela fait de cela 6 ans maintenant. S'il le voit avec les personnages, il va lancer des mercenaires à leurs trousses.

Ce n'est donc une fausse piste qu'en apparence car si les personnages évoquent le Chantak, Shepperd leur avouera que la créature lui rappelle les travaux d'un de ses collègues hégémoniens de Cortex qui travaillait sur les améliorations génétiques. Il s'agit d'un certain Agna Nakh…Il n'a plus aucun lien avec ce type qu'il n'aimait guère d'ailleurs… Un type étrange et malsain…



traquer ses proies. Il sait aussi que Cortex pratique des expérimentations génétiques atroces dans le secteur 4. Plusieurs de ses hommes font partie des cobayes. Il pourra donc révéler ses informations en échange d'un petit coup de main pour aller les libérer.

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

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

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

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

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

QUELQUES LIEUX DU NIVEAU -6 PRÉSENTANT UN INTÉRÊT

HANGARS ET ATELIERS DES SECTEURS 13, 15 ET 16

Secteur 13

Hangars privés Lexin : hangars privés Lexin : ces docks n'accueillent que des navires ne dépassant pas 1 000 tonnes. Ils sont dirigés par Antoine Lexin, un homme de Vurick le Borgne.

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

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

Hangars publics : ces hangars sont capables d'accueillir des navires marchands pesant jusqu'à 10 000 tonnes mais ne dépassant pas 120 mètres de long. Les docks sont généralement réservés aux navires marchands mais on peut y apercevoir de temps en temps des frégates pirates. Le contrôleur général des hangars, un Veilleur du nom de Samuel Tilt, est un ami de Robert de Saul.

Secteur 16

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

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

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

Hangar publics : ces hangars sont limités aux véhicules de 1 000 tonnes. Le contrôleur général, Olaf Lemur, est payé par Cortex pour fermer les yeux sur les marchandises qui y sont déchargées. Olaf est un agent dont il vaut mieux se méfier. S'il apprend que les aventuriers cherchent le Chantak ou veulent se mêler des affaires de Cortex, il fera tout pour leur mettre des bâtons dans les roues et préviendra ses supérieurs.

Secteur 15

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

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

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

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

Ateliers Loupard : Klauss Loupard est un agent des frères des Abysses. Il travaille aussi pour le Soleil Noir, l'Hégémonie et le Royaume de l'Indus. C'est un multicartes de l'espionnage. Il se contente d'observer et de rendre compte.

LE COMPLEXE DE CORTEX

Les aventuriers peuvent être amenés à jeter un coup d'œil dans le secteur 4 pour savoir ce qui s'y passe. Cortex y a installé un laboratoire de recherche génétique sur les mutants. La société bénéficie d'une matière première abondante et ne se prive pas pour piocher dedans. Le laboratoire se trouve dans un bloc d'habitations apparemment abandonné. Il est protégé par plusieurs drones et quelques gardes bien armés qui portent l'uniforme des Veilleurs. Tout intrus sera, dans un premier temps, interpellé par une patrouille de quatre hommes se faisant passer pour le service de sécurité. Leur but est d'éloigner les curieux. Ceux qui insistent trop sont abattus. Il est recommandé que les PJ soient aidées par d'autres groupes avant de pénétrer dans l'enceinte de ce laboratoire. Le mieux est qu'ils arrivent à monter une attaque d'envergure avec les Damnés et les Bannis.

Si un personnage connaît bien les Veilleurs et leurs méthodes, il pourra, grâce à un simple test d'Intelligence, se douter que ces gaillards ne font pas partie de la confrérie. Les drones de combat sont semblables aux drones de combat du livre de base.

Le laboratoire : les abords du laboratoire sont surveillés par 12 gardes armés, répartis en équipes de quatre. Une équipe patrouille l'intérieur du bloc, deux autres surveillent les alentours. Il est possible d'y rencontrer quelques rats-lynx. Les PJ ont deux solutions pour entrer dans le laboratoire : soit passer par le chemin qu'empruntent les gardes, soit trouver une bouche d'aération reliée au laboratoire souterrain.

Chemin des gardes : l'entrée du laboratoire est située quelque part au centre du bloc d'habitation. Elle est indiquée par un E sur la carte du bloc d'habitations. C'est un véritable labyrinthe de couloirs et de coursives protégés par plusieurs drones, des caméras et des alarmes muettes. Les rats-lynx y sont fréquents. Une fois qu'ils y seront, il leur faudra juste soulever une grille qui se trouve au centre de la pièce. Des barreaux permettent de descendre 4 mètres et d'avoir accès à un petit couloir de 1m50 de large sur 3 mètres de long. Au bout, une porte de métal est protégée par une serrure électronique indépendante (niveau 12) et une caméra. Les gardes ont tous sur eux une carte électronique permettant d'ouvrir cette porte.

L'AMBASSADEUR DE L'OMBRE

Lors d'un contact avec un personnage et peu de temps après avoir vu Urli le Marcheur, Paolo provoquera un nouveau flash.

La vision : « Dans une galerie en mauvais état des niveaux inférieurs de la station et à travers les yeux d'un enfant, la victime du flash va à la rencontre d'un vieil homme encapuchonné qui discute avec un autre homme. En s'approchant, il est possible d'apercevoir le visage parcheminé du vieil homme. Il dégage un très grand charisme. Quand le personnage sera suffisamment proche, une voix d'un autre âge et réellement envoûtante prononcera ces quelques mots : « Bonjour jeune homme, tu es bien imprudent de te promener seul ici. De terribles dangers se terrent guettant des proies faciles telles que toi… Puisque tu as interrompu ma discussion, veux-tu que je te raconte une histoire du temps passé, quand l'humanité vivait encore à la surface et dressait des temples gigantesques à leurs dieux ? Oui. Alors écoute… »

Le flash se termine ainsi dans un voile brumeux qui entoure le mystérieux érudit. Ce dernier ne sera pas sans rappeler Urli bien qu'il soit évident que ce n'est pas la même personne… Cependant, son charisme et sa présence sont réellement troublants et apaisants. Ce flash n'est pas vraiment utile pour ce scénario mais prendra du sens dans les scénarios suivants puisqu'il sera question de l'Ambassadeur de l'Ombre qui apparemment connaît bien des secrets du passé…

Bouches d'aération : beaucoup plus compliqué, ce chemin permet d'avoir accès à la salle de repos et à la salle de détente du complexe souterrain. Les tunnels sont très étroits et on peut y croiser quelques rats-lynx. Il n'y a pas de drones ni de caméras mais des alarmes muettes. Pour desceller les grilles donnant sur les salles, il faut réussir un *test de Force (très difficile)* ou utiliser les outils adéquats. Plusieurs entrées sont indiquées. Le chiffre qui suit indique la difficulté à appliquer aux tests d'Orientation pour essayer de s'y retrouver. Les entrées des conduites d'aérations sont situées au sol et ressemblent au reste du revêtement grillagé. Pour les repérer il suffit de passer au-dessus pour sentir le souffle d'air.

Pour repérer un drone de combat, il faut effectuer *un test de Système de sécurité Assez difficile*.

Pour repérer un drone de surveillance, il faut effectuer un *test Système de sécurité difficile*.

Pour repérer une caméra de surveillance, il faut effectuer un *test Système de sécurité moyen*.

Pour repérer une alarme muette, il faut effectuer un *test Système de sécurité Très difficile*. Pour la neutraliser, il faut effectuer un *test Système de sécurité contre une difficulté assez difficile*.

Le sous-sol :

L1 : salle de contrôle

La salle est occupée en permanence par 1 garde de Cortex qui surveille les écrans vidéo et les systèmes d'alarme. Il est en liaison radio avec les gardes du périmètre.

L2 : salle de repos

Dix gardes dorment dans cette pièce. Ils relaient leurs compagnons toutes les 6 heures. Huit montent à la surface, un autre s'occupe du poste de contrôle et le dernier remplace le geôlier. La grille d'aération est située près du plafond à 2m50 au-dessus du sol.

L3 : salle de détente

Il y a 10% de chances que 2 à 7 gardes soient en train de se restaurer ici. La grille d'aération est située près du plafond à 2m50 au-dessus du sol.

L4 : appartements du chef de projet

Karl Vilmark est un chercheur de Cortex spécialisé dans la génétique. Il est chargé de faire des expériences sur les mutants. Cet homme de 49 ans n'est pas un combattant. S'il voit que tout est perdu, il tentera de détruire ses fichiers mais n'opposera aucune résistance. Si on le menace de le faire parler, il révèlera tout au sujet de ces expérimentations. Les comptes-rendus de ses expériences sont tous dans son ordinateur portable L'ordinateur a les caractéristiques suivantes : Gen II, NT IV, poids : 2kg, niv.max.des progs : 10, Gestion systèmes : 18, Potentiel : 26, Programmes : Programme de sécurité : 8. Programmes rempart (x2) : 4 et 8, Programme de contre attaque : 6. Programme de cryptage : 5. En utilisant les règles du Guide Technique, vous pouvez intégrer quelques Fragments à l'ordinateur.

Les informations qu'il contient peuvent intéresser beaucoup de monde. Le Neptune est prêt à payer 10 000 sols pour les avoir ; au marché noir les PJ peuvent espérer en tirer 20 000 sols. Mais Cortex sera prêt à verser 50 000 sols pour récupérer ces informations (la société s'occupera des voleurs ensuite). Ces informations concernent la manipulation génétique, notamment sur la manière de provoquer les mutations et d'inverser le processus.

L5 : appartements des laborantins

Six laborantins dorment ici. Ils n'ont aucun équipement digne d'intérêt.

L6 : cellules

Les prisons sont gardées par un surveillant qui s'ennuie profondément, il passe donc la majeure partie de son temps à dormir. Les prisons contiennent 12 mutants, dont six appartiennent aux bannis. Il y a également 1 enfant-poignard dans le lot. L'attitude des PJ à son égard peut être assez déterminante pour la suite de l'aventure.

L7 : laboratoire

C'est ici que les chercheurs mènent leurs odieuses expériences. On peut y découvrir notamment des corps disséqués et des cuves contenant des organes humains modifiés génétiquement. Les PJ pourront y trouver 4 medkits et une trentaine de patchs de tous types et de tous niveaux. Le reste du matériel peut être vendu au marché noir pour une somme globale de 60 000 sols.

Si le raid contre le laboratoire est un succès, les PJ doivent décider quoi faire avec les éventuels survivants. Si Vilmark est libéré et a un moyen de les identifier, ils se seront fait un puissant ennemi. Révéler ce qu'ils savent aux Veilleurs ou au Culte risque également de compromettre leur anonymat à cause des nombreux espions de Cortex. Quoi qu'il arrive, le lendemain, une équipe de désinfection de Cortex détruira toutes les preuves de l'existence de ce laboratoire.

Si, pour une raison ou pour une autre, la Mort Noire est avec les aventuriers, le problème sera réglé. Rien ne les empêchera d'exterminer tous les membres de Cortex. Pour les convaincre de ne pas le faire, cela risque d'être particulièrement difficile et, en cas d'échec, ils seront prêts à tuer tous ceux qui voudraient les empêcher de se venger. La Mort Noire essaiera également de détruire tout le matériel dans le laboratoire, surtout les fichiers informatiques.

CEUX QUI PORTENT LA MORT

Dans le quart Nord-Ouest du secteur 4, tout le complexe d'appartements est abandonné. On n'y trouve que des rats-lynx, des chiens de Kraal, des mendiants et des squatters. Mais, au cœur de ce labyrinthe de petites ruelles étroites, vivent, dans le plus grand secret, des créatures que tous appellent : " Ceux qui portent la mort ". Le peuple de la Mort Noire compte à peine une dizaine de membres. Ils furent créés au cours d'une expérience malheureuse de Cortex qui ignore que certains cobayes ont survécu. Ces créatures sont terriblement dangereuses et préfèrent rester isolées du reste du monde. Si les aventuriers doivent aller à leur rencontre, ils auraient plutôt intérêt à venir de la part de Holland, sinon ils seront impitoyablement exterminés par ces êtres.

Les PJ doivent réussir à gagner la confiance de la Mort Noire. Le fait de mentionner le nom de Holland ou leur lutte contre Cortex est déjà un bon point. S'ils parviennent à discuter avec Loxor, le chef de ce groupe, il pourra leur révéler certaines choses intéressantes.

Il sait par quel gouffre le Chantak a l'habitude de sortir (gouffre du secteur 7). Il sait aussi qu'il vit au cœur des machineries mais que, pour le trouver, seuls les enfants-dagues pourront guider les héros. Il pourra aussi raconter que le Chantak a été créé par Cortex. C'est un humain modifié génétiquement et cybernétiquement, qui souffre le martyre dans sa condition actuelle. Son créateur est un certain Agna Nakh, le chef du département Loki de Cortex. Ce dernier le tient à sa merci en lui faisant croire que son état n'est pas définitif et que, s'il sert bien ses intérêts, il pourra redevenir humain. C'est évidemment faux et Holland pourra le confirmer, ainsi que ceux de la Mort Noire. Loxor insistera sur le fait que le Chantak est, tout comme lui, une victime de Cortex. Si les aventuriers n'ont pas encore effectué le raid sur le laboratoire de Cortex, la Mort Noire est prête à les aider.

CRÉATURES ET PNJ

LE CHANTAK

Le Chantak est le résultat d'une expérience menée, il y a six ans, sur un ancien agent du Neptune, Karl Willer. Ce secret n'est connu que des hommes de Cortex. Il a été génétiquement altéré et bardé de prothèses pour en faire une véritable machine de mort. La créature ne se souvient plus de sa véritable identité et souffre mille morts sous sa forme actuelle. Elle ressemble à une sorte de croissement grotesque entre un orang-outan au long poil blanc et un homme. Le Chantak est capable de se déplacer aussi facilement sur des surfaces verticales qu'horizontales si elles sont métalliques.

CHANTAK

Type de créature : humain génétiquement modifié

Âge moyen : 46 ans

Taille : 2,40 m | **Poids :** 165 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	32	31	20	23	24	11	17	10

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+11	**Réaction**	23
Résistance aux Dom.	-11	**Chance**	8

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre	24
Discrétion & filature	24
Arts martiaux/Lutte	16
Escalade	26
Athlétisme	20
Furtivité/déplacement silencieux	24
Chasse & pistage	15
Observation	12
Combats mains nues	20
Survie (Machinerie d'Equinoxe et bas fonds)	22

ATTAQUE

Rasoirs (contact ; Pénétration : 4(H) ; Dom. : 3D10)

Morsure (Contact ; Dom : 5D10)

TACTIQUES DE COMBAT

En combat, c'est une véritable furie que l'on peut très difficilement maîtriser. Au corps à corps, il peut attaquer avec chacune de ses griffes munies de lames qui produisent une sorte de cliquetis très étrange et angoissant. S'il attaque en lutte, il broie ses victimes dans ses bras puissants avant de les mordre avec sa terrible gueule démesurée.

LOCALISATIONS

Humaines

ÉQUIPEMENT

Nombreux implants cybernétiques (prothèses musculaires ainsi que les principaux organes), Rasoirs, systèmes magnétiques d'escalade (implantés dans les mains, les genoux et les pieds).

SPÉCIAL

Mutations peau renforcée (niveau 4), Squelette renforcé (niveau 4), Régénération Cellulaire (voir Univers), Vision nocturne

LES ENFANTS-DAGUES

Typ de créature : enfants humains

Âge moyen : 8 à 12 ans

Taille : 1,20 m | **Poids :** 29 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	9	16	17	18	6	13	6

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	17
Résistance aux Dom.	+0	**Chance**	10

COMPÉTENCES

Athlétisme	10
Acrobatie/Equilibre	11
Camouflage/Dissimulation	12
Combat armé	10
Escalade	12
Furtivité/dépl. silencieux	16
Observation	7
Survie (machineries d'Equinoxe)	15
Combat mains nues	11

ATTAQUE

Dague (Dom. : 1D10)

ÉQUIPEMENT

Vêtements, diverses armes primitives équivalentes à une dague (Dom : 1d10), champignons

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Mutations (Fréquentes)

LES ENFANTS-DAGUES

Ces enfants sont les parias d'Équinoxe. Ils sont retournés à un stade quasi-animal. Ils chassent en meute et se comportent en tous points comme des loups. Capturer le chef de meute permet de les tenir à l'écart et même de les manipuler. Le chef de meute actuel se nomme Wroll, c'est un garçon de 11 ans. Ce groupe est composé aussi bien de fillettes que de jeunes garçons. Quand un des leurs atteint l'âge adulte (vers 13 ans), il est éliminé et dévoré par les autres. Il est possible que certaines femelles soient capables de se reproduire. Ils ont sur eux des champignons spéciaux. S'ils en mangent, ils ignorent pendant 1D10 tours les effets de toutes les attaques de choc, les effets des blessures légères, graves, critiques et la fatigue. De plus, même avec une blessure mortelle, ils peuvent continuer le combat, tant qu'ils sont sous les effets du champignon, s'ils réussissent un test de Volonté Assez difficile.

HOLLAND

Type de créature : Humain

Âge moyen : 59 ans

Taille : 1,85 m | **Poids :** 70 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	13	8	9	9	17	10	13

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	9
Résistance aux Dom.	+0	**Chance**	13

COMPÉTENCES

Arme de poing	4
Chirurgie	14
Connaissance (Equinoxe/bas fonds d'Equinoxe)	18
Education	18
Langue : Azuran	14
Langues : Néo Azuran	19
Observation	4
Premiers soins	15
Science Cuisine	14
Science Cybertechnologie	15
Science Génétique	18
Survie (Equinoxe et Bas fonds)	16

ATTAQUE

Arme

ÉQUIPEMENT

Dague (dom : 1d10+2), boosters métaboliques et Patchs divers / Trousse médicale d'urgence, canne.

LOCALISATIONS

Humaine

MELIMNA

Type de créature : Humain

Âge moyen : 32 ans

Taille : 1,60 m | **Poids :** 45 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	11	14	11	10	11	11	16

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	10
Résistance aux Dom.	+0	**Chance**	12

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre	16
Armes de jet	12
Armes de poing	12
Arts martiaux	10
Combat mains nues	12
Combat armé	13
Connaissance (Bas fonds d'Equinoxe)	14
Déguisement/Imitation	9
Discrétion/Filature	10
Entregent/Séduction	18
Escalade	10
Furtivité/Déplacement silencieux	10
Observation	13

ATTAQUE

Armes ou corps-à-corps

ÉQUIPEMENT

Dague neurale Brain (choc : +3d10), dague (1d10+2), Fausse ID (Tania Karloff), Cuir moléculaire, pistolet léger ANG 200 (CC, Dom : 2d10+1), Medkit, 1 grenade étourdissante.

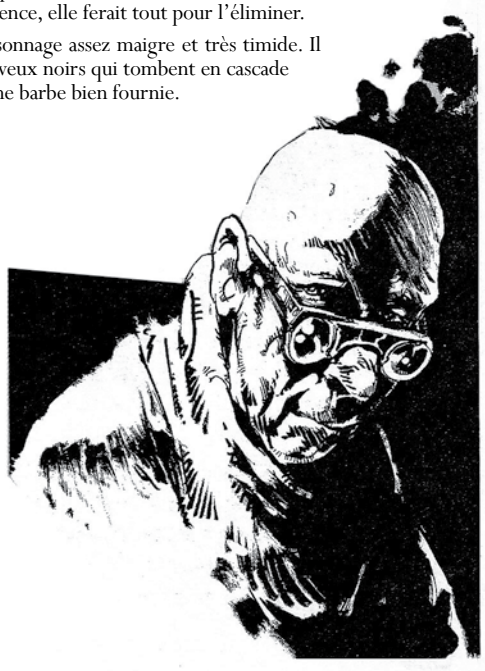
LOCALISATIONS

Humaine

HOLLAND

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

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



MELIMNA

Note : utiliser les mêmes caractéristiques pour Selyn.

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

Note (Selyn) : elle n'apparaitra jamais dans le scénario sauf si la vie de Paolo est en jeu.

HOMMES DE VURICK								
Type de créature : humain								
Taille : 1,75 m				**Poids :** 60 kg				
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	14	12	11	11	11	9	10	10
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact			+2	**Réaction**			11	
Résistance aux Dom.			-2	**Chance**			9	
COMPÉTENCES								
Armes de poing							9	
Combat à mains nues							12	
Combat armé							10	
Connaissance (bas fonds d'Equinoxe)							8	
Discrétion/Filature							10	
Furtivité/Déplacement silencieux							10	
Observation							10	
Survie (Bas fonds d'Equinoxe)							10	
ÉQUIPEMENT								
Dague (dom : 1d10+2), pistolets légers (CC , dom : 3d10), armure de cuir (5), quelques sols, communicateur, matraque (dom : 1d10)								
LOCALISATIONS								
Humaine								

VURICK

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

LES HOMMES DE VURICK

Ce sont les hommes de main typiques de Vurick. Ils forment le gros de ses troupes. Ce sont souvent d'anciens mendiants, pirates ou criminels venus se réfugier dans l'organisation du Borgne.

CEUX QUI PORTENT LA MORT

Ces êtres sont entièrement constitués de métastases. Fruits d'une expériences de Cortex, leurs créateurs les ont laissés pour morts. Depuis ils vivent dans les bas-fonds en essayant de se faire oublier. Ce sont des créatures totalement imberbes, dont la peau est craquelée et très noire. Leur organisme a été reconstitué par un agent cancéreux qui s'est multiplié en eux et leur permet de survivre à presque toutes les conditions. Ils sont inssensibles aux changements de température mais sont vulnérables au feu. Ils n'ont pas besoin de beaucoup d'oxygène, peuvent vivre sous l'eau et sont totalement immunisés contre toutes les formes de poisons et maladies. Ils peuvent voir la nuit et ne ressentent pas les effets des blessures en plus de les régénérer. Il est possible qu'ils soient immortels. Ils sont très vulnérables aux radiations. Ils se nourrissent de maladies, virus, infections, etc… ils peuvent donc soigner un individu qui en serait victime… s'il survit à leur contact.

Ce sont des êtres absolument pacifiques qui ne veulent surtout pas d'ennuis. Il n'en existe que 10 à l'heure actuelle. Il ne semble pas qu'ils puissent se reproduire. Le groupe est constitué de 6 hommes et de 4 femmes.

GARDES DE CORTEX

Les hommes constituant la milice privée de Cortex sont conditionnés pour obéir. Ils sont particulièrement résistants aux interrogatoires et ne craignent pas grand-chose. Ce sont des individus bornés qui se contentent d'exécuter leurs ordres.

VURICK								
Type de créature : Humain								
Âge moyen : 48 ans								
Taille : 1,75 m				**Poids :** 185 kg				
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	14	19	6	12	12	15	17	12
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact			+2	**Réaction**			12	
Résistance aux Dom.			-3	**Chance**			16	
COMPÉTENCES								
Arme de poing							8	
Bureaucratie							13	
Commandement							11	
Commerce/trafic							19	
Connaissances des organisations (diverses)							15	
Connaissance (Equinoxe)							22	
Education/Culture générale							16	
Eloquence/persuasion							14	
Entregent/séduction							12	
Intimidation							8	
Observation							11	
Sciences administration et gestion							16	
Survie (bas fonds)							14	
ATTAQUE								
Arme								
ÉQUIPEMENT								
Communicateur, intra-sondes médicales, dague moléculaire, pistolet choc								
LOCALISATIONS								
Humaine								

GARDES DE CORTEX								
Âge moyen : 30 ans								
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	14	12	10	11	11	10	11	10
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact			+2	**Réaction**			11	
Résistance aux Dom.			-2	**Chance**			9	
COMPÉTENCES								
Armes de poing							12	
Arts Martiaux [défensif]							8	
Combat à mains nues							10	
Combat armé							11	
Fusil & Arme d'épaule							10	
Intimidation							9	
Observation							10	
Tactique							10	
ÉQUIPEMENT								
Fusil d'assaut FAV 76 (CC / RC / RL / dom : 4d10+3), Gilet kevlar (9/2), Communicateur, fausse ID, Carte magnétique du labo, Matraque Mao (dom : 1d10 / Choc : +2d10)								
LOCALISATIONS								
Humaine								

CEUX QUI PORTENT LA MORT

Taille : 2,20 m | **Poids :** 90 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	30	11	15	12	12	18	14

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+3	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-10	**Chance**	11

COMPÉTENCES

Combat mains nues	12
Discrétion & filature	13
Furtivité/Déplacement silencieux	13
Observation	7
Survie (Equinoxe)	17

ATTAQUE

Aucune (Aucune)

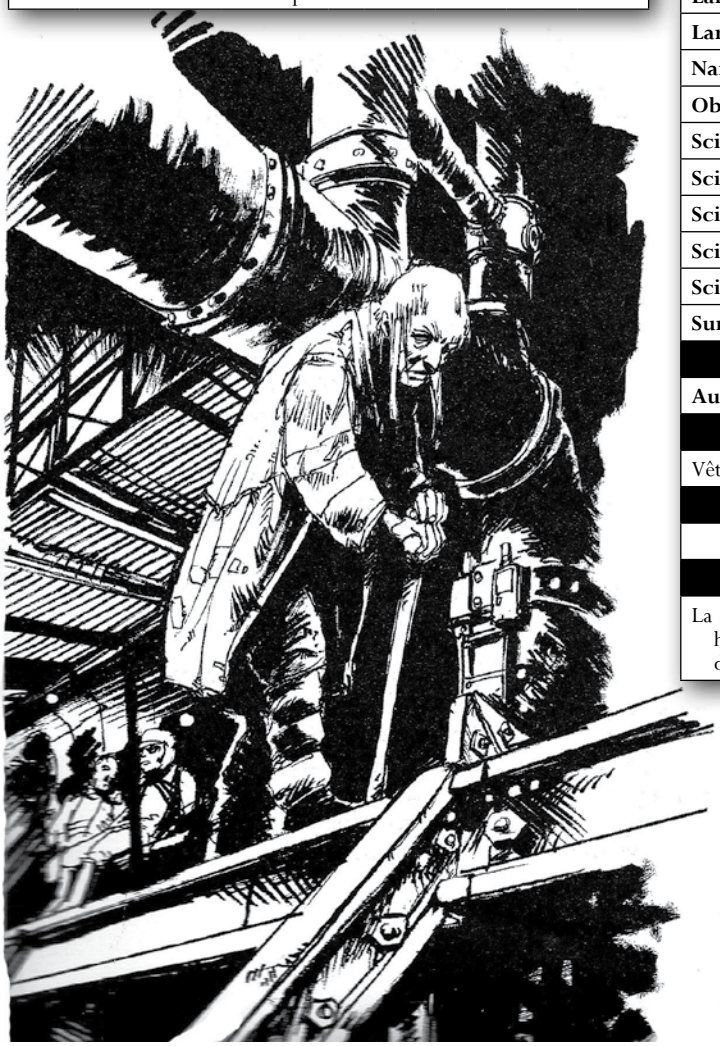
LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Immunité totale aux poisons, drogues et maladies, vision nocturne, régénération, Résistance au froid, Vulnérabilité au feu et aux radiations

Mutations Leur contact est mortel, c'est pour cette raison qu'ils portent souvent des gants. Un individu touché par une de ces créatures doit effectuer un test d'Adaptation (difficile). S'il échoue, les métastases envahissent son corps instantanément. S'il réussit alors un test de Volonté contre la même difficulté, il se transforme en Mort Noire, sinon il meurt et servira de repas aux autres créatures.



URLI, LE MARCHEUR

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

URLI

Âge : 76 ans

Taille : 1,73 m | **Poids :** 67 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	6	13	7	11	11	19	14	18

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-2	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	+0	**Chance**	17

COMPÉTENCES

Analyse empathique :	17
Connaissance (Equinoxe)	20
Education/Culture Générale	20
Langue (Absolan)	14
Langue (Arkonien)	18
Langue (Azuran & Néo Azuran)	20
Langue (Exon)	12
Langue (Inésis)	14
Langue (Ithraxien)	14
Langue (Métalan)	20
Narration	20
Observation	12
Science (cuisine)	17
Science (histoire/légendes)	20
Science (poésie)	18
Science (psychologie)	17
Science (sociologie)	15
Survie (Equinoxe)	15

ATTAQUE

Aucune

ÉQUIPEMENT

Vêtements, ordinateur de poche, dague (dom : 1d10+2), canne.

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

La narration (INT/PRE) permet de captiver son auditoire avec des histoires, tandis que la poésie (INT/INT) permet aussi bien d'écrire des poèmes que de les dire.

MALFRATS

Taille : 1,68 m								Poids : 60 kg
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	11	10	12	12	7	11	8

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+0	Réaction	11
Résistance aux Dom.	+0	Chance	9

COMPÉTENCES	
Armes de poing	10
Combat à mains nues	10
Observation	10

ATTAQUE

Dague (dom : 1d10+2), pistolet moyen (CC / dom : 3d10)

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir renforcée (5)

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Aucune (aucune)

MALFRATS : STANLEY ET SES ACOLYTES

Ces petits malfrats sont typiques de ceux qu'on peut croiser un peu partout sur Equinoxe.

PAOLO

Description : voir scénario.

PAOLO

Âge : 8 ans								
Taille : 1,20 m						Poids : 22 kg		
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	9	9	12	10	9	14	10

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+0	Réaction	11
Résistance aux Dom.	+0	Chance	10

COMPÉTENCES	
Acrobatie/Equilibre	7
Camouflage/Dissimulation	14
Combat armé	6
Combat mains nues	4
Connaissances (Bas fonds d'Equinoxe)	9
Discrétion/Filature	8
Escalade	6
Furtivité/Déplacement silencieux	8

ATTAQUE

Couteau

ÉQUIPEMENT

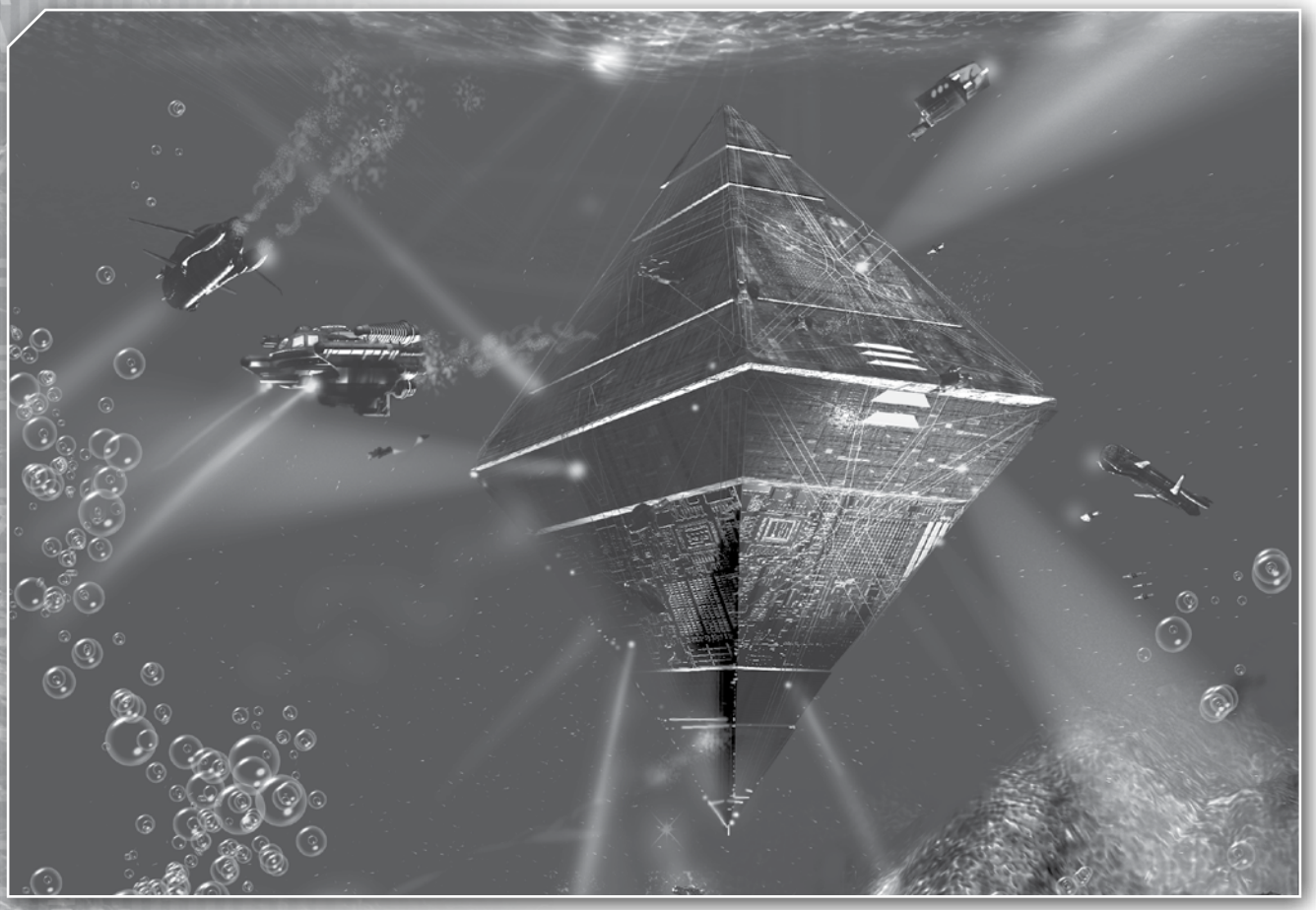
Armure de cuir renforcée (5)

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Mutation Empathie 14 (spéciale : la mutation Empathie de Paolo fonctionne à l'inverse de celle du LdB (page 126). Il ne ressent pas les émotions mais les diffuse. Les règles sont similaires.)



AVENTURE 4 : CORTEX_

« Cortex ? Connais pas ! Payez-moi et foutez le camp ! Merci d'avance. »

-- déclaration d'un barman à Équinoxe_

INTRODUCTION

Cette aventure commence immédiatement après la précédente sauf si les aventuriers n'étaient pas accompagnés de l'agent du Neptune. Dans ce cas, ils seront contactés par Paul Imalli, qui va jouer un grand rôle dans ce scénario, quelques jours plus tard.

Si les aventuriers étaient accompagnés de l'agent du Neptune, Melimna les conduira directement auprès d'Imalli. S'ils veulent d'abord rendre compte au pirate de la Confrérie de l'Étoile, elle n'y verra aucun inconvénient.

Mais commençons cette aventure par un petit exposé sur la société Cortex :

CORTEX

La société Cortex n'est pas connue de tout le monde mais, pour ceux qui savent ce qu'elle représente, le simple fait de l'évoquer éveille une sorte de peur primale totalement incontrôlable. C'est une société présente dans toutes les nations du monde. On raconte même qu'elle aurait un laboratoire dans la capitale de l'Alliance Polaire. Sa puissance économique est considérable et ses ramifications innombrables. Elle encourage officieusement les trafics d'organes, d'êtres humains et toutes les expérimentations génétiques illégales. Certains en sont venus à se demander si cette société n'était pas la plus grande nation occulte du monde des océans.

Historiquement, il semble que Cortex ait toujours existé. De récents rapports attestent du fait qu'elle aurait été fondé, sous une forme ou sous une autre, à l'époque de l'Alliance Azure et peut-être même avant. Quand elle s'installe sur Équinoxe, quelques années après la création de la cité, c'est déjà une entreprise prospère qui contrôle plusieurs communautés sous-marines. Le fait que le Culte du trident l'ait rachetée n'a rien changé à sa politique. Déméter a dit un jour qu'avec Cortex, le Culte avait pris le contrôle d'une seule des têtes d'une hydre qui veut faire croire au monde qu'elle n'en a qu'une. Cette image est assez exacte car il est vrai que le Trident contrôle une puissante industrie mais qu'il ignore presque tout de ses autres activités. Pour la plupart des gens et donc pour les personnages, Cortex appartient au Culte et l'amalgame est facile. C'est autour de ce thème qu'il vous faudra jouer afin d'exacerber la paranoïa de votre groupe de joueurs.

En effet, durant ce scénario, les personnages vont être embauchés par un agent du Neptune, les services de renseignement du Trident, pour enquêter sur Cortex tandis qu'ils vont se rendre compte que les liens entre les deux factions sont importants… Il faudra donc jouer sur cette ambigüité de façon à ce que vos personnages se posent des questions sur l'agent du Neptune qui les embauche et sur les liens plus généraux entre ces deux groupes très puissants.

Malgré tous les problèmes qu'elle pose aux dirigeants du Culte, Cortex est totalement inattaquable. En effet, c'est un élément fondamental de sa politique dans le domaine de la médecine et de la recherche génétique. C'est pour cette raison qu'elle jouit d'une sorte d'impunité.

Conseils d'administration : Il existe en fait deux conseils d'administration parallèles. Le premier est celui qui est connu de tous et qui est dirigé par les prêtres du Trident. Le second est plus mystérieux. Il est constitué des véritables dirigeants de Cortex. Ces 12 hommes et femmes sont issus de tous les pays du monde. Personne, à part quelques initiés, ne sait qu'ils existent. Déméter est conscient de leur pouvoir mais n'a jamais

pu les identifier tous et notamment celui qui semble être à la tête de cet empire. Dans les milieux autorisés, les rumeurs les plus folles commencent à circuler à son sujet. Certaines prétendent qu'il s'agirait d'un Généticien, d'autres, au contraire, qu'il aurait voué sa vie à leur destruction. Quoi qu'il en soit, c'est un fantôme aussi insaisissable que l'Ambassadeur de l'ombre.

Le conseil d'administration " public " gère la société et donne des directives en fonction des priorités du Culte. Parallèlement, l'autre conseil, celui de l'ombre, donne ses propres instructions dans certains domaines de recherche qui échappent au contrôle de la société. Ainsi, le conseil d'administration du Culte ne connaît pas tous les actifs de la firme, ni le nombre exact de laboratoires, de stations qu'elle possède, ou même le nombre de ses employés.

Les personnages, au terme du scénario, en plus des révélations sur le très mystérieux Agna Nakh, mettront peut être le doigt sur l'existence d'hommes de l'ombre œuvrant chez Cortex. Ce ne sera cependant pas facile.

Domaines de recherche : la société explore tous les domaines de recherche à l'exception de l'armement lourd et des véhicules. Ses principales activités restent la génétique, la fabrication de produits pharmaceutiques et la recherche en médecine.

PRINCIPALES FILIALES

Hégémonie : Les principales filiales de Cortex implantées en Hégémonie se consacrent à la médecine et à la cybertechnologie ainsi qu'aux greffes d'organes. On pourra découvrir qu'il existe également un département Loki à Keryss. Son directeur est Malguson Filiadren. Les personnages en apprendront davantage grâce au personnage d'Agna Nakh.

République du Corail : Les nombreux laboratoires de Cortex implantés dans la République sont spécialisés dans la biotechnologie et la neuro-technologie. On y trouve également le plus important département Loki. La directrice est Katya Tellana.

Alliance Polaire : Il n'existe officiellement qu'un seul laboratoire en Alliance Polaire, il est spécialisé dans la cybertechnologie. Le directeur s'appelle Mon Kurlis.

Ligue Rouge : la Ligue abrite des laboratoires spécialisés dans la médecine, les produits pharmaceutiques et la génétique. Le directeur est Corman Ghunz

Union Méditerranéenne : récemment implantée dans l'Union, Cortex y a ouvert deux départements. Le premier se spécialise dans la cybertechnologie, le second dans la culture des organes. La directrice est Lana Davis

Royaume de l'Indus : on y compte un seul laboratoire de Cortex, spécialisé dans la fabrication de produits pharmaceutiques, surtout des anesthésiants. Le laboratoire est soupçonné de subventionner Ashnir. Le directeur est Mélaus Picte

Équinoxe : plusieurs filiales de la firme sont installées sur Équinoxe. Les départements les plus actifs sont :

Le département Loki : spécialisé dans la recherche de greffes et dans la régénération de la moelle épinière, il est dirigé par un certain Agna Nakh, dont il sera beaucoup question dans cette campagne. C'est dans la banque informatique de ce département que les aventuriers apprendront l'existence du projet Hécate et du projet Bélial. Au cours de cetet aventure, les personnages vont découvrir qu'Agna Nakh détourne les moyens de Cortex au profit de son mystérieux maître. Il ne sera donc pas vraiment question de se battre contre Cortex mais contre un individu qui utilise l'entreprise. Cependant, soyons clair, l'entreprise n'a pas besoin d'Agna Nakh pour avoir des pratiques immorales et malhonnêtes.

Département pharmaceutique : dirigé par Anne Liber, c'est un des départements les plus productifs.

Département génétique : A l'origine des expérimentations illégales du niveau -6, le département génétique est le plus subventionné par le Culte du Trident. Les chercheurs qui y travaillent sont prêts à tout pour trouver un remède aux fléaux qui ravagent l'humanité. Le service est dirigé par Cal Listerich. Il vous faudra utiliser les encarts à venir pour montrer à vos personnages les liens entre Cortex et le Culte du Trident.

Département épidémiologique : ce département travaille main dans la main avec les services d'hygiène des Veilleurs. Il est dirigé par Oliss Troval. Il faudra aussi ici utiliser les encarts afin de montrer qu'il existe des liens entre les Veilleurs, sous les ordres du Culte du Trident, et la société.

Au cours de cette aventure, les PJ vont découvrir deux mystérieux projets sur lesquels travaille Cortex.

- **Le projet Hécate :** ce projet, développé par le département Loki, est enveloppé de mystère. Ce qui est sûr, c'est que tous les départements Loki lui consacrent une partie de leurs ressources. Tout ce qu'on peut en savoir c'est que cela concerne les greffes de moelle épinière et qu'apparemment un grand nombre de cobayes n'ont pas survécu aux premières expérimentations. Le projet Hécate semble être centralisé dans le département Loki d'Hégémonie, en plein cœur de Keryss.
- **Le Projet Bélial :** intrigue centrale de la campagne, les aventuriers découvriront peu à peu l'horreur que dissimule ce sinistre projet auquel Cortex participe. Car Bélial n'est pas, à l'origine, l'œuvre des esprits tordus de cette société.

LE BRIEFING

« Je n'aurais jamais pensé bosser pour le Neptune un jour. En fait, c'est un job comme les autres. Faut juste faire gaffe à ne pas se faire avoir par les autres agents »

-- Un espion novice qui n'a pas fini sa première mission_

Que cela soit par l'intermédiaire de Mélimna, l'agent du Neptune, ou par celui de Paul Imalli, les PJ seront invités à se rendre au niveau 7 de la cité pour une petite entrevue avec le Trident et le Neptune. Ils seront donc conduits jusqu'au Cortège, un bar du Culte où ils rencontreront, dans le plus grand secret et dans une salle isolée, Sernéa la directrice du Neptune, Paul Imalli, un Janus du Trident, ainsi que sa secrétaire particulière, Néca.

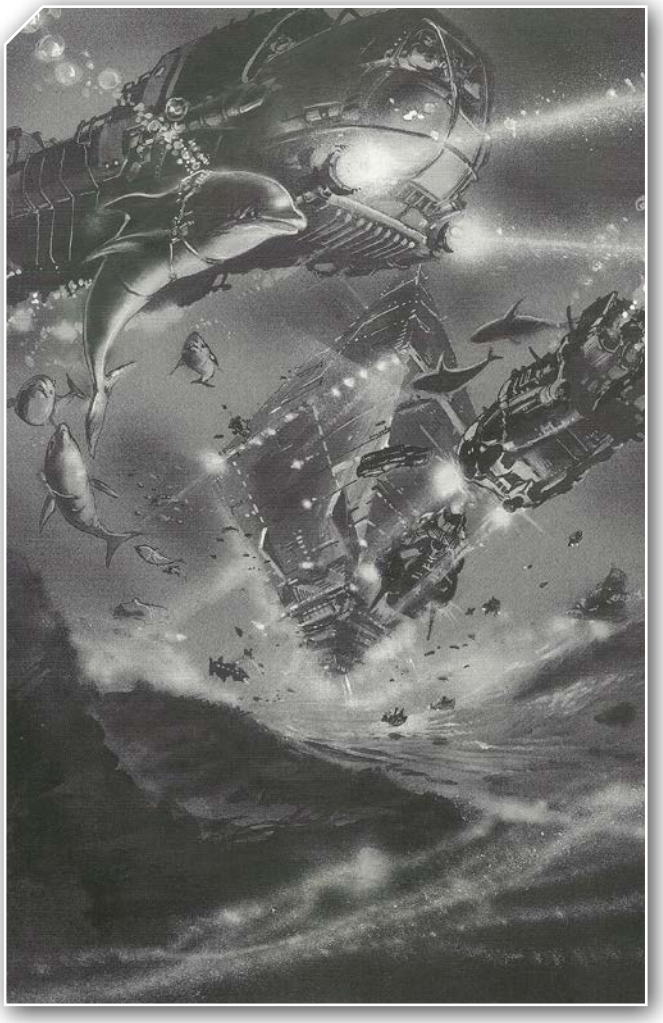
PAUL IMALLI, AGENT DU NEPTUNE OU VRAI POURRI.

Paul Imalli, par ses actes, ses propos, les manipulations de ses ennemis ou par de malheureux concours de circonstances, va devoir se retrouver au centre de toutes les interrogations des personnages, qui finalement se rendront compte que c'est un agent du Neptune compétent et fiable. A moins que…

Le récit des PJ et surtout celui de l'agent du Neptune qui les a accompagnés, intéressent au plus haut point les dirigeants du Trident. Cependant, le sujet est délicat et il ne faut surtout pas ébruiter l'affaire. Il est donc très important pour eux que ce soient des aventuriers qui se chargent de découvrir ce qui se passe. L'avenir même du Culte, sa crédibilité, sont en jeu dans cette histoire.

Quand les héros auront raconté encore une fois leur histoire, Sernéa et Paul Imalli proposeront aux PJ de travailler officieusement pour eux. Ils sont prêts à leur offrir de l'argent mais aussi des avantages particuliers sur Équinoxe, comme des tarifs préférentiels pour les droits au quai, les appartements, etc. C'est au MJ de faire une proposition qui les intéressera. La somme offerte ne sera pas inférieure à 100 000 sols pour l'ensemble du groupe. Si les aventuriers évoquent leur engagement avec la Confrérie de l'Étoile, Imalli n'y verra aucune incompatibilité, bien au contraire. Ils risquent d'avoir besoin d'aide pour mener à bien cette aventure.

Si les héros acceptent, Paul Imalli leur expose le problème. Depuis plusieurs mois, le Neptune s'intéresse de près au départe-



ment Loki et à son directeur Agna Nakh. Que cet homme soit lié à l'assassinat du messager et de Lovar Dentar est particulièrement inquiétant. Les restes du messager ont été étudiés par les médecins légistes du Neptune et ils ont découvert qu'il n'était autre qu'un des chercheurs de Cortex affecté au laboratoire Loki de Keryss, puis à celui de la République du Corail. La société a signalé sa disparition il y a plusieurs mois. Apparemment, il avait fini par découvrir quelque chose d'assez alarmant. Il s'appelait Terance Cort. C'était un spécialiste en neurochirurgie.

Plus intéressant encore, les techniciens du Trident ont réussi à tirer quelque chose des restes calcinés de la malette-drone : des fragments d'os, de la moelle épinière et surtout une étrange substance rosâtre dont ils n'ont jamais entendu parler.

Autre élément intéressant découvert par le service Analyse du Neptune : on ne connaît pas grand-chose au sujet d'Agna Nakh. Il existe uniquement sur la liste des employés de Cortex mais on ne sait rien de son passé. Il est fréquemment aperçu en Hégémonie soit dans le département Loki, soit en compagnie des puissantes familles de cette nation. Sur Équinoxe, sa seule adresse est celle du département où il travaille. Il est actuellement en Hégémonie.

Imalli attend des aventuriers qu'ils arrivent à s'infiltrer dans le département Loki de Cortex pour en savoir plus sur ses activités et sur le Projet Hécate. Il voudrait aussi qu'ils découvrent qui est véritablement Agna Nakh et ce qu'il mijote. Le Trident est obligé de faire appel à des indépendants pour éviter tout " incident ". Imalli restera très vague au sujet des incidents avec la société. Les liens entre le Culte et Cortex semblent réellement poser un problème…

Imalli a une autre raison d'envoyer les PJ au casse-pipe. Il est persuadé qu'un traître a infiltré le Neptune. Il n'en parlera aux PJ que s'ils évoquent le sujet, sinon il leur fera part de ses doutes après la première tentative d'assassinat.

Les PJ obtiendront du Culte les plans connus de la société ainsi que certaines données qui peuvent leur être utile.

Attitude de Paul Imalli : Il est très important que les personnages sortent de cette discussion avec un à priori très positif sur Imalli. C'est quelqu'un de calme qui maîtrise parfaitement ses dossiers. Il est ouvert à la discussion et aux idées des autres. Sernéa semble se reposer sur lui en ce qui concerne le dossier tandis que Mélimna parait lui faire confiance. Les personnages doivent donc le voir comme un allié potentiel et fiable dans cette mission. Il ne doit cependant pas paraître trop poli pour être honnête ! Si vous parvenez à mettre en place ce climat de confiance, vous pourrez par la suite jouer avec la paranoïa de vos personnages…

Attitude de la secrétaire : Les PJ peuvent tenter d'effectuer un test d'analyse empathique (moyen) ou de Psychologie (Difficile) pendant l'exposé d'Imalli. Si l'un des PJ réussit, il pourra noter que la secrétaire fait particulièrement attention à tout ce qui se dit, elle fait même peut-être trop attention. Quand quelqu'un parle d'Agna Nakh, elle semble presque effrayée. Comme si le simple fait de mentionner son nom pouvait s'avérer dangereux. Bien entendu, si un personnage lui parle de son attitude, elle se défendra d'avoir réagi de la sorte.

Le Silencieux : Si le Silencieux est encore de ce monde, son objectif, au cours de cette aventure, sera de protéger les PJ dans l'ombre. Bien entendu, si ces derniers l'attaquent il se défendra. Un Silencieux vaut bien plus que tous les aventuriers du monde. Cependant, il a reçu comme instruction de les suivre pour savoir jusqu'où ira leur enquête. En effet, le Prisme a découvert que cet Agna Nakh traînait dans l'entourage de plusieurs grandes familles d'Hégémonie, ce qui l'inquiète au plus haut point. De plus, ses activités sur leur territoire sont loin d'être claires. Le Silencieux doit donc faciliter l'enquête des PJ tant qu'ils sont sur Équinoxe. Après, ce sera aux agents du Prisme de prendre les choses en main.

Remarque : Si l'occasion se présente, il peut être intéressant de montrer que les buts d'Imalli correspondent à ceux du Prisme…

La confrérie de l'Étoile : pendant toute cette aventure et certainement par la suite, les PJ pourront compter sur l'aide de la Confrérie de l'Étoile qui aimerait autant qu'eux savoir ce qui se passe. C'est au MJ de déterminer quelle aide les héros peut attendre de ces pirates.

Agna Nakh : l'étrange directeur du département Loki de Cortex n'est pas du tout ce qu'il paraît être (voir la description du personnage). De plus, il existe sur Équinoxe deux Agna Nakh. Cela ne doit être découvert par les PJ que si les circonstances de l'aventure font qu'ils s'en rendent compte. Sinon, il n'est pas du tout utile de le leur révéler.

PREMIÈRE TENTATIVE D'ASSASSINAT

« C'est bien la première fois que je vois un lit de ma vie »

-- Un vieil habitant d'Equinoxe arrivant à se payer un hôtel de luxe_

Une fois la réunion terminée, les PJ seront libres de préparer leur mission. Imalli leur réservera des chambres dans un établissement de luxe. C'est à ce moment-là que la traîtresse, Néca, va commettre une erreur.

Si les PJ ont des doutes à son sujet et qu'ils la suivent, ils découvriront qu'elle se rend au niveau -4 (secteur 6), dans un bar mal famé : le Mamba. Ce bar est connu pour héberger une clientèle de vauriens, de mercenaires et de tueurs en tous genres. Néca commet une terrible faute car elle est convaincue de pouvoir régler toute seule le problème de ces aventuriers un peu trop curieux. Persuadée qu'Agna n'est pas sur Équinoxe et qu'il la récompensera pour son acte, elle a décidée d'engager des assassins pour se débarrasser des PJ.

La suite dépend bien évidemment de l'attitude des héros. S'ils n'ont pas suivi Néca, ils seront la proie des assassins. À chaque fois qu'ils feront appel à Imalli, Néca sera au courant et tentera de leur barrer la route. Le MJ doit donc maintenir la pression jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que quelque chose ne va pas.

FAUSSE PISTE

Dans le bar, un Veilleur observe le groupe de personnages et va tenter de les suivre pour connaître la teneur de la discussion. Cet homme s'appelle Nior Esgart et il espionne Paul Imalli pour le compte du Soleil Noir. Il souhaite en fait monter un dossier sur Imalli afin de le faire chanter, car ses supérieurs pensent qu'il n'est pas très clair. Par ce chantage, le Soleil Noir espère en apprendre davantage sur les agissements du Neptune. Esgart ne sait pas pourquoi Imalli a cette réputation car depuis trois semaines qu'il le suit, il n'a rien remarqué. Le seul évènement sortant de l'ordinaire, et encore, est une visite à une prostituée d'Erotika .

Il ne va pas être facile de faire parler Esgart. Les aventuriers devront user de méthodes peu avouables ou avoir accès à des moyens de persuasion très efficaces. Son supérieur se nomme Limur Poczelnik, un cadre de Neurotech, une entreprise de recherche médicale située dans le Grand Souk au niveau 0. Cela peut être une idée de creuser cette piste dans une aventure ultérieure. En ce qui concerne ce scénario, elle s'arrête ici. Poczelnik est en effet introuvable…

La prostituée s'appelle Maria et travaille depuis deux ans pour Erotika, une société spécialisée dans la prostitution de grand standing se trouvant au niveau 5. Il sera très difficile d'obtenir des informations car la société souhaite conserver la confidentialité la plus totale au sujet de ses clients. Cependant, avec un gros pot de vin ou de bons arguments, il sera possible d'apprendre qu'Imalli a recours une fois par mois aux services d'une certaine Assylia. Il vient dans les locaux d'Erotika pour la rencontrer et utilise le pseudo de Milo Rasmussen. Il sera impossible de voir Assylia dans l'établissement. Le réceptionniste du club a des consignes très strictes à ce sujet. Il sera en revanche possible de planquer et d'attendre qu'elle sorte. Le problème est d'en avoir une description physique…

Elle ne connaît pas Paul Imalli sous ce nom mais sous celui de Rasmussen. Elle le voit depuis 1 an et demi et tous les mois. Elle n'a rien à dire à son sujet si ce n'est qu'elle l'apprécie et qu'il a l'air d'être un chic type. La seule information intéressante qu'elle pourra donner est qu'elle voit toujours Paul avant un autre client. Il se fait appeler Irvin Zalender mais elle ne sait absolument rien de lui. Cependant, beaucoup d'habitués viennent la voir tous les mois ou toutes les semaines et à la même heure. Il n'y a donc vraiment rien d'étrange ou de suspect. Les fichiers de l'entreprise sont vierges au sujet de Zalender. C'est une véritable ombre.

En réalité, Paul Imalli utilise la cabine où il voit Assylia comme un moyen de faire passer des informations. En effet, la prostituée voit toujours Irvin Zalender après lui. Ce dernier récupère de mystérieux dossiers qu'Imalli a dissimulés à la base du néon dans un mini disque. D'autres informations sur Zalender seront données plus tard dans le scénario…

Dès lors, ils auront trois options : soit se servir de l'espionne pour fournir de fausses informations à Cortex (voir la manipulation), soit la suivre (voir Un certain Mr Nakh), soit la coincer entre quatre murs et la faire parler (voir Interrogatoire). S'ils se lancent directement à l'assaut de Cortex et que Néca est au courant, ils risquent d'être reçus avec les " honneurs " et de finir comme cobayes pour le projet Hécate.

Les assassins sont décrits ci-après. Ils tenteront d'attaquer les aventuriers en groupe de 4 à 8 individus (selon le nombre de PJ) et toujours dans des endroits où ils peuvent fuir et se perdre dans la foule.

ET SI LE POURRI ÉTAIT PAUL IMALLI…

Néca essaiera, avant de donner les informations ci-dessus, de charger son patron afin de tout lui mettre sur le dos. Elle expliquera que c'est sur l'ordre de Paul, qu'elle a essayé de faire assassiner les personnages. Il l'utilise de temps à autre en lui donnant de l'argent et de la nourriture pour effectuer différentes missions. Un peu coincée, elle dira, peu sûre d'elle, qu'Imalli travaille pour une faction dangereuse comme la Fraternité des Abîmes… Un test d'empathie, d'analyse empathique ou de psychologie permettra de comprendre qu'elle ment. Si ce n'est pas le cas, les personnages vont partir sur une fausse piste…

Imalli est disponible pour un rendez vous. Il se défend de son appartenance à la Fraternité des Abîmes ou à tout autre groupe terroriste d'ailleurs. Si les personnages ne le croient pas, il demande à être confronté à Néca et suite à une discussion menée de main de maître, il réussit à lui faire avouer son mensonge et sa véritable mission… Après cela, il va se méfier des personnages et les suivre discrètement. Cela lui permettra d'être là au bon moment pour leur sauver la mise…

Encore une fois, il devra apparaître comme une personne de confiance. Il avouera également voir une prostituée tous les mois… Il n'y a rien de mal à cela.

UN TRAÎTRE DANS NOS RANGS

La suite de l'aventure dépend bien entendu de la réaction des PJ. Ils peuvent continuer l'aventure sans avoir découvert que Néca a trahi mais cela sera beaucoup plus difficile. C'est au MJ d'adapter son histoire en fonction des événements.

La manipulation : si les PJ découvrent que Néca travaille pour Cortex, ils peuvent essayer de lui fournir de fausses informations. Si les renseignements sont véritablement importants (comme la date de leur raid sur Cortex), Néca tentera de prendre contact avec la société. Elle obtiendra une rencontre avec un agent de la firme à l'aqua-stadium. C'est Mr Nakh en personne qui sera au rendez-vous. Ce dernier, en apprenant que Néca a envoyé des tueurs pour se débarrasser des PJ, sera véritablement furieux. En effet, c'est le moyen le plus sûr d'attirer l'attention des autorités sur ses magouilles. C'est une erreur qu'il ne pardonnera pas.

Si les PJ suivent Néca, ils verront Mr Nakh quitter seul le stadium. Néca sera morte et l'autopsie conclura à une hémorragie cérébrale.

Les héros peuvent alors suivre Mr Nakh qui se dirigera tout droit vers Cortex. Son but est de détruire tous les documents qui se trouvent dans son laboratoire avant de quitter la ville. Les aventuriers, s'ils n'interviennent pas et attendent qu'il quitte les bureaux de la compagnie, pourront le suivre jusqu'à ses appartements. S'ils n'agissent pas, l'individu quittera la ville avec toutes les informations importantes.

Un certain Mr Nakh : suivre Néca ne donnera pas beaucoup d'informations aux PJ tant que les tueurs envoyés par la secrétaire n'ont pas échoué. Dans ce dernier cas, Néca prendra peur et essaiera de contacter Cortex. Il se passera alors la même chose que ce qui est expliqué dans " Manipulation ".

Interrogatoire : interroger et mettre en détention Néca est certainement une des meilleures solutions. Bien qu'elle ne sache pas grand-chose, cela permettra d'éviter que Cortex soit alerté. Il faudra cependant agir vite. Néca travaille pour cette société depuis quelques années. Après avoir rencontré Mr Nakh, elle s'est sentie obligée de lui fournir des informations sur les activités du Trident. Pour contacter les agents de Cortex, elle prend un faux rendez-vous avec un laborantin fictif de la société, et 6 heures après, elle doit se trouver à l'aqua-stadium. C'est généralement Mr Nakh qui vient en personne. Cependant, elle est persuadée que ce dernier n'est pas en ville.

UNE INTERVENTION DES VEILLEURS ET DES SERVICES DE L'HYGIÈNE

Les personnages vont se retrouver confrontés à une descente des Veilleurs et du service d'hygiène dans un secteur du niveau 4. De nombreux mendiants vont être raflés et disparaître. Les services d'hygiène sont vêtus de combinaison anti bactériologique intégrale et les Veilleurs sont munis de lance flammes. Pour éviter d'avoir des soucis, il faudra se cacher. En effet, les Veilleurs évitent de laisser des témoins dans ce genre de descente dans les niveaux inférieurs.

Après leur départ, un mutant caché dans la même planque que les personnages leur expliquera que les malheureux qui ont été raflés vont terminer leur vie dans les services du département épidémiologique de Cortex. Ce département travaille main dans la main avec les services d'hygiène des Veilleurs… On raconte dans les bas fonds que tout cela est mis en place par le Culte puisque les Veilleurs tout comme Cortex sont sous son contrôle…

Le mutant pourra aussi raconter l'anecdote du boucher d'Equinoxe. En 560, Loptéros, un Prométhee du Culte et un proche de Déméter a fait incendier un quartier entier qui avait été atteint par une épidémie… Des milliers d'innocents sont morts. On l'appelle depuis le Boucher d'Equinoxe… Vraiment des sales types ces prêtres…

GUET APENS

Si vous souhaitez rendre l'attaque des assassins plus stratégiques, vous pouvez utiliser cet encart. Un individu attaque le groupe avant de s'enfuir dans une galerie secondaire. Dans cette dernière attendent trois tireurs sur une passerelle surélevée tandis que deux autres opposants prennent les personnages à revers et les coincent dans la galerie. Les personnages pris au piège comme des rats vont devoir faire preuve de ruse et de hargne pour s'en sortir.

LE CULTE DU TRIDENT ET CORTEX, BONNET BLANC ET BLANC BONNET…

Dans un autre bar du Grand Souk, les personnages peuvent être acteurs ou témoins de la discussion suivante. Trois types aux airs de dockers ou d'ouvriers débattent autour d'une bonne bière synthétique des liens entre Cortex et le Culte dans les niveaux inférieurs. Cortex est en effet soupçonnés de rafles et de terribles expériences pour trouver le remède au virus de la stérilité… Et le culte laisse faire… Qui est le plus pourri…

Si Néca subit des tests psychologiques effectués par des spécialistes du Neptune, ces derniers pourront affirmer qu'elle a subi une sorte de conditionnement et que son état est proche de celui d'une personne ayant subi un lavage de cerveau.

Néca ignore tout des activités de la compagnie. Elle ne sait pas qui est réellement Mr Nakh.

EXPÉDITION À CORTEX

S'infiltrer dans Cortex risque d'être assez difficile surtout si la société est au courant qu'un raid se prépare. Si Mr Nakh a eu le temps de détruire toutes les preuves, Cortex s'arrangera pour faciliter l'accès des PJ afin qu'ils ne trouvent rien et fassent donc un rapport dans ce sens au Neptune.

Si Cortex est prévenue mais que Mr Nakh n'a pas eu le temps de détruire les documents compromettants, il faudra doubler le nombre de gardes indiqué sur le plan et peut être (à la discrétion du MJ), ajouter quelques surprises désagréables à l'intention des PJ (Larve-assassin voir créature page 125, hyaenna voir créature page 110, drones, en prenant un drone sabres par exemple, etc.). Enfin, si Cortex et Mr Nakh ignorent ce qui se passe, n'apportez aucune modification à la sécurité des bâtiments. Les gardes, de plus, seront assez détendus.

CORTEX (NIVEAU 1 D'ÉQUINOXE)

Les PJ vont devoir bien réfléchir avant de s'infiltrer dans la société. L'activité y est constante. Plusieurs équipes se relaient jour et nuit, toutes les huit heures, sauf au sous-sol où Nakh et les autres chercheurs ne sont présents que de 8h à 22h.

Si les aventuriers sont débrouillards, la meilleure solution est de réussir à obtenir les plans des inter-niveaux. Cela permettrait soit d'accéder à la cage d'ascenseur par le plafond du dernier étage de Cortex soit directement sous la cage d'ascenseur au sous-sol. Ces plans sont cependant extrêmement difficiles à trouver et peuvent coûter cher. Le Neptune et le Trident ne les ont pas et les réclamer aux services techniques risquerait de compromettre le secret de cette mission.

UNE MAUVAISE SURPRISE DANS LES INTER-NIVEAUX

Du matériel explosif est entreposé dans un inter-niveau de l'immeuble de Cortex. Il y a de quoi faire exploser un ou deux étages du bâtiment. A l'aide d'un test d'observation difficulté Très difficile, il est possible de trouver la carte d'un établissement du niveau -1, le Nautilus … Cet établissement est un repère de la Fraternité des Abîmes qui prépare un attentat dans le quartier… La Fraternité des Abîmes… Tiens tiens… Le responsable se nomme Oskar Kempes et n'avouera pas son projet facilement… En tous les cas, Kempes expliquera qu'il n'y a aucun membre infiltré au Neptune. Il peut y mettre sa main à couper. Cela devrait innocenter Imalli…

Quoi qu'il en soit, c'est aux héros de jouer. Leur objectif est le sous-sol du bâtiment C3, plus précisément le bureau de Mr Nakh et le laboratoire Béta.

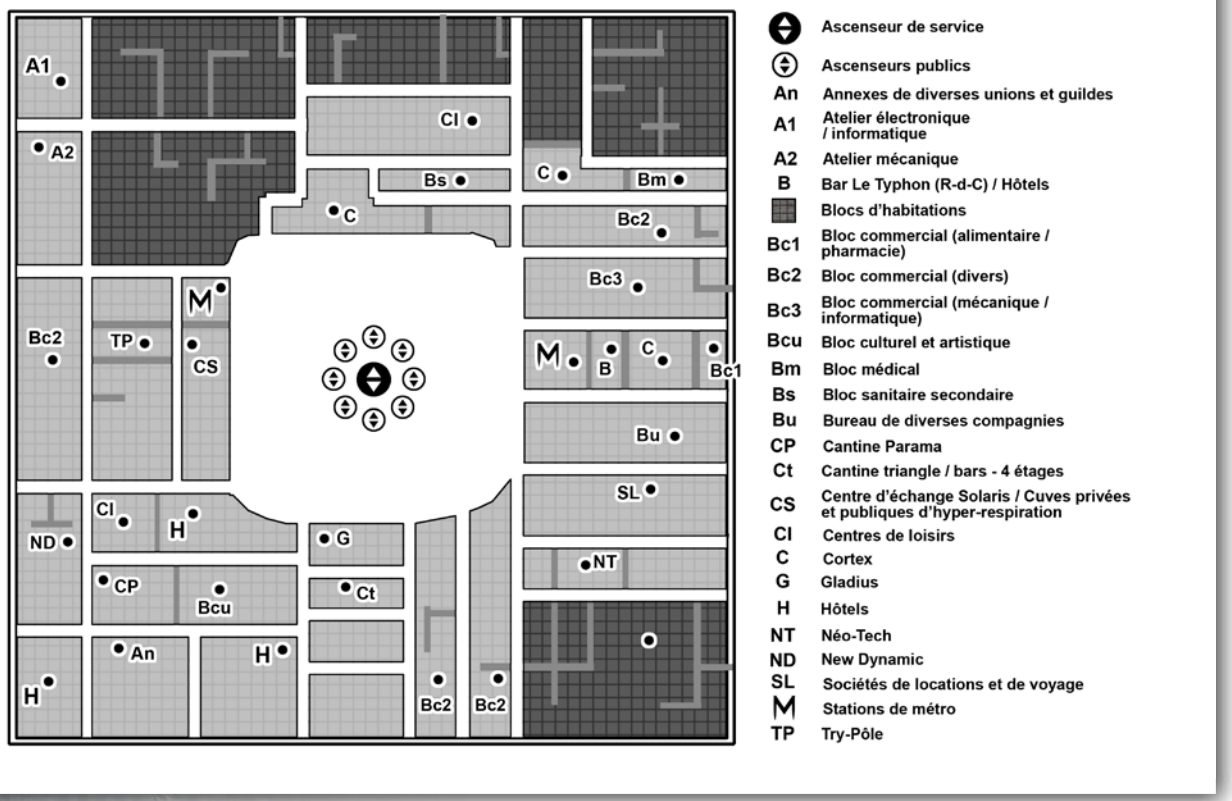
L'immeuble de Cortex C3 se dresse sur quatre étages. Il est coincé entre un bloc commercial et un bloc d'hôtels dont le rez-de-chaussée est occupé par le bar Le Typhon. Le 1er étage est entièrement constitué de bureaux ouverts au public qui peut y découvrir les récentes innovations technologiques de la société ou y prendre rendez-vous avec des représentants de Cortex.

Le 1er et le 2ème étage sont réservés aux archives, aux bureaux des chercheurs, des secrétaires, etc.

Le 3èm étage est, quant à lui, occupé par des petits laboratoires où l'on ne pratique aucune expérience dangereuse ou secrète.

C'est au sous-sol que les choses deviennent un peu plus intéressantes. La description suivante n'est valable que si Mr Nakh n'a pas détruit toutes les preuves. Dans ce cas, les PJ ont encore une chance de mettre la main dessus dans les appartements d'Agna, avant qu'il ne quitte la ville. Si les PJ interviennent entre 8h et 22h, Mr Nakh est soit dans son bureau, soit dans le laboratoire Bêta. S'il surprend les PJ, il fera tout pour les tuer mais, surtout il tentera de détruire les données sur son ordinateur ainsi que le laboratoire. Il se fiche éperdument de mourir.

Bureau de Mr Nakh : cette petite pièce de 6 mètres sur 4 est richement décorée. Une carte des fonds marins recouvre tout le mur



du fond. Un bureau en bois synthétique occupe une bonne partie de l'espace. Il n'y a dessus qu'un ordinateur et quelques bibelots. Un moniteur vidéo est placé à gauche du bureau. Ce moniteur retransmet les images des caméras installées dans l'appartement de Mr Nakh. C'est le seul moyen pour les PJ, à part le suivre, de savoir où habite ce sinistre personnage. En effet, l'une des quatre caméras (celle située dans le bureau de son appartement) peut être orientée de telle sorte que l'on aperçoive l'aqua-stadium par le hublot donnant sur l'extérieur. Grâce à cette information, il est assez aisé de découvrir où Nakh habite.

L'ordinateur a les caractéristiques suivantes : Gen IV, NT IV, poids : 4kg, niv.max.des progs : 12, Gestion systèmes : 26, Potentiel : 42, Programmes : Programme de sécurité : 12. Programme de données (Bélial et Hécate) crypté au niveau 14. Programme de contre attaque : 8. Programme de cryptage : 10. Programme rempart x4 : 12/12/10/8

Un des programmes rempart (celui de niveau 8) est doté d'un virus espion qui infecte l'ordinateur adverse s'il est attaqué. Cet ordinateur peut contenir des Fragments (voir Guide technique) intéressants aux choix du MJ.

Si les aventuriers réussissent à avoir accès aux informations de l'ordinateur et à les décrypter, ils pourront obtenir les éléments suivants :

Toute référence à Bélial renvoie au Projet Hécate. Ce Projet est en phase finale dans le laboratoire Cortex d'Hégémonie. Les rapports parlent de deux sites d'expérimentation, le premier se situe à Keryss, le second dans une station secrète en Hégémonie. Il n'y a aucune information précisant l'emplacement de cette base. **Voir textes 3.**

Le reste des informations ne peut être analysé que par un spécialiste en génétique et en chirurgie. En résumé, le département Loki de Cortex aurait réussi à mettre au point une substance capable de remplacer la moelle épinière d'un individu. La liste des expériences en ce domaine est très longue et il semble que Cortex ait eu besoin de beaucoup de cobayes qu'elle a achetés aux banques de corps hégémoniennes ou à des boucaniers. **Voir Texte 4**

Dans ses notes personnelles, Mr Nakh décrit avec beaucoup de détails sa condition physique et ce qu'il ressent. Son bilan médical est indiqué jour après jour depuis environ 2 mois. Il parle " d'expérience concluante " et de " succès total des greffes ".

Enfin, le dernier fichier qui peut s'avérer le plus intéressant, contient les fiches techniques de dizaines de personnalités influentes du monde sous-marin. La plupart sont hégémoniennes mais d'autres viennent de tous les pays du monde. Le dossier est intitulé : " cibles prioritaires ". Aucun membre du Trident ou du Neptune n'est répertorié dans ce dossier.

Si les PJ cherchent des informations sur le Chantak, ils découvriront la véritable identité de la créature. **Voir texte 6**.

Les laboratoires ne sont accessibles que par des sas de décontamination. Généralement, on y entre avec des tenues bactériologiques entreposées dans les vestiaires. Il faut attendre 1 minute dans un sas avant de pouvoir sortir des laboratoires ou y entrer.

LABORATOIRE ALPHA :

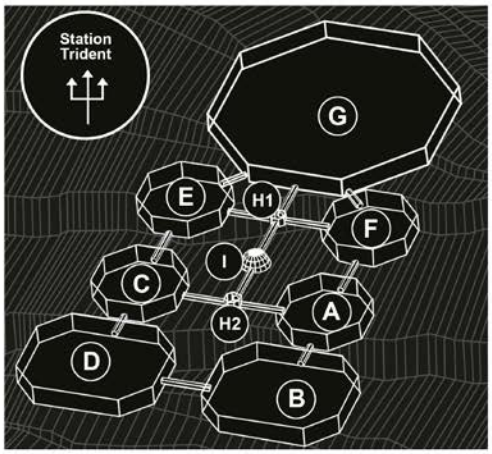
Ce laboratoire se consacre uniquement à l'étude du cerveau humain et de la colonne vertébrale. Des dizaines de cerveaux encore reliés à la colonne sont exposés dans des cuves. Les PJ ne pourront découvrir aucune information intéressante ici.

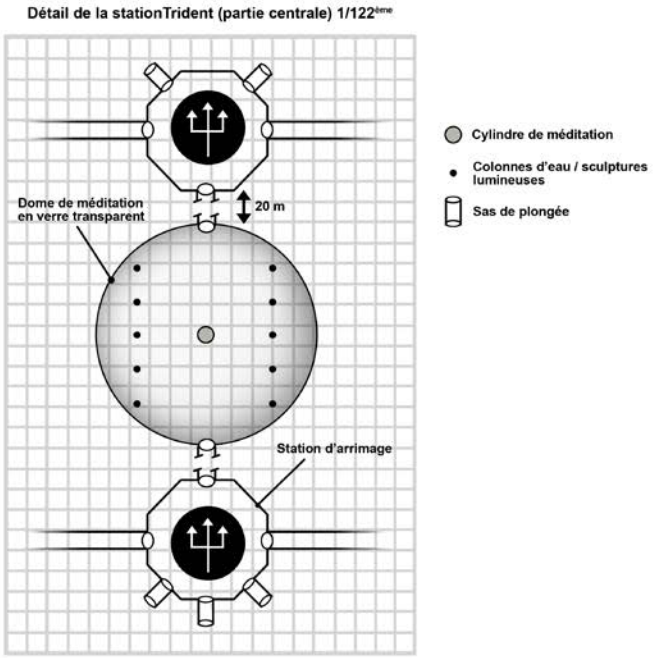
LABORATOIRE BÊTA :

Ce que risquent de voir les PJ dans ce laboratoire est assez terrifiant. En effet, sur le mur du fond des cuves sont alignées. Il y en a une vingtaine. Chaque cuve contient un cerveau humain avec sa colonne vertébrale et des yeux encore intacts. Sur des tables gisent des corps auxquels on a retiré le contenu des cuves. Plusieurs moniteurs de contrôle sont reliés aux cuves. Dès que les PJ entreront dans cette salle, ceux d'entre eux qui ont des connaissances médicales peuvent immédiatement faire un test. Ce test a une difficulté Moyenne avec Chirurgie, Assez Difficile avec Médecine et Très Difficile avec Premiers soins. Si le test réussit, ils pourront s'apercevoir que les colonnes vertébrales sont étranges. Elles semblent plus claires que la normale, comme si elles étaient recouvertes d'une substance granuleuse.

C'est tout ce qu'ils auront l'occasion de voir car à peine auront-ils franchi le sas d'entrée que les yeux dans les cuves se braqueront sur eux. Les cerveaux seront alors particulièrement agités et l'eau se mettra à bouillonner. Une puissante décharge électromagnétique (attaque I.E.M. -6(H)) balaiera toute la salle. Puis des gicleurs sortiront des plafonds et pulvériseront de l'acide (voir LdB page 242) sur tout ce qui se trouve dans le laboratoire afin que toutes les preuves soient détruites.

Ce sont les cerveaux qui ont déclenché ce chaos. Ils sont non seulement conscients mais, en plus, prêts à mourir pour protéger





leur secret. Si les PJ tentent de récupérer un cerveau malgré tout, ils devront résister à l'acide (dégâts de base : 2D10 par tour) avant de découvrir que la colonne vertébrale reliée au cerveau est en train de se liquéfier pour se transformer en une sorte de pâte rosâtre.

L'AFFAIRE AGNA NAKH

Si les PJ découvrent où habite Agna Nakh, ils pourront faire des découvertes intéressantes dans son appartement. Ce qu'ils y trouveront dépend de la situation.

Si Agna n'est pas au courant de ce qui se passe, il sera dans son appartement entre 23h et 7h.

Si Agna a eu le temps de détruire le laboratoire, il fera une brève visite chez lui pour effacer toutes traces de son passage avant de quitter la ville.

Si Agna est mort, les PJ tomberont nez à nez avec un second Agna chargé de nettoyer l'appartement. Ce dernier fera tout pour les tuer. Si les PJ sont véritablement en difficulté, le Silencieux interviendra pour les sauver.

L'APPARTEMENT D'AGNA NAKH :

Face à l'aqua-stadium, l'appartement d'Agna est particulièrement luxueux (64m²). Il est situé au 2ème étage, à l'angle d'un bloc d'habitations assez prestigieux.

La porte d'entrée est protégée par une serrure électronique indépendante de niveau 12. La porte, épaisse de 2 cm, est en métal. Chaque pièce est surveillée par une caméra reliée au bureau d'Agna à Cortex.

Entrée/salon/cuisine : Cette pièce luxueuse est équipée d'un bar, d'un canapé très confortable et d'une petite table basse. Il y a un réfrigérateur dans le petit coin cuisine. Son contenu semble absolument normal sauf qu'on peut y trouver des bouteilles contenant de l'eau de mer.

Salle de bain : bien que très grande, cette salle de bain ne présente aucune caractéristique particulière si ce n'est une baignoire (très, très rare et uniquement réservée aux plus riches) remplie d'eau de mer.

Bureau et chambre : il n'y a rien de particulier dans cette pièce. Cependant une étagère, sur laquelle sont alignés des bibelots, dissimule un passage secret permettant d'avoir accès à la salle secrète de l'appartement.

Salle secrète : cette pièce contient plusieurs éléments intéressants.

Un cylindre de métal, sur la droite, est ouvert (il contenait un des doubles d'Agna). Ce cylindre ressemble à une unité cryogénique pouvant contenir un homme. Sur le côté, on peut apercevoir le sigle du laboratoire Cortex d'Hégémonie.

SAUVÉS PAR IMALLI

La salle secrète est piégée. Seul Agna Nakh peut y rentrer sans risque. Les caméras de vidéo surveillance sont programmées pour le reconnaître et pour identifier des intrus. Dès ce moment, un puissant gaz soporifique est libéré mettant à terre n'importe qui en quelques secondes tandis que la porte se referme sur les victimes. Demandez un test si vous le souhaitez , mais la réaction est tellement violente que nul ne peut y résister… Le scénario s'arrête donc ici… Laissez vos personnages mariner quelques instants

Par chance, Imalli qui suit les personnages depuis la confrontation avec Néca parvient à les sortir de la pièce après avoir piraté le système informatique grâce à des programmes du Neptune. Ils se réveillent donc quelques dizaines de minutes plus tard et Imalli leur explique ce qui s'est passé… Il leur explique aussi qu'il va terminer la mission avec eux. L'union fait en effet la force et Nakh semble être un adversaire de taille…

Sur un petit secrétaire au fond de la pièce, est posée une tête humaine. Elle ressemble à s'y méprendre à la tête d'Agna. C'est en fait, une sculpture en chair synthétique. Ces sculptures très onéreuses sont généralement utilisées pour copier l'empreinte d'un visage avec un modificateur morphologique.

À la droite, sur un petit bureau, les PJ pourront trouver un ordinateur et un petit disque. Le disque est un micro-projecteur holographique contenant une seule image celle d'un homme portant la robe des hauts dignitaires du Culte du Trident. Son visage est totalement inconnu des héros.

L'ordinateur a les mêmes caractéristiques que celui du bureau d'Agna à Cortex mais contient les informations suivantes :

Tout d'abord, là majorité des messages sont les comptes rendus des progrès enregistrés par le département Loki. Ces comptes-rendus sont tous adressés à un certain Véranor. Il semble évident d'après le contenu des messages qu'Agna est en fait une sorte d'agent de liaison entre le département Loki et ce mystérieux Véranor. Il semble aussi évident que le Projet Hécate n'est qu'une infime partie d'un plus vaste programme : le Projet Bélial. Voir textes 1, 2 et 7.

Un fichier contient toutes les informations connues à propos de Meslar Main Rouge. Une note indique qu'il doit être éliminé de toute urgence et que l'organisation peut faire appel aux services de Mogol Sith, le pirate des abîmes, pour traiter ce problème. Voir texte 5.

Enfin, un autre fichier contient les dossiers de 10 grandes personnalités hégémoniennes. Il est indiqué que l'une d'entre elles sera " traitée " sur la base secrète de Cortex pour la phase II de l'opération. Agna ajoute qu'il n'a pas encore arrêté son choix mais qu'il lui reste 1 mois pour se décider. Il précise également que les autorités de Cortex ignoreront, bien entendu, ce qui se passera sur cette station et qu'il a pris toutes les mesures nécessaires pour détruire toutes les données concernant le projet, si la phase 2 est un succès.

CONCLUSION 1

Si les PJ n'ont pu arrêter Agna, ce dernier quittera Équinoxe avec toutes les preuves. Les services des Veilleurs pourront confirmer qu'un individu correspondant à sa description a été aperçu en train de monter à bord d'un navire de Nova se rendant à Keryss. Le second Agna quittera la ville quelques jours plus tard vers la même destination. Les PJ n'ont qu'une piste assez fragile, qui les conduit en Hégémonie. Le Trident louera leurs services afin qu'ils s'y rendent et approfondissent cette enquête. Cortex fermera son département Loki sur Équinoxe sans que cela ne fasse de vagues.

Si les PJ réussissent à récupérer les informations, Agna sera également aperçu en train d'embarquer sur un navire mais le second Agna restera sur Équinoxe pour en terminer avec eux. Ses espions épieront les moindres faits et gestes des héros. Si ceux-ci partent directement pour l'Hégémonie, Agna organisera une tentative d'assassinat en cours de chemin. S'ils se rendent sur Trident, Agna, se doutant de l'identité de la personne qu'ils vont rencontrer, leur enverra un groupe de mercenaires et louera les services d'assassins Ashnir (en contactant l'ambassadeur du Royaume de l'Indus) pour se débarrasser de Noerod (voir Visite sur Trident) avant de quitter Équinoxe. Un mini-scandale éclatera au sein de la direction de Cortex qui niera être responsable des activités de cet Agna Nakh. La direction fera fermer le département Loki et plusieurs chercheurs disparaîtront dans de mystérieuses circonstances.

Si les PJ ont tué un des deux Agna, le second agira comme il est indiqué ci-dessus pour se débarrasser des aventuriers.

Si les PJ ont tué les deux Agna, c'est Naga Khan en personne (voir description d'Agna Nakh) qui enverra les tueurs avant de quitter la ville dans la plus grande discrétion vers une destination inconnue.

UNE VISITE SUR TRIDENT

Si les héros ont découvert la photo holographique dans la chambre secrète d'Agna Nakh, les services du Trident pourront facilement identifier l'homme qui est dessus. S'ils n'ont pas cette image, mais qu'ils ont tué un des Agna, l'empreinte génétique du cadavre et son visage (une fois retiré le modificateur morphologique) suffiront pour découvrir qu'Agna n'est autre que Naga Khan, un prêtre du Trident extrêmement doué que l'on croyait mort depuis des années. En effet, son maître, le prêtre Noerod, après avoir découvert que Naga était assoiffé de pouvoir, décida de le neutraliser. Persuadé de l'avoir tué, Noerod s'exila sur Trident pour y trouver la paix. C'est le seul homme qui soit capable de donner aux PJ des informations sur ce mystérieux personnage. Ils seront donc autorisés à se rendre sur la station du Culte pour le rencontrer.

Si les héros ne possèdent ni l'image, ni le cadavre, ils n'auront aucune possibilité d'en apprendre plus sur Naga Khan au cours de cette aventure.

Les mercenaires : en chemin vers la station du Trident, les PJ seront attaqués par des mercenaires. Le matériel dont disposeront ces hommes de main dépend naturellement de l'équipement des héros. Il doit y avoir 1 agresseur en armure de plongée par aventurier, (des modèles Ouraken feront parfaitement l'affaire). Les mercenaires disposeront d'un petit transport civil, comme par exemple un avatar MkII-10s. Si certains d'entre eux sont capturés, ils ne sauront absolument rien de leur employeur. On leur a versé une très forte somme d'argent pour se débarrasser des PJ, voilà tout.

Trident : la station Trident est aujourd'hui un monastère dans lequel se réunissent de nombreux prêtres. Seuls quelques secteurs sont ouverts au public (secteurs A à F), les autres modules et les installations souterraines sont réservés aux habitants de la station. Les PJ seront autorisés à s'arrimer directement au module H2 ce qui leur permettra d'avoir accès à la salle de méditation dans laquelle se trouve, Noerod depuis une semaine.

Ils seront alors conduis par un ordonnateur à la salle centrale. Là, Noerod leur révélera ce qu'il sait à propos de son ancien élève. Quelques minutes plus tard, les assassins Ashnir attaqueront.

La salle de méditation : cette grande salle circulaire est recouverte d'un dôme en verre moléculaire au travers duquel on peut apercevoir des dizaines de dauphins qui semblent attirés par ce module. Dans la salle, les chants des mammifères sont retransmis par des haut-parleurs dissimulés dans le sol. Des colonnes de verre contenant des sculptures de lumière dans une eau limpide illuminent légèrement la pièce. Au centre, un homme sans âge est en pleine méditation. C'est Noerod. Dès que les PJ entreront dans la pièce, il se lèvera lentement pour venir à leur rencontre.

Les révélations de Noerod : Noerod se souvient parfaitement de Naga Khan. Sujet particulièrement brillant, il manipulait l'effet Polaris avec talent. Mais Naga était obsédé par le pouvoir. Il voulut, dans un premier temps, rejoindre le Soleil Noir mais même les extrémistes de cette organisation le rejetèrent. Noerod, persuadé que les actes de Naga pouvaient provoquer de terribles désastres, décida de le défier. Il le poursuivit aux quatre coins du monde et réussit à retrouver sa trace en République du Corail. Leur combat eut lieu à bord d'un navire de croisière. Noerod réussit à vaincre Naga en l'éjectant par un sas du bâtiment. Personne n'aurait pu survivre à un tel traitement. Cela s'est passé il y a 10 ans.

Pour le prêtre du Trident, le fait que Naga Khan soit de retour est de sinistre augure. Il considère que cet individu, avec l'expérience qu'il a dû acquérir, représente une terrible menace. Noerod est donc prêt à l'affronter de nouveau si les héros réussissent à le localiser.

Si les PJ l'ont affronté et décrivent leur combat à Noerod, ce dernier pourra leur affirmer que cet Agna Nakh ne peut en aucun cas être Naga.

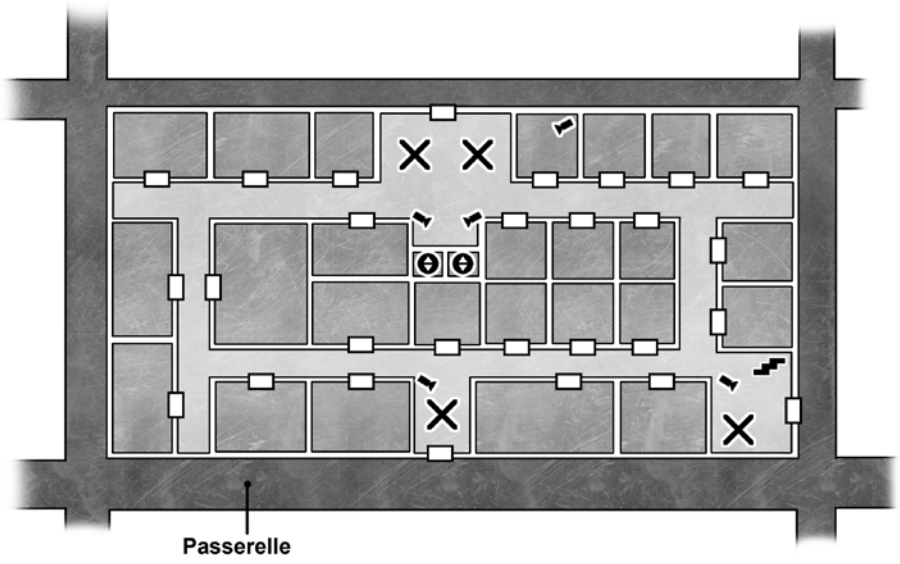
L'attaque des Ashnirs : peu de temps après le début de l'entretien des PJ avec Noerod, les assassins Ashnirs feront irruption dans la salle de méditation. Seize d'entre eux se sont infiltrés dans la station par un des modules ouverts au public. Ils ont neutralisé les deux ordonnateurs en H2 mais cela leur a coûté 6 hommes. Ce sont donc dix assassins qui feront irruption dans la pièce. Les PJ peuvent compter sur l'aide de Noerod. Les deux autres ordonnateurs dans le module H1 arriveront sur les lieux en 6 tours.

CONCLUSION 2

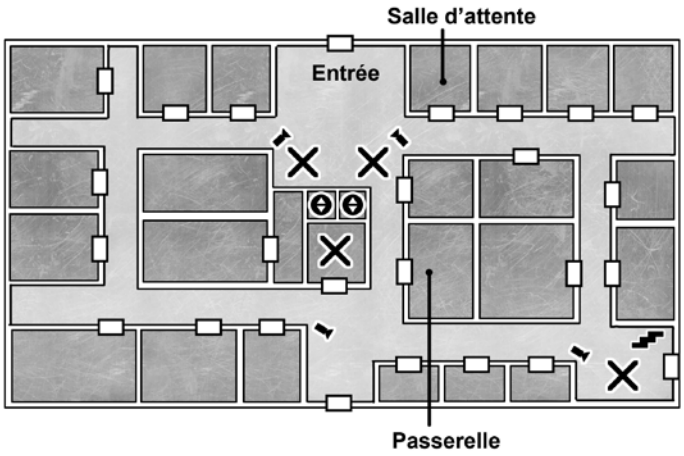
Après la visite à la station Trident, les PJ se verront confier la délicate mission de poursuivre leur enquête. Le Trident et les services du Neptune veulent découvrir ce que manigance Naga Khan, ce qu'est le Projet Bélial et qui tire réellement les ficelles. La piste à suivre est claire : l'Hégémonie. Le département Loki de Cortex y prépare un mauvais coup contre des personnages influents de la nation des Patriarches et une partie de l'intrigue semble tourner autour de cette mystérieuse base secrète de Cortex. Si les aventuriers acceptent, le Culte du Trident ne sera certainement pas ingrat.

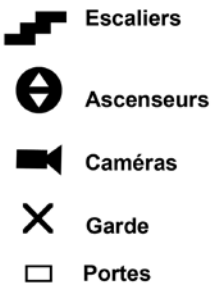
Laboratoires Cortex

Labos Cortex
(Etages 1 à 3)

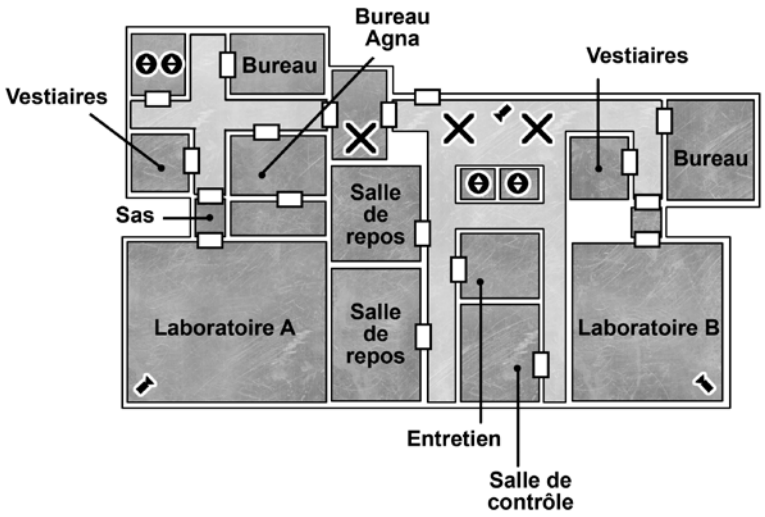


Labos Cortex
(Rez-de-chaussée)





Labos Cortex
(Sous-sol)



LA VÉRITÉ SUR IMALLI ET IRVIN ZALENDER

Imalli est un excellent agent du Neptune mais il sert une autre organisation en tant qu'agent dormant. Nul ne peut s'en douter car il n'a jamais été activé jusqu'au début du scénario. Sernéa et Melimna le voient donc comme un agent d'une fiabilité extrême… Ce qu'il a toujours été d'ailleurs.

Imalli a été activé par Irvin Zalender car ce dernier est inquiet au sujet des agissements d'Agna Nakh. En effet, Nakh semble détourner les moyens de Cortex pour mener des projets plus personnels. La mission d'Imalli est donc de comprendre ce qu'il fait et de l'arrêter. Il est pour cela intouchable puisqu'il fait la même chose pour le Neptune… Le plan de Zalender est donc parfait… Mais il reste une question. Qui est ce Zalender ?

Zalender est un personnage très mystérieux qui sera peut être développé plus tard. Sachez juste qu'il s'agit du secrétaire particulier d'un des 12 membres du Conseil d'Administration secret de Cortex et que ces derniers souhaitent vraiment savoir ce que projette de faire Nakh car il n'est pas de coutume qu'ils soient manipulés de la sorte. Il sera donc une porte d'entrée pour en découvrir davantage sur cette méga corporation des fonds marins. Si les personnages posent des questions à Imalli à son sujet, il expliquera que Zalender est au service d'une personne probablement très influente dans les fonds marins. Il lui a parfois mis à disposition du matériel de très grande qualité…

Imalli travaille donc pour quelqu'un d'autre : Cortex ! Mais il sera quasi impossible de le découvrir tant sa couverture est parfaite… A suivre…

PNJ PRINCIPAUX

NÉCA (SECRÉTAIRE DE PAUL)

Néca est une victime de Naga Kahn. Totalement sous son emprise, elle est devenue sa marionnette. Le seul espoir de la sauver et de l'arrêter avant qu'elle ne soit tuée, c'est que les agents du Trident la déconditionnent.

NÉCA								
Taille : 1,69 m				**Poids :** 55 kg				
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	8	10	10	11	10	12	07	13
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact			-1	**Réaction**			11	
Résistance aux Dom.			+0	**Chance**			4	
COMPÉTENCES								
Analyse empathique								9
Arts Martiaux [défensif]								2
Combat armé								5
Connaissance nation [Equinoxe]								12
Combat à mains nues								4
Éloquence/Persuasion								12
Entregent/Séduction								14
Premier soins								6
Science administration/gestion								16
ATTAQUE								
Arme éventuelle								
ÉQUIPEMENT								
Vêtements coûteux								
LOCALISATIONS								
Humaine								

GARDES DE CORTEX

Voir Chantak.

ASSASSINS ENGAGÉS PAR NÉCA

Des hommes de mains, typiques de ceux que l'on peut trouver sur Équinoxe. Si le MJ le souhaite, il peut glisser une larve-assassin dans l'équipement d'un de ces tueurs.

ASSASSINS ENGAGÉS PAR NÉCA								
Âge moyen : 29 nas								
Taille : 1,80 m				**Poids :** 85 kg				
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	12	13	13	11	13	11	11	09
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	**Réaction**			12
Résistance aux Dom.				-1	**Chance**			8
COMPÉTENCES								
Armes de poing (4+11)								15
Combat à mains nues (4+10)								14
Combat armé (4+6)								10
Déplacement silencieux (1-3+7)								5
Escalade (3+5)								8
Observation (3+7)								10
ATTAQUE								
Dague (1D10+2), **pistolet Mk28** (2D10+4)								
ÉQUIPEMENT								
Quelques sols, Protection en cuir, quelques sols (pas plus d'une dizaine), communicateur								
LOCALISATIONS								
Humaine								
SPÉCIAL								
Aucune (aucune)								

AGNA NAKH

Ces caractéristiques ne sont absolument pas celles du vrai Naga Khan. Elles varieront grandement au cours de la campagne. Mais sachez tout de même qu'il n'existe qu'un seul véritable Khan, tous les autres sont les produits du très mystérieux Projet Bélial. Les Agna (puisqu'ils sont plusieurs autant leur donner un nom générique) sont les fruits d'une technologie très avancée. Ce sont en fait les clones de Naga Khan mais ils ont subi certaines opérations (avec du corail notemment). Physiquement, Agna est Naga. Rien ne permet de les distinguer. Cependant, mentalement, ce sont des entités très différentes. Chaque Agna porte en permanence un masque mimétique pour éviter que quelqu'un ne reconnaisse les traits de Naga Khan.

En plus de leur empathie, ils possèdent deux pouvoirs qui peuvent s'avérer très dangereux. Ils sont capables de créer un champ de perturbation susceptible d'affecter tous les appareils électroniques dans un rayon de 10 mètres autour d'eux. Ce champ est tellement puissant que tous les appareils électroniques sont neutralisés (tant qu'ils restent dans le champ). De plus, ils peuvent libérer un champ d'énergie autour d'eux infligeant des dommages directement aux êtres vivants (on ignore les armures). Ces dommages sont de 4D10 points dans un rayon de 1 mètre autour de l'Agna, de 3D10 points dans un rayon de 2 mètres, de 2D10 points dans un rayon de 3 mètres et d'1D10 sur un rayon de 4 mètres. Ils ne peuvent effectuer cette attaque en même temps qu'ils utilisent leur pouvoir de Perturbation. De plus, ils ne peuvent générer ce champ qu'une fois tous les 10 tours. N'importe quel champ de protection neutralise cette attaque.

Si un Agna est tué, sa colonne vertébrale se transforme immédiatement en une sorte de gelée rosâtre comme celle découverte dans les restes de la malette. Cette gelée est totalement impossible à identifier. Dans les textes en annexe, cette gelée est appelée la Matière. Celle que l'on peut découvrir sur un cadavre est mélangée à une substance empêchant toute identification quand à sa nature. Les Agna ont besoin de se plonger régulièrement dans de l'eau de mer et d'en boire tout aussi régulièrement.

Au cours de cette aventure, les PJ peuvent avoir à affronter deux de ces créatures (les seules présentes sur Équinoxe).

Note : Naga Khan : bien qu'il n'apparaisse jamais dans cette aventure, Naga Khan est présent sur Équinoxe au moment des événements décrits ci-dessus. Il n'interviendra jamais sauf si les deux Agna sont tués. Et, dans ce cas, il se contentera juste de lancer des tueurs aux trousses des PJ et de son ancien maître, avant de quitter la ville. Les héros retrouveront ce puissant personnage dans les autres scénarios de la campagne.

AGNA NAKH								
Âge moyen : 55 ans								
Taille : 1,90 m					**Poids :** 75 kg			
	FOR	**CON**	**COO**	**ADA**	**PER**	**INT**	**VOL**	**PRE**
Base	14	14	13	15	12	15	13	14
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	**Réaction**			14
Résistance aux Dom.				-2	**Chance**			12
COMPÉTENCES								
Analyse empathique								15
Armes de poing								12
Chirurgie								16
Combat à mains nues								10
Connaissance des organisations [Trident]								7
Cryptographie								12
Entregent/Séduction								13
Intimidation								11
Observation								14
Premier soins								13
Science [Biologie]								14
Science [Gestion]								9
Science [Médecine]								13
ATTAQUE								
Dague neurale, pistolet léger								
ÉQUIPEMENT								
Vêtements, Communicateur, masque mimétique niveau 12								
LOCALISATIONS								
Humaine								
SPÉCIAL								
Mutations Perturbation (voir texte) , champs d'énergie (voir texte), Empathie (13)								

NOEROD (ANCIEN MAÎTRE DE NAGA)

Noerod est un prêtre qui s'est voué à la solitude après avoir échoué à ramener son élève sur le droit chemin. C'est un homme tourmenté mais qui aidera les héros du mieux qu'il pourra. Il est toujours calme et réservé.

NOEROD

Âge moyen : 65 ans (officiellement)

Taille : 1,80 m | **Poids :** 75 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	16	16	14	13	15	14	15

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-2	**Chance**	14

COMPÉTENCES

Analyse empathique	14
Chirurgie	12
Combat à mains nues	14
Combat armé	17
Connaissance Org [Trident]	18
Culture générale	16
Entregent/Séduction	14
Langue [Azuran]	10
Langue [Métalan]	10
Langue [Neo Azuran]	14
Observation	16
Premier soins	16
Science génétique	11
Science Histoire	8

ATTAQUE

Bâton de combat, dague neurale

ÉQUIPEMENT

Inhibiteur, robe de prêtre, champ anti-choc 10

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Mutation Polaris Maitrise de la Force Polaris 14, Attaque Psychique 9, Brouillage 14, Champs de force 14, Perturbation de la réalité 7

TUEURS ASHNIR

Ces assassins sont constamment sous l'effet de puissantes drogues. Ils sont insensibles aux blessures légères et seul la mort peut leur faire perdre connaissance. Ils ont horreur des armes à feu et préfèrent utiliser des armes blanches et du poison. Leurs dagues sont couvertes d'un poison violent :

TUEURS ASHNIR

Origine : Royaume de l'Indus

Âge moyen : 24 ans

Taille : 1,65 m | **Poids :** 60 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	14	15	12	9	8	14	9

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+1	**Réaction**	10
Résistance aux Dom.	-2	**Chance**	10

COMPÉTENCES

Acrobatie (4+8)	14
Art Martiaux [défensifs] (3-3+7)	13
Art Martiaux [Offensifs] (3-3+9)	13
Combat à mains nues (4+9)	14
Combat armé (4+10)	14
Discrétion/Filature (1+5)	12

ATTAQUE

Dague (poison)

ÉQUIPEMENT

Protection en cuir moléculaire (C/B/J)

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Poison (dague)
Mode de contamination : Contact
Modificateur de détection : goût +0, sentir -5
Modificateur de contagion : 0
Période d'incubation : 1D4 tours
Virulence/Evolution : 1D6 toutes les 10 minutes pendant une heure
Seuil/Effets :

- Seuil 5 : Etourdissement, vision brouillée
- Seuil 10 : Maux de ventre, vertige, perte de 3 points de CON virtuellement
- Seuil 15 : idem au seuil 10 avec trois points de plus de perdu en CON virtuellement
- Seuil 20 : idem au seuil 10. Perte encore de trois points de CON

Si la CON tombe à 0, le personnage meurt
Modificateur de diagnostic : +0
Modificateur de guérison : -5

AVENTURE 5 : MURMURES_

SYNOPSIS

Il y a plusieurs années, l'Enclave de fer, au cours d'une expérience visant à créer un organisme mi-végétal, mi-animal, lance une série de tests sur une espèce végétale incroyablement résistante dotée de capacités d'adaptation extraordinaires : l'arbre-pierre. C'est une espèce extrêmement rare, vivant sous terre mais dont les racines remontent jusqu'à la surface et servent à capter les rayons solaires, l'eau ou les autres éléments dont il a besoin. Dépourvu de feuilles, il doit son nom à la coloration et à la dureté de son écorce.

Les chercheurs de l'Enclave en localisent plusieurs en Europe et notamment un près de ce qui était autrefois la petite ville de Whitehaven dans les Monts Cumbria en Angleterre. La communauté toute proche de Sénopha ne pose aucun problème pour l'expérience. On injecte alors à l'arbre un composé basé sur des recherches de l'enclave mais aussi sur des découvertes de l'Alliance Polaire.

Ces expériences ne vont rien donner, la plupart des spécimens meurent ou ne développent aucune particularité. Le projet est abandonné malgré l'avis de son responsable, Lyrul Khan, qui poursuit ses recherches en laboratoire.

En fait, il y a un endroit où l'expérience n'a pas échoué, près de Sénopha, où l'arbre s'est mué en une créature étonnante de chair et de bois, de sève et de sang. Son tronc massif se dresse au centre de la caverne et ses branches s'étendent dans toutes les directions comme si elles soutenaient l'ensemble de la grotte. Il a développé des sortes de lianes qui sont terminées par des bulbes qui peuvent générer une douce lumière. Cette lumière est directement captée à la surface par des centaines de petits appendices semblables à des racines que la plante peut déployer. Ces appendices servent également à capter l'eau et différents rayonnements dont elle a besoin pour vivre. Plus étonnant encore, la créature a développé une sorte de conscience. Elle ressent aussi la solitude et une véritable soif de connaissances. Elle est irrésistiblement attirée par la communauté proche dont elle peut percevoir certains des spécimens lorsqu'ils se rendent en surface et qu'elle y déploie ses appendices.

Pendant des semaines entières, l'arbre va tenter de trouver un moyen d'entrer en contact. Il y parvient grâce à une sorte de vibration qu'il est capable d'émettre et qui se propage à travers la pierre. Certains habitants de la communauté commencent alors à entendre la nuit d'étranges murmures dans les installations souterraines de Sénopha. D'autres font des cauchemars, d'autres encore entendent l'appel de l'arbre.

Sénopha est une petite communauté qui a toujours eu beaucoup de mal à survivre. Tellement de mal, en fait, que certains de ses membres n'ont pas hésité à jouer les naufrageurs pendant quelques années jusqu'à ce qu'ils s'en prennent à un certain Yvan, un ancien pirate particulièrement riche. Ce dernier fait échouer lamentablement leur tentative et décide de les prendre en main. Il y a un peu plus de cinq ans, il prend la tête de la communauté et lance toute une série de travaux pour l'agrandir et exploiter les nombreuses ressources de la région. Grâce au matériel et à l'argent qu'il apporte, Sénopha devient une communauté prospère. C'est à cette époque qu'Yvan apprend qu'il est mourant. Terrifié à l'idée de mourir, il se jette à corps perdu dans le travail. C'est alors qu'il entend les premiers murmures, l'arbre perçoit son trouble et lui fait comprendre qu'il peut l'aider. Le dialogue n'est pas fait de mots mais de sensations et d'images qui vont immédiatement fasciner Yvan. Au début, il va se croire fou mais il n'est pas le seul à avoir été contacté. Plusieurs membres de sa communauté ont été sensibles à l'appel. Guidés par l'arbre, ils découvrent en surface quelques ruines fossilisées de l'ancien temps mais surtout l'accès à un bunker souterrain utilisé par l'Enclave de fer pour effectuer ses expériences. Le bunker les mène droit à la caverne. Là, la chose leur fait comprendre qu'elle répondra à tous leurs

besoins s'ils la protègent et lui apportent ce qu'elle demande. Voyant en cette créature une sorte de miracle de la nature, un être presque divin, ils acceptent immédiatement. La créature exige des victimes humaines qu'elle puisse absorber et qui connaîtront une certaine immortalité en vivant à jamais en elle.

Tous les individus contactés créent alors une sorte d'organisation, un culte voué à la garde du secret de l'arbre et à lui fournir des victimes. Les premières seront ceux et celles se posant un peu trop de questions sur l'origine des murmures et de certains bienfaits de l'arbre. Accidents dans les mines, états catatoniques maquillés en morts soudaines, départs inexpliqués, quelques membres de Sénopha disparaissent et sont livrés à l'arbre qui en assimile la conscience. Les murmures se font rares et la communauté retrouve une vie tranquille.

L'organisation finit par trouver des explications plausibles pour dissimuler la vérité mais rapidement, le problème de l'approvisionnement en victimes se pose. Jusqu'à présent l'arbre n'en a réclamé que quelques-unes par an mais il semble de plus en plus affamé. Alors où les trouver ?

De plus, l'objectif n'est surtout pas de dépeupler la communauté mais de la convertir toute entière au culte de l'arbre. Un jour, un petit navire de commerce se rend dans la station. Les anciens naufrageurs de la communauté reprennent alors du service. Le pilote sert à alimenter la plante et son navire finit dans une fosse sous-marine non loin de là. L'organisation va forcer des navires de passage à accoster sur Sénopha après des pannes provoquées. Quelques disparitions supplémentaires de navires chaque année ne vont certainement pas attirer l'attention.

Seulement voilà, récemment, ils s'en prennent à la mauvaise personne, un agent du Neptune se faisant passer pour un marchand.

Parallèlement, Lyrul Khan, implanté à Cortex sous le nom de Terrel Lenford, entend parler d'un singulier rapport du Culte du Trident sur les soi-disant bienfaits d'une source souterraine dans la communauté de Sénopha. Les habitants de cette station seraient en parfaite santé et bénéficieraient d'un taux de fécondité supérieur à la moyenne. Il subodore un rapport avec l'arbre mais veut en avoir le cœur net. Le Neptune ayant décidé d'envoyer une équipe sur Sénopha pour enquêter sur la disparition d'un de leurs agents, il se porte volontaire pour aller étudier cette mystérieuse source. Il ne peut en aucun cas faire appel à l'Enclave tant qu'il n'a pas une preuve formelle de ce qu'il avance et, si c'est bien ce qu'il pense, il doit s'assurer que le Culte du Trident ne découvre rien.

LA MISSION

Les aventuriers sont contactés par le Culte pour enquêter sur la disparition d'un de leurs agents, un dénommé Cyrill Lem, disparu corps et biens avec son navire alors qu'il se rendait dans la communauté de Merrox. Il avait signalé son intention de faire un détour par les abords de la région de l'ancienne île de Man à cause d'un rapport signalant la présence d'un grand monstre. Des équipes ont été envoyées dans les communautés de la région et les PJ sont chargés de se rendre sur Sénopha. Cyrill a disparu il y a un mois. Ils devront, de plus, escorter un scientifique de Cortex afin qu'il puisse étudier un phénomène local. L'organisation fait appel à des indépendants car ses services sont surchargés. De plus, si les aventuriers ont déjà travaillé avec succès pour le Culte, rien ne s'oppose à ce qu'ils soient de nouveau engagés. Le salaire n'est pas mirobolant, 10 000 sols par personne pour quelques jours de travail, le triple s'ils découvrent ce qui est arrivé à leur agent. Mais en échange, le Culte pourrait confier au groupe une autre mission nettement mieux rémunérée une fois celle-ci accomplie. Sénopha étant une station indépendante et la mission parfaitement officieuse, ils devront se faire passer pour des marchands, des candidats pour venir travailler sur Sénopha ou même des représentants de sociétés intéressés par les productions de la communauté (au PJ de préparer leur mission et, le cas échéant, le Culte leur fournira le matériel et les documents dont ils pourraient avoir besoin). Le matériel doit donc être léger. Inutile d'espérer débarquer en armure de combat. Les armes et protections doivent se limiter au strict minimum. Un petit navire (sans sas) leur sera prêté pour l'occasion.

COLLECTE D'INFORMATIONS

Si les aventuriers se renseignent sur Sénopha avant de partir, voici les informations qu'ils peuvent glaner.

Au sud-est d'Équinoxe, près des côtes de ce qui reste de l'Angleterre, se trouve Sénopha, une petite communauté paisible qui n'a jamais fait parler d'elle. On y vit principalement de la pêche, de l'hydroculture, de l'exploitation de quelques mines peu profondes de modules **polymétalliques d'aluminium et de magnésium.** (et une mine d'argent en surface) ainsi que d'une source d'eau douce. La station est située à 150 mètres de profondeur mais la région est assez calme et cela n'a jamais posé de problème jusqu'alors. Elle est constituée d'une installation sous-marine et d'un secteur souterrain. La population est estimée à environ 800 personnes.

Auprès de services administratifs du culte : les services administratifs du culte peuvent fournir des informations d'ordre général aux aventuriers. Ils peuvent ainsi apprendre que Sénopha exploite des mines sous-marines, souterraines et en surface ainsi que des sources d'eau douce. Récemment, la communauté s'est lancée dans un ambitieux programme de recherche dans le domaine des cultures qu'elles soient sous-marines ou souterraines. Elle vient même d'acheter un nouveau module. De plus, depuis qu'elle est dirigée par un certain Yvan, elle a considérablement développé son infrastructure et augmenté de manière significative sa population. Elle encourage d'ailleurs ceux et celles qui le veulent à venir s'installer. Quant aux naissances, elles ont augmenté ces dernières années. Si les PJ se renseignent sur les disparitions de navires, on leur dira qu'il est très difficile de définir précisément si une région compte plus de disparitions qu'une autre, la plupart des navires n'indiquant pas leur plan de route. La seule chose certaine, c'est que des disparitions ont été signalées dans le secteur mais pas plus qu'ailleurs. De plus, certaines rumeurs évoquent la présence d'un dragon marin qui pourrait en être responsable.

Auprès d'habitants de Merrox : Merrox commerce avec Sénopha et les membres du culte de l'arbre font bien attention à ce qu'il n'arrive rien à leurs voisins. On pourra donc apprendre que les échanges se passent sans le moindre incident et qu'ils concernent principalement de l'eau douce, des minerais et des denrées alimentaires. Cependant, les PJ peuvent découvrir en faisant boire un peu un des marchands de cette communauté que certains qui ont eu accès au complexe souterrain n'aiment pas trop y demeurer. Certains habitants leur paraissent bizarres. Et puis leurs machineries font parfois un bruit gênant la nuit, une sorte de ronronnement assez désagréable… certains esprits sensibles parlent même de murmures, mais bon, avec un peu d'alcool, on s'y fait.

Auprès de la confrérie de l'étoile (si les PJ ont joué le scénario Le Chantak) : la confrérie a entendu parler de Sénopha pour son eau que l'on dit particulièrement pure mais aussi pour une affaire remontant à quelques mois. Un des membres de la confrérie avait passé un accord avec un des habitants de la communauté qui voulait quitter la station sans que personne ne le sache. C'était un certain Sylas Trent. Quand il est passé le récupérer, il n'était plus là. On lui a dit qu'il avait quitté la communauté et qu'il avait embarqué sur un navire marchand de passage. L'homme de la confrérie a également confié qu'il n'aimait pas se rendre sur Sénopha. Il y a une mauvaise ambiance et on a l'impression d'y être toujours observé.

Les membres de la confrérie connaissent également le nouveau chef de cette communauté. Yvan est l'ancien fondateur d'un petit groupe pirate aujourd'hui disparu : les écumeurs. On raconte que c'était un individu obsédé par la mort et qui cherchait des artefacts azuréens susceptibles de prolonger son existence. Il semble avoir fait main basse sur un important trésor. Juste après, il s'est installé sur Sénopha dont il est rapidement devenu le chef. En se rendant dans les bars fréquentés par des pirates, il sera possible de discuter avec quelques vieux loups de mer qui l'ont connu. Ces derniers le décrivent comme un homme assez sympathique qui, en tant que pirate, était plutôt du genre à explorer des ruines plutôt que d'attaquer des navires. Ils peuvent aussi confirmer que cet individu n'avait peur que d'une chose : mourir.

Auprès des contrebandiers : dans le milieu des contrebandiers, Sénopha est peu connue. On y fait, comme partout, un peu de contrebande mais pas énormément. Cependant, il est arrivé une drôle d'histoire à un contrebandier alors qu'il se rendait dans le coin pour traiter une affaire en toute discrétion. Il avait donné rendez-vous à un petit navire à l'ouest de Sénopha. Arrivé sur le lieu de la rencontre, il a soudain entendu un bruit épouvantable sur la carlingue de son petit navire de transport puis il s'est retrouvé coincé sur le fond marin dans un véritable cercueil de métal. Il a alors entendu des bruits bizarres comme si quelque chose se déplaçait sur sa coque. Finalement, les bruits ont cessé et ce sont les personnes avec qui il avait rendez-vous qui l'ont tiré de ce mauvais pas. Son propulseur était complètement mort…. Ses clients lui ont affirmé n'avoir eu aucun contact sonar dans le coin à part le sien. Qu'est-ce qui a pu pulvériser son propulseur ? Il n'en a aucune idée. Pas plus qu'il ne sait ce qui se baladait sur sa coque….

Auprès des Marchands de chair : « Des marchandises en parfait état ! On aimerait bien mettre la main sur un ou deux spécimens, on les dit vigoureux, en très bonne santé et très productifs. C'est assez rare de nos jours… »

APPROCHE DE SÉNOPHA

Sénopha se trouve dans une région relativement calme et assez plate où les eaux ne dépassent pas une profondeur de quelques centaines de mètres. Sur une vingtaine de milles nautiques aux environs de la base, la profondeur n'excède pas 200 mètres. Les ruines de Whitehaven situées au nord-ouest gisent elles aussi à -200 mètres. Les eaux sont profondes de quelques dizaines de mètres supplémentaires au-delà de Whitehaven. Sénopha est construite sur un petit plateau rocheux à -150 mètres au pied de la formation rocheuse formée par le pic Dent qui culmine aujourd'hui à 152 mètres.

Il y a plusieurs failles dans la région mais celles-ci n'excèdent pas 800 ou 1 000 mètres de profondeur. A plusieurs milles nautiques à l'ouest, ce qui reste de l'île de Man forme une région chaotique de plus de 600 km², au relief varié constitué de fosses et de pics sous-marins où il est extrêmement facile de se dissimuler. C'est d'ailleurs à partir de cette zone qu'opèrent les naufrageurs de la communauté.

La flore et la faune sont assez abondantes dans ce secteur. On compte très peu de créatures dangereuses, presque aucun phénomène lié au Flux et les courants sont assez cléments.

A l'arrivée des aventuriers, ils pourront noter le départ d'un gros navire de transport qui vient de livrer un nouveau module à la station. Ce dernier n'est pas encore relié au reste du complexe.

La mine sous-marine du gouffre : les habitants de Sénopha exploitent une mine sous-marine située dans une faille qui descend à -900 mètres de profondeur. Aux abords de la faille se trouve un module de secours pressurisé avec un sas pour Exo-4, un hangar de stockage inondé et une plateforme élévatrice permettant aux équipes de descendre au fond de la faille. La communauté dispose de deux armures de forage Vulcain entreposées dans le complexe souterrain.

Exploitations sous-marines : Au nord de Sénopha s'étendent plusieurs exploitations agricoles sous-marines encadrées de rampes de projecteurs.

Les ballons d'eau : au sud-ouest de la communauté, plusieurs ballons collectent de l'eau douce qui s'échappe du sous-sol océanique.

Poste torpilles : la communauté dispose de deux plateformes de défense équipées chacune de 12 torpilles taille 3. Les postes sont reliés par câble souterrain au module central 1A.

Le secteur de l'île de Man : en venant d'Equinoxe pour se rendre à Sénopha, on passe à proximité du secteur de l'Ile de Man, qui est une zone très chaotique ayant mauvaise réputation. Beaucoup racontent que dans ce dédale de pics sous-marins se terrent des créatures dangereuses. En vérité, à part quelques pieuvres la région est assez désertique. Mais, lorsque les fidèles de l'arbre manquent de victimes, c'est leur base d'opération quand ils décident de provoquer une panne sur un petit navire de transport. Ils disposent pour cela de deux armures de plongée et d'un petit navire. Les trois engins sont

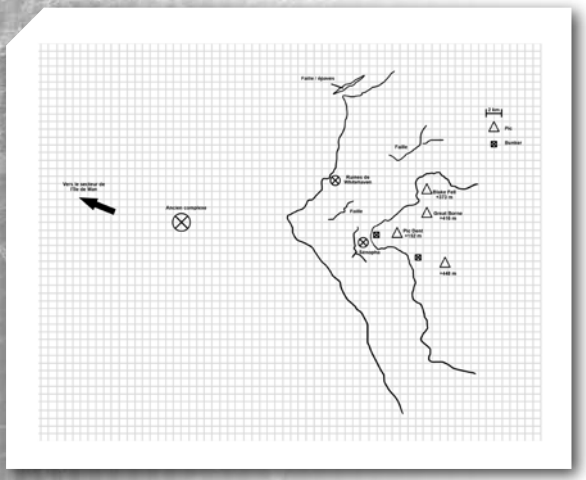
équipés de dispositifs rendant leur détection très difficile. Généralement, ils s'attaquent au système de propulsion. Une fois le navire immobilisé, une équipe de « secours » est envoyée sur les lieux pour remorquer le navire jusqu'à un hangar entièrement sous le contrôle de la confrérie. Une fois au sein de la communauté, les serviteurs de l'arbre s'emparent du ou des passagers, le chef de l'atelier récupère tout ce qu'il peut sur le navire puis il s'en débarrasse dans une fosse. À noter que ce genre d'opération est suffisamment rare pour ne pas attirer l'attention et qu'à chaque fois, les criminels s'arrangent pour que ce soit un de leurs hommes qui soit au poste de détection de Sénopha.

Les failles : plusieurs failles se sont ouvertes dans la région pendant les Grands cataclysmes. La plupart n'ont aucun intérêt et servent généralement de tanière à quelques créatures comme des pieuvres ou des murènes.

Le cimetière de navires : c'est dans la faille la plus au nord, profonde de 1 300 mètres, que les naufrageurs se débarrassent des navires après les avoir pillés. Il y en a une quinzaine qui servent d'abris à une faune variée, dont une pieuvre tigre qui hante la région.

Les ruines de Whitehaven : au nord-ouest de Sénopha, on trouve les ruines fossilisées de Whitehaven. Le secteur est évité par la population de Sénopha car il semblerait qu'un Dragon marin y rôde. Si des aventuriers s'y risquent, ils peuvent découvrir une ville encore assez bien conservée et plusieurs reliques de l'ancien temps mais il est très probable qu'ils doivent affronter le dragon. Ce dernier ne quitte jamais la zone où la faune est tellement abondante qu'il a largement de quoi se nourrir.

L'ancien complexe : la région compte une curiosité, les ruines d'un complexe remontant à l'époque précédant les cataclysmes. Il ne reste plus grand-chose des installations qui ont été pillées de tout ce qui pouvait être intéressant. Elles abritent aujourd'hui une faune variée. D'après les études qui ont été faites sur des sites similaires, ce type de complexe était le plus souvent installé dans des secteurs riches en méthane. Les machineries servaient principalement à le capter pour le stocker afin d'éviter qu'il ne soit relâché dans l'atmosphère à cause du réchauffement global.



SÉNOPHA

1/ COMPLEXE SOUS-MARIN

le complexe sous-marin de Sénopha est généralement la seule chose que connaissent les visiteurs. C'est un ensemble de cylindres abritant une grande partie de la population active ainsi que la plupart des ateliers de la communauté. On y compte trois modules verticaux au centre de l'installation et plusieurs modules horizontaux tout autour. Chaque module vertical est équipé de deux sas sur lesquels peuvent s'arrimer des navires. Deux de ces sas sont occupés par des navires marchands de passage (un Glostar type III-10 et un Triam), deux autres par des navires de la communauté, un LC de Mk I et un Glostar Type I 5. D'autres appareils de Sénopha sont entreposés dans les hangars du premier complexe souterrain.

Description : la station sous-marine est constituée de trois types de cylindres différents, des modules d'habitation, des modules de travail et des modules centraux. Ils sont à peu près tous en bon état.

Les modules d'habitation comptent tous 10 cabines par pont (soit 30 cabines). Chacune de ces cabines fait environ 12m² et peut accueillir jusqu'à trois personnes. Sur chaque pont une cabine est occupée par les machineries et le générateur de secours du module. Les ponts sont reliés entre eux par un escalier en colimaçon grillagé. Actuellement, on compte 380 personnes dans l'ensemble de la station sous-marine mais elles sont rarement toutes présentes au même moment. Chaque module peut compter une ou deux écoutilles au pont 1 permettant l'accès aux autres modules.

Les modules de travail ont deux ponts et comptent 3 ateliers et une salle des machines par pont. Les ponts sont reliés entre eux par un escalier en colimaçon grillagé. Chaque module compte sur le pont 1 un sas externe, un atelier où sont généralement stockées deux à quatre armures de type Série A (que se partagent les membres de la communauté) et une écoutille permettant l'accès aux autres modules.

Les modules centraux ont quatre ponts. Ils sont reliés entre eux par une longue échelle qui va du sas du plafond jusqu'en bas. Le plus bas dispose de quatre écoutilles permettant l'accès aux autres modules. C'est aussi ici que l'on trouve les machineries et le générateur qui sont installés dans quatre salles et sous le sol. Le pont 2 renferme tous les dispositifs de survie, le contrôle de pression, d'oxygène, etc. Le pont 3 est la salle informatique gérant la partie de la station que supervise le module et le pont 4 est la salle de communication, de détection et de commandement du module. On trouve aussi sur le pont quatre, deux écoutilles pour les navires ayant accosté.

DESCRIPTION DES MODULES

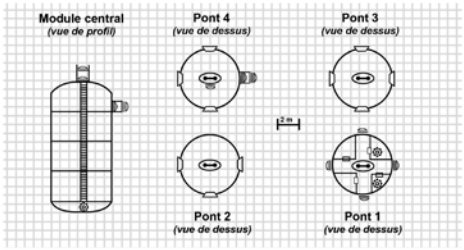
2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 2F, 2G : modules d'habitation.

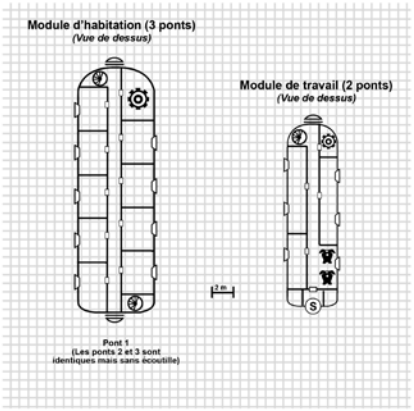
3A

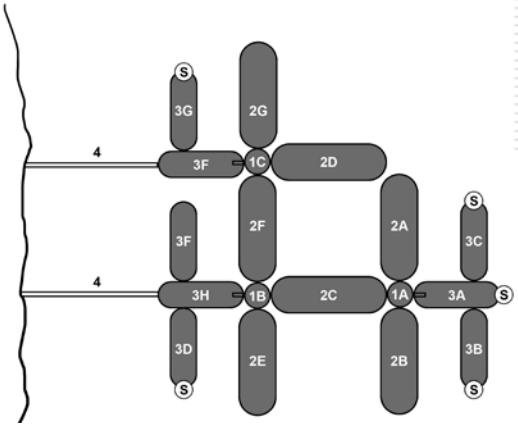
Ce module de travail regroupe tous les ateliers consacrés aux cultures qu'elles soient sous-marines, terrestres ou souterraines.

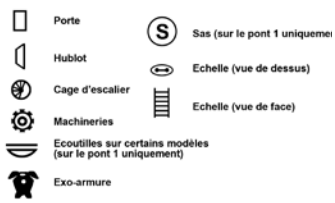
Personnage clef, éléments intéressants : le module est dirigé par Lyasie Nelark, une botaniste de 45 ans passionnée par son travail. Elle l'est tellement qu'elle ne quitte presque jamais son laboratoire ou la caverne où se déroulent les expériences sur la flore souterraine (point 27 du premier complexe souterrain). Elle vit ici depuis quatre ans et n'a jamais remarqué quoi que ce soit. Si on lui prouve l'existence de l'arbre, elle fera partie de ceux qui voudront le protéger à n'importe quel prix (voir réaction des habitants de Sénopha), quitte à se débarrasser des témoins gênants. Sans preuve, cependant, elle affirmera qu'une telle créature ne peut exister. Elle est sur la liste d'Yvan pour rejoindre sa confrérie.

Complexe sous-marin de Sénopha









3B

Ce module de travail regroupe les principaux ateliers mécaniques de la communauté. On peut y trouver tout un tas de matériel pour réparer petits navires et armures.

Personnage clef, éléments intéressants : il n'y a pas vraiment de responsable pour ce module mais un des mécaniciens est particulièrement doué pour réparer les petits appareils. Lyson Verass est un jeune homme de 26 ans qui a des doigts en or mais il est un peu renfermé. Si les PJ sympathisent avec lui, il pourra les aider à réparer tous leurs petits appareils à 10% du coût normal. Bien qu'il soit né sur Sénopha, il n'en sait pas grand-chose. C'est un solitaire qui passe son temps dans les ateliers. Il est ami avec le responsable du Dock 2 mais il n'a jamais apprécié ceux qui travaillent dans le dock 1. Il a toujours trouvé louche les équipements qu'ils réussissaient à se procurer. De plus, il y a deux ans, il avait passé un accord avec un technicien de passage pour qu'il l'emmène avec lui afin de quitter la communauté. Or ce technicien a disparu peu de temps après. On lui a dit qu'il était parti mais il ne l'a jamais cru…. Ce personnage sera un bon allié pour les PJ s'ils lui disent ce qui se trame ici. Il n'a jamais entendu le moindre murmure ou bruit étrange dans la station mais il quitte rarement le complexe sous-marin car il dort mal dans les zones souterraines.

3C

Ce module de travail est entièrement consacré au traitement des eaux usées et à l'entretien des appareils de désalinisation. L'eau consommée sur la station y est régulièrement testée, à l'exception de la source souterraine située dans le second complexe souterrain.

Personnage clef, éléments intéressants : le responsable de ce module est un vieil ingénieur de 84 ans, Olon Darl. Il a toujours vécu sur Sénopha et en sait beaucoup sur ce qui s'y trame mais il préfère fermer les yeux. Il refuse de s'en mêler et si on lui demande de prendre partie, il refusera. En fait, il sait qu'Yvan enlève des gens mais il pense que c'est pour les vendre à des marchands de chair. Il sait aussi que l'eau du lac de la caverne contient des éléments anormaux qu'il n'a jamais vus ailleurs mais il ne peut que constater leurs bienfaits sur le reste de la communauté. Pressé sur la question, il peut dévoiler que cela ressemble à des sortes de bactéries purifiant les organes mais que pour les analyser convenablement, il faudrait un matériel dont il ne dispose pas. Il renverra les curieux vers Yvana Soler du module 3G.

3D

ce module de travail regroupe tous les ateliers consacrés aux études sur les minerais.

Personnage clef, éléments intéressants : le responsable est un dénommé Jarl Tendrick, c'est un ancien mineur de cinquante ans qui n'est arrivé sur Sénopha que depuis 5 ans. Il s'y sent chez lui et si on lui parle d'une éventuelle conspiration, il n'en croira pas un mot. Cependant, il doit bien admettre qu'il n'a jamais compris pourquoi la mine de la caverne a été fermée. Il y avait des filons intéressants et aucun risque d'effondrement. De plus cette histoire de contamination lui paraît hautement improbable. Le plus étonnant est qu'il sait que certains membres de la communauté ont continué à y travailler après la fermeture.

3E

ce module de travail regroupe les ateliers d'étude de la faune sous-marine et terrestre. On y compte quelques bassins où sont élevées des loutres-léopards mais surtout des petites anguilles qui abondent dans la région.

Personnage clef, éléments intéressants : les individus qui travaillent ici passent une bonne partie de leur temps en plongée pour étudier de nouveaux spécimens. Ils vivent tous dans le complexe sous-marin et n'ont rien noté d'étrange. Si on leur parle du dragon marin accusé par certains de s'attaquer à des navires, cela les laissera dubitatifs. Le dragon est très sédentaire et, à leur connaissance, il n'y a aucune raison pour qu'il quitte les ruines de Whitehaven où abonde le gibier.

3F

ce module de travail regroupe une des deux cantines du complexe sous-marin, une grande salle de repos et un sas donnant sur le tunnel qui mène au premier complexe souterrain. Contrairement aux autres modules de ce type, chaque pont est un vaste espace décloisonné.

Personnage clef, éléments intéressants : la cantine est entièrement gratuite mais on y sert des plats de qualité assez médiocre malgré la bonne volonté du chef cuisinier, un gros bonhomme hilare du nom d'Osric. Ce dernier est natif de Sénopha et il sait que, avant l'arrivée d'Yvan, la communauté allait tellement mal que certains avaient recours à des méthodes pas très honnêtes pour survivre. Mais les temps étaient durs à cette époque et aujourd'hui tout va bien grâce à Yvan.

3G

ce module de travail contient les ateliers consacrés à la recherche chimique, bactériologique et médicinale. Contrairement aux autres, on y accède par un sas de décontamination nécessitant un badge spécial. Chaque atelier dispose aussi de son propre sas de décontamination et peut être totalement isolé en cas de besoin. Cependant, aucune recherche dangereuse n'est actuellement en cours.

Personnage clef, éléments intéressants : la responsable de ce département est une certaine Yvana Soler. Elle fait partie de la conspiration. C'est elle qui gère l'étude de l'eau douce de la caverne, dont elle cache volontairement la composition exacte. C'est également elle qui a évoqué cette histoire d'agent pathogène pour fermer la mine de la caverne. Si on l'interroge à ce sujet, elle affirme que plusieurs mineurs sont tombés malades après avoir percé une poche contenant un gaz toxique. On a alors isolé la section concernée et décidé de fermer la mine en attendant d'en savoir plus. Elle affirme s'y rendre régulièrement pour isoler le problème et y remédier. Quant à l'eau, elle explique ses bienfaits par une concentration de minéraux rares altérés par les conditions de la surface mais qui n'ont que des effets bénéfiques sur l'organisme humain.

3H

voir 3F.

1A

Ce module vertical gère les modules 3A, 3B, 3C, 2A, 2B et 2C.

Personnage clef, éléments intéressants : ce module est sous la responsabilité de Cort Vergen, un grand gaillard de 1m90 qui fait partie de la conspiration. Il est originaire de la communauté qui, pour lui, est un exemple de prospérité. Il a supervisé la « mission de sauvetage » du navire marchand de l'agent disparu (comme toutes les victimes de la confrérie) mais si on l'interroge sur le sujet, il affirmera que ce navire est reparti dès le lendemain.

1B

Ce module vertical gère les modules 3D, 3E, 3H, 2E et 2F.

Personnage clef, éléments intéressants : le responsable de ce module, Len Serrtis, aurait dû diriger Sénopha. Il déteste Yvan qui lui a volé sa place et il le soupçonne de trafiquer avec des gens peu recommandables. Il est né sur Sénopha et sait que certains de ses membres, quand les temps étaient durs, se sont livrés à de sinistres activités, notamment les techniciens du dock 1. Mais il pense que même si la fortune d'Yvan a permis d'arranger beaucoup de choses, cet individu dissimule un lourd secret. Toujours accompagné de deux gardes du corps, d'anciens pirates, il l'accuse d'avoir acheté les gens de la communauté et de régner en véritable despote. Il affirme également que peu de temps après son arrivée, certaines personnes qui s'opposaient à lui ont comme par hasard été victimes d'accidents ou sont mortes dans d'étranges circonstances.

Si on lui parle du dénommé Cyril Lem (l'agent du Neptune), il avoue ne pas se rappeler un tel individu mais il n'accueille pas tous les visiteurs. Par contre, il peut vérifier s'il a été inscrit sur les registres de visites des autres modules centraux. Son enquête ne donnera rien mais il pourra néanmoins signaler qu'il y a environ

un mois le remorqueur du dock 1 est sorti en mer pour porter secours à un petit navire marchand. D'après les registres, le navire est reparti dès le lendemain. Porter secours à un bâtiment en détresse n'est pas exceptionnel même si c'est assez rare. L'opération a été pilotée par le module central 1A.

Quant aux murmures, il les entend parfois dans le complexe souterrain. Il en ignore la cause et si, selon la version officielle, ils sont vraiment provoqués par le dispositif de recyclage de l'air. Ce qui est certain, c'est que ce problème a débuté quand la communauté a commencé à exploiter la mine en surface peu après la « prise de pouvoir » d'Yvan. Il pense que quoi que cela puisse être, ça provoque chez lui de terribles cauchemars quand il dort dans le complexe souterrain. Yvan voudrait bien se débarrasser de Len mais ce dernier a encore trop de partisans pour qu'il puisse prendre un tel risque. Il peut s'avérer un allié très utile pour les PJ. Inutile de dire que si les PJ lui parlent d'une éventuelle conspiration, il fera tout pour faciliter leur enquête.

1C

Ce module vertical gère les modules 2D, 2G, 3F et 3G.

Personnage clef, éléments intéressants : Annia Telenis est la responsable de ce module. Elle est originaire d'Équinoxe et ne vit ici que depuis un an. C'est une brillante technicienne aimable et dynamique mais c'est aussi un agent de Cortex dont la mission est de découvrir l'origine de l'augmentation de la natalité sur la communauté. Elle n'a pas fait beaucoup de progrès mais peut s'allier aux PJ si nécessaire. En plus d'être formée en biologie, elle manie particulièrement bien le couteau.

2/ PREMIER COMPLEXE SOUTERRAIN

Le premier complexe souterrain accueille un peu moins d'un tiers de la population, les services médicaux, un secteur d'agriculture souterraine, un centre administratif, etc. Les visiteurs y ont accès librement.

Description : le premier complexe souterrain a été entièrement creusé dans une roche dure avant d'être aménagé avec des panneaux modulables. L'éclairage est dispensé par des rampes de néon mais on a commencé à installer des luminaires solaires (pour l'instant dans la zone du marché). Le cycle du jour et de la nuit est en vigueur ici et les éclairages baissent automatiquement en fonction de l'heure de la journée. La nuit, les établissements sont fermés et la plupart des coursives sont désertes. Seuls les postes de sécurité fonctionnent normalement. On y accède par deux tunnels sous-marins qui sont terminés par un sas dont les deux portes sont généralement ouvertes.

1 : c'est le poste central d'administration. C'est ici que sont enregistrées toutes les arrivées et tous les départs, toutes les transactions, etc. C'est aussi ici que l'on doit se rendre pour une demande d'accès à une zone sensible. Toutes les données concernant les habitants de Sénopha sont aussi stockées dans ce poste.

Personnage clef, éléments intéressants : géré par la redoutée Madame Strauss (âgée de 57 ans et née sur Sénopha) et ses six employés dévoués, le poste central d'administration est redouté par tous les habitants de la communauté même par Yvan. Madame Strauss aime que les choses soient faites dans les règles et que le moindre formulaire soit rempli correctement. Elle a l'œil à tout et semble savoir tout ce qui se passe dans cette station. Cela ne va pas sans poser de problème à la confrérie qui a du mal à agir discrètement quand le « cerbère » est de service. D'autant que ce cerbère semble avoir des soupçons sur certains agissements au dock 1. Elle y fourre de plus en plus souvent son nez. Elle est persuadée qu'on s'y livre à un trafic de marchandises illicites. Tout du moins c'est ce qu'elle espère car elle redoute que certains aient recommencé à casuer le naufrage de navires. Aussi, elle cherche une preuve pour pouvoir éventuellement dénoncer les criminels à Yvan qu'elle ne peut croire complice de tels forfaits.

Si on lui parle de Cyril Lem, elle se souviendra parfaitement bien de lui. Il a été sauvé en mer par le remorqueur du Dock 1. Invité par le chef de la communauté dans la caverne, il a quitté la station dès le lendemain même si elle n'a pas assisté personnellement à son départ.

En ce qui concerne les murmures, elle les entend parfois le soir mais les techniciens lui ont assuré que cela provenait du système de recyclage de l'air.

2 à 5 : ces quatre structures sont entièrement réservées aux enfants de la communauté. Ce sont à la fois des garderies, des écoles et des salles de sport. Ici, on les teste dans tous les domaines et on les prend en charge jusqu'à l'âge de 12 ans. Sénopha reconnaît la notion de structure familiale même si elle n'est pas toujours choisie par tous les parents. Aussi, certains enfants regagnent régulièrement leurs foyers tandis que d'autres restent entièrement à la charge de la communauté. Il y a toujours un garde armé avec les groupes d'enfants.

Personnage clef, éléments intéressants : Il y a très peu d'enfants âgés de plus de cinq ans. L'écrasante majorité (une bonne trentaine sur une cinquantaine d'enfants) est constituée d'enfants ne dépassant pas cet âge.

Plus l'arbre absorbe de victimes plus les enfants deviennent sensibles à ses vibrations. Ils en perçoivent inconsciemment les murmures et subissent lentement son influence. Et cela commence à poser un sérieux problème. En effet, presque tous ont un comportement qui est jugé anormal. Trop sages, trop attentifs, trop rêveurs, il leur arrive de paraître totalement absents. Leurs dessins sont sombres et torturés et, bien souvent, on y discerne de sinistres visages. Parfois, ils regardent les adultes avec un air étrange. Même s'ils ne sont pas toujours comme ça, cela arrive de plus en plus fréquemment et la responsable du centre médical envisage sérieusement de faire appel à des spécialistes sur Équinoxe. En attendant, Yvan, également inquiet de cette situation (en connaissance de cause), a commandé un nouveau module sous-marin pour y transférer les enfants en espérant que cela suffise à calmer la situation.

En fait l'arbre s'empare lentement des plus jeunes. Par moment, il peut percevoir ce qu'ils voient et entendent. Il peut aussi littéralement les posséder afin qu'ils agissent pour le défendre. Bien entendu, quelle que soit la situation personne n'admettra qu'on puisse blesser un enfant.

Les enfants peuvent être utilisés pas le MJ pour rendre l'ambiance terriblement malsaine quand ils seront dans le complexe souterrain. Il est à noter que ceux qui rejoignent leur famille dans les modules sous-marins semblent parfaitement normaux une fois à l'abri de l'influence de l'arbre.

6 et 7 : c'est ici que dorment et mangent les enfants. Le soir, ceux qui ont une famille rentrent chez leurs parents. Il y a toujours un garde armé présent quand les enfants sont là.

8 : c'est ici que sont installés les services « privés » aux personnes. L'établissement compte six « hôtesses ». Aucune n'est originaire de la communauté mais elles sont généralement louées par une des sociétés de prostitution présente sur Équinoxe (Staal dans le cas présent).

Personnage clef, éléments intéressants : l'une des jeunes femmes, Syllia, a recueilli quelques confessions intéressantes. Elle semble en effet beaucoup plaire à l'un des hommes d'Yvan, **Lutan**, qui aimerait qu'elle soit admise en tant que membre de la communauté. Il lui a confié qu'ils avaient fait une grande découverte à la surface, au sud de la mine, une découverte qui pourrait changer le monde. De plus, il lui a promis que le moment venu elle pourrait se joindre à leur groupe. Elle ne partage pas du tout ses sentiments et elle a plutôt hâte d'être rappelée sur Équinoxe.

Quant aux murmures, trois des filles les entendent parfois la nuit. L'une d'elles, Enna, y est particulièrement sensible. Elle a souvent l'impression que quelque chose lui susurre de douces paroles à l'oreille. Et quand elle les entend avant de s'endormir, elle fait souvent des rêves où elle se trouve à la surface dans une singulière forêt. Dans ce rêve, elle est incapable de bouger et elle n'entend que le murmure des feuilles agitées par le vent. Finalement, elle se rend compte qu'elle est un des arbres.

9 : douches et sanitaires publics.

10 : le poste de sécurité abrite une prison, une armurerie et une vingtaine de gardes. La moitié de ces gardes sont affectés à la surveillance des plus jeunes tandis que six d'entre eux sont en poste dans les modules centraux. C'est ici que sont entreposées les armes et armures des visiteurs. Quatre gardes sont présents en permanence.

Il y a très peu de caméras installées dans la communauté. Elles se trouvent dans la coursive du centre médical, dans le long couloir menant au complexe supérieur, dans les deux tunnels menant au complexe sous-marin, dans la coursive des bâtiments réservés aux enfants, devant le module 3G et sur la place centrale. Il y a généralement toujours un garde au poste de contrôle mais il arrive souvent qu'il n'ait pas les yeux rivés sur les écrans (une chance sur trois qu'il regarde).

Tous les gardes sont équipés de gilets en kevlar, d'un couteau, d'une matraque et d'un pistolet choc. En cas de grave danger, ils disposent dans l'armurerie de 10 tenues de sécurité en kevlar, de 12 pistolets moyens, de six fusils d'assaut légers et de six fusils à pompe. Ces armes n'ayant presque jamais servi, elles sont en parfait état.

Personnage clef, éléments intéressants : le chef du poste de sécurité se nomme Cyrl Tanez, un individu de quarante ans, originaire de Tanez. Au grand désespoir d'Yvan, c'est un des fidèles de Madame Strauss. Il prend son travail très au sérieux et commence à se poser beaucoup de questions sur Yvan et quelques membres de la communauté. Il a la désagréable impression que quelque chose se trame sur Sénopha. En ce qui concerne les murmures, il les définit plutôt comme un bruit parasite qui l'empêche de dormir. Malgré tous les efforts du chef mécanicien pour trouver l'origine du problème dans le système de purification d'air, rien n'y fait. Il a donc choisi de dormir dans le complexe sous-marin.

Deux des agents de sécurité, Nathan Dorn et Joseph Kemp, sont membres de la confrérie. Ils espionnent Cyrl pour le compte d'Yvan et s'arrangent pour être aux postes clefs quand cela est nécessaire.

11 : cette structure accueille en permanence six personnes qui sont prêtes vingt-quatre heures sur vingt-quatre à intervenir en cas d'incendie, de contamination, ou d'autres dangers. Toutes les structures vitales de la communauté sont gérées de cet endroit d'où peuvent être déclenchés des extincteurs automatiques (installés dans les coursives et dans toutes les zones du premier complexe souterrain). On y commande aussi la fermeture des sas des tunnels sous-marins.

On peut y trouver de nombreux équipements de premier secours, des tenues NBC, des extincteurs, des trousses médicales, etc.

Personnage clef, éléments intéressants : Anna Kelt est la responsable du poste des urgences. Elle est née sur Sénopha et son père était un des naufrageurs qui sévissaient dans la région quand la communauté avait du mal à s'en sortir. Comme la plupart de ses concitoyens, c'est un passé qu'elle voudrait bien oublier. Pour elle, il est impossible que d'autres aient repris cette activité. De toute manière, ils sont tous morts à part Patrick Deler, le responsable du dock 1.

12 : « **Vestiges** » est une petite boutique tenue par un ancien Pilleur de Ruines qui s'est installé à Sénopha. On y trouve des petites babioles récupérées dans divers vestiges de l'ancien temps et dans les ruines de la région. Aucune n'est vraiment importante mais on peut y trouver quelques curiosités qu'il vend extrêmement cher. On peut, par exemple, trouver des cartes et documents plastifiés, de la vaisselle, des restes humains fossilisés, des lunettes de soleil, etc. Il a même une affiche assez étrange sur laquelle on peut lire : « Pour la survie de l'humanité et pour contrer l'Insurrection, rejoignez l'Union Globale. L'affiche montre un jeune homme en tenue de combat qui salue les drapeaux de nations aujourd'hui disparues. Son propriétaire est très fier de cette affiche qu'il ne vend pas (ou vraiment très cher).

Personnage clef, éléments intéressants : Lars Corinth est un individu de 52 ans passionné d'archéologie et du monde d'avant. Il a voyagé dans tous les coins du monde à la recherche de ruines englouties où l'on trouve encore beaucoup d'artefacts de l'ancien temps. C'est un individu sympathique et bavard qui connait à peu près tous les éléments intéressants de la région.

13 : « Au plongeur averti ». C'est une boutique appartenant au même individu que Vestiges. On y propose tout le matériel nécessaire à des plongées en eaux peu profondes que ce soit des combinaisons, des mélanges, des lance-harpons, des bouteilles, etc. On peut même y trouver quelques armes à supercavitation légères. Le responsable organise des plongées dans la région…

Personnage clef, éléments intéressants : Yan Tyr, jeune homme de 28 ans, a été formé à toutes les techniques de plongée par Lars Corinth. Il est membre du groupe d'Yvan. Si on lui parle de navires disparus dans la région, pour lui le responsable est tout trouvé, c'est le dragon de Whitehaven. Si les PJ attirent trop l'attention sur eux et qu'Yvan décide de s'en débarrasser, Yan va leur proposer une petite plongée dans une grotte sous-marine de la région. Une grotte habitée par quelques créatures voraces (au choix du MJ).

14 : c'est un local vide.

Personnage clef, éléments intéressants : ce local appartenait à un certain Fabre, un spécialiste des phénomènes de la surface, disparu il y a quelques mois. Il avait pour habitude de se rendre à la surface et, un jour, il n'est pas revenu. Cette piste peut s'avérer intéressante à suivre car Fabre a découvert l'arbre et le bunker utilisé par l'Enclave. Mais avant de pouvoir prévenir les autorités, il a été intercepté à la surface par Yvan. Les deux hommes se sont disputés et Yvan a tenté de le tuer. L'étanchéité de son armure compromise, Fabre parvient à fuir dans les montagnes où il meurt peu après. Mais ce que ne sait pas le chef de la conspiration, c'est que Fabre a tout enregistré et si les PJ parviennent à retrouver l'armure, ils pourront télécharger ce qu'elle contient : le bunker de l'enclave, l'arbre, l'aveu de culpabilité de Yvan, etc.

Cependant retrouver l'armure ne va pas être aisé. Il va falloir monter une véritable expédition en surface qui peut faire l'objet de rencontres dangereuses. Bien entendu, si Yvan apprend que les aventuriers se lancent dans cette aventure, il tentera de les en dissuader et, s'il n'y parvient pas, de les neutraliser s'ils découvrent quelque chose.

Un élément peut aider les PJ à localiser Fabre dans les montagnes. Il avait pour grand ami Lars Corinth avec lequel il partage sa passion des ruines. Lars, après sa disparition, a récupéré quelques-unes de ses affaires qu'il n'a pas encore eu le temps d'étudier. Il y a notamment des notes et des croquis. Sur un papier sont griffonnées quelques informations sur les formations rocheuses de la région mais aussi sur des abris éventuels en cas de phénomènes climatiques dangereux. Les PJ retrouveront son cadavre dans un de ces abris au nord du bunker de l'Enclave

15 : cette grande salle est occupée par une cinquantaine de lits avec chacun une petite armoire. N'importe qui peut les utiliser. Il y a actuellement les 8 hommes d'équipage d'un des navires en visite sur Sénopha, les deux marchands du second navire, vingt ouvriers travaillant dans le second complexe souterrain et 12 candidats disposés à rejoindre la communauté.

Personnages clefs, éléments intéressants : les deux marchands du second navire sont des cibles pour la confrérie. Agés de 58 et 56 ans, Olyon et Sam sont deux victimes de choix. Ils disparaitront très rapidement peu après le début de l'aventure. Et, comme toujours, on signalera à qui cela peut intéresser qu'ils sont repartis tôt un matin.

16 : c'est une grande salle de sport dont les murs sont tous recouverts de luminaires solaires. On y trouve à peu près tous les types d'équipements sportifs pour rester en forme.

17 : « le **Paradis blanc** » est un bar tranquille fréquenté par la plupart des membres de la communauté. On y sert de tout et même des spécialités des nations étrangères. Le bar est fermé de 22 heures à 8 heures du matin.

Personnage clef, éléments intéressants : le tenancier du bar se nomme Olus Garth. C'est un ancien chasseur de prime de Légion installé dans cette communauté depuis deux ans. Particulièrement attentif à ce qui se passe sur Sénopha, il a remarqué bon nombre d'anomalies. Mais il préfère se taire en considérant que tout ceci ne le regarde pas. Si les PJ se montrent sympathiques avec lui, il pourra leur confier certaines choses. Tout d'abord qu'il connaissait Cyril Lem (l'agent du Neptune disparu) pour l'avoir rencontré quand il exerçait encore son ancienne profession. D'après ce qu'il lui avait dit la veille de son soi-disant départ, il n'avait pas l'intention de quitter Sénopha dans l'immédiat. Il l'avait interrogé sur la caverne supérieure et lui avait confié qu'il avait l'intention d'aller jeter un coup d'œil dans la mine abandonnée.

Ensuite, Olus peut confier qu'il règne une ambiance bizarre sur Sénopha. Les enfants se comportent étrangement et certains

membres se retrouvent souvent entre eux dans son bar (les membres de la conspiration du complexe sous-marin et du premier complexe souterrain). Et puis il y a ces murmures qu'on entend parfois la nuit. On a beau accuser le système de recyclage de l'air, d'après le mécanicien en chef qu'il connait bien, il ne voit pas comment c'est possible. Le plus étrange c'est que tout le monde ne les entend pas. Et parmi ceux qui les entendent, cela en gêne certains mais pas d'autres. La plupart de ceux qui faisaient des cauchemars ont d'ailleurs emménagé dans le complexe sous-marin. Quant à lui, il lui arrive de les percevoir mais, jusqu'à présent, cela ne l'a jamais gêné.

Il est persuadé qu'il se trame quelque chose de louche au dock 1 et il a noté à plusieurs reprises du matériel suspect entreposé là-bas. A son avis, ça ne l'étonnerait pas que le responsable du dock soit en affaires avec des contrebandiers.

Si les PJ arrivent à le persuader qu'un terrible danger menace son existence tranquille, Olus peut s'avérer un allié de poids. C'est un combattant expérimenté et il a conservé son matériel dans sa cabine (attenante au bar).

18 : la cantine publique est ouverte à tous et à toutes et propose des plats à des prix très raisonnables (inférieurs de moitié à ceux d'une ville comme Equinoxe par exemple).

19 : ce sont toutes des cabines privées où logent les membres de la communauté qui travaillent dans le premier complexe souterrain.

20 : C'est la cabine privée du chef mécanicien de la communauté. Il y vit avec sa femme et son enfant.

Personnage clef, éléments intéressants : Ken Terver est un individu âgé de 58 ans. Il est né sur Sénopha. Toute sa vie, il s'est occupé des machineries de la station et il doit avouer que depuis l'arrivée d'Yvan, jamais il n'a eu autant de matériel pour entretenir la base. C'est un expert dans son domaine. Entièrement voué à son art, il entretient peu de relations avec les autres membres de la communauté et comme il y a toujours quelque chose à réparer ou à améliorer, on le trouve presque tout le temps au travail. Sa femme Sélla Yrvi est âgée de 45 ans et elle s'occupe de leur jeune enfant, Timon.

Ken est obsédé par les fameux murmures dont il n'arrive pas à trouver la cause. Même s'ils ne l'ont jamais gêné personnellement, sa femme se plaint de cauchemars récurrents et son fils a le même comportement que les autres enfants. Timon, âgé de huit ans, lui répète régulièrement que ce ne sont pas les machines qui font du bruit mais que c'est la chose en pierre qui parle.

Il forme deux assistants dont l'un est un membre de la confrérie.

21 : C'est ici que sont logés les deux assistants du chef mécanicien de la communauté.

Personnages clefs, éléments intéressants : Jon Terel et Kany Ghelph, âgés respectivement de 28 et 27 ans, sont les deux assistants du chef mécanicien. Jon est membre de la conspiration et Yvan aimerait bien qu'il prenne la place du vieux mécanicien. Il est amoureux de Kany mais cette dernière a toujours repoussé ses avances. Tous les deux originaires d'Equinoxe, ils se connaissent depuis des années et ils sont arrivés ensemble sur Sénopha deux ans plus tôt. Cependant, depuis leur nouvelle affectation, elle trouve qu'il a changé, qu'il est devenu plus secret. Certaines fois, il lui arrive de disparaître en pleine nuit pendant quelques heures, souvent pour se rendre dans la caverne supérieure. De plus, depuis quelque temps, elle a peur de lui. En fait, elle a été témoin d'une scène très étrange. Une fois, alors qu'il la croyait endormie, elle a tenté de le suivre. Elle l'a alors surpris avec Yvana Soler, Cort Vergen et Nathan Dorn. Ils couraient vers la rampe d'accès à la caverne. Elle les a vus intercepter quelqu'un qui venait en sens inverse (l'agent du Neptune) et le neutraliser avant de le reconduire d'où il venait.

Elle ne révélera pas cette information tant qu'elle n'est pas mise en confiance. Un empathe ou un fin psychologue peut percevoir qu'elle a peur. Jon se doute de quelque chose mais il refuse qu'on lui fasse du mal. Cependant, si elle parle à qui que ce soit, elle risque d'être la prochaine cible de la confrérie.

22 : Le marché ouvert est situé à cet endroit. Ici, on trouve tous les marchands de passage venus vendre leurs marchandises, les productions et récoltes privées des pêcheurs et hydro-agriculteurs de la communauté mais aussi toutes les affaires personnelles dont chacun veut se débarrasser. C'est un endroit où les gens aiment se rencontrer et bavarder. Le marché est généralement ouvert tous les jours de 10 heures du matin à 17 heures.

Personnage clef, éléments intéressants : sur ce marché, il est possible de tout trouver sauf des armes et des armures. Il y a également Paul Tumus, un marchand qui fréquente régulièrement Sénopha et qui est spécialisé dans les accessoires pour lunettes, jumelles et visières (voir annexe du scénario pour les coûts). Bavard et très sympathique, il est connu par tous les habitants. Il passe son temps entre Sénopha, Equinoxe, Merrox, Cross et Leyfa et connaît donc bien ces communautés. C'est aussi un espion du Soleil Noir, un peu assassin à ses heures. Cependant, c'est un observateur et il n'a aucun grief contre les PJ. Bien au contraire, il est témoin de la lente dégradation de la situation sur Sénopha et pourra donc s'avérer un précieux allié. Les murmures l'intriguent ainsi que l'attitude des enfants. Il sait que certains membres de la communauté ont formé une sorte de confrérie et qu'ils enlèvent certaines personnes. Il ignore cependant pourquoi. Ce personnage peut être utilisé pour aiguiller les joueurs s'ils pataugent complètement.

23 : on accède à ce petit dock par un sas/écluse commandé directement d'ici. Les machineries du sas sont situées des deux côtés de celui-ci. Ces salles permettant l'entretien du sas sont situées en hauteur. Celle du haut est un long tunnel avec une passerelle grillagée qui laisse apercevoir une vaste cuve où baignent les mécanismes de pompage de l'eau. Dans celle du bas, la passerelle est située au-dessus des portes du sas quand l'une ou l'autre est ouverte. Le dock comporte deux quais de cinq mètres de large, séparés par un bassin de 10 mètres sur 40 mètres. Les deux quais sont reliés par des passerelles métalliques amovibles. On y trouve plusieurs petits véhicules utilisés par la communauté et notamment ceux en réparation. Il y a également les cuves de combustibles (diesel, hydrogène et oxygène liquides, etc.), tout un fatras de pièces détachées, une grue au plafond pour soulever les appareils et un exo-squelette autonome.

Personnage clef, éléments intéressants : Len Krauss est le responsable du dock 2. C'est un mécanicien de 47 ans né sur Sénopha et qui n'est passionné que par la technique. Il est rigoureusement honnête et s'entend très mal avec son collègue du dock 1 qu'il soupçonne des pires trafics. Il peut proposer de réparer des navires (des appareils n'excédant pas une longueur de 30 mètres) à des tarifs inférieurs de 25% à ceux couramment pratiqués (voir règle optionnelle dans ce scénario). Si on l'interroge sur la situation de Sénopha, il accusera ouvertement certains membres de la communauté de se livrer à de la contrebande et sans doute à du trafic avec des marchands de chair. Il déteste Yvan qui le lui rend bien. Ce qu'il faut dire, c'est que le père de Len a été un des premiers à être livré à l'arbre par Yvan. Il s'opposait ouvertement au chef de la communauté jusqu'au jour où il a disparu corps et bien à bord de son petit navire. Il a soi-disant été une des victimes du dragon mais Len est persuadé que c'est Yvan qui l'a tué (ce qui est partiellement exact puisqu'il l'a livré à l'arbre).

24 : ce dock est plus grand que le premier mais la description est identique toutes proportions gardées. Il dispose cependant d'un meilleur matériel et de stocks de pièces plus importants.

Personnage clef, éléments intéressants : Au fond du dock, il y a une sorte de hangar à pièces détachées qui dissimule une écoutille menant à un petit réduit où sont stockés les engins furtifs : deux armures Nymph 1-LS et un Witney LS. Ces appareils peuvent quitter leur cache grâce à une grille amovible située tout au fond du bassin du dock. À noter que même quand un navire est à quai, le bassin est suffisamment profond pour permettre à ces petits appareils de passer dessous.

Patrick Deler est le responsable du dock. C'est un gaillard de 59 ans, né sur Sénopha et qui a fait partie des naufrageurs avant l'arrivée d'Yvan. Il a repris du service depuis. C'est un individu assez détestable et graveleux qui n'accorde pas une once d'importance à la vie d'autrui. C'est cependant le meilleur mécanicien de la station. Il travaille avec son fils, Ryl, et deux autres individus patibulaires qui sont d'anciens pirates (et les pilotes des trois appareils furtifs). Tous font partie de la confrérie.

Tant que les PJ ne fouinent pas partout et ne posent pas trop de questions, ils se montreront raisonnablement polis et pourront même

leur offrir leurs services pour réparer un appareil (taille maximale 50 mètres).

Un examen approfondi (quelques tests d'Observation avec une difficulté moyenne) des pièces détachées disponibles ici peut mettre la puce à l'oreille de certains PJ. Il y a vraiment beaucoup trop de matériel de récupération et de modèles très différents.

25 : le centre médical est surveillé en permanence par un garde armé et par une caméra. En plus de contenir tout le matériel nécessaire pour traiter des malades, il abrite la nurserie et des cabines pour les femmes enceintes ou qui viennent d'accoucher. Le centre dispose de 24 lits pour des patients, d'une chambre d'isolement en cas de contamination et d'une salle d'opération.

Personnage clef, éléments intéressants : la clinique accueille actuellement 18 femmes qui ont dépassé leur sixième mois de grossesse. Sur l'ensemble de Sénopha, il y a environ trente femmes qui attendent un enfant, ce qui est assez notable. Le plus intéressant, c'est que la plupart sont enceintes de jumeaux ou de triplés.

Le docteur Annia Stern, la responsable du centre médical, ne s'explique pas l'origine de ces grossesses multiples qui, souvent, mettent en danger la vie des femmes. Sans parler des nombreux fœtus atteint de telles malformations qu'ils meurent dès la naissance. Conjointement avec les autres scientifiques de la communauté elle tente de trouver une réponse mais en vain (ceux faisant partie de la confrérie s'arrangeant pour brouiller les pistes). Certains avancent la possibilité que la proximité de la surface soit responsable de ce phénomène.

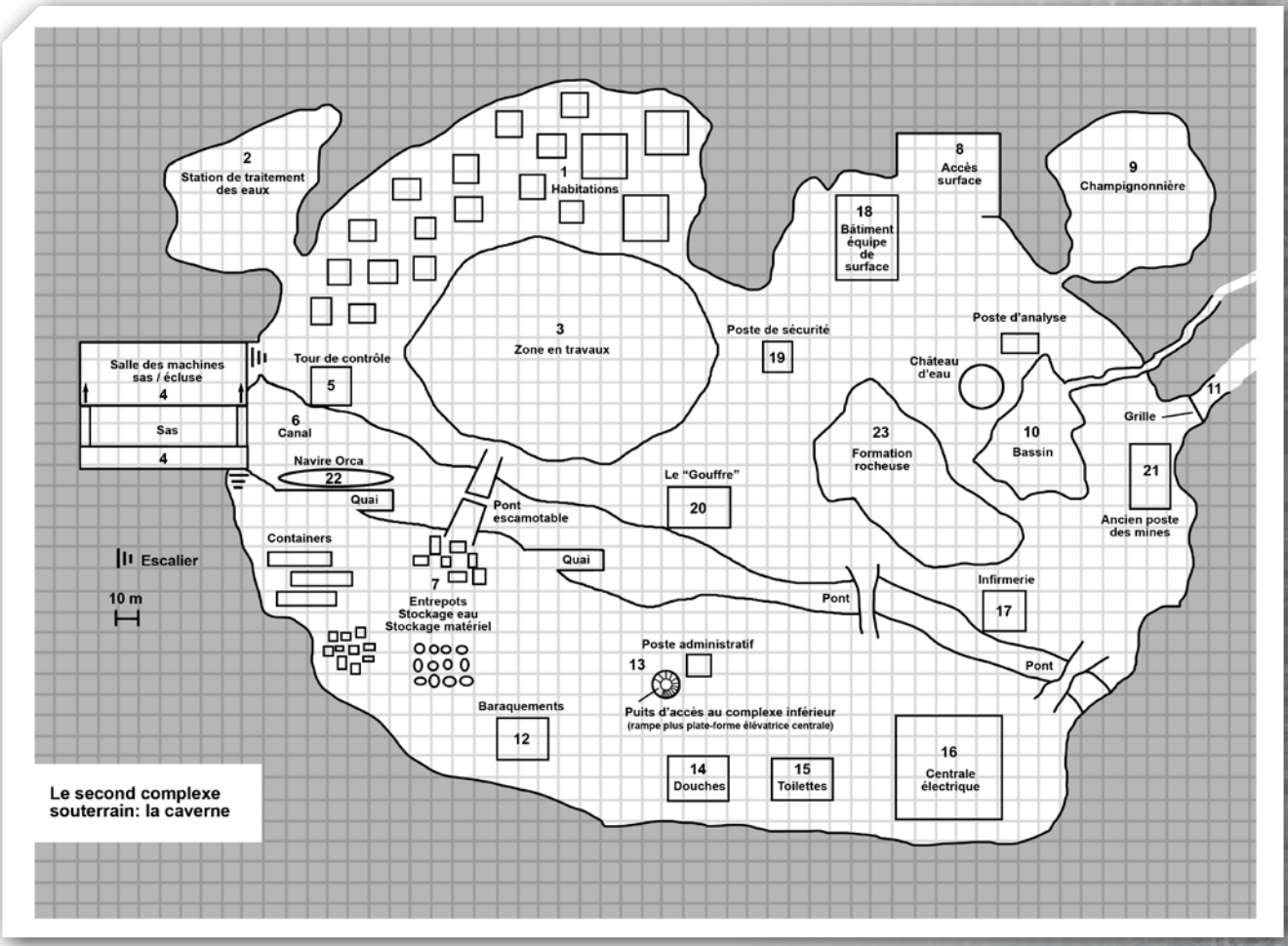
Aussi, si on parle au docteur du bon taux de naissances sur Sénopha, sa première réaction est de répondre : oui, mais à quel, prix !

Les autres sujets la laissent perplexe. Le premier est l'amélioration globale de la santé des gens qui vivent sur Sénopha. Certains ayant des maladies graves guérissent sans qu'il soit possible de savoir pourquoi. C'est ainsi que les PJ peuvent apprendre qu'Yvan souffrait d'une maladie mortelle dont il a guéri mystérieusement il y a quelques années. Le second est le mal étrange qui semble frapper les enfants (voir zone 2 à 5) depuis quelque temps. Elle suit d'ailleurs une petite fille qui est gardée en permanence dans la clinique. Agée de huit ans, Sandra a sombré dans la folie. Elle s'est auto-mutilée à plusieurs reprises et tient des propos totalement incohérents. Son état était assez stable mais depuis peu il ne cesse de se dégrader. Si un des PJ a un haut niveau en psychiatrie/psychologie (ou même un empathe), il peut tenter de convaincre le docteur de la laisser lui parler, sinon Annia pourra leur fournir certains des éléments ci-dessous.

Le problème est que Sandra est une empathe. Elle résiste inconsciemment à l'influence de l'arbre et elle est en lien direct avec lui. Elle fait de terribles cauchemars où elle rêve de grottes obscures, de bêtes tapies dans les ténèbres et de visages de pierre qui pleurent. Quelque chose lui parle mais ce ne sont pas les visages, c'est une chose qui se cache dans l'obscurité et qui lui murmure des choses qu'elle ne comprend pas. Elle entend aussi les plaintes de gens qu'elle ne connaît pas et qui lui demandent de l'aider, de mettre fin à leurs souffrance. Sandra est condamnée à court terme.

Certains membres du personnel de la clinique sont persuadés qu'une organisation quelconque tente une expérience sur Sénopha. C'est pour eux la seule explication. Le docteur n'est pas aussi catégorique mais elle commence vraiment à se poser des questions. Elle compte d'ailleurs demander l'aide d'Équinoxe et des Prêtres du Trident pour résoudre ce mystère. Bien entendu, Yvan fera tout pour l'en empêcher.

Le docteur Stern n'est pas du tout sensible aux murmures et elle ne les a jamais entendus.



SAUVER SANDRA

S'il y a un empathe parmi les aventuriers, il peut tenter de lui venir en aide afin de fermer son esprit à l'influence de l'arbre. Cela aura deux intérêts : premièrement sauver la gamine et deuxièmement prouver que ce n'est pas elle qui est folle mais qu'elle est bien soumise à une force extérieure.

Pour la sauver, il faut avoir recours à un test d'opposition prolongée (voir annexe du scénario).

Mutation empathie : l'empathe peut utiliser sa mutation pour se lier à Sandra afin de lui permettre de fermer son esprit à l'influence de l'arbre. Pour cela il va devoir effectuer plusieurs tests d'empathie. Le premier est un test avec une difficulté moyenne. Ce test permet simplement de se lier à la jeune fille. Il faudra 6 heures pour y parvenir, moins 10 minutes par marge de réussite obtenu. Une fois le lien établi, le personnage va sentir une présence étrangère, un lien empathique avec autre chose mais s'il veut survivre, il a intérêt à éviter d'approfondir le sujet. Un PJ qui serait tenté de le faire peut être averti qu'il ressent une force mentale très puissante, peut-être même plusieurs. Il peut entr'apercevoir un visage de pierre en train de hurler. S'il insiste encore, il subit les mêmes effets qu'un pouvoir d'Oblitération psychique utilisé au niveau 20.

Si le personnage n'insiste pas et se concentre sur la jeune fille, il va pouvoir tenter de saper l'influence de l'arbre. Pour cela, il faut procéder à un test d'opposition prolongée entre le niveau d'Empathie du personnage et le niveau de celui de l'arbre (14). Chaque test demande une heure. Si le PJ parvient à réduire le niveau d'empathie de l'arbre à 0, il sauve Sandra. Chaque point perdu par le PJ réduit sa Volonté. Tous les deux points de Volonté perdus, il perd un point d'Empathie. Ces points perdus se régénèrent au rythme de 1 point par heure. Pour l'arbre, chaque point réduit directement son niveau de base, c'est-à-dire 16.

26 : Toute cette zone est occupée par les machines alimentant le complexe souterrain. On y trouve le générateur, le contrôle atmosphérique, le système de traitement des eaux, etc.

27 : Dans cette caverne, on cultive plusieurs espèces végétales comme des mousses, des salades (qui ont une action bénéfique sur la purification de l'air), des tomates ou bien encore des pommes de terre. Le plafond de la grotte est envahi par des talyps, des petites plantes souterraines dégageant une lumière blanche très douce.

28 : le long tunnel d'environ 200 mètres permet d'accéder à un puits circulaire où on trouve une plateforme élévatrice de 5 mètres de diamètre et une large rampe taillée dans la roche. Ce puits est un des deux moyens d'accéder au second complexe souterrain.

Personnage clef, éléments intéressants : la caméra qui surveille ce long couloir est censée ne retransmettre ses images qu'au poste de sécurité. Mais cela fait bien longtemps qu'Yvan l'a piraté pour surveiller les allées et venues vers la caverne.

3/ SECOND COMPLEXE SOUTERRAIN

Le second complexe souterrain est aménagé dans une grotte naturelle au niveau de la mer. Environ 150 personnes y vivent en permanence. Les visiteurs peuvent s'y rendre mais généralement ils seront sous surveillance. On y trouve notamment un accès direct à la mer (protégé par un sas) et une source d'eau douce. Il y a également une mine abandonnée (un passage vers l'arbre) et un accès aux installations à la surface. La grotte est immense avec plus de 450 mètres dans sa plus grande largeur. Le plafond est irrégulier mais il peut culminer à trente mètres. En l'aménageant, les membres de la communauté ont tenté de respecter sa beauté naturelle et le spectacle qu'elle offre est assez splendide. On y voit des stalactites, des stalagmites et d'autres formations rocheuses étonnantes mises en valeur par des éclairages installés à des endroits clefs. Seul certaines zones sont éclairées et une grande partie de la caverne est volontairement laissée dans une semi-obscurité qui renforce son côté crépusculaire.

Même si la caverne est aménagée avec des modules préfabriqués, les habitants ont tenté de lui donner un air de vieux village de pêche de la surface à cause d'une vieille photographie plastifiée du port de Whitehaven retrouvée dans des ruines. Les modules sont donc décorés de filets de pêche, plaqués avec du bois synthétique ou peints avec des couleurs peu communes dans les stations sous-marines. On a même fait installer des sortes de lampadaires. Tout ceci donne à l'ensemble un air étrange, comme hors du temps.

L'atmosphère est un peu humide mais cela reste tout à fait acceptable grâce à un ingénieux dispositif d'assèchement de l'air. La température y est généralement comprise entre 14 et 17°. Comme pour le premier complexe souterrain, on y respecte les heures du jour et de la nuit.

1 : ce sont des petites habitations en préfabriqué où habitent déjà une petite partie de membres de la communauté. D'autres sont en construction. Ces modules sont assez luxueux et comportent chacun une douche et des toilettes reliées à un système de tout-à-l'égout qui débouche en 2. Les petits modules sont constitués de deux habitations tandis que les plus volumineux en comptent quatre.

2 : cette petite caverne abrite une station de traitement des eaux usagées flambant neuve.

Personnage clef, éléments intéressants : Le responsable de la station se nomme Gus Veron. C'est un homme d'une quarantaine d'années qui loge dans une des petites habitations en préfabriqué. C'est un chimiste qui est absolument ravi par tout ce qu'a apporté Yvan à la communauté. Pour lui, c'est un visionnaire qui va permettre à Sénopha de devenir une grande communauté. Cependant, il émet une certaine réserve quant à l'eau du petit lac consommée par de nombreux habitants. On ne sait pas d'où elle sort et il ne fait pas confiance aux autres chercheurs chargés de l'analyse de l'eau (tous des incompétents !). Pour lui, il n'y a que sa station qui peut fournir à la communauté une eau saine. En conséquence, la santé de Gus est beaucoup moins brillante que celle de ces concitoyens.

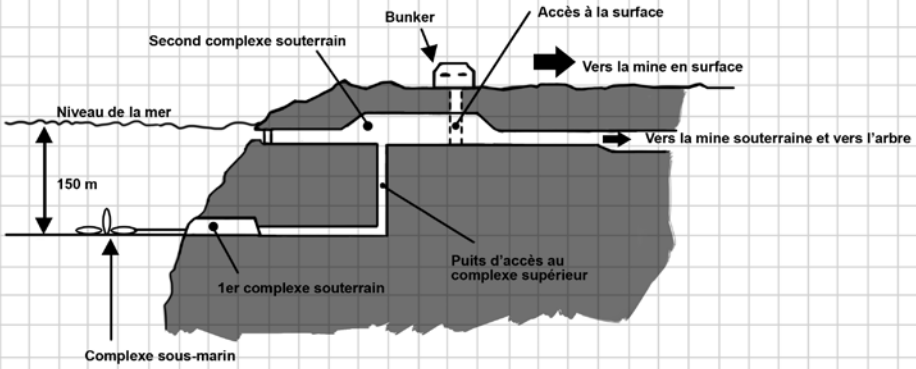
3 : toute cette zone est en travaux pour augmenter le nombre d'habitations et aménager des espaces de loisir. C'est ici que travaillent les ouvriers logés dans le dortoir public du premier complexe sous-marin.

Personnages clefs, éléments intéressants : les ouvriers ressentent un certain malaise à travailler ici. Ils n'aiment pas cette caverne car ils s'y sentent constamment épiés et il y règne une ambiance malsaine. La plupart sont pressés de repartir. Ils détestent Yvan et ses hommes qui les traitent comme de véritables esclaves. Si les PJ font preuve de diplomatie avec eux et qu'ils les mettent en confiance, l'un d'eux leur confiera qu'un soir, alors qu'il dormait dans le baraquement (point 12), il a vu Yvan et ses hommes conduire un inconnu dans la mine abandonnée. Si on les interroge sur les murmures, les ouvriers diront qu'ici ils ne les entendent pas alors que dans le premier complexe souterrain, ça en empêche certains de dormir.

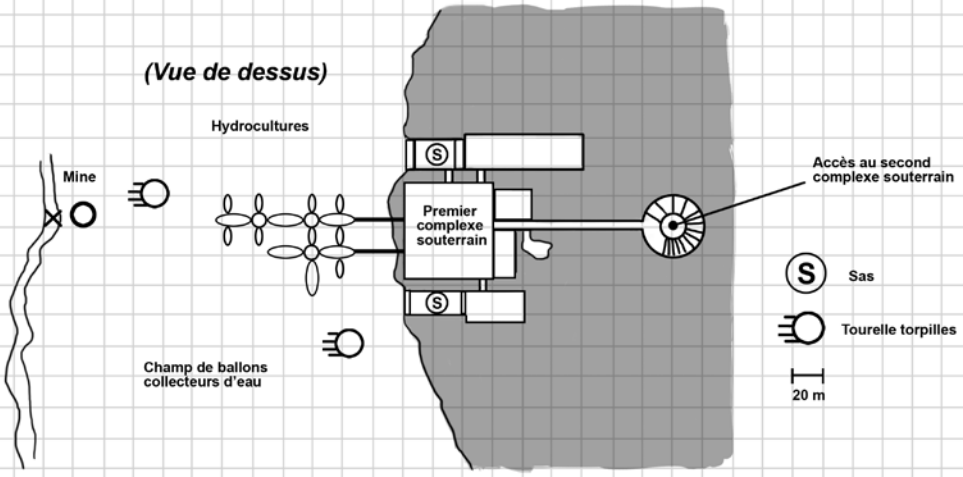
4 : C'est la salle des machines du sas/écluse de la caverne. Elle est située en hauteur et renferme les pompes d'évacuation de l'eau, le système d'ouverture et de fermeture des portes du sas, etc. Le sas étant situé au raz de l'eau, il arrive que la partie supérieure soit exposée à marée basse. Il est donc nécessaire d'aller le badigeonner régulièrement d'un revêtement anticorrosion spécial. Bien entendu, cet accès n'est utilisé que lorsque les conditions à la surface l'autorisent mais c'est le seul moyen pour apporter ici du matériel lourd.

5 : cette tour d'une dizaine de mètres sert à contrôler le trafic dans le petit canal ainsi qu'à surveiller l'entrée du sas et les alentours à l'aide de puissants projecteurs. En fait, elle est très peu utilisée.

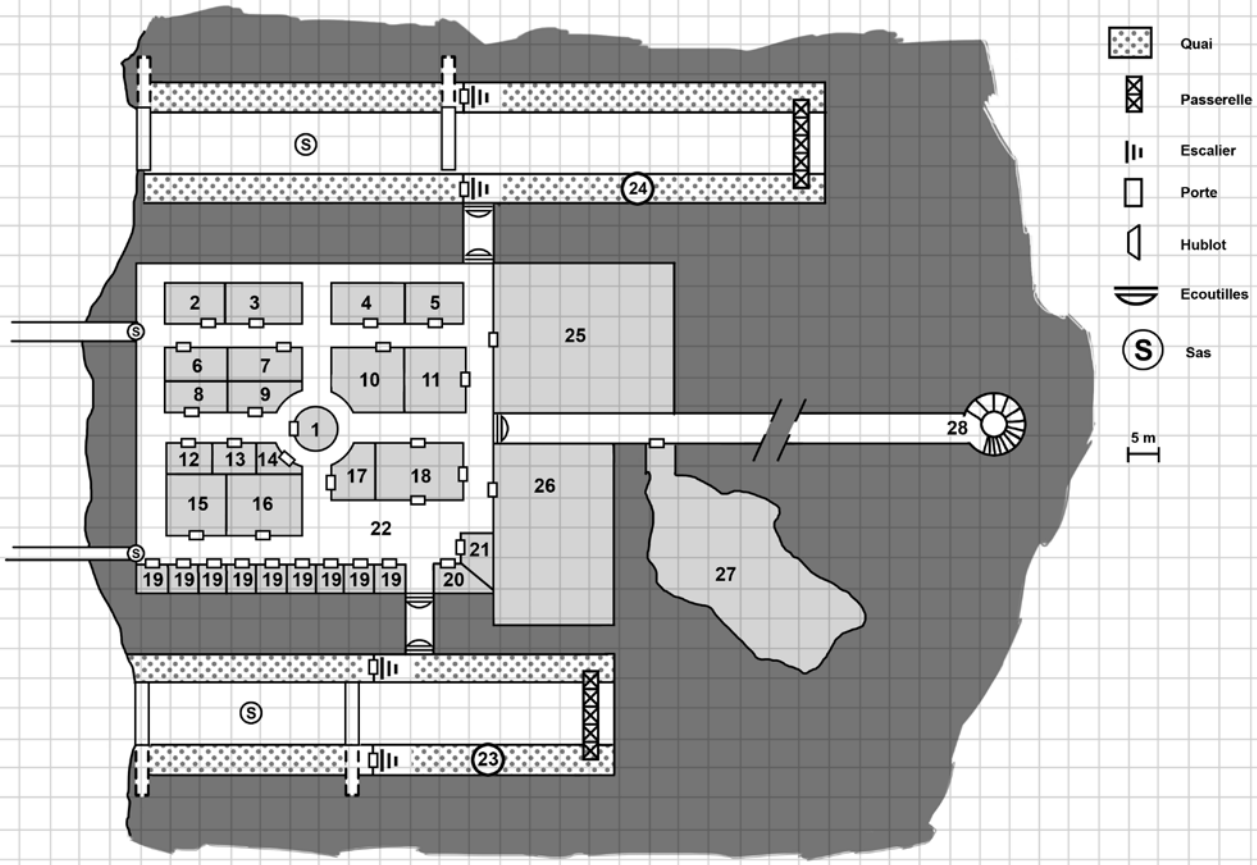
(Vue de profil)



(Vue de dessus)



(Vue de dessus)



Personnage clef, éléments intéressants : cette tour ne sert jamais. Cependant, si un conflit ouvert éclate entre les PJ et Yvan, un tireur d'élite y sera posté pour couvrir les abords du sous-marin

6 : le long canal traverse la grotte de part en part. Il est profond d'une dizaine de mètres et enjambé par deux petits ponts en bois et un pont plus imposant qui peut s'ouvrir pour laisser le passage à un éventuel bateau.

7 : toute cette zone est occupée par des conteneurs, des caisses de marchandises, des réserves d'eau et le matériel de chantier utilisé pour l'aménagement de la caverne.

8 : C'est la zone d'accès à la surface. On y trouve huit armures Clyss 56 (décrites en annexe), douze tenues isolées, une grande cuve de revêtement anti-corrosion, un atelier pour l'entretien des armures, des caisses de mini-missiles à saturation, des détecteurs et instruments divers et un poste de contrôle atmosphérique et de communication directement relié au bunker en surface. Il y a une plateforme élévatrice de 10 mètres de diamètre qui permet d'accéder à un tunnel reliant la caverne au bunker. Au milieu de ce tunnel, il y a un sas. Quand une équipe revient de la surface, elle reste dix minutes dans ce sas le temps d'être décontaminée. Dans le bunker, une porte blindée donne sur l'extérieur.

Personnage clef, éléments intéressants : les équipements sont à la disposition de tous les membres de la communauté mais ce sont ceux qui travaillent dans la mine en surface qui les utilisent le plus. Généralement, Eric Stanic, un mécanicien de 38 ans, passe le plus clair de son temps ici à s'occuper de l'entretien des armures et du matériel. C'est un individu taciturne mais qui en connaît beaucoup sur la région en surface. C'était un ami de Fabre (voir 14 dans le premier complexe souterrain) et il a du mal à croire en sa disparition. Il sait qu'il avait aménagé quelques caches à la surface et pourrait éventuellement servir de guide aux PJ. Il peut aussi témoigner du fait qu'à maintes reprises, il a entendu Yvan et certains de ses hommes s'inquiéter des fréquents séjours en surface de Fabre, comme s'ils craignaient qu'il n'y trouve quelque chose.

9 : cette caverne est une grande champignonnière qui donne d'excellents résultats. Aménagée il y a quelques années par les responsables du module 3A (recherche sur les cultures). Après des débuts peu concluants, la culture de champignons s'est véritablement envolée tant en qualité qu'en quantité. C'est une des fiertés des habitants de la communauté.

10 : ici se trouve un grand bassin formé par une branche d'une rivière souterraine qui a pour origine les Monts Cumbria. L'eau, filtrée par la roche et surtout par l'arbre, est pure. De plus, l'arbre lui confère des propriétés étonnantes sur la santé de ceux qui la boive. Si on la consomme régulièrement, non seulement elle est capable de purifier l'organisme et de maintenir les gens en bonne santé mais elle a une incidence certaine sur la fécondité. En fait, l'arbre est capable de sécréter une substance qui accroit la fertilité des femmes et qui peut même, dans certains cas de stérilité qui n'ont rien à voir avec le virus, permettre à une personne stérile d'enfanter. Cela se manifeste par une plus grande facilité à concevoir et par la naissance de jumeaux ou de triplés. La contrepartie est une recrudescence des décès à l'accouchement et à des fœtus malformés qui ne sont pas viables.

Près du bassin se dresse un petit château d'eau, des empilements de bonbonnes d'eau et une petite baraque où on analyse régulièrement des échantillons provenant du bassin.

Personnage clef, éléments intéressants : Allia Tan est la responsable du bassin. C'est elle qui analyse régulièrement l'eau et qui est chargée d'approvisionner le reste de la station. Elle fait partie de la confrérie. L'eau lui a permis de pouvoir porter un enfant alors qu'elle était stérile (mais à cause du virus ; elle est enceinte de quatre mois). Bien entendu, pour elle, l'eau est parfaitement pure et normale. Si les PJ parviennent à analyser l'eau ou à la faire analyser, ils découvriront des traces d'un élément inconnu, une sorte de bactérie. Cette dernière est sécrétée par l'arbre et agit comme une sorte d'élément nettoyant du corps humain. Elle lutte contre n'importe quelle infection, nettoie les artères, absorbe les toxines, etc. Pour que ses effets soient visibles et durables, il faut en boire pendant des mois et de manière continue. Le problème est qu'à chaque fois qu'on en boit, on devient un peu plus sensible aux murmures de l'arbre. Il faut des années pour que cela affecte véritablement un individu mais c'est inéluctable. De plus, si on cesse de boire cette eau ou si l'arbre est détruit, les bactéries finissent par être totalement évacuées par l'organisme et leurs effets disparaissent.

11 : cet accès à une ancienne mine est condamné par une simple grille sur laquelle est fixé un panneau signalant des risques d'effondrements et un danger de contamination. La mine est un véritable labyrinthe de tunnels. Un passage dissimulé mène droit à la caverne de l'arbre distante d'une dizaine de kilomètres (Voir La mine et la caverne de l'arbre un peu plus loin).

Personnage clef, éléments intéressants : la mine n'est fermée que par un simple cadenas, cependant au début du tunnel sont disposées des cellules photo-électriques (test de Systèmes de sécurité Difficile pour les remarquer) qui préviennent Yvan en cas d'intrusion.

12 : ce baraquement sert aux ouvriers pour se détendre. On y trouve des toilettes, quelques couchettes, une machine à café, etc.

13 : C'est ici que débouche la plateforme élévatrice et la rampe du premier complexe souterrain. Le bâtiment juste en face est le poste administratif de la caverne supérieure. On y surveille l'arrivée d'éventuels visiteurs qui doivent montrer patte blanche pour se promener librement. Il y a deux gardes postés ici en permanence.

Personnage clef, éléments intéressants : les deux gardes et le responsable administratif, Voren Terrel, sont membres de la confrérie. Ils logent directement sur place. Même s'ils sont censés surveiller en permanence l'accès à la caverne, c'est rarement le cas. Il n'y a vraiment que lorsque la plateforme est utilisée qu'ils daignent jeter un coup d'œil.

Toute personne accédant à la caverne est censée se faire enregistrer au poste administratif mais cette règle est souvent enfreinte malgré les reproches fréquents adressés par Yvan.

Voren est un pur administratif. Il est membre de la confrérie plus pour éviter les ennuis qu'autre chose. L'arbre le terrifie mais ne le fascine absolument pas. Si quelqu'un parvenait à le convaincre de pouvoir résoudre ce problème de manière définitive, il trahirait aussitôt Yvan et les siens. Mais comme il est assez lâche, il est nécessaire de déployer des trésors de persuasion. Si un conflit éclate, il soutiendra le camp qui semble l'emporter.

Les deux gardes ont les mêmes équipements que les équipes de sécurité (voir 10 dans le premier complexe souterrain).

14 : les douches publiques sont utilisables par n'importe qui mais, le plus souvent, elles le sont par les ouvriers qui travaillent en 3.

15 : ce sont des toilettes publiques.

16 : c'est ici que se dresse le bâtiment abritant la centrale électrique de la caverne.

Personnage clef, éléments intéressants : c'est une centrale électrique toute neuve entourée par un grillage de sécurité. Elle est gérée par Quentin Sallys, un spécialiste de 32 ans récemment arrivé sur Sénopha. Il dispose d'une petite cabine personnelle juste à côté de l'entrée. Originaire d'une toute petite station au nord d'Equinoxe, Quentin a toujours vécu dans des endroits étriqués. Il trouve donc que son nouvel environnement est plus que luxueux. S'assurer que Quentin se range du côté des PJ peut être assez intéressant puisqu'il peut couper l'alimentation électrique de toute la caverne.

17 : Cette infirmerie est ouverte à tous les habitants de la caverne. On y soigne les problèmes mineurs. On peut y trouver des patchs stabilisants et quelques trousses médicales d'urgence.

Personnage clef, éléments intéressants : Anna Fevre, une jeune femme médecin de 29 ans, est membre de la confrérie. Yvan aimerait bien qu'elle prenne la place d'Annia Stern au centre médical. C'est d'ailleurs ce qui a motivé la jeune femme pour se joindre au groupe. Elle en a assez de s'occuper de cette infirmerie où elle s'ennuie.

18 : ce bâtiment est réservé aux équipes de surface. On y trouve des armoires où ils rangent leurs affaires personnelles, une salle de détente, une pièce où sont centralisées toutes les opérations avec des cartes, la rotation des équipes, les résultats d'exploitation etc. Il y a

également une petite infirmerie avec une salle d'isolation. Chaque individu revenant de la surface y est soumis à un examen strict avant de pouvoir rentrer chez lui.

Personnage clef, éléments intéressants : Olga Zarden est la responsable de cet endroit. C'est une femme de 56 ans avec une formation médicale spécialisée dans les pathologies des terres émergées. Elle prend son travail très au sérieux. Il est presque impossible de lui échapper quand on se rend ou qu'on revient de la surface. Elle dort sur place. Olga tient aussi à jour des notes très précises sur les résultats d'exploitation de la mine extérieure, sur les phénomènes observés ainsi que sur la faune et la flore.

19 : ce bâtiment est un poste de sécurité que ce soit pour un incident ou un problème de maintien de l'ordre. Il y a en permanence six personnes prêtes à intervenir.

Personnage clef, éléments intéressants : Yvan s'arrange toujours pour qu'un de ses hommes soit en poste ici. Sinon, ce poste est en tous points identique aux zones 10 et 11 du premier complexe souterrain. Il n'y a pas de responsable attitré, les équipes tournent et sont rarement les mêmes.

20 : « Le Gouffre » est un bar restaurant tout à fait étonnant. Entièrement construit en bois synthétique, il a l'air d'un vieux pub de l'ancien temps. L'ambiance y est chaleureuse et ouatée. On y trouve une curiosité du monde d'avant, une tireuse à bière presque intacte ramenée par le pilleur de ruines qui s'est installé dans la communauté. Le Gouffre est ouvert de 10 heures du matin à minuit.

Personnage clef, éléments intéressants : Oloff Guster est le tenancier de l'établissement. C'est un individu massif de 42 ans, un ancien contrebandier recruté sur Equinoxe par Yvan lorsqu'il s'est installé ici. Il est obsédé par le temps d'avant le cataclysme et collectionne des petites babioles récupérées dans les ruines. Il est membre de la confrérie et se fera une joie de pousser les PJ sur des fausses pistes si ces derniers l'interrogent. Si les aventuriers passent du temps dans son établissement, il écoutera tout ce qu'ils disent pour le répéter à Yvan.

La cuisine est dirigée par une native de Sénopha qui est devenue son épouse, Inia Xent. Cette charmante jeune femme de 49 ans ne sait rien de la confrérie et ne se passionne que pour la cuisine. Oloff en est éperdument amoureux et cela pourrait le faire réfléchir s'il découvrait que sa vie pourrait être en danger.

Souvent Oloff doit sortir de son établissement un vieil ivrogne, Angus Pond, que tout le monde considère comme un vieux fou sénile (voir l'ancien poste de mine en 21). Cet établissement est souvent fréquenté par Yvan et par ses hommes

Oloff organise fréquemment des concours de bras de fer. Avec ses 16 en Force et une technique rodée (talent spécial lui donnant un bonus de 3 points en Force pour les concours de bras de fer), c'est un sérieux concurrent.

21 : l'ancien poste de mine est fermé mais il contient encore tous les équipements utilisés par les mineurs (casques, bouteilles d'oxygène, deux lances thermiques en état de fonctionnement), lampes, détecteurs, etc. Il y a même une vieille armure mécanisée toute délabrée qui ne fonctionne plus.

Personnage clef, éléments intéressants : ce vieux poste est abandonné depuis la fermeture de la mine. En fouillant bien, on peut y trouver un plan du dédale mais aussi une caisse d'explosifs (six explosifs taille 5). Mais c'est aussi l'endroit où l'on peut rencontrer Angus Pond, un vieux fou alcoolique de 86 ans qui en sait beaucoup sur la communauté puisqu'il en est le membre le plus âgé. Si on le met en confiance, il peut raconter absolument tout ce qu'il y a à savoir sur Sénopha mais surtout, il peut servir de guide dans les mines qu'il connaît comme sa poche. Il a une clef du cadenas fermant la grille et sait où se trouve le passage dissimulé menant à la grotte de l'arbre. Angus s'y est rendu et il a vu la chose, ce qui a achevé de le rendre fou.

Le problème est qu'Angus délire totalement et il est souvent bien difficile de lui arracher des propos cohérents. Il mélange la réalité et ses visions d'alcoolique et il lui arrive fréquemment de voir des choses qui n'existent pas. Sur Sénopha, personne ne l'écoute. Yvan a toujours refusé de s'en débarrasser malgré les révélations qu'il pouvait faire car il apprécie beaucoup cet individu éminemment sympathique malgré sa folie. Cependant, s'il s'avère qu'il parle trop aux aventuriers, il n'aura pas d'autre choix que de le tuer.

Faire parler Angus peut s'avérer très difficile et va nécessiter des compétences comme Psychologie ou Analyse empathique (Difficile) pour réussir à démêler le vrai du faux.

22 : Officiellement, Yvan a fait don de sa corvette Orca à Sénopha mais il en reste le capitaine et l'unique utilisateur (même si le navire quitte rarement le quai). Il y conserve cependant sa cabine privée. Sur les 21 hommes d'équipage que compte le navire, dix logent directement à bord, les autres sont intégrés dans les différents services de la communauté. La corvette est régulièrement entretenue et totalement opérationnelle.

Note : Yvan était seul à bord d'un autre petit navire quand les naufrageurs de Sénopha s'en sont pris à lui. Jamais ils n'auraient osé s'attaquer à un tel bâtiment.

Personnage clef, éléments intéressants : tous les anciens pirates qui se sont installés avec lui sur Sénopha sont logés à bord du navire. Ils sont six et constituent une partie de l'équipage et sa garde personnelle. Lutan, Vellion, Nest, Carrian, Elgor et Valen sont tous des forbans ayant dépassé la quarantaine. Ils ont conservé leurs équipements mais ne s'en servent jamais. Toutes ces affaires sont enfermées dans l'armurerie à bord du bâtiment. On y trouve de nombreuses armes légères, des munitions, des armes blanches, des tenues de protection légères, un fusil de précision, des grenades, etc. A bord sont également stockées 6 armures mécanisées « normales » de pirate et une armure mécanisée « lourde ». Il y a toujours au moins deux pirates à bord.

23 : Une formation rocheuse de toute beauté mise en valeur par des éclairages astucieux. C'est un endroit où les gens de la communauté aiment venir pour se détendre.

LA MINE ABANDONNÉE ET LA CAVERNE DE L'ARBRE

La mine abandonnée est un véritable labyrinthe de tunnels qui s'étendent dans toutes les directions sur des kilomètres. Il peut être très difficile de s'y retrouver sans un plan ou sans un guide. De plus, le passage menant à la caverne de l'arbre est particulièrement bien dissimulé et si on ne sait pas qu'il est là, il est presque impossible de le remarquer. Pour y parvenir, la meilleure solution consiste certainement à avoir un guide ou à suivre un des membres de la confrérie. Cependant, à force de tests de Pistage et d'Observation assez difficiles, il est possible que les aventuriers se rapprochent du but. Les personnages dotés de la mutation empathie ou ceux ayant la compétence Analyse empathique peuvent aussi tenter de trouver leur chemin en se concentrant sur l'intensité des murmures. Ils doivent régulièrement s'arrêter et se concentrer sur le phénomène. Cela nécessite plusieurs tests Très Difficile pour ceux ayant Analyse empathique et des test Assez Difficile avec la mutation Empathie. Chaque test prend une dizaine de minutes et il faut en réussir six pour trouve la bonne direction. Un personnage ayant la mutation Empathie et qui obtient un échec critique à un de ses tests, subit immédiatement un assaut massif de l'arbre (voir l'encadré Sauver Sandra).

Le passage dissimulé se poursuit sur des kilomètres avant de déboucher dans une vaste caverne. Sur la droite du passage, une rampe naturelle grimpe sur une dizaine de mètres et donne sur un second passage menant au bunker de l'Enclave de fer. Au centre de la caverne se trouve l'arbre. Immense, il se dresse sur une quarantaine de mètres et semble soutenir toute la voute avec ses branches. Plusieurs bulbes pendent de lianes situées en hauteur. Ces bulbes dégagent une lueur douce suffisante pour distinguer ce qui se trouve dans la caverne mais pas assez forte pour en révéler tous les détails. L'arbre en lui-même est massif avec une écorce ayant l'aspect de la pierre. Mais cette écorce a également l'étonnante particularité d'être parcourue par des sortes de veines et animée par des dizaines de visages humains dont l'expression trahit toute la souffrance et toute la terreur des victimes de l'arbre.

Une partie des racines du colosse végétal baignent dans une sorte de magma verdâtre, une masse grouillante de racines et de tentacules particulièrement immonde. C'est dans ce magma que reposent les cadavres de ceux qui lui ont été sacrifiés. Même si les victimes sont mortes, leurs corps restent partiellement conservés dans le magma à différents stades de décomposition. L'arbre est capable d'animer ces cadavres grâce à certaines de ses racines (voir description de la créature).

La chose est une véritable vision de terreur qui peut ébranler même les aventuriers les plus aguerris. Tout personnage doit effectuer un test de Volonté contre une difficulté Surhumaine. Le modificateur à la marge d'échec (il est très probable que la plupart vont rater ce test), est le nombre de tours où ils resteront stupéfaits et incapables d'agir. Passé ce délai, tous leurs tests subissent une pénalité égale au modificateur à la marge d'échec pendant 1 tour, cette pénalité est réduite de 1 point par tour.

Dès que les derniers aventuriers pénètrent dans la caverne, l'arbre attaque immédiatement pour tenter de les assimiler.

LA SURFACE

La région des Monts Cumbria est désertique. C'est une terre aride et rocailleuse dépourvue de flore visible. On n'y compte aucune tribu proche et la faune est assez limitée. Parmi les créatures qui ont pu être aperçues, on dénombre quelques méduses, des scorpions géants et un explorateur affirme avoir aperçu un rocheux.

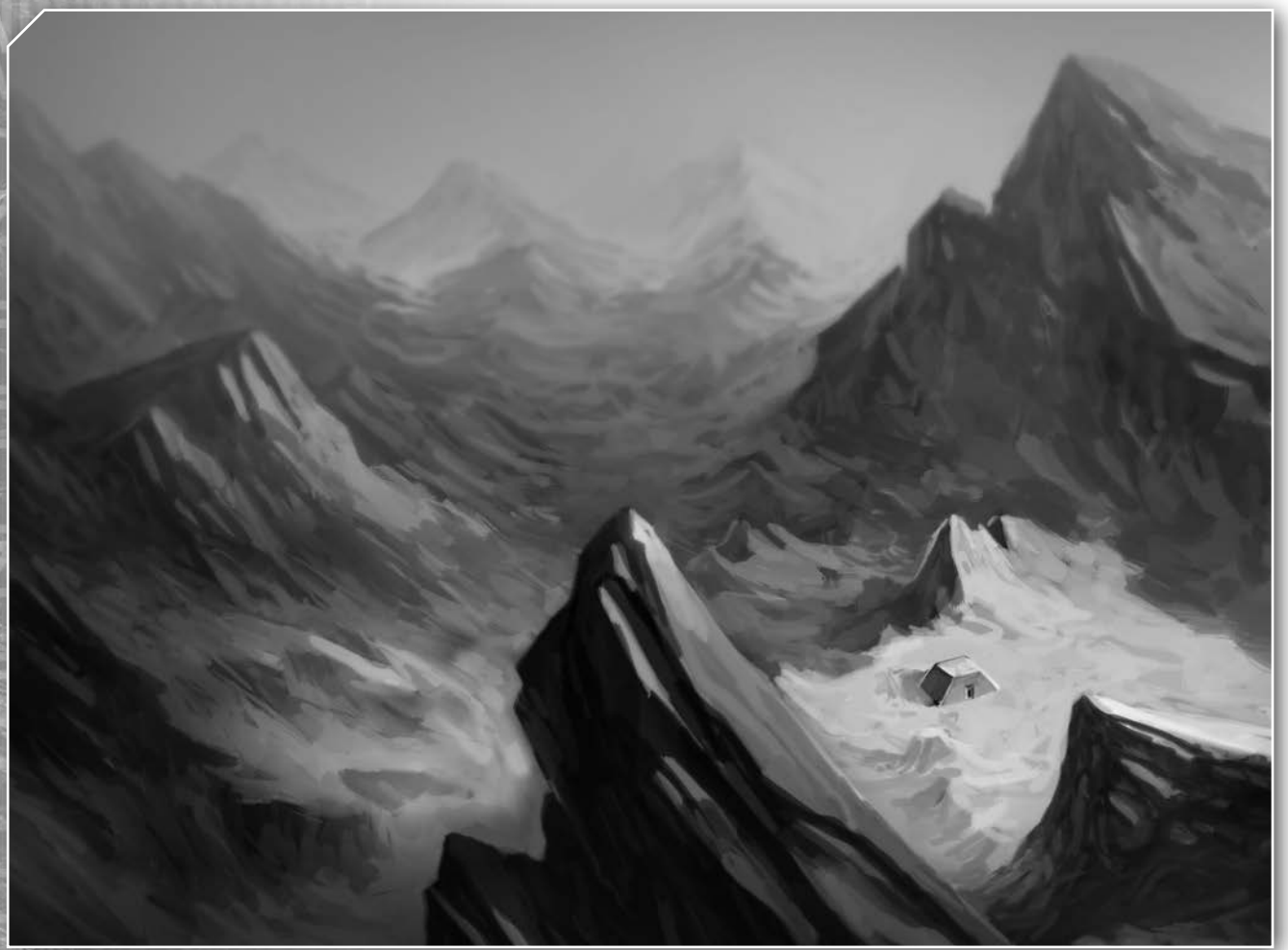
Comme indiqué précédemment, on n'y voit aucune trace de flore. Cependant toute la région est truffée de myriades de minuscules petits trous qui abritent en fait une végétation très particulière qui se réfugie dans la terre ou dans la roche et ne sort que lorsqu'il pleut, un peu comme l'arbre-pierre. Aussi, quand le temps le permet on peut assister à ce spectacle fascinant et voir des milliers de végétaux quitter leur abri l'espace d'un moment. Ces plantes ne représentent aucun danger en elles-mêmes mais il n'est pas rare que leur apparition s'accompagne de phénomènes comme des nuées d'insectes (Univers page 325), une musique des sphères (Univers page 325) ou de manière très exceptionnelle, un écho du Flux (Univers page 324).

Phénomènes : la température moyenne est comprise entre 30 et 40°, il y a peu de précipitations et le phénomène le plus fréquent est une perturbation atmosphérique (voir Univers page 326). Cependant, la région est connue pour être frappée régulièrement par des éruptions solaires calcinantes (voir Univers page 324).

Installations en surface : l'installation en surface est assez sommaire, c'est une sorte de structure en béton dans laquelle les mineurs ou les explorateurs peuvent se réfugier en cas de danger. Une porte blindée isole l'intérieur des phénomènes climatiques de l'extérieur. La plateforme élévatrice arrive au milieu de la structure. A l'intérieur on peut trouver un poste de communication relié à la caverne, des réserves d'oxygène, des outils, des pièces détachées pour les armures, etc. Il y a aussi des stocks d'explosifs à utiliser dans la mine. Cette dernière est située un peu plus loin, à moins d'un kilomètre vers l'est.

Le bunker de l'Enclave de fer : beaucoup plus au sud, on trouve le bunker abandonné de l'Enclave de fer aujourd'hui utilisé (rarement) par les serviteurs de l'arbre. Il est très difficile de le trouver par hasard malgré les quelques ruines fossilisées de ce qui avait dû être autrefois une base militaire. L'entrée du bunker est une simple écoutille qu'il est très difficile de remarquer puisqu'elle est souvent recouverte de terre. Seuls quelques membres de la communauté sont au courant de son existence. Il faut noter qu'une colonie de cafards ardents s'est installée il y a peu dans le secteur.

L'échelle du bunker donne sur un petit couloir fermé par une porte blindée totalement étanche. De l'autre côté de la porte, on trouve une grande pièce pleine de tout un fatras usé par le temps. Il y a là des outils utilisés pour aménager d'autres salles mais à priori le travail n'a pas été terminé. Plus rien n'est récupérable. Une autre ouverture de l'autre côté de l'entrée donne sur un tunnel d'une dizaine de mètres partiellement aménagé. Une partie de ce couloir s'est effondré et donne sur un passage souterrain qui s'étend sur quelques centaines de mètres jusqu'à la grotte de l'arbre.



LA SITUATION ACTUELLE SUR SÉNOPHA

La situation est de plus en plus tendue sur Sénopha. Après des mois plutôt calmes, l'arbre est de plus en plus avide de victimes. Beaucoup d'habitants du premier complexe souterrain recommencent à se plaindre des murmures et des cauchemars. De plus, bon nombre d'entre eux se posent des questions sur les véritables motivations d'Yvan, sur l'état de santé trop parfait des gens, sur les individus stériles qui ne le sont plus et, surtout, sur le problème touchant les enfants. Même Yvan commence à être effrayé par l'emprise de l'arbre. Il craint que la situation ne devienne incontrôlable et il n'a pas assez de partisans pour tenter un coup de force. Aussi, selon la tournure des événements, Yvan risque de précipiter les choses et, s'il n'est pas stoppé, de sacrifier bon nombre de victimes à l'arbre dans l'espoir de l'apaiser.

AMBIANCE SUR SÉNOPHA

Complexe sous-marin : c'est avant tout une ambiance de travail. On y ressent un certain malaise car ceux qui s'y trouvent sont forcément affectés par ce qui se passe dans les complexes souterrains mais globalement, on n'y retrouve pas le climat malsain qui règne dans les deux complexes souterrains de Sénopha. On n'y entend aucun murmure.

Premier complexe souterrain : c'est certainement l'endroit où l'ambiance est la plus malsaine. Entre les murmures qui s'intensifient et le problème touchant les enfants, certains commencent à avoir les nerfs qui flanchent. On se demande ce qui se passe, on se jette des regards inquiets et suspicieux et on se méfie de tout, particulièrement des étrangers.

Caverne : la caverne est l'endroit de la communauté où l'ambiance est la plus étrange, la plus irréelle. On n'y entend presque jamais les murmures, tout juste quelques chuchotements. Par contre, tout étranger y sera souvent surveillé discrètement par des hommes d'Yvan.

L'ambiance dans les complexes souterrains de Sénopha est lourde et oppressante. Si vous utilisez l'Attribut RMS décrit dans Iter Horribilis, n'hésitez pas à y avoir recours pour ce scénario.

La confrérie : à priori, selon le nombre d'aventuriers, la confrérie n'a pas l'intention de s'en prendre aux PJ. Bien entendu, s'ils ne sont que deux ou trois, ils peuvent devenir des cibles intéressantes mais sinon, les protecteurs de l'arbre se contenteront de les surveiller. S'ils commencent à poser trop de questions et à devenir un peu trop curieux, les choses risquent de changer. A partir de là, il deviendra intéressant de se débarrasser de quelques-uns par de malheureux accidents avant de livrer les derniers à l'arbre. Quoi qu'il arrive, Yvan et les siens veulent rester discrets et prudents. Ils sont encore très peu nombreux et ne savent pas comment réagira la majorité de la population.

Il est aussi important de noter que tous les membres de la confrérie ne sont pas des tueurs. Beaucoup ont fait un pacte avec le diable mais peuvent être éventuellement retournés si on fait preuve de diplomatie et qu'on leur ouvre les yeux.

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Le déroulement de l'aventure, et surtout l'enchaînement des événements, dépend principalement de la manière dont les PJ vont se comporter et dont le MJ va mener sa barque. Ils peuvent vouloir rester sur Sénopha assez longtemps en explorant différentes facettes de cette station avant de s'attaquer au problème de l'arbre ou vouloir aller directement au cœur du problème. Ce sera alors au MJ de rythmer les événements en fonction de leur choix.

Quoi qu'il arrive, la pression exercée par l'arbre sera de plus en plus forte. Les murmures s'intensifieront, l'attitude des enfants deviendra de plus en plus étrange et les cauchemars de plus en plus violents. Peu à peu, la situation tournera inévitablement au chaos.

Pour régler ce problème, tous les dénouements sont envisageables. L'aventure peut tourner au conflit ouvert entre les membres de la communauté, on peut la mener de manière plus discrète en limitant le conflit à Yvan et à ses hommes ou même opter pour la diplomatie. Convaincre le chef de la communauté de sa folie est une option viable si les PJ déploient des trésors de diplomatie et de persuasion. De plus, Yvan n'est pas fou et si les PJ parviennent à dresser toute la communauté contre lui, il n'ira pas jusqu'au bain de sang et préférera fuir à bord de son navire. Si c'est la violence qui l'emporte, là aussi, ce sont les actions des PJ qui détermineront le dénouement. Ils peuvent affronter Yvan dans la grande caverne, à la surface, dans la grotte de l'arbre ou même en mer s'ils disposent d'un navire de combat.

ENCHAÎNEMENT DES ÉVÉNEMENTS ET SCÈNES

Globalement l'aventure peut s'articuler en quatre actes :

ACTE 1 : L'ARRIVÉE ET LE DÉBUT DE L'ENQUÊTE

Dès que le navire des aventuriers est en approche, il sera dirigé vers un module central pour accoster. Dès leur débarquement, ils sont accueillis par les services de sécurité qui procéderont à la collecte des armes visibles (les PJ peuvent aussi les laisser à bord de leur navire) et à une vérification de leur état de santé général. En ce qui concerne les armes, les gardes ne fouilleront pas les PJ mais se contenteront de saisir celles qu'ils ne peuvent dissimuler et de leur signaler qu'à part les couteaux, aucune arme n'est autorisée sur Sénopha.

À partir de ce moment débute l'enquête et la mise en place de l'intrigue. Cet acte peut s'avérer plus ou moins long selon ce que recherchent les aventuriers. Dès qu'il a débarqué, Terrel Lenford quittera les PJ pour s'occuper de sa mission. On pourra le rencontrer un peu partout en train d'étudier, d'observer, de prendre des notes (voir la description du personnage pour en savoir plus sur ses activités).

Si les PJ se montrent suffisamment discrets, ils peuvent découvrir pas mal d'éléments avant que la confrérie ne tente des actions contre eux. Yvan, qui commence à redouter le pire, peut commencer ses sacrifices et les joueurs mettre à jour ses manigances.

Pendant cet acte, n'hésitez pas à multiplier les fausses pistes et éventuellement à développer des petits scénarios annexes.

ACTE 2 : LES INCIDENTS

Dès que les joueurs commenceront à attirer l'attention et à devenir gênants, la confrérie commencera sérieusement à s'intéresser à eux. Ils seront surveillés et si l'occasion se présente, certains conspirateurs peuvent tenter de s'en débarrasser lors d'un malheureux accident. Par exemple, lors d'une sortie en surface, un joueur peut voir son armure sabotée. Ils peuvent aussi accepter d'aller faire de la plongée avec Yan Tyr (voir secteur 13, premier complexe souterrain) qui se fera une joie de les conduire dans une grotte sous-marine où se tapissent quelques créatures. S'ils explorent la région avec leur navire, ils peuvent être attaqués par les naufrageurs ou on peut aussi les pousser à aller s'en prendre au dragon marin dans les ruines de Whitehaven en espérant que la créature n'en fera qu'une bouchée ou bien encore ils peuvent être victimes d'un accident dans une mine où il y a eu un petit « problème » avec la quantité d'explosifs utilisé. Dans ce dernier cas, il y a un éboulement et un ou plusieurs personnages se retrouvent coincés. Il faut que les autres les sortent de là à temps ! Les possibilités sont multiples mais toutes doivent favoriser le malheureux accident. Il sera en effet très difficile pour des étrangers d'accuser les membres de la communauté de vouloir se débarrasser d'eux.

Parallèlement, la situation s'aggravera nettement sur Sénopha. La tension sera de plus en plus vive. Yvan sera contraint de sacrifier de plus en plus de gens. Les PJ auront intérêt à disposer d'alliés solides s'ils veulent espérer survivre.

ACTE 3 : LE DÉNOUEMENT

Quelle que soit l'option choisie par les PJ, ils finiront à un moment ou à un autre par découvrir l'arbre et il leur faudra s'opposer directement à Yvan. La manière dont cela se déroulera est entière-

ment liée à leurs actions. Au moment du dénouement, les murmures atteignent leur intensité maximale (voir effet des murmures) et la communauté sombre dans le chaos. Beaucoup vont se réfugier dans le complexe sous-marin. Quant aux enfants, ils sont entièrement soumis à la créature et deviennent des tueurs en puissance tant que l'arbre n'est pas détruit.

ACTE 4 : L'ENCLAVE DE FER INTERVIENT

Dès que les PJ réussissent à régler la partie de l'intrigue qui concerne Yvan (pacifiquement ou pas), Terrel Lenford va passer à l'action. Il a observé, récolté tous les éléments dont il avait besoin et doit procéder à la phase finale de son opération. Aussi, dans un souci de rythme, il décidera d'agir une fois que les PJ en auront terminé avec Yvan.

Terrel se rend donc dans la grotte pour récolter un échantillon génétique de sa création. Il s'y trouve en tenue environnementale avec deux soldats de l'Enclave (voir la première escouade de l'Enclave un peu plus loin) et un civil prisonnier. L'arbre, étrangement, ne l'attaque pas, au contraire, il semble lui être attaché. Terrel est équipé d'une harmonique qui non seulement le protège contre les murmures de l'arbre mais qui a aussi pour effet d'apaiser la créature. Les murmures cessent peu de temps et le calme revient assez rapidement dans la communauté.

Pour le déroulement de la scène, il est important de convaincre les PJ d'observer discrètement ce qui va se passer dans cette caverne avant d'intervenir. De toute manière, cela ne changera rien au résultat et cela pourra leur donner des informations intéressantes. S'ils insistent pour charger dans le tas, l'arbre protégera la fuite de Lenford et des deux gardes. Tout ce que les PJ retrouveront, s'ils survivent à l'arbre, ce sera le cadavre calciné d'un des membres de la communauté.

Si les joueurs observent, ils sont témoins de la scène suivante : Terrel réalise ses prélèvements avec beaucoup de douceur comme s'il tenait à l'arbre. Il lui murmure même des mots de réconfort tandis que les lianes le frôlent avec délicatesse. Puis, il se penche et tend la main vers quelque chose dans le marais putride au pied de l'arbre avant de s'en éloigner et de s'approcher du prisonnier. D'un geste rapide, il lui injecte quelque chose. Le prisonnier change alors d'attitude en quelques secondes. Telford s'incline devant lui et lui présente son œuvre. D'une voix puissante, le prisonnier possédé par le Maître de l'Enclave le félicite et lui annonce qu'une équipe d'extraction est en route. Au fur et à mesure que se déroule cette scène, la peau du prisonnier se consume lentement. Une fois le dialogue terminé, le prisonnier s'effondre, calciné. Terrel quitte aussitôt la caverne par l'accès menant au bunker de l'enclave dont il fait sauter l'accès. Si les PJ veulent le poursuivre, ils doivent passer par l'autre accès à la surface. Ils auront le temps d'arriver avant que l'avion de l'enclave ne se pose. S'ils n'ont jamais découvert le bunker de l'enclave, un des hommes d'Yvan qui a éventuellement survécu, peut leur dire que ce passage mène à un ancien bunker et leur indiquer sa position.

Mais avant tout cela, il va leur falloir survivre à l'arbre. Quoi qu'il arrive, ce dernier va être détruit. Terrel a installé une bombe apportée par les deux hommes de l'enclave. L'engin est dans l'espace de marais putride au pied de la créature. Partiellement recouvert, il est possible de l'apercevoir si les PJ affrontent l'arbre (s'ils l'affrontent), en effectuant à chaque round un test d'Observation Très Difficile (Assez difficile si un joueur regarde attentivement l'étendue putride). Avant d'exploser, la bombe émettra une série de bips qui devraient donner l'idée aux PJ d'évacuer rapidement les lieux. L'explosion va faire s'effondrer toute la grotte et une bonne partie des mines.

Si les joueurs s'attaquent à l'arbre avant la scène finale : l'arbre est virtuellement indestructible sans une bombe de la bonne puissance (40). Aussi, si les PJ affrontent l'arbre avant, il y a de grandes chances pour qu'ils soient contraints de battre en retraite. Cependant, il y a toujours la possibilité qu'un joueur particulièrement astucieux trouve un moyen crédible d'y parvenir. Dans ce cas, il vous faudra bouleverser l'ordre des événements et restructurer le scénario en conséquence.

Si les PJ arrivent par l'autre côté : il est possible que les PJ arrivent à la grotte de l'arbre en passant par le bunker de l'enclave. Dans ce cas, Terrel fuira par l'autre côté et l'avion viendra le récupérer près de la mine en surface.

La scène finale : dès que les PJ arrivent à l'endroit où se situe le bunker de l'Enclave, ils aperçoivent Terrel courir vers un avion de transport hybride de type Neptia en train de se poser. Ses deux gardes protègent sa fuite tandis que quatre autres soldats débarquent de l'appareil pour leur prêter main forte. Ils sont équipés d'une tenue Enigma et de canons à neutron pour fantassin (alimentés par pack d'énergie). Si les PJ sont en armure mécanisée, ils verront se détacher de la queue de l'avion une armure de l'enclave.

Dès que Terrel est à bord de l'avion, les troupes de l'Enclave rompent le combat et l'avion décolle.

LA PREMIÈRE ESCOUADE DE L'ENCLAVE

Avant le début de l'Acte 4, Terrel a contacté l'Enclave de fer (voir la description du personnage) qui a dépêché sur place deux hommes afin de transporter la bombe avec laquelle Terrel veut détruire l'arbre. Selon les actions des PJ (et notamment s'ils se méfient de Terrel), il est possible que le MJ développe une intrigue secondaire avec ces éléments. Si les PJ sont à la surface, ils peuvent, par exemple, repérer sur leurs radars l'approche de l'avion et le premier largage. On peut aussi imaginer qu'un PJ qui s'intéresserait d'un peu trop près à Terrel soit capturé par ce premier commando.

EFFETS DES MURMURES

Tout le monde n'entend pas les murmures et généralement uniquement la nuit quand il y a moins d'activité. C'est presque toujours dans le premier complexe souterrain. Plus le scénario va progresser, plus les murmures vont être perceptibles et nets.

Quand les PJ vont arriver sur Sénopha, au cours de leur première nuit, il faudra effectuer un test de Perception (Très difficile). S'ils ratent, ils n'entendent rien et doivent, dans ce cas, effectuer un test d'Intelligence (Difficile). S'ils réussissent ce test, ils feront des cauchemars et se reposeront mal. Il leur est impossible de se souvenir de ces cauchemars. Ceux qui auront raté le premier test entendront des sortes de murmures indéfinissables.

Régulièrement, au fur et à mesure que la situation dégénère sur Sénopha, il faudra effectuer de nouveaux tests dont la difficulté va augmenter progressivement. C'est au MJ de décider quand il faudra passer à l'étape suivante. On n'effectue les tests qu'une seule fois au moment du passage à une étape supérieure.

Etape 2 : Perception (Difficile), intelligence (Assez Difficile). Les murmures sont un peu plus nets, cela ressemble vraiment à quelqu'un qui vous chuchote à l'oreille. Ceux qui les entendent commencent à ressentir une certaine nervosité. Quant aux cauchemars, ils sont un peu plus violents. Tous ceux qui les font se réveillent avec un sentiment de terreur inexplicable.

Etape 3 : Perception (Assez difficile), intelligence (Moyen). Les murmures sont encore plus nets. Par moments, on peut même les percevoir en pleine journée. Cela peut sembler étrange mais ils évoquent un bruissement de feuilles. Les cauchemars sont très violents et ceux qui les font se souviennent de hurlements et de visages tordus par la douleur.

Etape 4 : Perception (Moyen), intelligence (Assez Facile). Les murmures sont perceptibles en permanence en une sorte de bruit de fond, comme des acouphènes. Ils troublent la concentration (pénalité de 1 point à tous les tests) et sont terriblement angoissants. Les victimes commencent à avoir des hallucinations. Les cauchemars empêchent de dormir plus de quelques minutes à la fois. Ils sont de

plus en plus nets. On y voit des visages dans la pierre qui hurlent de douleur. De plus, ceux qui entendent les murmures doivent effectuer un test de Volonté (Moyen). En cas d'échec, ils perdent un nombre de point de Volonté égal au modificateur à la marge d'échec (qu'ils récupéreront une fois l'arbre détruit). Plus la perte de volonté est grande, plus la personne est nerveuse.

Etape 5 (fin de l'aventure) : Perception (Facile), intelligence (Très facile), Volonté (Très Difficile). Une partie de ceux qui entendent les murmures ne les supportent plus. Ces murmures s'apparentent d'ailleurs plus à des hurlements (pénalité de -3 à toutes les actions). Certains sombrent dans la folie, d'autres tentent de fuir par tous les moyens, d'autres encore s'effondrent tétanisés par la terreur. Ils sont frappés d'hallucinations et peuvent devenir violents. Les PJ qui en seraient victimes ont intérêt à se trouver dans la caverne supérieure ou dans la station sous-marine. D'autres encore, un quart des victimes environ, sont tout à coup apaisées et contemplatives. Ils entendent l'appel de l'arbre et sont prêts à être sacrifiés. Si le problème des enfants n'a pas été réglé, ces victimes seront épargnées par les gamins qui les conduiront dans la caverne. Les cauchemars sont insoutenables et empêchent totalement de dormir. L'effet sur la Volonté est le même que lors de l'étape précédente. De plus, la victime est totalement paranoïaque et ultra nerveuse (du genre à tirer sur tout ce qui bouge au moindre bruit).

Dans la caverne principale de la communauté, les murmures sont considérés à une étape de moins que dans le premier complexe souterrain.

EFFETS SUR LA POPULATION

Bien entendu, bien plus que l'effet sur les PJ, c'est l'ambiance générale de la population qui sera fondamentale. De quelques cas mineurs au début de l'aventure, la situation peut vite dégénérer si rien n'est entrepris pour limiter la casse. Parmi toutes les personnes qu'auront rencontrées les PJ, celles qui n'entendent pas les murmures au début de l'aventure sont celles qui seront le plus à même de réagir dès le déclenchement de l'étape 4. La solution la plus raisonnable sera sans doute d'organiser l'évacuation des habitants du premier complexe souterrain vers le complexe sous-marin et de verrouiller les tunnels. Si rien n'est fait, il est fort probable que, frappé de folie, un des responsables de la sécurité isole le complexe souterrain avant l'évacuation.

Le problème des enfants doit être résolu avant l'étape 5 (pour qu'ils soient évacués dans le complexe sous-marin) car, dès le déclenchement de cette étape, ils sombreront dans un état de folie meurtrière et il sera alors très difficile de les contrôler sans leur faire de mal.

LES MURMURES ET LES EMPATHES

Dès qu'il arrive dans le premier complexe souterrain, un empathe peut sentir qu'il y a quelque chose d'anormal, une présence non identifiable et terrifiante. A cet instant, un empathe peut choisir soit de fermer son esprit à cette présence, soit au contraire de l'ouvrir pour tenter d'en percevoir la nature. Le choix est irrévocable. Il effectue un test d'empathie et note son modificateur à la marge de réussite. S'il choisit de fermer son esprit, la difficulté de ses tests de Perception et d'Intelligence est augmentée d'un cran par modificateur, la difficulté des tests de Volonté est réduite d'autant. S'il choisit d'ouvrir son esprit, c'est l'inverse et ce n'est pas vraiment conseillé.

LES MURMURES ET L'EFFET POLARIS

Les murmures ont une fréquence qui se propage à la limite du Flux. Ils ont notamment pour effet de renforcer le risque d'incident lié à l'utilisation de la force Polaris (voir LDB page 253 ainsi que la note en annexe). Toute utilisation de l'effet Polaris engendre donc systématiquement un incident et le test sur la table des incidents s'effectue avec un modificateur de +10%.

Tout individu capable de percevoir le Flux ou de le ressentir peut déterminer qu'il a une légère influence sur les événements de Sénopha en servant de vecteur à la propagation des murmures.

Notez aussi que des pouvoirs tels que Champ psychique ou Barrière psychique sont efficaces contre les murmures.

ANNEXES

PERSONNAGES MAJEURS DE SÉNOPHA

Seuls deux personnages sont décrits en détails. Pour les autres utilisez un des nombreux archétypes disponibles.

LYRUL KHAN ALIAS TERREL LENFORD

Lyrul est membre de l'Enclave de fer. Brillant chercheur dans le domaine de la génétique, il a été implanté à Cortex pour surveiller leurs recherches et éventuellement les voler. Il est un des créateurs de l'arbre. C'est un individu assez taciturne, toujours perdu dans ses pensées. Il a un visage assez sec avec des cheveux poivre et sel très courts et une petite barbe tout aussi courte. Il a une fâcheuse tendance à considérer tout ce qui vit comme des sujets d'expérience et n'a strictement aucune considération pour la vie humaine. Il est entièrement voué à sa cause.

LYRUL KHAN

Âge moyen : 52 ans

Taille : 1,76 m — **Poids :** 72 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	12	14	15	18	17	13
	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-1	**Chance**	14

COMPÉTENCES

Arts martiaux (techniques défensives)	12
Armes de poing	11
Analyse empathqiue	16
Combat armé	12
Connaissance milieu naturel souterrains	14
Connaissance milieu naturel surface	15
Eloquence/persuasion	14
Education/culture générale	18
Génie génétique	16
Observation	16
Recherche d'informations	14
Science Bilogie/physiologie	17
Science Médecine	16
Science Pharmacoogie	16
Science Physique/chimie	14
Science Génétique/Génétique avancée	18
Science Botanique	18

ÉQUIPEMENT

Générateur d'Harmonique, Cristal de neutralisation (neutralise les murmures mais aussi tous les effets liés à des fréquences), Nanosondes Optima implantées, Dague neurale, pistolet indétectable, Protection Spider (torse, bras et jambes), trousse d'analyse chimique.

LOCALISATIONS

Humaine

Agissements au cours de l'aventure : Pendant l'aventure, ce personnage reste en retrait. C'est avant tout un observateur. Il n'a aucun grief particulier contre les PJ et, bien au contraire, il pourra les utiliser pour réunir d'éventuelles informations dont il aurait besoin.

Même s'il est lié à Naga Khan, l'éventuel conflit qui pourrait exister entre lui et les joueurs ne le concerne pas. Si les PJ se méfient de lui et l'espionnent rien dans son attitude n'éveille le moindre soupçon. La seule chose qu'il va faire au cours de l'aventure, c'est entrer en contact avec le maître de l'enclave. Pour cela il dispose de deux capsules spéciales permettant un lien direct avec ce mystérieux personnage. Malheureusement, il faut faire avaler cette pilule à un porteur qui sera carbonisé par l'opération. Aussi, à un moment ou à un autre, vers la fin de l'aventure, il est possible que l'on découvre un corps calciné dans la communauté (il va utiliser une première capsule pour faire venir une équipe de démolition). Cette découverte peut certainement provoquer un certain trouble aussi bien chez les aventuriers qu'au sein de la confrérie d'Yvan. Lyrul doit réussir à s'enfuir à la fin avec ses échantillons. Il y a de fortes chances pour que les PJ en entendent à nouveau parler dans un proche avenir.

YVAN SANDOR

Sympathique et extrêmement charismatique, Yvan est un meneur d'hommes. Quand il a rejoint Sénopha, il n'aspirait qu'à la paix en aidant les gens de cette communauté à s'en sortir. Il n'a jamais été un tueur né mais s'il est devenu ce qu'il est aujourd'hui, c'est pour une seule raison : sa crainte de la mort. Totalement obnubilé par le fait qu'il puisse disparaître, il est prêt à tout pour retarder cette échéance. L'arbre l'a bien compris et lui a donc offert de guérir sa maladie contre son aide. Même si cela lui répugne de livrer des gens à l'arbre, il s'est auto-convaincu que cela leur offrait une sorte d'immortalité et que, finalement, il ne les tuait pas vraiment. Il évite de penser aux visages déformés par la souffrance qui apparaissent sur l'écorce même si, bien souvent, ces visages viennent le hanter. Ce n'est pas un mauvais homme, mais le convaincre de renoncer peut s'avérer très difficile tant il s'est enfermé dans sa folie.

Physiquement, Yvan est un individu assez impressionnant. Il porte ses cheveux longs attachés en queue de cheval. Il a un visage carré avec une cicatrice au front et à la joue.

TROUPES DE L'ENCLAVE DE FER

Ce sont les commandos standard de l'Enclave de fer. Ce sont tous des individus en parfaite condition physique sans aucune mutation. Ils sont totalement fanatisés et ne craignent pas la mort.

YVAN SANDOR

Âge moyen : 58 ans

Taille : 1,82 m | **Poids :** 96 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	16	11	12	11	12	16	17
	+2	+3	+1	+1	+1	+1	+3	+3

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	-3	**Chance**	-

COMPÉTENCES

Armes de jet	16
Armes de poing	14
Armes sous-marines	13
Armes de trait	14
Athlétisme	16
Arts martiaux (techniques offensives)	15
Bureaucratie	15
Combat armé	17
Combat à mains nues	15
Commandement	17
Eloquence/persuasion	16
Endurance	14
Fusils/Armes d'épaule	12
Intimidation	16
Jeu	14
Manoeuvre d'armures	15
Observation	14
Pilotage (Navires lourds et légers)	17
Navigation	16
Tactique	13

ATTAQUE

Sabre thermique, dague, pistolet moyen

ÉQUIPEMENT

Gilet en kevlar, 30 000 sols de reliques de l'ancien monde dans sa cabine

LOCALISATIONS

Humaine

TROUPES DE L'ENCLAVE DE FER

Âge moyen : 30 ans

Taille : 1,75 m | **Poids :** 76 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	15	13	15	11	10	12	14
	+2	+2	+2	+2	+1	+1	+1	+2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-2	**Chance**	-

COMPÉTENCES

Armes de poing (8+3)	11
Armes lourdes (Tir) (13+3-3)	13
Combat armé (10+4)	14
Chasse/pistage (10+3)	13
Combat à mains nues (8+4)	12
Connaissance milieu naturel (surface) (10+3)	13
Endurance (9+3)	12
Fusils/armes d'épaule (8+3)	11
Sensation du Flux (6+2)	8
Survie (surface)(11+3)	14

ATTAQUE

Canon à neutrons NTV pour fantassin

ÉQUIPEMENT

Armure Enigma

LOCALISATIONS

Humaine

L'ENCLAVE DE FER

La menace de l'Enclave de fer est de plus en plus présente à la surface. Les rapports signalant les agissements de cette mystérieuse organisation sont de plus en plus nombreux. Cela inquiète les états major des grandes nations car la plupart des actions de combat de cette organisation ciblent spécifiquement leurs installations en surface. Et puis il y a le matériel dont ces commandos disposent, un matériel très moderne et des appareils dotés d'une technologie azuréenne ou généticienne. Aussi, toute information concernant l'Enclave sera écoutée avec le plus grand sérieux et grandement récompensée. Notez que les PJ se heurteront directement à l'Enclave de fer dans le dernier scénario de la campagne d'Equinoxe.

ARBRE (V+) / LIANES (H)

Type de créature : expérience biologique

Zone géographique : souterrain **Poids :** 120 tonnes

Taille : Immense (l'arbre, lui-même, s'étend sur une quarantaine de mètres de haut mais son tronc et ses branches massives occupent presque tout l'espace de la caverne ; de plus une partie de la « créature » pénètre profondément dans la pierre et on ne peut donc pas la voir entièrement)

	FOR	GAB/CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
V+	NA	6	NA	28	18	10	18	-
H	28	24	18	-	-	-	-	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. Dom. au contact V+	NA	**Modif. Dom H**	+9
Résistance aux Dom. V+	+2	**Vitesse,VIT(PM)**	20 m, 2(1)
Résistance aux Dom. H	-9		

COMPÉTENCES

Attaque	14
Analyse empathique	18

ATTAQUE

Liane/tentacule les lianes utilisent une attaque constriction qui inflige des dommages mais qui a surtout pour but de traîner leur proie dans la fange. Constriction (contact, Dom. : Spécial, voir Constriction et attaque de tentacules pages 217 du supplément Créatures ou page 383 du livre de base).

Cadavres animés les cadavres essaient d'immobiliser leurs proies pour l'entraîner dans la fange. Ils utilisent pour cela la compétence Arts martiaux (lutte) au niveau 14 et ont une force de 14. Notez que généralement, il y en aura plusieurs qui attaqueront la même proie. Pour chaque cadavre qui réussit son test de saisie, on considère que la Force contre laquelle doit lutter la victime est augmentée de 2 points. Ils ne se défendent jamais.

TACTIQUES DE COMBAT

L'arbre n'a qu'une seule stratégie, attirer ses proies dans la fange dans laquelle il baigne. Pour cela, il peut utiliser ses lianes (au nombre de 24) et des espèces de tentacules/racines qui peuvent animer les cadavres conservés dans la fange (il y en a une bonne vingtaine encore en état, dont l'agent du Neptune qui a disparu).

LOCALISATIONS

Tronc, cadavre ou tentacule.

SPÉCIAL

Invulnérabilité aux poisons, à l'acide, au feu et au froid
Carapace 12 (V+) (uniquement le tronc)
Murmures (voir scénario)

CRÉATURE

L'ARBRE(V+)/LIANES (H)

Fruit d'une expérience biologique, c'est une créature torturée qui ne comprend pas la plupart des sensations qu'elle éprouve. Mi-végétale, mi-animale, elle est la seule représentante de cette nouvelle espèce. Sa solitude est terrible et la conscience totalement inhumaine qu'elle a développée la pousse irrésistiblement à absorber les esprits des êtres vivants pour comprendre ce qu'elle est. Le processus d'assimilation se produit dans la fange. Dès qu'une victime est totalement immergée, elle subit immédiatement une attaque contre sa Volonté (en plus de commencer à se noyer). L'arbre et la victime effectuent un test de Volonté avec un bonus ou un malus équivalent à la différence entre les deux Attributs. Celui qui obtient le meilleur modificateur à la marge de réussite réduit la Volonté de l'autre d'autant. Si la volonté de la victime tombe à 0, son esprit est immédiatement absorbé et son visage apparaît sur l'arbre. Si la volonté de l'arbre tombe à 0, il relâche sa proie (ses points de Volonté sont immédiatement régénérés).

RÈGLES, ÉQUIPEMENTS, VÉHICULES ET ARMURES

Coûts des accessoires pour Lunettes, Jumelles et visières

Anti-flash : 2 000 sols

Infrarouge (permet de voir les sources de chaleur) : 2 000 sols

Amplificateur de lumière (amplifie la moindre lumière présente) : 1 200 sols

Radiation : 4 000 sols

Zoom : 200 x (niveau x niveau) du zoom. En règle générale de 1 à 10, comme les lunettes de visée.

Sens : 2 000 x (bonus x bonus) sols

Tactique : 6 000 sols

Électromagnétique : 4 000 sols

Ultraviolet : 4 000 sols

Autres dispositifs concernant un rayonnement spécifique : 4 000 sols

RÉPARATIONS

Pour la réparation des navires et armures, vous pouvez utiliser les tableaux ci-dessous au lieu de ceux présentés dans le livre de base :

RÉPARATION DES AVARIES DES ARMURES

DOMMAGES	Temps nécessaire	Diff.	Coût
Légères	1 jour	+5	Prix de base x1
Moyennes	3 jours	+3	Prix de base x 2
Graves	5 jours	+0	Prix de base x 3
Critiques	1 semaine	-3	Prix de base x 6
Catastrophiques	2 semaines	-5	Prix de base x 10
Destruction	3 semaines	-7	Prix de base x 15*

** ou réparation impossible selon les cas.*

Catégorie d'armure	Prix de base
Exo Alpha	1 000
Exo-0	3 000 (2 900)
Exo-1	4 000 (4 300)
Exo-2	5 000 (5 200)
Exo-3	7 000 (6 700)
Exo-4	9 000 (9 300)
Exo-5	13 000 (13 200)
Exo-6	17 000 (17 400)
Exo-O	19 000 (18 600)

Réparation des navires et véhicules

DOM	Temps nécessaire*	Diff.	Cale sèche ?	Coût
Légères	(GAB) jours	+5	Non	Prix de base x1
Moyennes	(GAB) jours	+3	Non	Prix de base x 2
Graves	(GAB x2) jours	+0	Non	Prix de base x 3
Critiques	(GAB x2) jours	-3	Oui	Prix de base x 6
Catastrophiques	(GAB x3) jours	-5	Oui	Prix de base x 10
Destruction	(GAB x3) jours	-7	Oui	Prix de base x 15*

** ou réparation impossible selon les cas.*

V-	Prix de base	V+	Prix de base
1	4 000	5	1 200 000
2	8 000	6	1 700 000
3	11 000	7	2 400 000
4	20 000	8	3 200 000
5	32 000	9	4 100 000
6	53 000	10	5 100 000
7	74 000	11	6 200 000
8	98 000	12	7 500 000
9	130 000	13	8 800 000
10	160 000	14	10 300 000
11	190 000	15	11 900 000
12	230 000	16	13 600 000
13	270 000	17	15 400 000
14	320 000	18	17 300 000
15	370 000	19	19 300 000
16	420 000	20	21 500 000
17	470 000	21	23 700 000
18	530 000	22	26 100 000
19	590 000	23	28 600 000
20	660 000	24	31 200 000
21	730 000	25	33 900 000
22	800 000	26	36 700 000
23	880 000	27	39 600 000
24	960 000	28	42 700 000
25	1 040 000	29	45 800 000

TESTS D'OPPOSITION PROLONGÉS

Dans certains cas, quand deux protagonistes s'affrontent, la victoire ou la défaite ne sont pas déterminées par un seul test mais par plusieurs. Pour l'emporter, il faudra qu'un des deux protagonistes réduise à 0 l'Attribut ou la compétence de l'autre. Dans un concours de bras de fer, par exemple, il faudra effectuer un test de Force et réduire la Force de l'adversaire à 0.

- **Si l'un des deux personnages seulement réussit son Test, l'Attribut/compétence adverse est réduit du Modificateur à la marge de réussite**.
- **Si les deux personnages ont réussi leur Test, les Attributs/compétences des deux protagonistes sont réduits par le modificateur à la marge de réussite adverse**.

Précision : Duel de Réaction : Dans certains cas, il est nécessaire d'effectuer un duel de Réaction. Quand deux protagonistes sont face à face pour prendre un objet entre eux deux, par exemple, il y a un test d'opposition entre leurs réactions. Vous pouvez aussi appliquer cette règle dans une situation de combat. Si un personnage est sous la menace d'une arme, il peut y avoir duel de réactions. Si le défenseur l'emporte, son modificateur à la marge de réussite nette peut lui donner certains bonus pour attaquer ou aller se cacher.

Armure de combat enclave

Armure de forage externe

MODIFICATION DES INCIDENTS LIÉS À L'EFFET POLARIS

Contrairement à ce qui est indiqué dans le livre de base de Polaris, chaque utilisation d'un effet Polaris peut entraîner un incident mineur ou majeur (livre de base page : 252) et pas uniquement en cas d'échec au test. Vous pouvez donc effectuer un test d'incidents à chaque utilisation d'un de ces effets mais le personnage pourra soustraire au résultat du D100 trois fois son niveau de Maîtrise de l'Effet Polaris.

ARMURE DE FORAGE EXTERNE CLYSS 56

Échelle : V-

Catégorie : Exo 4

Fabricant : Clyss

Nation : Ligue rouge

Coût indicatif : 750 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 5(10)

NT estimé : III

Taille : 3,30 m

Poids : 4,56 tonnes

Autonomie : 1,5 jour à 20 km/h [720 km]

Attributs :

Exo-Force : 84

Modificateur de dommages : +37 (H) / +2 (V-)

Ossature : Titane structurel

Architecture : Ultra-lourde

Intégrité : +8

Résistance aux Dommages : -2

Coque : 20 mm en Hyper acier [VHS]

Plaque d'armure supplémentaire : Aucune

Blindage : 5

Visière : 45 mm en ALON™ (vitre)

Volet de sécurité : 5 mm en Hyper acier [VHS]

Blindage visière (avec volet de sécurité) : 2 (3)

Catégorie GP : moteur diesel avec filtres atmospériques (GP-D1)

Vitesse/VIT (points de mouv.) : 20 km/h (marche)

• Malus d'Initiative : à terre : -8

Équipement «standard» (jusqu'à 456 kg.) : **:**• 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)/ Haut-parleur/• Affichage tactique/• Analyseur environnemental

Équipement notoire : Un bras embarque un excavateur mécanique tandis que l'autre, une électro-pince FOR 122, lance missile articulé «anti-personnel» (12 mini-missiles à saturation), trois couches de revêtement anti-corrosion.

ARMURE DE COMBAT DE L'ENCLAVE DE FER

Échelle : H

Catégorie : Exo 3

Fabricant : Enclave de fer

Nation : Enclave de fer

Coût indicatif : 40 millions

Disponibilité (marché noir) : NA

NT estimé : VI (Généticien)

Taille : 2,81 m

Poids : 2,80 tonnes

Autonomie : 100 ans

Attributs :

Exo-Force : 71

Modificateur de dommages : +30 (H)

Ossature : Fusion B

Architecture : Ultra-lourde

Intégrité : +10

Résistance aux Dommages : -24

Coque : 30 mm en Fusion B

Plaque d'armure supplémentaire :

Blindage : 173

Visière : 39 mm en SaphirT (fine fente équipée d'un appareil affichant l'environnement du pilote sur tout l'intérieur du casque, il ne subit donc pas de pénalité).

Volet de sécurité : 25 mm en Fusion B

Blindage visière (avec volet de sécurité) : 63 (118)

Catégorie GP : micro-fusion Généticien [GP-D3]

Vitesse/VIT (points de mouv.) : 75,0 km/h (marche)

• Malus d'Initiative : à terre : -4

Équipement «standard» (jusqu'à 420 kg) :• Ordinateur NTV Gén. IV/Communicateur Lénid/Communication par cable comlink/Commande Vocale Harpie/Filtres à gaz carbonique Oxydynamic (autonomie : 196h)/Régulateur thermique Polar 2/Système hygiénique Hygéna 1/Filtre Hygéna/Navigation Opti 600V/Indicateur d'acquisition Pycargue/Système assistance et contrôle classe A Hermès/Stabilisateur Piton/Système respiratoire (Réserve d'oxygène de 98 heures)/Générateur de lumière Feu Follet 1 (Artitech)/Tactique Mac Clurr visière/Analyseur environnemental/Bouclier anti-radiation 10/Radar Vautour/Analyseur Mrk XII Air-Strike/Illuminateur/Revêtement anti-corrosion 6/ Bottes de saut NTV

Équipement notoire :

Sur un bras : Piston de combat + electro-pince FOR 50

Sur l'autre bras : Module Omega NT V, mais avec MUN 500 (neutron) / 500 (laser) / 5000 (projectiles)

Dans le dos : Lanceurs Gladius ACMT 5 tubes taille 5 et 5 missiles anti-chars taille 5

ENGINS FURTIFS

WITNEY LS

(tuile anéchoïque type IV: réduction du bruit de -50%, pénalité de -7 aux tests de détection avec un sonar passif et actif)

Identique au Witney, mais avec **PO** 4,5 km **PL** 5,0 km **PE** 6,8 km et un prix de 2 923 900 sols (au lieu de 1 591 700 sols).

Armure furtive Nymph 1-LS

(tuile anéchoïque type III : réduction de bruit de 40 %, bruit, pénalité de -6 aux tests de détection avec un sonar passif et actif)

-> Idem Nymph 1-A, mais avec une PO de 1 000 m et une autonomie de 4,5 heures

[PL 1200 m, PE 1500 m]

Prix = 392 000 (au lieu de 420 000)

MODULES SOUS-MARINS

Station sous-marine à 1 km de profondeur

MODULE D'HABITATION

Chaque module d'habitation est un cylindre horizontal de 22,5

m de long et 7,5 m de diamètre qui sert de module d'habitation. En cas de panne du principal générateur de la station, il permet à un maximum de 33 personnes de survivre pendant 30 jours à supposer que les habitants aient suffisamment de nourriture. Le moteur de secours permet de faire fonctionner le chauffage, la ventilation, les appareils électroniques, etc. Le modèle de base n'a ni porte, ni SAS. Sur chaque pont, il existe un couloir central de 90 cm de large qui court sur toute la longueur du module.

Échelle :V-

Coût indicatif : 10 millions de sols

NT estimé : III

Longueur : 22,5 m

Diamètre : 7,50 m

Poids : 1 200 tonnes

Occupants : 33

Dispositif de secours : MDCF NT III [GP-C1]

Autonomie : (30 jours d'oxygène)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 1 000 mètres
- **Limite :** - 1 200 mètres
- **Écrasement :** - 1 500 mètres

Attributs :

- **Gabarit : 10**

Ossature : Béton armé [VHSC]

Architecture : Normale

Résistance aux Dommages : +6

Coque : 431 mm en Béton armé [VHSC]

Blindage : 6

Hublots :10 hublots coniques en Hyper verre trempé de 20 cm de diamètre intérieur et de 28 mm d'épaisseur

Blindage Hublots : 1

Ponts : 3

Cloison(s) étanche(s) : 2

Écoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3 (+3 par pont, +4 par cloison étanche)

MODULE DE TRAVAIL

Chaque module de travail est un cylindre horizontal de 16,5 m de long et 5,5 m de diamètre qui sert de module de travail. En cas de panne du principal générateur de la station, il permet à un maximum de 9 personnes de survivre pendant 30 jours à supposer que les habitants aient suffisamment de nourriture. Le moteur de secours permet de faire fonctionner le chauffage, la ventilation, les appareils électroniques, etc. Ce modèle est équipé d'un SAS pour armure Exo 3. Sur chaque pont, il existe un couloir central de 90 cm de large qui court sur toute la longueur du module.

Échelle :V-

Coût indicatif : 4,5 millions de sols

NT estimé : III

Longueur : 16,5 m

Diamètre : 5,50 m

Poids : 480 tonnes

Occupants : 9

Dispositif de secours : MDCF NT III [GP-B3]

Autonomie : 30 jours d'oxygène

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 1 000 mètres
- **Limite :** - 1 200 mètres
- **Écrasement :** - 1 500 mètres

Attributs :

- **Gabarit : 7**

Ossature : Béton armé [VHSC]

Architecture : Normale

Résistance aux Dommages : +7

Coque : 316 mm en Béton armé [VHSC]

Blindage : 5

Hublots : 10 hublots coniques en Hyper verre trempé de 20 cm de diamètre intérieur et de 28 mm d'épaisseur.

Blindage Hublots : 1

Ponts : 2

Cloison(s) étanche(s) : 2

Écoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3 (+3 par pont, +2 par cloison étanche)

SAS : 1 [pour armure Exo 3 (ouvertures : 2 portes de 3,00 m de haut et de 1,50 m de large)]

MODULE CENTRAL

Chaque module central est un cylindre vertical de 11 m de haut et de 5,5 m de diamètre qui sert de point d'ancrage pour les autres cylindres et permet l'amarrage des vaisseaux. Il renferme aussi les ordinateurs de contrôle de la station ainsi que le moteur principal (GP-C4 pour une centaine de personnes). En cas de panne du système principal, le générateur auxiliaire permet à un maximum de 11 personnes de survivre pendant 30 jours à supposer que les habitants aient suffisamment de nourriture. Le modèle de base n'a ni porte ni SAS.

Échelle :V-

Coût indicatif : 2,5 millions de sols

NT estimé : III

Longueur : 11 m

Diamètre : 5,50 m

Poids : 270 tonnes

Occupants : 11

Dispositif de secours : MDCF NT III [GP-B3]

Autonomie : 30 jour(s) d'oxygène

Profondeur :

- **Opérationnelle :** - 1 000 mètres
- **Limite :** - 1 200 mètres
- **Écrasement :** - 1 500 mètres

Attributs :

- **Gabarit :** 6

Ossature : Béton armé [VHSC]

Architecture : Normale

Résistance aux Dommages : +8

Coque : 316 mm en Béton armé [VHSC]

Blindage : 5

Hublots : 10 hublots coniques en Hyper verre trempé de 20 cm de diamètre intérieur et de 28 mm d'épaisseur.

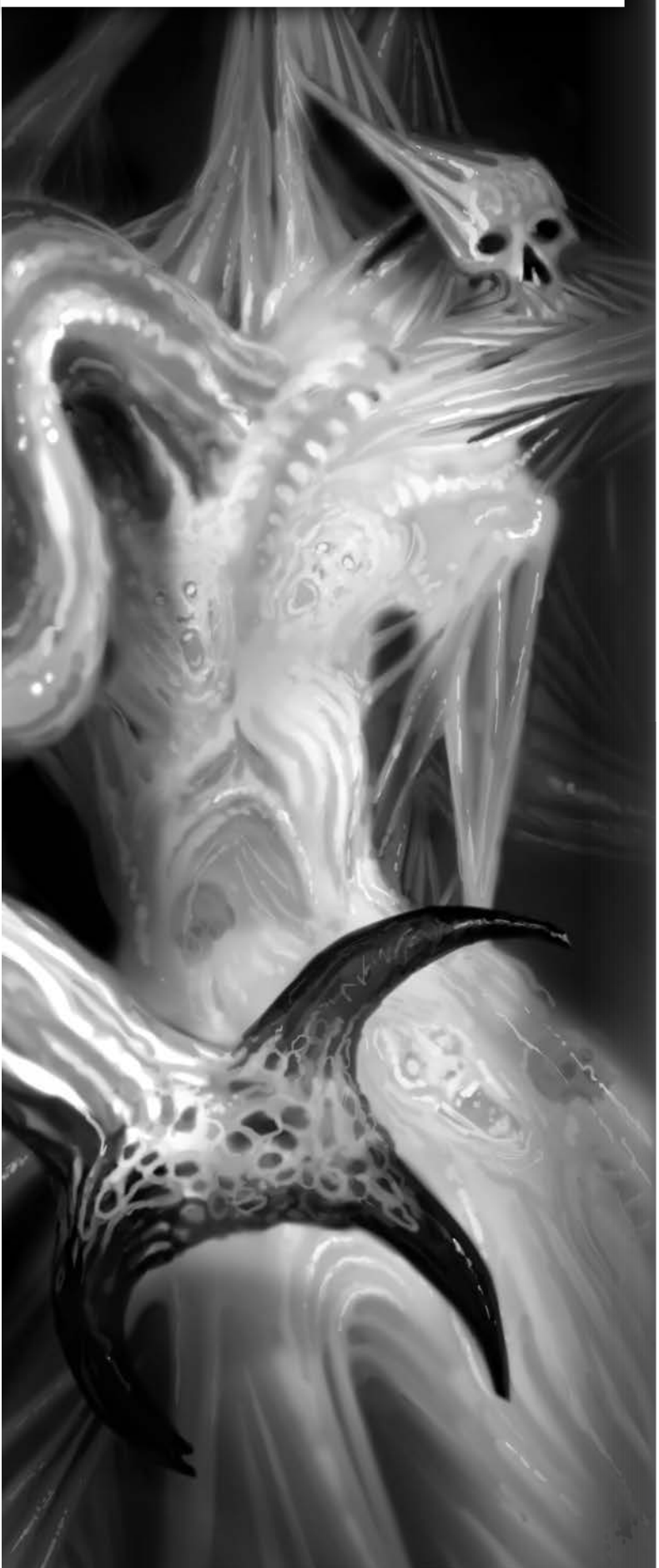
Blindage Hublots : 1

Ponts : 4

Cloison(s) étanche(s) : Aucune

Écoutille(s) externe(s)/porte(s) : 2 +1/module connecté (+1 par pont)

AVENTURE 6 : ITER HORRIBILIS_



INTRODUCTION

Ce scénario, particulièrement perturbant pour les aventuriers, introduit un nouvel attribut : la Résistance aux Manifestations Surnaturelles ou **RMS** (dont les détails sont en annexe), qui devra être tenu secret par le maître du jeu.

Lorsque les joueurs seront confrontés à un événement hors du commun, le MJ demandera aux joueurs de lancer 1D20 sans préciser bien sûr la nature de ce jet. Il comparera alors le résultat de ce D20 avec la valeur de la RMS.

S'il est inférieur ou égal, le jet est réussi et le joueur résiste. S'il est raté, le MJ utilise une table (en annexe) pour déterminer le nombre de points à ajouter au niveau d'Intoxication aux Manifestations Surnaturelles ou **IMS**.

Dès que ce niveau atteint un certain seuil, le personnage subit les effets correspondants à l'intoxication.

À partir du moment où le personnage n'est plus dans la zone d'effet de ces manifestations, son niveau d'IMS diminue de 1 tous les 2 jours.

Note : Pour ne pas couper la lecture, les notes précisant certains aspects du scénario sont placées à la fin de chaque partie.

PREMIÈRE PARTIE : À LA RECHERCHE D'HÉLÈNE HUNT

LA MISSION

Le groupe d'aventuriers est sur Équinoxe en quête d'une mission. Ils sont alors mis en relation avec Paul Hunt, un industriel reconnu qui a fait fortune dans l'exploitation du plancton.

Le rendez-vous doit se passer au siège social de la Hunt Corporation, dont les locaux se trouvent dans le secteur 36 du niveau 3. Le PDG les accueille dans son bureau.

Il explique au groupe que sa fille Hélène, une archéologue des fonds marins, a disparu. Il ne sait vraiment pas sur quoi elle travaillait, mais il suppose que cela devait être important car elle était vraiment excitée de partir en mission.

Le seul indice dont il dispose, ce sont les coordonnées de la dernière transmission reçue (elle avait l'habitude de lui envoyer un message tous les jours vers 20 h) qui la situaient pas très loin d'une des failles de la **dorsale de Mohns** (au nord ouest de la base principale des **Loups des Profondeurs**). Le vaisseau s'appelle **Hector**.

Les modalités du contrat, que tous les aventuriers doivent signer, sont les suivantes :

- Si les aventuriers retrouvent sa fille vivante, ils toucheront chacun 50 000 sols.
- Si elle est morte, ils toucheront 25 000 sols.
- Si elle a disparu et qu'ils peuvent le prouver, 10 000 sols chacun.
- Dans tous les autres cas, 5 000 sols chacun.
- Trois de ses meilleurs gardes du corps accompagnent les aventuriers (l'industriel en effet veut être sûr que ceux-ci n'escamoteront pas le butin, si butin il y a). Tous les déplacements des aventuriers se feront en compagnie d'au moins un des gardes. Tout manquement à cette règle rendrait le contrat caduc et l'industriel ne manquerait pas de propager de fausses rumeurs sur le groupe…

Si le groupe ne dispose pas d'un engin sous-marin avec sas, l'industriel indique qu'ils peuvent utiliser le Valiant, un transporteur un peu usé, mais encore bien robuste. Pour fonctionner, le Valiant nécessite 5 membres d'équipage. Si certains

aventuriers désirent prendre la place d'un de ces membres, c'est parfaitement possible.

Paul laisse aussi sous-entendre que s'ils travaillent efficacement, il pourrait acquérir le Valiant à un prix défiant toute concurrence (à la discrétion du MJ bien entendu).

EN ROUTE !

La consultation d'une carte maritime ou bien encore un jet sous la compétence *Navigation* permet de connaître les distances suivantes de parcours :

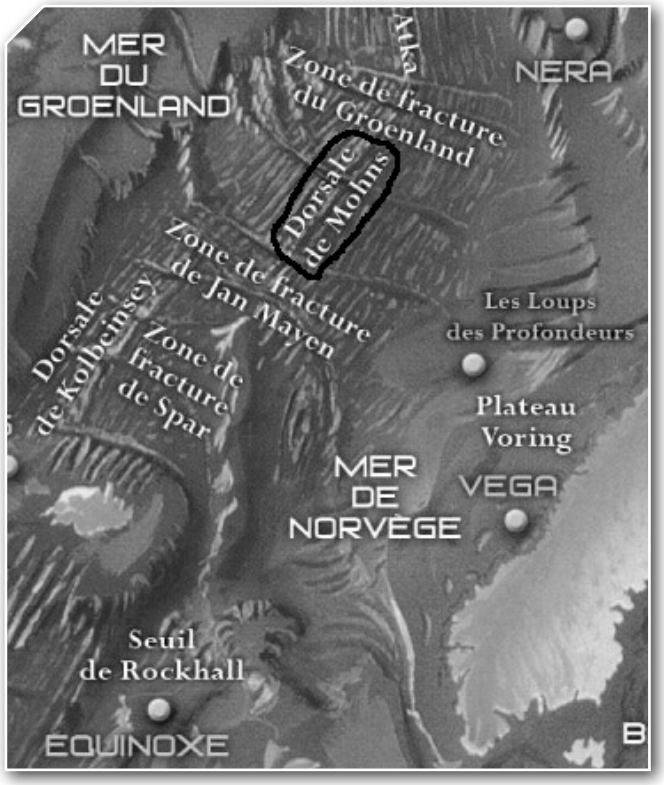
- Équinoxe / Les Loups des profondeurs ~ 1650 milles marins.
- Les Loups des profondeurs / Dorsale de Mohns ~ 800 milles marins.
- Équinoxe / Dorsale de Mohns ~ 1 850 milles marins.
- Les Loups des profondeurs – Néra ~ 1250 mm.

À vitesse maximale, le Valiant peut parcourir une distance de 3 840 milles marins, ce qui est suffisant pour couvrir l'aller-retour Équinoxe / Dorsale de Mohns (3 700 milles marins), mais ne laisse qu'une très faible marge de manœuvre pour les recherches.

Par conséquent, les aventuriers peuvent opter pour l'un des plans suivants :

- Ils décident de se déplacer à vitesse maximale et de ravitailler à la base des Loups des profondeurs. Selon l'humeur et l'énergie du MJ, cet arrêt peut parfaitement devenir une petite aventure dans l'aventure. La durée du trajet sera de 4 jours et 8 heures jusqu'à la base des Loups et d'environ 2 jours de la base des Loups à la zone de disparition.
- Ils se déplacent à la vitesse de 12,5 nœuds et se rendent directement à leur destination. Avec 6 000 milles marins d'autonomie, ils ont largement de quoi faire l'aller-retour et de patrouiller dans la zone de disparition du vaisseau d'Hélène Hunt. La durée du trajet sera d'un peu plus de 6 jours (6 j 4 h).

Ce qui peut se passer durant ces 6 jours de trajet est laissé à l'entière discrétion du MJ.



SUR LES LIEUX DE LA DISPARITION

N'ayant aucun autre indice que cette localisation, il n'y a pas d'autres moyens que d'explorer une à une les failles de la dorsale de Mohns pour retrouver au sonar Hector, le vaisseau d'Hélène Hunt.

La plus profonde des failles ne dépassant pas 4 000 m de profondeur, le Valiant n'aura aucun mal à s'y rendre.

À intervalles réguliers, le MJ fera réaliser un test de *Chance* à tous les membres du groupe. Il calculera alors une valeur qui sera la somme des marges de réussite des différents jets et à laquelle il aura soustrait les marges d'échec des autres jets.

Lorsque ce total atteint un certain seuil, le vaisseau est découvert. C'est au MJ de fixer cette valeur.

Ainsi, si le groupe de joueurs aime bien manœuvrer un vaisseau, il pourra mettre ce seuil à 15 (pour un groupe de 5 personnages), afin que ceux-ci aient de nombreuses occasions de tester leurs compétences de pilotage, de détection, etc.

À l'inverse, si le groupe est plus branché « ambiance », le MJ pourra fixer ce seuil à 10 (toujours pour un groupe de 5 personnages), voire même à une valeur encore plus basse, afin que cette partie du scénario se déroule rapidement (tout comme il aura probablement passé en accéléré l'aspect « durée du trajet »).

L'APPROCHE

Si détecter le vaisseau au sonar a été relativement facile, pénétrer à l'intérieur va se révéler plus problématique.

Par les hublots du Valiant et grâce à son puissant éclairage, les aventuriers vont tout d'abord constater que le vaisseau repose sur le fond marin, le nez légèrement enfoncé dans le sable.

De plus, le navire est incliné sur le flanc, ce qui rend impossible une connexion directe entre les deux vaisseaux (via les écoutilles). Il est aussi dans le sens de marche opposé à celui du Valiant, ce qui semble indiquer qu'il était en train de revenir lorsqu'il est arrivé quelque chose au vaisseau.

Pour pouvoir y entrer, il va donc falloir y aller « à la nage ». Heureusement l'Hector est en tout point similaire au Valiant, il dispose donc d'un sas capable d'accueillir des armures de type Exo-0.

Un jet très difficile sous la compétence *Observation* permet de remarquer, à moitié enterré sous le sable, un étrange appareil fixé sur le nez de l'engin. Bien que cabossé, il est manifeste qu'il s'agit d'un appareil de détection. De quoi ? Mystère !

Enfin, et pour terminer le tableau, le vaisseau est littéralement entouré de poissons morts. Pas seulement quelques poissons, mais des centaines. Si l'on s'approche encore plus près, on peut constater que la coque est complètement bosselée et que les poissons qui sont morts autour ont tous la tête fracassée.

Puis, un jet sous la compétence *Observation* permet de repérer un banc de thons rouges qui foncent vers l'Hector. Quelques secondes plus tard, les premiers se jettent résolument contre la coque du vaisseau.

Si les aventuriers commencent à perdre du temps à élaborer des plans plus ou moins fumeux pour approcher le vaisseau sans risque, le MJ devra leur expliquer que les thons rouges (dont les plus gros font approximativement 700 kg) commencent à sérieusement dégrader la coque du navire. Par conséquent, s'ils restent trop longtemps les bras croisés à ne rien faire, ce n'est plus un vaisseau qu'ils devront explorer mais une épave !

Tout le problème va consister à tenter de pénétrer dans le vaisseau sans se faire percuter par l'un de ces poissons. En fait, il y en a tellement, qu'il est impossible de les esquiver tous, et 1D6 thons touchent automatiquement. Un test de *Chance* réussi permet de réduire de la MR le nombre de créatures qui touchent (minimum 1). Les dommages qu'infligent les thons rouges percuteurs sont donnés en annexe.

C'est Lars qui accompagne les membres du groupe qui désirent se rendre sur l'Hector.

DANS LES ENTRAILLES DE L'HECTOR

Une fois à l'intérieur du vaisseau, la première chose qui saute au nez c'est une odeur épouvantable de chair calcinée mélangée à une odeur âcre de composants brûlés.

Puis en arrivant péniblement à l'avant du vaisseau (on rappelle que celui-ci est incliné), l'expédition découvre avec horreur un individu affalé sur la console de pilotage, les bras écartés, la tête éventrée et du sang et des bouts de cervelles étalés un peu partout sur les différents écrans.

Manifestement, la pauvre créature, qui ne peut malheureusement être qu'Hélène Hunt, s'est donné la mort en se fracassant le crâne sur le pupitre de contrôle.

A la suite du bris d'un ou plusieurs écrans, Il s'en est probablement suivi un court-circuit qui a mis le feu aux appareils et à l'infortunée Hélène. Le système anti-incendie automatique s'étant heureusement déclenché, son corps n'a pas eu le temps de brûler, contrairement à sa tête.

La vision proprement cauchemardesque de la situation, combinée aux coups sourds mais incessants des poissons qui s'écrasent contre la paroi sont amplement suffisants pour que le MJ demande à toutes les personnes présentes sur l'Hector de lancer un D20 (un jet sous l'attribut *RMS* bien sûr).

Tandis que les passagers fouillent le navire à la recherche d'éventuels indices expliquant les raisons du suicide d'Hélène, les gémissements de la coque maltraitée sont incessants et l'ossature de plus en plus comprimée donne des signes de fléchissement alarmant.

Lorsque les premiers rivets commencent à voler à travers les différents compartiments, tout le monde devrait comprendre qu'il est temps d'évacuer le navire.

Pendant que Lars se charge de déposer le corps d'Hélène Hunt dans un sac mortuaire étanche, les membres du groupe ont quelques minutes pour réagir. Ainsi, un jet sous la compétence *Observation* permet de repérer, sous une couchette, une plaque en acier visiblement très vieille.

La première personne qui touche cette plaque aura alors la vision, brève mais néanmoins très vive, d'une sorte d'apparition fantomatique franchement effrayante qui semble émaner de la plaque.

Cette manifestation étrange déclenche bien entendu un test sous l'attribut *RMS*. Si par la suite, le personnage veut raconter ce qu'il a vu, il doit réussir un test difficile sous l'attribut *INT* pour y parvenir, car devant une vision aussi perturbante, le cerveau va essayer par tous les moyens de l'effacer.

Probablement par pur réflexe, la personne va faire basculer la plaque, au demeurant fort lourde. Celle-ci, en tombant, traverse alors le plancher (qui était plus ou moins rouillé à cet endroit-là) et se retrouver coincer dessous.

Compte tenu de la situation d'urgence, un rapide coup d'œil permet de se rendre compte que retirer la plaque prendrait bien trop de temps. Il faut donc se résigner à l'abandonner.

Pendant la ruée vers le sas pour évacuer le navire, le MJ pourra faire tirer des jets de *Chance* pour déterminer si les personnes présentes dans le navire sont attaquées par des rivets (compétence d'attaque de 12, 3D10+3 points de dommage) ou par des morceaux de l'ossature qui commencent à tomber (compétence d'attaque de 8 vs *Acrobatie / Équilibre*, 4D10+3 points de dommage).

Tout échec critique (sous la compétence *Chance* ou *Acrobatie / Équilibre*) pourra signifier que la personne se retrouve coincée sous une poutre et il faudra alors venir la délivrer tandis que le niveau de l'eau monte dangereusement.

RETOUR VERS ÉQUINOXE

Une fois à bord du Valiant, le groupe assiste à l'implosion de l'Hector. Lorsque le sable et la vase retombent, il peut constater que les attaques de poissons ont cessé.

Puis Éric LeBœuf dit, d'une voie autoritaire et qui ne souffre d'aucune contestation : « *Allez, on rentre. La mission est terminée, même si son issue n'est pas vraiment celle que j'escomptais. De toute façon, nous n'avons aucun indice qui puisse expliquer son acte ainsi que l'étrange comportement des poissons* ».

Le retour vers Équinoxe sera morne et dénué d'intérêt, d'autant plus qu'Éric a formellement interdit que l'on touche à la dépouille d'Hélène. Si l'un des aventuriers décide néanmoins de braver l'interdiction, il ne découvrira strictement rien de suspect. Espérons simplement pour lui qu'il ne se fasse pas repérer (les conséquences de ses actes sont laissées à la discrétion du MJ).

Dans les bureaux de la Hunt Corporation, Paul est bien évidemment complètement abattu par la nouvelle, même si, dit il, il se doutait un petit peu de l'issue de leur mission. Il demande alors aux aventuriers de repasser dans deux jours, car c'est le temps qu'il lui faut pour organiser dignement les funérailles de sa fille.

NOTES

1/ Si l'un des aventuriers a pensé à prendre le disque dur de la console de pilotage dans l'espoir d'y trouver des informations intéressantes, il en sera pour ses frais, le disque étant complètement irréparable (il a non seulement brûlé mais les têtes de lecture se sont écrasées sur les plateaux). C'était néanmoins une très bonne idée.

2/ À partir du moment où le vaisseau d'Hélène est détruit, le niveau d'IMS commence à descendre.

DEUXIÈME PARTIE : ET MAINTENANT ?

À moins qu'ils ne veuillent faire l'impasse sur 25 000 sols, on peut logiquement supposer que deux jours plus tard, les aventuriers se présentent aux portes de la Hunt Corporation.

Paul Hunt les accueille dans son bureau. Il est vêtu d'un costume noir et ses yeux rougis témoignent d'un manque de sommeil évident. Il remet alors aux aventuriers la somme promise et leur propose un nouveau contrat : « *trouvez ce qui a tué ma fille et je triple la somme* » (ils toucheront donc 75 000 sols en tout, au lieu de 25 000).

Comme pour le premier contrat, les termes stipulent qu'ils devront être accompagnés par trois de ses gardes du corps (en l'occurrence, Lars, Glen et Éric).

À LA PÊCHE AUX INDICES

L'autopsie d'Hélène n'ayant rien donné, il faut chercher ailleurs. Sa chambre à coucher, située dans un des bâtiments de la Hunt Corporation, semble être la prochaine étape (on suppose qu'au moins un des joueurs y pensera, sinon, l'un des gardes du corps pourra faire la suggestion).

Après avoir demandé l'autorisation de la fouiller, une inspection minutieuse de la pièce révèle (jet difficile sous la compétence *Observation*) un coffre-fort scellé dans le mur et dissimulé derrière un panneau amovible d'une bibliothèque en bois massif ! Bibliothèque qui, au demeurant, est forte intéressante pour peu que l'on soit un archéologue, puisqu'elle contient de nombreux livres en papier et manifestement assez anciens (le contenu de ces livres est laissé à la discrétion du MJ).

Comme tout ce qui se trouve dans cette pièce, le coffre-fort est d'un autre âge, avec une étrange serrure mécanique qu'il faut manifestement tourner dans plusieurs sens pour ouvrir la porte (jet difficile sous *Systèmes de Sécurité*).

On peut aussi l'ouvrir avec un chalumeau ou des explosifs, mais le risque est grand de détruire le contenu du coffre (ce qui stopperait net l'aventure).

En revanche, utiliser une charge creuse linéaire, si elle est bien orientée et pas trop puissante, pourrait parfaitement arriver à découper la porte. Si aucun des aventuriers n'est compétent en *Explosif*, Lars ou Glen se feront un plaisir de l'installer et de la déclencher (test facile).

À l'intérieur du coffre, on trouve les objets suivants : une liasse de 100 000 sols, un support réinscriptible, plusieurs I.D. et deux « cadres » de 35 cm de long, 25 cm de large et de 1 cm d'épaisseur.

Le support réinscriptible contient des données cryptées (niveau 15) sur différents sites de ruines. Bien que probablement de grande valeur, il ne présente aucun intérêt pour l'enquête en cours.

Les I.D. contiennent les données holographiques de différentes personnalités, mais la photo associée est toujours celle d'Hélène Hunt. Encore une fois, ils ne présentent aucun intérêt pour l'enquête en cours.

Les « cadres » en revanche sont nettement plus prometteurs. Ils sont en effet constitués de deux panneaux accolés faits d'une matière semi-opaque qui ressemble à du verre, tout en étant néanmoins plus lourd (un jet sous la compétence *Commerce / Trafic* permet de s'en rendre compte) et probablement plus résistant.

Un jet très difficile sous la compétence *Sciences / Connaissances spécialisées (Matériaux)* ou encore un jet extrêmement difficile sous la compétence *Connaissance des Nations / Organisation (Empire des Généticiens)* permet de déterminer que le cadre est constitué de deux panneaux en **SaphirT**, un matériau transparent utilisé par les Généticiens.

À l'intérieur de chaque cadre, on peut distinguer un document papier manifestement très ancien, avec un texte écrit dessus, mais malheureusement dans une langue totalement incompréhensible. (Note : les joueurs peuvent tenter tous les jets de dés qu'ils désirent, il n'y a aucune chance qu'ils arrivent à reconnaître cette langue, c'est de l'allemand !)

À la base du cadre, on peut apercevoir un bouton sur la partie gauche et un mini écran tactile sur la partie droite.

Appuyer sur l'écran provoque l'affichage d'un message écrit en *Arkonien*, demandant un mot de passe. Entrer le bon mot de passe donne l'accès à un menu, qui permet par exemple de changer le mot de passe et d'ouvrir les deux panneaux. Le système est inviolable et est de toute façon la propriété de la Hunt Corporation.

Appuyer sur le bouton provoque deux évènements : le rétro-éclairage du document et sa traduction immédiate en *Néo-Azuran*.

Le contenu de ces deux documents est donné en annexe. Malheureusement, même traduit, leur contenu n'est franchement pas plus compréhensible !

Comme ce sont les deux seuls indices dont disposent les aventuriers, l'un au moins devrait avoir l'idée de faire un test sous la compétence *Recherche d'Informations* (jet très difficile) ou bien de s'adresser à l'un de ses contacts pour essayer d'en savoir plus.

Si les recherches échouent (ce qui est probable), l'un des gardes du corps suggèrera alors de s'adresser au département R&D de la compagnie. Peut-être que parmi tous les scientifiques, il y en aura au moins un susceptible de fournir des informations.

Finalement, au bout d'environ deux jours d'attente insupportables, ils obtiennent les informations suivantes :

1/ Les dates utilisées dans les deux documents font manifestement référence à des évènements datant d'avant l'an zéro.

2/ Il semblerait qu'un certain professeur **Holland** pourrait avoir des informations sur ces évènements. On peut le trouver n'importe où au niveau -6 d'équinoxe, en train de s'occuper des mendiants et des nécessiteux, ou bien dans son repaire, avec **la légion des Bannis**, dans le secteur 14.

TROIS PETITS TOURS AU NIVEAU -6

Si les aventuriers ne le savent pas, ce niveau n'est pas le plus accueillant des niveaux d'Équinoxe : la plupart des secteurs sont perpétuellement plongés dans les ténèbres, dans beaucoup de ruelles le plafond ne dépasse pas 2 m de haut, de nombreux groupes incontrôlables hantent les sombres ruelles, et **Vurick le Borgne**, un des plus grands trafiquants d'Équinoxe, y règne en maître.

Inutile de dire que voir débarquer à ce niveau un groupe d'aventuriers tout beaux tout propres, accompagnés par trois « soldats » de la Hunt Corporation ne risque pas de passer inaperçu et va susciter une certaine inquiétude.

Ainsi, alors qu'ils se retrouvent en file indienne dans une ruelle bien sombre, ils se retrouvent encerclés par des hommes aux mines plutôt patibulaires. Ceux-ci s'identifient comme étant des hommes de Vurick, « s'inquiètent » de leur présence et cherchent donc à savoir la raison de leur venue.

Une fois la situation clarifiée (?), les hommes de Vurick les laissent continuer moyennant une « prime de protection » de 500 sols par personne.

Ceci n'empêchera pas le groupe de se faire attaquer quelques ruelles plus loin par une quinzaine d'**enfants dagues** (dont les caractéristiques sont données en annexe), qui profitent des ruelles étroites pour opérer des attaques fulgurantes suivies de retraites tout aussi rapides. Néanmoins, lorsqu'ils auront perdu au moins cinq de leurs membres (grièvement blessés ou morts), les attaques cesseront.

Enfin, arrivés dans le secteur 14, il leur faudra faire preuve de tact avant de pouvoir approcher la Légion des Bannis et le professeur Holland (à la discrétion du MJ).

À la vue des documents, le professeur hoche lentement la tête et dit : « *Malheureusement je ne peux rien pour vous…* » puis, suivi d'une longue pause, « *…Cependant, il me semble qu'un don bien généreux pour aider les gens démunis de ce secteur pourrait m'amener à penser que je connais un vieil érudit qui, à coup sûr, peut vous aider* ».

Lorsque la « donation » atteint au moins 2 000 sols en espèces ou l'équivalent en nourriture, habits et médicaments, le professeur leur explique que dès que son contact sera là, il les fera prévenir. Qu'ils ne s'inquiètent pas, tant qu'ils resteront sur Équinoxe, ils pourront être localisés.

Trois jours plus tard, un message est glissé sous la porte de l'un des aventuriers. Sur un bout de papier crasseux est écrit, d'une écriture tremblotante : « RdV */ 19 h / bar Le Crotale, / niveau -6 / 1943 – 1945 vous seront expliqués* ».

Or donc, le groupe, toujours flanqué de ses trois gardes du corps redescend au niveau -6. Le déplacement jusqu'au bar se fait cette fois-ci avec une étonnante facilité.

Assis dans un coin du bar un tout petit peu plus calme, un vieil homme tout ridé et probablement très vieux sirote un liquide indéfinissable. Il fait signe aux aventuriers d'approcher.

De près, l'homme ressemble tout à fait à ces vieux érudits décrépits, usés par de longues heures de lecture, à la recherche d'informations qui n'ont de sens que pour eux. Quel âge a cet homme ? Aucun aventurier ne saurait le dire. Mais ils seront unanimes pour dire qu'il n'en a vraisemblablement plus pour très longtemps à vivre. Et pourtant, l'homme a un regard froid et scrutateur qui tranche avec le reste de son apparence…

Une fois qu'ils sont assis et qu'ils ont commandé une boisson, il se met à parler : « *mon vieil ami, le professeur Holland, m'a indiqué que vous recherchiez des informations sur une période de l'histoire se déroulant en 1943. Pouvez-vous m'en expliquer la raison et me montrer les documents en question ?* »

Aux aventuriers de décider ce qu'ils comptent raconter. Mais le vieillard n'est pas dupe, il ne donnera ses informations que si ceux-ci sont sincères.

OÙ L'ON PARLE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE !

Une fois que les aventuriers ont expliqué le pourquoi de leurs recherches et montré les documents, le vieil homme, après avoir lu plusieurs fois les documents leur dit : « *voilà déjà les informations que je peux vous donner. Mais certains passages sont assez obscurs, il va falloir que je fasse des recherches.* »

Informations concernant le premier document

- Les dates **1943** à **1945** font référence à une période de l'Histoire qui s'est déroulée bien avant l'an zéro, en l'occurrence la secondaire guerre mondiale. C'est un conflit armé à l'échelle planétaire qui s'est déroulé en surface (!) et qui a été déclenché par un pays appelé en son temps l'Allemagne.
- Le chef de l'Allemagne s'appelait Adolf Hitler. Quand il prit les rênes du pouvoir, il se fit appeler **Führer** (« guide »). Sa politique expansionniste fut à l'origine du conflit.
- Les textes sont écrits en allemand.
- **Peenemünde** était un site militaire de recherche de l'armée allemande.
- Lorsque l'Allemagne a commencé à subir des défaites (en 1942) est apparu le terme **Wunderwaffe** (litt. : arme merveilleuse) pour désigner des armes révolutionnaires censées permettre le renversement de la situation militaire.
- Parmi ces armes, il y a eu la série des **V** (V1, V2, V3) de l'allemand Vergeltungswaffe ou arme de représailles. Leur but n'était pas tant de causer des dégâts que de saper le moral des ennemis, de ralentir leur production industrielle et de se venger des bombardements subis.
- Compte tenu du contenu de la lettre, **Lothar Wernher** devait être un scientifique haut placé dans l'appareil politique allemand, mais ce nom m'est totalement inconnu.
- **Hitzestrahl** signifie « rayon de chaleur ».
- Je dois enquêter sur **Otto Skorzeny** et sur un projet V5.
- La **Waffen-SS** était une armée politique constituée de fanatiques et responsable de nombreuses exactions. Lothar semblait vouloir éviter que son arme ne tombe trop rapidement entre leurs mains.

Informations concernant le second document

- **U-xxx** était la terminologie sous laquelle les sous-marins allemands étaient désignés, U étant l'abréviation de Unterseeboot, qui signifie sous-marin.
- Le **Japon** était un allié de l'Allemagne et, n'ayant pas la maîtrise des mers, ils utilisaient des sous-marins pour communiquer entre eux (le Japon fournissait des matières premières essentielles, l'Allemagne de la technologie).
- Je dois enquêter sur le **U-234** et le **U-885**.
- On peut supposer que le **Lothar** qui est cité dans ce journal est le même que celui qui a signé le premier document. Il serait donc parti avec le U-885.

Une fois ces informations transmises, il prend quelques notes, se lève et indique qu'il les fera contacter lorsqu'il aura décrypté les informations manquantes.

Quinze jours plus tard, un nouveau billet est glissé sous une porte : « *même heure / même lieu* ». Le groupe doit donc se rendre une nouvelle fois au niveau -6, au bar Le Crotale, à 19 heures.

Au détour d'une ruelle, le personnage en tête percute violemment un individu sorti de nulle part. L'individu s'effondre en se tordant de douleur. Aussitôt, d'autres individus surgissent et encerclent le groupe. Ils tiennent à peu près ce langage (le MJ a parfaitement le droit d'enjoliver la situation) :

« *Pauvre Rudolphe ! Il ne va plus pouvoir travailler…* »

« *Comment va-t-il maintenant nourrir sa femme et ses six enfants ?* »

« *Et il ne faut pas oublier l'engin qu'il a acheté à crédit.* »

« *Ni sa grand-mère qui est malade.* »

Un jet sous la compétence *Analyse Empathique* permet de remarquer que l'homme soi-disant blessé en fait des tonnes, et un second jet, que ces collègues « surjouent ». Bref, cela sent le racket à plein nez. Aux aventuriers de décider comment ils veulent jouer la partie.

Une rançon de 1 000 sols est suffisante pour que le blessé se sente beaucoup mieux et reparte en boitillant légèrement… Décidément, ce niveau -6 est une rente !

Une fois le bar atteint et les aventuriers assis autour du vieillard, celui-ci leur délivre les dernières informations qu'il a pu collecter :

- Il y a eu une ébauche de V4, mais je n'ai aucune connaissance d'un projet V5, ni d'un complexe ultra-secret non loin du camp de Mittelbau-Dora.
- **Otto Skorzeny** était un officier de commando allemand surtout connu pour ses missions audacieuses réalisées pour le compte d'Adolf Hitler. L'utiliser signifie que le projet était « important ».
- Le **U-234** a été modifié en sous-marin cargo ayant une autonomie pour les longues distances. Il est bien parti de Kiel le 25 mars 1945 et sa destination était le Japon.
- Je n'ai pas trouvé plus d'informations sur ce Lothar Wernher.
- Le **U-885** aurait dû être un sous-marin de classe IX/D42, sauf que sa construction n'a officiellement jamais été terminée ! À supposer qu'il ait été effectivement construit (ce qui semble le cas), ce sous-marin avait une profondeur d'écrasement (PE) de 230 m. Donc, à moins qu'il ait disparu dans des eaux peu profondes (mais dans ce cas, il aurait probablement été retrouvé), il est fort probable qu'il n'en reste que des débris… Il fournit néanmoins quelques données sur ce sous-marin (en annexe).

Lorsqu'il a terminé, il se lève et dit : « *voilà, tout est dit. Je vous souhaite bonne chance et j'espère que vous pourrez élucider votre mystère* ». Il quitte alors le bar et disparaît (c'est-à-dire, si d'aventure, quelqu'un essaie de le suivre, il en perd très rapidement la trace, comme s'il s'était littéralement évaporé !)

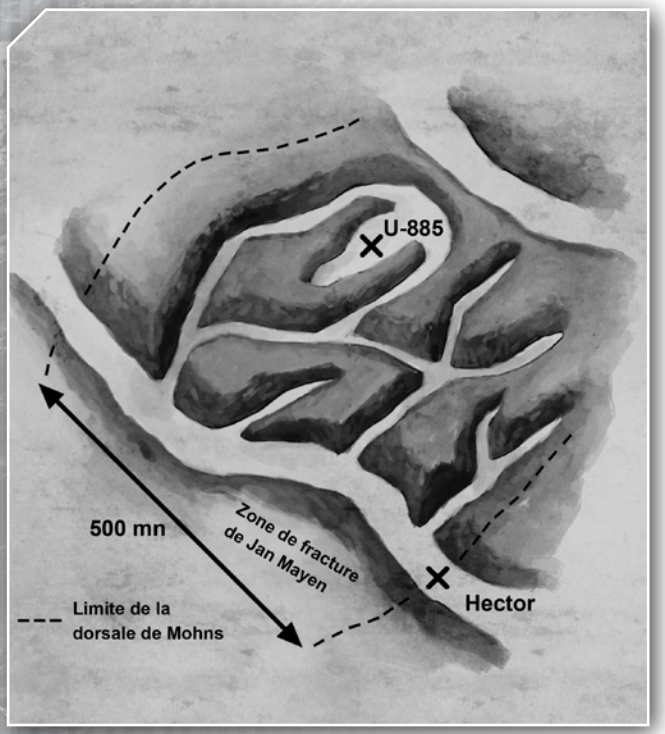
Aux aventuriers de décider ce qu'ils comptent raconter. Mais le vieillard n'est pas dupe, il ne donnera ses informations que si ceux-ci sont sincères.

NOTES

1/ Si les aventuriers ne sont pas des « guerriers » ou s'ils n'ont pas un équipement adéquat, la Hunt Corporation fournit arme, munitions et protection pour la balade au niveau -6 :
   - Pistolet lourd + balles expansives : 4D10, MUN 8.
   - Munitions : au moins 5 chargeurs.
   - Gilet pare-balles et anti-agression couvrant le torse et l'abdomen : Prot. 12, Choc 5, FOR 8.

2/ Lors de l'attaque des enfants dagues, les gardes du corps pourront être blessés, mais en aucun cas tués.

3/ Sans le savoir, les PJ ont croisé la route de l'ambassadeur de l'ombre sous l'aspect du vieil érudit.



TROISIÈME PARTIE : À LA RECHERCHE DU U-885

RÉSUMÉ

À ce stade du scénario, il est temps de faire un petit bilan récapitulatif :

- Hélène Hunt est morte dans des conditions suspectes, même s'il semble que cela soit un suicide.
- Des poissons se précipitaient sur la coque de l'Hector, sans raison apparente.
- Si un personnage a découvert la plaque d'acier, elle semblait d'un autre âge. Elle a aussi provoqué une vision cauchemardesque (si celle-ci s'en est souvenu).
- Y a-t-il un rapport entre la plaque, le comportement des poissons et la mort d'Hélène Hunt ? (cette question ne peut bien sûr être posée que si le personnage a pu décrire sa vision).
- L'Hector avait un étrange appareil de détection à l'avant (si quelqu'un l'a repéré).
- Le contenu des documents laissent penser qu'Hélène était à la recherche du U-885.
- Ce sous-marin, datant d'une guerre qui s'est passée bien avant l'an zéro, aurait transporté une Wunderwaffe, donc potentiellement quelque chose d'intéressant à découvrir.
- Le U-885 n'est pas censé avoir existé et sa profondeur d'écrasement ne laisse rien augurer de bon quant aux chances de le retrouver en un seul morceau.
- Le deuxième document parle d'un résonateur basses fréquences (un petit jet sous l'attribut *INT* pourra être nécessaire pour rafraichir la mémoire des joueurs).

En croisant les informations « étrange appareil de détection » et « résonateur basses fréquences », on peut supposer que l'un au moins des membres du groupe pourra faire le rapprochement et en déduire que l'appareil servait à détecter ces fréquences.

Ce qui est étrange, c'est qu'Hélène pensait qu'il fonctionnerait encore, malgré le temps écoulé.

De plus, comme beaucoup de bruits de fond de l'océan sont aussi émis sur des basses fréquences, il faut donc concevoir un appareil capable de faire la différence. Or un « générateur de basses fréquences » implique quelque part une notion de cycle. On doit donc pouvoir chercher, parmi toutes les basses fréquences, celles qui ont tendance à se répéter de manière plus ou moins cycliques.

Au groupe ensuite d'aller voir le bon atelier pour fabriquer l'appareil en question (à la discrétion du MJ).

Si les joueurs ont les deux informations, mais calent, un jet facile sous la compétence *Sciences / Connaissances spécialisées (Acoustique)* ou moyen sous la compétence *Sciences / Connaissances spécialisées (Physique / Chimie)* ou bien encore assez difficile sous l'attribut *INT* devraient permettre de les mettre sur la bonne piste.

S'ils n'ont pas repéré l'appareil de détection, le MJ pourra les mettre sur la même piste, mais les difficultés des jets sont décalés d'un cran, facile devenant moyen, moyen devenant assez difficile et assez difficile devenant difficile.

En fonction des informations qu'ils auront en leur possession, des joueurs ingénieux pourraient proposer des solutions alternatives, comme un détecteur de métaux géants (manifestement, cette masse métallique n'a jamais été repérée par un sonar), une modification du sonscan du Valiant pour analyser les bruits de fond (nécessitant certainement un sonar et des ordinateurs plus puissants), etc.

Si l'idée est bonne, il n'y a pas de raison de la refuser. Dans tous les cas, il en coûtera environ 10 000 sols au groupe pour avoir un système fonctionnel et cela prendra une quinzaine de jours pour l'installer proprement.

ET C'EST REPARTI

À moins que le MJ ne veuille s'amuser un petit peu pendant le trajet (en planifiant par exemple une rencontre avec un requin à plaques, fort heureusement rassasié), celui-ci se passe sans encombre.

Une fois à l'endroit où l'Hector a été repéré, le Valiant va s'enfoncer dans un dédale de failles.

Il faudra un petit peu de chance pour choisir la bonne et un jet assez difficile sous la compétence *Analyse Sonscan* pour repérer le U-885, celui étant en effet recouvert d'algues et d'une multitude de micro-organismes.

Le test n'est qu'assez difficile, car aussi surprenant que cela puisse paraître, le générateur basses fréquences fonctionne encore !

Mais la surprise ne s'arrête pas là. Alors que l'on avoisine les -4 000 m de profondeur, le U-855 semble en parfait état, mis à part l'avant, auquel il manque un morceau !!

Si les joueurs commencent à émettre des doutes sur le bien-fondé de se rendre dans le sous-marin, Éric LeBœuf dit d'un ton paternaliste : « *allons, pas de panique. S'il n'est pas détruit, c'est qu'il a dû se remplir très rapidement d'eau, probablement par l'avant, avant de couler. Ainsi, la pression étant la même des deux côtés, il n'a pas implosé* ».

Et Lars de renchérir : « *Oui, cela se tient. C'est la seule explication logique* ».

Quel que soit le nombre d'aventuriers qui décident de se rendre à bord du sous-marin (ce serait néanmoins plus « intéressant » s'ils s'y rendent tous), les gardes du corps décident tous les trois d'y aller.

AUX ABORDS DU U-855

L'approche du sous-marin se déroule sans problème, l'eau étant bien claire et le U-855 échoué sur une zone bien dégagée.

Si les aventuriers avaient pu voir des poissons lorsqu'ils recherchaient le sous-marin dans les différentes failles, ils peuvent constater qu'il n'y en a pratiquement aucun dans la zone d'échouage.

En fait, ce n'est pas qu'il n'y en a pas, mais plutôt qu'il n'y en a plus. En effet, le sol, tout autour du sous-marin, est littéralement jonché de squelettes et d'arêtes de créatures marines. De plus, la coque est déformée en une multitude d'endroits, signe que des milliers de créatures marines se sont fracassées la tête contre les parois.

Quand on imagine toutes ces pauvres créatures tuées, cela donne froid dans le dos, et cela ne peut que renforcer le sentiment de malaise que peuvent avoir les aventuriers.

Puis, une rapide inspection du U-885 permet de constater que toutes les écoutilles sont fermées et qu'il est impossible de les ouvrir. Ce qui, quelque part, est un petit peu ennuyeux, car cela aurait tendance à invalider la thèse de la pression égale des deux côtés de l'écoutille.

Pendant que des aventuriers se posent peut-être cette question, Glen indique dans son communicateur qu'il a trouvé un trou dans la coque, à l'avant du sous-marin. Celui-ci n'est pas très grand, mais une Exo-0 devrait passer.

Glen prévient alors qu'il pénètre dans le U-885. Lars suit à quelques mètres, puis normalement les aventuriers, et enfin Éric. Ceci correspond à la zone grisée à la droite de la section (E) dans le dessin ci-après.

Glen n'a pas fait 1 m dans cette zone qu'il tombe nez à nez avec une pieuvre-tigre (ces caractéristiques sont données en annexe). Celle-ci semble passablement furieuse et son niveau d'agressivité est encore plus élevé qu'à l'accoutumée (ceci est dû à son niveau d'IMS qui a atteint le premier seuil). Elle attaque donc vicieusement et, malheureusement pour le groupe, combat jusqu'à la mort.

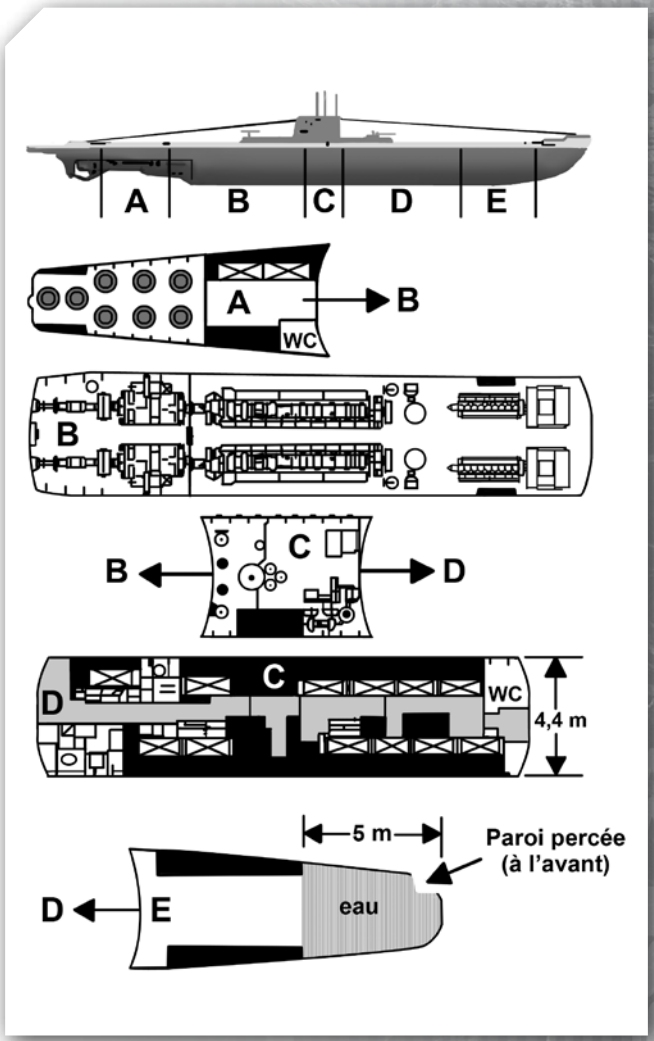
Une fois la créature éliminée et les éventuels blessés soignés (le MJ est encouragé à forcer le groupe à aller récupérer sur le Valiant avant de repartir), tout ce beau monde peut reprendre sa progression dans la zone immergée de la section E.

Avant qu'ils n'avancent davantage, le MJ devra demander aux joueurs en Exo-0 comment ils souhaitent se déplacer dans le sous-marin : en marchant en utilisant les exo-palmes. Selon leur choix, les gardes du corps adopteront le même mode de propulsion.

SECTION E

Cette zone mesure une douzaine de mètres environ, mais seulement les cinq premiers mètres sont remplis d'eau ! Malheureusement, le groupe ne le découvrira que trop tard.

En effet, Glen et Lars qui ouvrent la « marche » vont subitement, en traversant la paroi d'eau, se retrouver dans une section sèche. S'ils marchaient, ils vont alors se retourner et tenter de retraverser la paroi d'eau, mais sans succès. S'ils se déplaçaient à l'aide des exo-palmes, ils vont tomber, se relever puis tenter de retraverser la paroi et échouer de la même manière. S'ils tentent de communiquer, les autres membres de l'expédition n'entendront qu'un vague son complètement inaudible.



Dans les deux cas ceux qui suivent, ne verront la scène que quelques dizaines de secondes plus tard, le temps dans la zone s'écoulant plus lentement (et d'autant plus lentement que l'on se rapproche de la section A). Ce sera suffisant pour que cela ne laisse aux poursuivants que très peu de temps pour réagir (quelques secondes tout au plus).

Éric, qui suit derrière, a un petit peu plus de temps devant lui pour réagir, il va donc vouloir s'arrêter. Mais pas de chance, il va malencontreusement appuyer sur le bouton d'accélération de la manette de contrôle de son PIT et il va donc se retrouver propulsé vers l'avant, entraînant avec lui les malheureux aventuriers qui n'avaient rien demandé !

Chaque aventurier doit alors faire un test de *Réaction*. S'il est raté, il est poussé par Éric et franchit la barrière d'eau. S'il est réussi, un test très difficile sous la compétence *Hybride* ou *Manœuvre d'armure sous-marine* permet d'esquiver le bolide qui arrive par derrière.

À ce stade, la situation est la suivante : les trois gardes du corps et un certain nombre d'aventuriers sont dans la partie sèche de la zone (et manifestement ils ont l'air d'y être coincés) tandis que les autres sont encore dans l'eau.

Que vont-ils décider ? Retourner sagement sur le Valiant et ne pas gagner d'XP ou bien être courageux et franchir le rideau d'eau ? Bien que ce choix leur appartienne, encore une fois, le MJ est fortement encouragé à inciter les récalcitrants à rejoindre les autres.

Maintenant que la panique est passée et que l'adrénaline est un petit peu retombée, ceux qui ont traversé peuvent étudier l'endroit dans lequel ils ont échoué.

Tout d'abord, s'il y a des hybrides dans le groupe, ils sont toujours en vie, ce qui signifie que l'air est respirable, même si celui-ci est plutôt dense et froid (il fait 4 °C dans la pièce), et sent le renfermé. Et

s'il n'y a pas d'hybride, le détecteur de pression à bord des armures indiquant une pression externe de 1 bar, Glen ou Lars retirera son armure sous-marine, ce qui permettra aux autres de constater que l'air est respirable. « *Vous n'espérez quand même pas vous balader dans un vieux sous-marin en armure de plongée* » dira-t-il.

Ensuite, même éclairé par les rayons des puissantes torches, le sol est à peine visible. En effet, il est recouvert partiellement par une brume blanchâtre et filamenteuse, encore plus froide que l'air (-4 °C) et qui laisse échapper ça et là des volutes bleuâtres.

Enfin, entre les nombreux débris de caisses et de matériaux divers qui jonchent le sol, on peut apercevoir (test assez difficile sous l'attribut *PER*) de nombreux squelettes humains dont un certain nombre ont le crâne qui a manifestement explosé ! Et même si le test est raté, il suffit de faire quelques pas pour que des craquements sinistres sous les pieds révèlent des os maintenant écrasés !

Et comme si cela n'était pas suffisant, tous les membres du groupe se sentent légèrement mal à l'aise, une impression d'oppression diffuse qui les assaille sans qu'ils puissent vraiment savoir pourquoi. S'il y a des empathes dans le groupe et qu'ils essaient de ressentir des émotions fortes, ils ne détectent qu'un brouillard d'émotions impossibles à trier. C'est comme si l'on se retrouvait devant un vieux poste de télévision qui ne capte plus rien et qui affiche de la neige à la place d'une image.

Inutile de dire que la présence d'air dans un sous-marin qui n'est clairement pas conçu pour supporter une pression de 400 bars, d'une brume franchement suspecte, de squelettes humains et d'une atmosphère oppressante est amplement suffisante pour déclencher un jet sous l'attribut *RMS*.

La section E est terminée par une cloison étanche, percée en son centre, d'une ouverture circulaire de 80 cm de diamètre. Cette écoutille permet d'accéder à la section suivante, la section D.

SECTION D

C'est la partie habitée du sous-marin : couchettes (les croix sur le dessin), cuisine au centre (le petit « C »), mess, et quartier des officiers (sous le « D »). Il n'y a que 24 couchettes (2 x 12) pour un équipage de 55 personnes. Tous le reste est occupé par des zones de rangement (en noir sur le dessin). La coursive centrale dépasse rarement les 70 cm de large. Le sol est bien sûr toujours recouvert de cette brume étrange.

Si les aventuriers trouvaient que, même à NT III, on manque cruellement de place dans les sous-marins et les cités, la vue de l'intérieur de ce sous-marin devrait les rendre nettement plus compréhensifs. En effet, les couchettes sont plus des hamacs qu'autre chose, le moindre cm^3 de place est exploité à son maximum, et l'espace pour manger et circuler est réduit à son minimum. Bref, un cauchemar.

Quelques minutes après l'entrée dans cette section, le membre du groupe qui a la plus haut niveau d'IMS ou bien celui qui a la plus faible valeur de RMS si tout le monde à un niveau d'IMS à zéro, se sent attiré inexorablement vers le quartier des officiers. C'est comme si on lui murmurait inlassablement à l'oreille « quartier des officiers », « quartier des officiers » …

Un test sous l'attribut *VOL* permet de résister, mais seulement pour 1D10 tours. Après quoi, le murmure reprend de plus belle ainsi que l'envie irrépressible de se rendre dans ce satané quartier.

Or donc l'infortuné « volontaire » (que l'on appellera l'élu par la suite) se retrouve devant une porte sur laquelle est inscrit le mot Kapitan. Même si c'est de allemand, le mot est suffisamment proche de capitaine pour ne laisser aucune équivoque quant à la personne qui logeait dans cette pièce.

Une fois la porte ouverte, l'intérieur est conforme au reste du navire, à savoir une pièce absolument minuscule et encombrée, de surcroît par une multitude d'objets en tout genre. Sur l'étroite banquette qui fait office de lit, git un squelette dont le crâne a explosé. Sur le squelette, est posé un livre plus ou moins tenu par les mains osseuses. C'est le journal de bord de l'année 1945.

En feuilletant les pages, l'élu peut constater qu'elles sont écrites en allemand et pourtant il en comprend le contenu ! Mais cela fait beaucoup pour un seul homme et un petit jet sous l'attribut *RMS* est de rigueur.

Les dernières pages du journal de bord du capitaine Müller se trouvent en annexe.

Une fois que l'élu a fini de le lire et qu'il a expliqué aux autres son contenu, il lui prend une furieuse envie de se précipiter dans la pièce voisine (test sous l'attribut *VOL* pour résister, mais seulement pour 1D6 tours).

Sur la porte est inscrit Lothar Wernher. Sur une table minuscule se trouve un journal de notes, assez épais. Le corps de Lothar git sur la banquette, mais son crâne est intact. De plus, la brume dans la pièce est nettement plus dense que dans le reste de la section D.

Et l'élu se met à feuilleter les pages, puis à expliquer aux autres ce que contiennent ces notes.

Lorsque sa tâche est accomplie, il peut ressentir que l'emprise mentale qui le forçait à agir a cessé. Exactement au même moment, le vaisseau est pris d'un tremblement et la brume se met à bouillonner furieusement (la température ambiante tombe à -10 °C). Puis, le tremblement s'arrête au bout de quelques secondes, la brume reprend sa forme « habituelle » et la température remonte jusqu'à 4°C.

Faisons un petit point :

- La Wunderwaffe fonctionne parfaitement.
- Les ondes psychiques non converties ont manifestement des effets à long terme désastreux sur un cerveau en forte activité ou stressé.
- Tous le groupe est probablement contaminé et il ne faudrait donc pas trop traîner (il est d'ailleurs probable que des symptômes de l'intoxication ont déjà fait leur apparition chez certains).
- Les enfants sont-ils réellement morts ? Est-ce eux qui maintiennent pressurisé le sous-marin ?

Que vient faire la brume dans cette histoire ?

Pendant que les aventuriers essaient sûrement de faire ce petit point (éventuellement aidé par le MJ), Glen qui commence à trouver l'inaction un peu pesante, se promène de long en large dans la section D. Puis, il s'approche d'une des couchettes, regarde à gauche et à droite, et s'empare d'une belle gourmette en argent (un test extrêmement difficile sous l'attribut *PER* permet de s'en rendre compte).

C'est évidemment une terrible erreur ! Le vaisseau se met à alors à tanguer furieusement, la brume à bouillonner et une sorte de râle rauque répété plusieurs fois se fait entendre. Au bout de quelques secondes, les perturbations cessent enfin.

Et c'est alors que des squelettes, dont la tête est intacte, émergent lentement de la brume ! (Test assez difficile sous l'attribut *RMS* devant une telle apparition). Puis ils s'emparent d'armes improvisées (tuyau en acier, couteau de cuisine, hache anti-incendie) et se jettent sur tous les membres du groupe, avec une mention spéciale à Glen, qui a droit à un traitement de faveur avec pas moins de 3 squelettes autour de lui.

Il y a 2 squelettes près du groupe, 1 dans la cuisine et donc 3 sur Glen. Il y en a encore entre 3 et 6 dans la section E (selon la force de l'expédition).

Porter secours à Glen semble difficilement réalisable, surtout après l'apparition des premiers squelettes en provenance de la section E. Aussi, la meilleure stratégie consiste à se replier dans la section suivante (la section C) et à tenter de bloquer la porte d'accès. Surtout que les squelettes apparemment tués se relèvent au bout de 2D10 tours ! (jet sous l'attribut *RMS* pour le premier squelette qui se relève)

Un détail qui a son importance : seuls les squelettes qui ne sont pas morts à la suite d'une blessure mortelle à la tête se relèvent. Si par la suite, la situation devenait vraiment trop sérieuse pour le groupe, et que personne n'a réussi à s'en rendre compte, le MJ pourra demander un jet assez difficile sous l'attribut *INT* pour rafraîchir leur mémoire.

L'accès à la section C se fait par l'intermédiaire d'une porte rectangulaire aux bords arrondis de 80 cm de large et de 1,8 m de haut et contenant à hauteur de tête un petit hublot sphérique. Un volant sur chaque face de la porte, permet de l'ouvrir et de la fermer hermétiquement.

SECTION C

Une fois dans la section C, le groupe devra s'employer pour refermer la porte, car 4 squelettes essaient d'y pénétrer (cf. travail en équipe page 209 du LdB).

Un jet facile sous la compétence *Observation* permet de repérer une hache d'incendie et un jet facile sous l'attribut *INT* permet de glisser la hache dans le volant afin de rendre l'ouverture de la porte impossible.

Ceci semble dissuader les squelettes, car les tambourinements et les bruits d'os sur le métal cessent aussitôt.

Une rapide inspection de la pièce permet de constater que l'on est dans le poste de commandement. Sur la droite en entrant se trouve la table où reposent les cartes de navigation tandis que sur la gauche se trouvent les deux postes de pilotage (gestion des gouvernes avant / arrière). Sur les murs on peut apercevoir de nombreux cadrans, boutons et valves. Enfin, au centre de la pièce, se trouvent le périscope et l'échelle d'accès au massif (via une écoutille).

La brume dans cette section semble un petit peu plus dense et les volutes un petit peu plus nombreuses.

Au bout de quelques minutes, on tambourine furieusement à la porte qui mène au secteur D. Par le hublot, on peut distinguer un Glen ensanglanté qui frappe sur le hublot, et il semble être aux prises avec plusieurs squelettes.

La situation est suffisamment surprenante pour que le MJ demande au groupe de faire un test assez difficile de *Réaction* (note : Éric et Lars réussissent tous les deux leurs jets).

Éric et Lars se précipitent vers la porte, Éric voulant l'ouvrir et Lars étant prêt à la refermer. Les joueurs qui ont réussi leur test de *Réaction* n'ont que quelques secondes pour décider ce qu'ils désirent faire : aider les gardes du corps ou bien les stopper. Si certains veulent retenir Éric, celui-ci leur rétorque que l'on abandonne pas un soldat blessé. Lars est prêt à sortir son arme pour soutenir Éric.

N'oubliez pas aussi que selon le niveau d'IMS des différents protagonistes, les décisions risquent d'être difficiles à prendre. En effet, si un aventurier ne désire pas ouvrir la porte car il n'a pas confiance en Glen, il n'a forcément plus confiance en ses autres camarades !

Si Éric ouvre la porte, il se passe la chose suivante : Glen et les squelettes repoussent la porte violemment et attaquent les personnages les plus proches (en particulier Éric et Lars) ! Ceci déclenche un test de *Réaction* et bien sûr un jet sous l'attribut *RMS*.

L'effet de surprise étant passé, les aventuriers constatent avec horreur que Glen se déplace bizarrement, comme s'il était une marionnette animée par des fils invisibles. De plus, ses yeux sont complètement blancs et parcourus de volutes bleutées qui rappellent furieusement celles qui émergent de temps en temps de la brume.

Le groupe ne devant être plus vraiment en pleine forme, il devrait normalement tenter de se replier dans la section suivante, d'autant plus que le Glen réanimé n'est pas vraiment facile à tuer.

L'accès à la section B se fait par l'intermédiaire d'une porte en tout point identique à celle qui permet d'accéder à la section D.

SECTION B

C'est la salle des machines. Il y a quatre moteurs diesel : deux petits couplés à des générateurs pour la recharge des batteries (qui sont installées sous le pont des différentes sections) et deux énormes aux bielles apparentes qui entraînent les hélices pour le déplacement en surface.

Trouver un objet pour bloquer la porte ne présente aucune difficulté, la pièce contenant de nombreuses caisses à outils et à pièces de rechange.

La brume dans cette section est encore plus dense que dans la pièce précédente. Elle est aussi plus épaisse et les volutes sont encore plus abondantes. La température ambiante a aussi baissé de 2°C (il fait donc -2°C dans la brume et 2°C dans le reste de la pièce).

Le couloir central ne dépasse pas les 60 cm de large.

Après s'être reposé, le groupe reprend sa progression. Lars est devant, les aventuriers au milieu et Éric ferme la marche.

Alors que Lars progresse avec grande difficulté entre les deux énormes moteurs diesel (il est obligé de se courber pour ne pas se cogner la tête et ses épaules heurtent fréquemment les bords des moteurs), ceux-ci se mettent en marche, d'un seul coup, sans prévenir.

Le bruit terrifiant des moteurs, la surprise de leur mise en route et la vision d'un Lars se faisant happer et broyer un bras par une bielle déclenche aussitôt un jet sous l'attribut RMS.

En se traînant à quatre pattes pour atteindre Lars qui git immobile, le « médecin » du groupe ne peut que constater son décès ; il s'est littéralement vidé de son sang.

Quelques minutes plus tard les moteurs s'arrêtent et on peut supposer que le reste du groupe progressera avec une extrême prudence entre les deux moteurs diesel.

Au bout de cette section se trouve une écoutille de 80 cm de diamètre qui permet d'accéder à la section suivante. Elle est soudée par plusieurs barres de fer. Pour l'ouvrir, il n'y a pas d'autre moyen que d'utiliser des explosifs (idéalement, des charges creuses linéaires), les chalumeaux se trouvant dans la pièce étant soit vides, soit en trop mauvais état pour être utilisés sans risque.

Pendant que le groupe se prépare à ouvrir cette écoutille et si personne n'a pensé à tirer une balle dans la tête de Lars, celui-ci se relève et attaque le groupe.

Un jet très difficile sous la compétence Perception permet de le repérer avant qu'il ne se jette sur la cible la plus proche (jet de Chance pour déterminer quel membre du groupe se fait attaquer). Ceci déclenche bien évidemment un jet sous l'attribut RMS.

Lorsque la porte est ouverte, un courant d'air glacial s'engouffre dans la section B. La brume, dont l'épaisseur est d'au moins 50 cm dans la section A, commence lentement à envahir cette section, augmentant encore un peu plus la sensation de froid.

SECTION A

Dans cette section, la température ambiante est de -5 °C et la température de la brume avoisine les -10 °C. Laisser l'écoutille ouverte permet de remonter les températures de +2 °C au bout de 10 minutes. Mais ½ heure plus tard, la température retombe à ses valeurs initiales.

Les volutes qui s'échappent de temps en temps de la brume sont à -20 °C et peuvent provoquer des gerçures sur des parties du corps non protégées (un jet de Chance à intervalles réguliers pour ne pas être touché).

Tout de suite en entrant, on découvre le lieu où vivaient les scientifiques. Il y a quatre couchettes, des armoires et des tables sur lesquelles gisent divers objets tels que tubes à éprouvettes, alambics, pinces, appareils de mesure rudimentaires, etc. Cette zone se termine par une paroi métallique. En son centre, on peut voir une porte entrouverte par laquelle la brume s'échappe.

Marcher au hasard de la pièce provoque de temps en temps des craquements sinistres : ce sont les os des malheureux scientifiques qui ont péri ici. Heureusement, ils ne risquent pas d'attaquer le groupe, ils ont tous le cerveau qui a explosé (pour le savoir, il faut plonger dans la brume et tâter les crânes. Ce n'est pas fondamentalement difficile, mais, à cause du froid, c'est terriblement éprouvant).

Un test facile sous la compétence *Mécanique* permet de réaliser que les tables sont fixées au sol par des pieds en métal. Il est parfaitement possible d'en démonter un (même si s'occuper de la partie dans la brume sera éprouvant) pour s'en servir pour bloquer l'écoutille.

Quelques dizaines de secondes après être entré dans la section A, Éric, probablement blessé et certainement très las, va perdre son duel mental avec l'un des enfants décorporé. Il se retrouve donc complètement sous son emprise.

Celui-ci lui donne les ordres suivants :

1/ Empêcher par tous les moyens que l'on abime les cylindres qui se trouvent dans l'autre pièce.

2/ Essayer de rendre inconscients les autres membres du groupe.

Aussi, au bout d'une minute de présence dans la pièce, ses premiers mots seront : « *et si nous nous reposions un peu. Il y a des lits, nous*

pourrions dormir un peu. » et il tentera de convaincre les aventuriers du bien-fondé de cette proposition : « *il faut reposer notre esprit* » / « *nous aurons les idées plus claires* » / « *cela fait très longtemps que ce sous-marin est là. Il peut bien attendre encore quelques heures* » / etc. (test sous la compétence *Éloquence/Persuasion* pour déterminer son degré de réussite)

Si l'idée commence à tenter les aventuriers, l'élu entendra une petite voix dans sa tête qui répétera inlassablement : « *pas dormir / pas le temps / pas dormir / pas le temps* ». En plus de l'obliger à réfléchir sur les motivations d'Éric, cette litanie lui donne un bonus de +6 pour résister à ces phrases doucereuses.

Or donc les aventuriers refusent de dormir (s'ils le font, l'aventure est terminée car ils se font posséder par les enfants et ils peuvent alors tirer de nouveaux personnages !) et se dirigent vers la porte entrouverte.

Derrière, éclairés par les faisceaux des torches, se trouvent quatre, six ou huit cylindres (selon la portée des torches). En se rapprochant de l'un d'eux, on peut voir plusieurs tuyaux connectés et à travers le hublot en verre, le squelette d'un enfant baignant dans un liquide jaunâtre. Le cylindre est très froid et poser sa main dessus est le plus sûr moyen de rester collé.

À intervalles réguliers (en fait, calés sur le générateur basses fréquences), le squelette devient flou et un corps translucide vient se superposer dessus. C'en est maintenant trop pour le ou les infortunés qui s'étaient rapprochés et ils ont droit à un jet sous l'attribut *RMS*.

À ce stade de la partie, les aventuriers devraient avoir compris que le seul et unique moyen pour que ce cauchemar cesse, c'est de détruire les cylindres.

Évidemment, comme leur niveau d'IMS doit être assez haut, il est loin d'être évident qu'ils arrivent à se mettre d'accord sur un plan. Dans ce cas, le MJ devra peut-être « forcer » le groupe à dépenser un ou deux points de chance afin qu'il arrive à se reconcentrer (on pourrait appeler cet acte « *instinct de survie* »).

Bref, au final, il devrait arriver à se mettre d'accord sur le plan suivant :

- Sur chaque cylindre, pose de charges explosives avec détonateur.
- Retour dans la section E en évitant le plus possible les éventuelles créatures encore « en vie » et enfiler les armures de plongée.
- Faire sauter les charges (détruire les cylindres va provoquer l'arrêt de la force qui contient la pression de l'eau. Il vaut donc mieux être préparé).
- Franchir la paroi d'eau progressivement en espérant qu'elle les laissera passer (histoire de ne pas se prendre 400 bars de pression d'un coup).

Évidemment, le plan ne va pas tout à fait se dérouler comme prévu…

Tout d'abord, Éric va se proposer pour placer les charges (« *je suis un militaire, je sais faire ça* »). Un premier test sous l'attribut *INT* permet de se rappeler que jusqu'à présent, cela à toujours été Lars ou Glen qui faisaient péter les choses. Ensuite, un test sous la compétence *Connaissance des Nations / Organisation (Militaire)* permet de se rendre compte qu'en règle générale, un colonel est rarement un pro des explosifs.

Bref, il y a anguille sous roche et les aventuriers vont devoir se débrouiller seuls. Mais si aucun n'est compétent en explosif, il va falloir néanmoins qu'ils demandent quand même les informations de base à Éric et il leurs faudra probablement des tests assez difficiles sous l'attribut *INT* pour savoir quand Éric dit la vérité et quand Éric ment.

Pour tout arranger, Éric va tout faire pour saboter l'installation des explosifs. Par exemple, il pourra passer subrepticement derrière un cylindre et enlever chaque détonateur qu'il trouvera (test assez difficile sous les compétences *Camouflage / Dissimulation* et *Pickpocket*).

Comme Éric est très mauvais dans ces compétences, il devrait se faire repérer à un moment où à un autre. Il se défendra de tout sabotage, mais une rapide fouille permettra de trouver au moins deux détonateurs sur lui. Le groupe devra donc le neutraliser (par exemple en l'attachant, voire en l'assommant. On rappelle qu'Éric ne doit pas mourir).

SAUVE QUI PEUT

À partir du moment où Éric est neutralisé, la brume au fond de la section A se met à bouillonner furieusement pendant quelques secondes, puis l'activité cesse brusquement. Un jet difficile sous l'attribut *PER* ou bien encore un jet assez difficile sous la compétence *Observation* permet de remarquer des mouvements dans la brume, une sorte d'ondulation qui ferait penser à un gros serpent se déplaçant très lentement. Le problème c'est que cela se dirige tout droit vers les aventuriers ! Inutile de dire que cela devrait donner le signe du départ vers la section E.

Malheureusement, la progression n'est pas rapide car il faut porter Éric qui refuse d'avancer (s'il est conscient). Et pourtant, un sentiment d'urgence anime les aventuriers, car le « serpent » se rapproche inexorablement et il semble grossir à vue d'œil, de minute en minute.

Comme si cela ne suffisait pas, les moteurs diesel fonctionnent à plein régime et les bielles manquent à tout moment de happer les aventuriers. Puis, dans les sections C et D, ils sont assaillis par des rivets et par des poutrelles qui tentent de leur barrer le passage (gérez ces attaques comme sur l'Hector).

En plus d'avoir éventuellement besoin de dégager un camarade (opération d'autant plus stressante que le « serpent » est à leur trousse), il faudra aussi s'assurer que, dans la cohue, personne ne perde le détonateur (un test de *Chance* raté signifie qu'il faudra passer 2D10 tours à le retrouver).

Tandis que les aventuriers arrivent enfin dans la section E, le serpent, qui se trouve au niveau de l'écoutille, commence à se dilater.

Au bout de quelques secondes, les aventuriers assistent, horrifiés (test sous RMS s.v.p), à l'apparition d'une entité d'aspect gélatineux dont le squelette est constitué de bouts d'os et de cranes, de morceaux de bois, de rivets, de barres d'acier et de tous les objets que le serpent a pu rencontrer en venant jusqu'ici. De plus, sa peau translucide est parcourue de tremblements qui, en se contractant, laissent apparaître des visages humains atrocement déformés et terriblement tristes. Enfin, du corps gélatineux des sortes de membres munis de griffes faites d'os et d'acier émergent et celles-ci se dirigent inexorablement vers les aventuriers.

Comme les aventuriers n'ont pas encore eu le temps d'enfiler leurs armures, ils ne peuvent activer le détonateur. Il va donc falloir qu'ils essaient de coopérer pour que certains tentent de retenir l'entité pendant que d'autres se glissent dans leur armure.

Celle-ci semble peu affectée par les armes à feu et ses attaques se concentrent sur le personnage qui détient le détonateur. Et le pire de l'histoire, c'est qu'une de ces attaques réussit à attraper le détonateur et les aventuriers assistent, impuissants à sa destruction (ils n'ont vraiment pas de chance, ces aventuriers…)

Est-ce la fin ? Faut-il retourner mettre un détonateur ? Faut-il que l'un d'entre eux se sacrifie ?

Pendant que la déprime s'abat sur le groupe et que les tentacules les assaillent, l'élu voit très clairement une forme émerger de la brume (pas de jet sous RMS). Au bout d'un moment, il peut dire sans hésiter qu'elle ressemble à un scientifique. Son visage est triste, infiniment triste.

Dans sa tête, il entend la même voix qui l'avait poussé à ouvrir les deux journaux et à résister à Éric : « *Merci. Les enfants en déchaînant leur furia sur vous, m'ont permis de me libérer de leur emprise mentale. Avec ces explosifs, vous venez de me donner le moyen de quitter cette prison. Je me charge de les faire exploser dès que vous serez prêts. Je suis même assez fort pour te protéger le temps que tu revêtes ton étrange carapace.* ».

L'aventurier délire-il ? Faut-il le croire ? Telle est la question. Il enfile son armure comme si de rien n'était, les attaques de l'entité semblant littéralement glisser sur lui, puis il met Éric dans la sienne et se tient prêt à franchir le rideau d'eau tout en tirant sur l'entité pour permettre aux autres d'en faire autant. Espérons qu'ils le croiront…

Ils sont à peine « harnachés » qu'une explosion secoue la section A. Et les aventuriers ont juste le temps de franchir le rideau d'eau avant que le U-885 soit écrasé par la pression des profondeurs. Puis, en quelques secondes, il se désagrège en poussière de métal qui

tombe lentement sur le fond marin. Quelques minutes plus tard, ces particules se désagrègent elles aussi, et il ne reste plus aucune trace du sous-marin, comme s'il n'avait jamais existé !

NOTES

1/ À moins que le MJ ne veuille décimer le groupe, il est fortement recommandé que les aventuriers embarquent des armes, beaucoup de munitions et des explosifs. Éric pourra par exemple annoncer qu'il a apporté avec lui de nouvelles armes à supercavitation et qu'il serait dommage de s'en priver. Il en distribuera à ceux qui en veulent.

Il y a une arme de poing, le pistolet Hellion Alpha II, qui est une version plus puissante de l'Hellion Alpha : Pénétration 15 (H) / 3 (V-), Dom. 3D10+2 (H) / 1D6-3 (V-), Portée : 2/10/20/40 (60)1, Cadence CC, MUN 30, calibre 4,5 mmS.

Il y a aussi un fusil d'assaut lourd, le Beldam II : Pén. 17 (H) / 3 (V-), Dom. 3D10+5 (H) / 1D6-3 (V-), Portée : 8/40/80/160 (240)2, FOR 13, Init. -3, Cadence CC/RC/RL, MUN 30 (1200), calibre 7,62 mmS.

2/ Jusqu'au moment où ils quittent le sous-marin, Éric ne doit pas mourir. Il pourra être blessé grièvement, mais le MJ a le droit de tricher pour le maintenir en vie.

3/ La température dans le sous-marin étant au maximum de 4°C, si les aventuriers n'ont pas pensé à prendre une « petite laine », ils vont finir par avoir froid, et le MJ devrait en tenir compte (cf. règles sur le froid page 243 du LdB).

4/ Si à la suite de la rencontre avec la pieuvre-tigre, des membres du groupe ont subi des blessures importantes, il est parfaitement possible de retourner se reposer dans le Valiant pendant 4 ou 5 jours avant de repartir. Le vaisseau est équipé d'un bloc opératoire portable (LdB page 290) et dans l'armoire de l'infirmerie on peut trouver 5 drogues régénératrices (LdB page 288).

5/ [Section E] Tout l'intérieur du sous-marin est en constante fluctuation entre le plan terrestre et un plan de réalité supérieur (cf. journal de Lothar en annexe pour plus d'informations). Par conséquent, il est normalement impossible de pénétrer ou de sortir par le rideau d'eau. Néanmoins, puisque les enfants contrôlent cette oscillation, ils peuvent parfaitement choisir de le rendre perméable le temps nécessaire pour que l'on entre, puis de le refermer par la suite.

Ceci signifie aussi qu'une personne à l'intérieur devrait pouvoir être capable de ressortir du sous-marin si elle franchit le rideau juste au moment où une autre entre. Mais comme le temps s'écoule plus lentement à l'intérieur, la personne arrive toujours trop tard. En fait, techniquement, il est possible d'y arriver en connaissant la dérive temporelle. Dans ce cas, il suffit d'entamer le franchissement du rideau d'eau « avant » que la personne de l'autre côté ne tente de rentrer !

C'est aussi à cause de cette oscillation que les pouvoirs Polaris sont inopérants (puisque la connexion avec le Flux est en permanence coupée) et que les empathes ne peuvent ressentir les émotions fortes.

6/ [Section D] L'élu est normalement celui qui a le plus haut niveau IMS ou la valeur de RMS la plus faible. Néanmoins, il est préférable que cela ne soit pas un hybride pour que la scène finale soit plus intéressante. Par conséquent, le MJ est autorisé à tricher un peu.

7/ [Section C] Lorsque Glen frappe à la porte, il est poursuivi par des squelettes. Si par hasard, le groupe avait réussi à tuer définitivement les 6 à 9 squelettes qu'ils avaient affrontés dans la section D, le MJ pourra en rajouter 2 ou 3 supplémentaires qui n'avaient pas pu participer à la bataille. Un était par exemple coincé dans les WC (en section D) et les autres l'étaient sous des caisses assez lourdes (en section E).

QUATRIÈME PARTIE : CONCLUSION ?

Éric, qui a retrouvé ses esprits, dit alors : « *ouf ! On a eu chaud…* » Puis une sorte de son rauque sort de sa bouche et il dit, complètement hystérique : « *Le Valiant, mais où est donc passé le Valiant ?* »

CE QUI S'EST PASSÉ

En raison du temps qui s'écoule plus lentement à l'intérieur du sous-marin, quelques minutes passées dans le U-885 correspondaient à plusieurs heures sur le Valiant.

Au bout de douze heures et ne voyant rien venir, les membres de l'équipage du Valiant ont envoyé un volontaire pour tenter de comprendre ce qui a bien pu arriver au groupe.

Malheureusement, il n'a jamais pu pénétrer dans le sous-marin (à partir du moment où Glen a déclenché l'apparition des squelettes, le sous-marin a été scellé par les enfants). Ne sachant trop quoi faire, ils ont envoyé un message codé à la Hunt Corporation.

Celle-ci a alors indiqué au Valiant qu'elle envoyait un patrouilleur avec des commandos et qu'ils allaient régler cette affaire à leur manière (on imagine bien comment). Elle demande aussi au Valiant de rester encore 1 jour sur site, après quoi il doit rentrer au bercail. Et donc, ne voyant pas le groupe réapparaître, le Valiant s'en est allé.

Maintenant, selon le coefficient de dilatation temporelle que le MJ va choisir, il peut envisager les scénarios suivants (qui ne sont que des avenirs possibles) :

1/ Le groupe émerge environ 6 jours après être entré dans le sous-marin. Cela correspond pile au moment où l'escorteur arrive. Ils s'en sortent juste avec une grosse frayeur.

2/ Le groupe émerge 2 mois plus tard. Le patrouilleur a été incapable de détruire le sous-marin et s'en est allé. Mais ses communications ont été interceptées par les flottilles de l'Alliance Polaire et de l'Union Méditerranéenne. Une gigantesque bataille en résulte pour la possession de l'épave. Lorsque le sous-marin disparaît, la bataille cesse, puis reprend immédiatement. L'enjeu est maintenant la récupération du groupe. Qui va gagner et que vont devenir les aventuriers ? On peut par exemple imaginer que ces derniers sont « obligés » de décrire en détail ce qui s'est passé, ce qui donnera l'idée au clan vainqueur de retenter l'expérience en se basant sur le Flux…

3/ Le groupe émerge 2 mois plus tard. Le patrouilleur a été incapable de détruire le sous-marin et s'en est allé. Ses communications n'ont pas été interceptées. Il n'y plus personne pour les aider puisque tout le monde les croit morts. Une armure de plongée Nymph n'ayant que 24 heures d'oxygène (et seulement 13 h d'autonomie à 4 nœuds), la seule solution consiste à remonter à la surface. « *Heureusement que j'ai pensé à emporter avec moi un téléphone satellite* » dira Éric (voilà pourquoi celui-ci ne doit pas mourir). Il va donc falloir que le groupe survive près de la surface en attendant que l'on vienne le récupérer. Cela prendra au moins six jours, largement le temps de faire des rencontres avec la faune et la flore et de se choper une ou deux mutations.

4/ Le groupe émerge 2 ans plus tard. Leurs biens ont été vendus pour payer les loyers et les dettes qu'ils avaient. Quand Éric essaie de contacter la Hunt Corporation par satellite la fréquence n'est plus attribuée. C'est le début d'une grande campagne en Surface pour trouver un moyen de retourner sous l'eau et de récupérer leurs biens.

Les scénarios suivants se basent sur des futurs possibles. Ce n'est pas forcément ce qui va se produire :

5/ Le groupe émerge 20 ans plus tard. La guerre fait rage en surface contre l'Alliance Polaire alliée à l'Enclave de Fer. Il va donc falloir éviter les « balles » et trouver quelqu'un doté du pouvoir de l'effet Polaris capable de les renvoyer dans le passé. Ils se retrouvent alors exactement au moment où ils entrent dans la section E et doivent donc refaire le scénario mais en ayant cependant le souvenir de ce qui s'est passé. Une trame de fond de scénarios futurs pourra être qu'ils devront essayer de prévenir les nations de la menace que font peser l'Alliance Polaire et l'Enclave de Fer, ceci grâce aux informations qu'ils ramènent du futur.

6/ Le groupe émerge 200 ans plus tard. Le Second Empire Généticien est établi mais la guerre a repris contre une sorte d'Alliance Azure alliée à Cyrull. Les humains commencent à recoloniser la surface grâce à des boucliers atmosphériques et le niveau de la mer a baissé. Et bien sûr, chaque clan pense que les aventuriers peuvent leur être utiles pour gagner la guerre et une gigantesque chasse à l'homme commence. Seront-ils capturés ? Et quel sort leurs réserve-t-on ?

7/ Le groupe émerge 2 000 ans plus tard. La surface est devenu un paradis et les gens vivent en paix. Voudra-t-il y rester ?

8/ Le groupe émerge 20 000 ans plus tard. Ils sont les derniers hommes sur terre !

ANNEXES (MJ UNIQUEMENT)

L'ATTRIBUT RMS

Il est calculé par la formule suivante :

RMS = 13 + (2 x VOL – INT – PER)

En d'autres termes, moins le personnage est intelligent et intuitif et moins il risque d'être affecté par une manifestation surnaturelle (soit parce qu'il ne l'aura tout simplement pas remarqué, soit parce qu'il ne l'aura pas compris).

La RMS peut être modifiée par certains avantages ou désavantages. Ainsi, l'avantage « *nerfs d'acier* » donne un bonus de +3, tandis que le désavantage « *froussard* » donne un malus de -3. L'avantage « *sens développé* » étant plutôt un handicap dans ce contexte, le MJ pourra donner un malus égal au nombre de PC investis (donc -1 ou -2). À l'inverse, le désavantage « *sens diminué* » donnera un bonus.

La table ci-dessous donne le nombre de points à ajouter au niveau d'**IMS** lorsqu'un jet sous RMS est raté.

	TIRAGE									
RMS	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
10 et -	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6
11	–	1	1	2	2	3	3	4	4	5
12	–	–	1	1	2	2	3	3	4	5
13	–	–	–	1	1	2	2	3	3	4
14	–	–	–	–	1	1	2	2	3	4
15	–	–	–	–	–	1	1	2	2	3
16	–	–	–	–	–	–	1	1	2	3
17	–	–	–	–	–	–	–	1	1	2
18	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2
19 et +	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1

Exemple : avec une RMS à 14 et un tirage de 18, le nombre de points à ajouter au niveau d'IMS est de 2.

Le niveau d'IMS est normalement à zéro au début de l'aventure. Néanmoins, un personnage affligé du désavantage « *déséquilibre mental* » ou « *phobie* », pourra, selon le désavantage, avoir un niveau de base au-dessus de zéro.

Ainsi « *déséquilibre mental (hallucinations)* » donne un niveau de base de 5 tandis que « *déséquilibre mental (paranoïa)* » donne un niveau de base de 10. Une phobie telle que « claustrophobie » donne un niveau de base de 3.

Néanmoins, tant que le personnage n'a pas raté de jets de RMS, il se comporte comme si son niveau était à zéro.

Seuils / Effets IMS :

- **Seuil 5** : léger sentiment d'être observé. Les actions qui exigent de la concentration sont à -1.
- **Seuil 10** : Le sentiment d'observation est devenu une certitude, ce qui crée un sentiment d'angoisse permanente. Toutes les actions sont à -2 car le personnage n'arrive plus à se concentrer. Quelques migraines passagères.
- **Seuil 15** : Les migraines sont maintenant récurrentes. Toutes les actions sont à -3. La moindre vue du sang provoque des hallucinations terrifiantes qui paralysent le personnage pendant 2D10 tours.
- **Seuil 20** :Le personnage est complètement paranoïaque. Il commence même à douter de ses camarades. Toutes ses actions sont à -4. Les migraines sont tellement insupportables que le personnage a envie de se cogner la tête contre n'importe quelle surface dure (test assez difficile sous l'attribut *VOL,* toutes les deux heures pour y résister). En cas d'échec, il s'inflige une blessure légère à la tête, la douleur permettant de calmer pour un temps la migraine.
- **Seuil 25** :Plongé dans ses hallucinations terrifiantes et sa paranoïa, le personnage n'entend plus rien, ne voit plus rien et se méfie de tout et de tout le monde. La douleur dans son crâne est tellement insupportable qu'il essaie par tout les moyens d'en finir. Toutes ses actions sont à -5.
- **Seuil 30 :**Le cerveau explose et le personnage meure.

Certains sentiments très forts, comme l'amour ou le devoir, pourront toujours transcender un personnage et lui permettre de réaliser des actions qu'un niveau d'IMS de 20 ou plus empêcherait normalement de faire.

Dépenser 1 (respectivement 2) point(s) de *Chance* permet de réduire de 5 (respectivement 10) le niveau d'IMS. Le MJ devra être ingénieux pour suggérer au joueur de dépenser sa chance sans lui en révéler la raison.

GARDES DU CORPS

Âge moyen : 38 ans

Taille : 1,95 m | **Poids :** 95 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	13	11	12	12	13	14	8
	2	2	1	1	1	2	2	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-2	**Chance**	15

COMPÉTENCES

Armes de poing (2+8)	10
Armes sous-marines (2+10)	12
Arts martiaux (Lutte) (2+-3+9)	8
Chasse/Pistage (2+4)	6
Combat à mains nues (3+8)	11
Combat armé (3+8)	11
Commandement (2+3)	5
Commerce/Trafic (2+5)	7
Éducation/Culture générale (4+-3+4)	5
Endurance (4+8)	12
Explosifs (4+4)	8
Fusils/Armes d'épaule (2+10)	12
Manœuvre d'armures (Exo-0) (2+8)	10
Observation (3+7)	10
Orientation (2+4)	6
Pièges (3+-3+5)	5
Premiers soins (3+-3+7)	7
Respiration FOE (4+-3+10)	11
Stratégie (4+-3+8)	9
Tactique (3+7)	10
Télépilotage (3+-3+6)	6

ÉQUIPEMENT

À la discrétion du MJ, le transporteur ayant suffisamment de fret disponible pour embarquer autant d'armes et d'armures qu'il le souhaite (par exemple, gilet en Kevlar, pistolet et fusil d'assaut, munitions à foison).

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Résistance aux Manifestations Surnaturelles 16

GLEN FIDISH

Âge : 30 ans

Taille : 1,61 m | **Poids :** 55 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	10	13	13	13	14	13	8
	0	1	2	2	2	2	2	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	13 (16)
Résistance aux Dom.	+0	**Chance**	15

COMPÉTENCES

Armes de poing (4+8)	12
Arts martiaux (Lutte) (4+-3+6)	7
Camouflage/Dissimulation (4+-3+8)	9
Combat à mains nues (2+3)	5
Combat armé (2+6)	8
Commerce/Trafic (2+4)	6
Discrétion/Filature (4+7)	11
Éducation/Culture générale (4+-3+9)	10
Éloquence/Persuasion (2+8)	10
Escalade (2+5)	7
Évasion (4+5)	9
Explosifs (4+4)	8
Falsification (4+4)	8
Informatique (4+-3+6)	7
Manœuvre d'armures (Exo-0) (4+3)	7
Observation (4+7)	11
Premiers soins (4+-3+4)	5
Systèmes de sécurité (4+7)	11

ÉQUIPEMENT

À la discrétion du MJ.

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Résistance aux Manifestations Surnaturelles 12
Bons Réflexes [+3 Réaction]

LES GARDES DU CORPS

Pou accélérer les séquences de combats, ils n'ont qu'une case par type de blessure et par localisation.

LARS TRIIR

Lars est un solide gaillard d'un mètre 95 et 90 kg et pas loin de la quarantaine. Ancien mercenaire, il est devenu, sur recrutement, l'un des gardes du corps de la Hunt Corporation.

Extrêmement bien entraîné, Intelligent et efficace, il est sûr de lui, mais n'a aucun problème pour suivre les ordres à la lettre.

GLEN FIDISH

Glen est un frêle jeune homme d'un mètre 60 environ. Après divers métiers plus ou moins recommandables, il s'est retrouvé en prison sà la suite d'une sombre histoire, dont il ne parle jamais. En échange de sa liberté, la Hunt Corporation l'a enrôlé. Néanmoins, il est toujours en période probatoire.

Glen est un « électron libre », mais il sait obéir aux ordres. Il a un réel talent pour se sortir des situations les plus inextricables.

ÉRIC LEBŒUF

Éric est de bonne taille et bien proportionné. Même s'il fait encore jeune, ses tempes grisonnantes et ses rides sur le visage sont là pour lui rappeler qu'il a plus de 45 ans. C'est un ancien colonel de l'Union Méditerranéenne. Atteint par la limite d'age, il n'a été que trop content de trouver une « seconde vie » au sein de la Hunt Corporation.

Éric est resté un militaire et cela se voit (tenue impeccable, bottes à lacets parfaitement cirées et cheveux coupés très courts). Néanmoins, c'est un meneur d'hommes hors pair et il est très apprécié par ses compagnons.

ÉRIC LEBŒUF

Âge : 46 ans

Taille : 1,83 m | **Poids :** 78 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	10	12	11	13	12	13
	1	1	1	1	1	2	1	2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	12
Résistance aux Dom.	-1 (-2)	**Chance**	13

COMPÉTENCES

Armes de poing (2+9)	11
Armes lourdes (tir) (2+-3+6)	5
Arts martiaux (Lutte) (2+-3+7)	6
Bureaucratie (3+10)	13
Cartographie (4+8)	12
Combat à mains nues (2+7)	9
Combat armé (2+9)	11
Commandement (3+12)	15
Commerce/Trafic (4+8)	12
Cryptographie (4+5)	9
Éducation/Culture générale (4+-3+11)	12
Éloquence/Persuasion (4+4)	8
Intimidation (3+8)	11
Manœuvre d'armures (Exo-0) (2+10)	12
Navigation (4+9)	13
Premiers soins (3+-3+5)	5
Stratégie (3+-3+12)	12
Tactique (3+10)	13
Télépilotage (3+-3+10)	10

ÉQUIPEMENT

À la discrétion du MJ.

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Résistance aux Manifestations Surnaturelles 13
Dur à Cuir [-1 RD] / Allergie légère au blé.

LES CRÉATURES

THON ROUGE PERCUTEUR

Même blessé, ce poisson continue à foncer sur sa cible.

Les dommages qu'infligent ces créatures dépendent de leur taille. Lancez 1D10 et consultez la table suivante :

Tirage	GAB	RD	Dommages
1 – 4	11 (H)	-1	5D10+3 (H)
5 – 7	13 (H)	-2	5D10+5 (H)
8 – 9	15 (H)	-3	6D10+3 (H) / 1D6 (V-)
10	17 (H)	-4	7D10+4 (H) / 1D6+1 (V-)

PIEUVRE-TIGRE

Plus féroce que ses cousines, cette pieuvre fait preuve de la même agressivité qu'un requin. Il est très difficile de lui faire lâcher une proie. Il faudra pour cela lui infliger une blessure critique ou lui couper quatre tentacules.

PIEUVRE-TIGRE

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : côtes, ruines englouties et fosses profondes

Taille : 10 m (tentacules dépliées) | **Poids :** 425 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	35	20	12	14	12	01	14	–
	9	4	1	2	1	-6	2	–

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+12	**Réaction**	13
Résistance aux Dom.	-9	**Vitesse,VIT(PM)**	51 m, 5(2)

COMPÉTENCES

Athlétisme	22
Attaque	13
Furtivité / Déplacement silencieux	7
Observation	13

ATTAQUE

Constriction contact, dommages : 1D10 (pointes) + 3/tour (max 47).
Morsure contact, dommages : 2D10+3 (H).

MORSURE : CONTACT, DOMMAGES : 2D10+3 (H).

Aucune

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

Constriction
Nuage d'encre
Résistance aux Manifestations Surnaturelles 28

ENFANTS DAGUES

Âge moyen : 10 ans

Taille : 1,20 m | **Poids :** 35 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	10	16	19	22	6	14	6
	0	1	3	4	5	-1	2	-1

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+0	**Réaction**	20
Résistance aux Dom.	+0	**Chance**	13

COMPÉTENCES

Compétences	-
Combat à mains nues (3+8)	11
Combat armé (3+5)	8
Escalade (3+5)	8
Évasion (5+7)	12
Orientation (9+5)	14
Survie (machinerie d'Équinoxe) (6+10)	16

MUTATIONS

Souvent.

ÉQUIPEMENT

vêtements, diverses armes primitives équivalentes à une dague (Pén. 1, Dom. 1D10+2), champignons.

LOCALISATIONS

Humaine

SQUELETTE

Taille : 1,20 m | **Poids :** var.

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	13	17	10	12	3	14	3
	2	2	3	1	1	-4	2	-4

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	11
Résistance aux Dom.	-2 (-5/-7)	**Chance**	-

COMPÉTENCES

Combat à mains nues (5+6)	11
Combat armé (5+6)	11

ATTAQUE

Selon la localisation dans le U-885 et l'envie du MJ

Tuyau en acier (Dom. 1D10+2, Choc +1D10).

Couteau de cuisine (Pén. 1, Choc 1D10+3).

Hache d'incendie (Pén. 3, Dom. 3D10+2, Choc +1D6).

MUTATIONS

Squelette renforcé (corps) [-3 RD]

Squelette renforcé (tête) [-5 RD]

Vision nocturne

LOCALISATIONS

1-20 Créature

SPÉCIAL

Aucune (aucune)

GLEN FIDISH RÉANIMÉ

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	10	9	9	9	9	9	5
	2	1	0	0	0	0	0	-2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	9
Résistance aux Dom.	-1	**Chance**	-

COMPÉTENCES

Arts martiaux (saisie)	9
Camouflage/Dissimulation (0+-3+5)	2
Combat à mains nues (morsure)	10
Discrétion/Filature (0+4)	4
Éducation/Culture générale (0+-3+6)	3
Évasion (0+3)	3
Explosifs (0+2)	2
Observation (0+4)	4
Systèmes de sécurité (0+4)	4

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Réanimé

LARS TRIIR RÉANIMÉ

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	23	13	7	8	8	9	9	5
	5	2	-1	0	0	0	0	-2

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+6	**Réaction**	8
Résistance aux Dom.	-4	**Chance**	-

COMPÉTENCES

Arts martiaux (saisie)	9
Chasse/Pistage (0+2)	2
Combat à mains nues (morsure)	14
Éducation/Culture générale (0+-3+2)	-1
Explosifs (0+2)	2
Observation (0+4)	4
Orientation (0+2)	2
Pièges (0+-3+3)	0
Stratégie (0+-3+5)	2
Tactique (0+4)	4

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Réanimé

ENFANTS DAGUES

Ces enfants sont les parias d'Équinoxe. Ils sont retournés à un stade quasi-animal. Ils chassent en meute et se comportent en tous points comme des loups.

Ils ont sur eux des champignons spéciaux. S'ils en mangent, ils ignorent pendant 1D10 tous les effets de toutes les attaques de choc ainsi que tous les effets des blessures légères, moyennes, graves et critiques. De plus, même avec une blessure mortelle, ils peuvent continuer le combat, tant qu'ils sont sous les effets du champignon, s'ils réussissent un jet extrêmement difficile sous l'attribut VOL.

SQUELETTE

Cette créature improbable ignore tous les effets des poisons, des maladies, des attaques de choc et les effets des attaques physiques qui affectent le système sanguin ou nerveux. Elle n'a qu'une case par type de blessure et par localisation.

Animée par l'esprit du défunt qui n'a pu quitter le monde physique, elle déteste la vie et fera tout pour la détruire.

RÉANIMÉ

Cette créature tout aussi improbable est un corps fraîchement mort habité par un « esprit ».

Elle ignore tous les effets des poisons, des maladies, des attaques de choc et les effets des attaques physiques qui affectent le système sanguin ou nerveux. Elle n'a qu'une case par type de blessure et par localisation.

Son statut de réanimé, lui donne les mutations suivantes :

- Ultra-génération [tous les 5 tours, la créature récupère une case de blessure, en commençant par la plus sérieuse]
- Faiblesse [les blessures à la tête ne régénèrent pas]
- Vision nocturne

La tactique d'attaque d'un réanimé est très simple : il tente de saisir sa proie (compétence Arts martiaux) et en cas de réussite, il la croque à pleines dents. Les dommages de morsure sont de 2D10 (H) + Modif. de dom. au contact.

De plus, il y a un risque d'infection. Pour l'éviter, la proie doit réussir un test normal sous son attribut CON. En cas d'échec, celle-ci coche une case de blessure légère (ce qui peut provoquer une blessure d'une gravité supérieure si toute ses cases de blessures légères sont cochées).

Un réanimé ne se déplace qu'à vitesse lente. Aussi, sa tactique de base pour attraper une proie consiste à la prendre par surprise ou bien encore à l'acculer dans un coin.

Si plusieurs réanimés sont présents dans la même zone, ils sont capables de mettre au point des plans sommaires pour maximiser les prises. Ainsi, certains pourront faire les rabatteurs tandis que d'autres attendront plus ou moins patiemment que les proies rabattues se présentent.

On donne ci-dessous les caractéristiques de Glen et de Lars lorsqu'ils se retrouvent sous la forme de réanimé.

L'ENTITÉ

Cette créature issue de l'esprit perturbé des enfants morts et décorporés est virtuellement indestructible. Heureusement, elle ne se déplace que très lentement et détruire ses « tentacules » permet de stopper momentanément sa progression le temps qu'ils se régénèrent.

La créature a initialement une dizaine de tentacules (on pourra adapter leur nombre selon la force et l'état du groupe).

TENTACULE

Attaque : 12 + spécial

Dommages : 4D10 (H)

Pénétration : 5 (H)

RD : -2

Défense : les armes blanches, les armes à feu et les armes à énergie n'infligent que la moitié de leurs dommages.

Spécial : Tous les 1D6+4 tours, le tentacule émet de puissantes ondes psychiques qui produisent des images cauchemardesques et déclenchent un jet sous RMS. La zone d'effet est un cercle de 1 m de diamètre centré autour de l'extrémité du tentacule.

Spécial : Le tentacule n'a qu'un seuil de mort à 10 (c-à-d toute attaque infligeant moins de 10 points de dégâts n'affecte pas le tentacule et toute attaque infligeant 10 points et plus tue le tentacule). Il faut 1D6+4 tours pour qu'il se régénère. Durant cette période, il y a une certaine probabilité qu'il se sépare et forme deux tentacules au lieu de un.

Temps de régénération	Probabilité
5 tours	Aucune
6 tours	1 sur 1D20
7 tours	1 – 2 sur 1D20
8 tours	1 – 3 sur 1D20
9 tours	1 – 4 sur 1D20
10 tours	1 – 5 sur 1D20

LES ENGINS SOUS-MARINS

LE VALIANT (TRANSPORTEUR AVEC SAS)

Le Valiant est un transporteur de 200 tonnes de déplacement, qui a une trentaine d'années, mais qui a été très bien entretenu. Il est aussi très robuste pour sa classe, mais ceci s'est fait au détriment de la quantité de fret transportable.

Il possède deux propulseurs à tuyères et plusieurs appareils de secours. Il se déplace à la vitesse maximale de 16 nœuds avec ses deux PT et de 12,5 nœuds avec un seul PT.

Pour cette mission, le Valiant embarque 15 tonnes de fret dans ces soutes réparties comme suit :

Environ 10 tonnes de combustibles MEGAR, ce qui ajoute 4 jours d'autonomie à vitesse maximale (+ 1 536 milles marins) ou bien 8 jours à 12,5 nœuds (+ 2 400 milles marins).

4 jours supplémentaires de nourriture pour 20 personnes (en plus de 6 jours pour 17 personnes).

5 armures Exo-0 (Nymph 1-A) de moins de 10 ans d'âge. Ces armures ont une PO de -8 000 m.

Les trois gardes du corps et leur équipement (armes, munitions, explosifs, protections et une armure Nymph 1-A) prenant 5 tonnes de plus, il reste donc 10 tonnes disponibles pour caser les aventuriers et tout le matériel qu'ils désirent embarquer.

Type : HC-TS-46 S1

Catégorie : Véhicule léger (V-)

Fabricant : Hunt Corporation

Coût indicatif (neuf) : 27 615 000 sols

Disponibilité (marché noir) : 1(5)

NT estimé : III

Longueur : 24 m

Diamètre : 4,1 m

Poids : 200 tonnes

Équipage : 7 (théorique), 5 (dans la pratique)

Passagers : 10

Propulseur(s) : 2 × PT GP-D2 NT III

Source d'énergie : MEGAR GP-D3 NT III

Autonomie :

6 jours à 16 nœuds (2 304 milles marins)

12 jours à 12,5 nœuds (3 600 milles marins)

Dispositif de secours : PACAR GP-C3 NT III

Autonomie : 1,5 jour à 4 nœuds (144 miles marins)

Profondeur :

- **Opérationnelle :** -7200 m (-8 000 m à l'état neuf)
- **Limite :** -9 360 m (-10 400 m à l'état neuf)
- **Écrasement :** -10 800 m (-12 000 m à l'état neuf)

Attributs :

- **Gabarit : 6**
- **Ossature :** PlasTirAl
- **Architecture :** Lourde
- **Résistance aux Dommages :** -2 **(**-4 à l'état neuf)
- **Modificateur d'intégrité** : +6
- **Coque :** 36 mm en Hyper acier VHS
- **Plaque d'armure supplémentaire :** non
- **Blindage :** 6 (7 à l'état neuf)
- **Hublot(s)/Paroi(s) vitrée(s) :** Sonar + 10 hublots coniques en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 51 mm d'épaisseur (3 à l'avant + 4 au centre + 3 à l'arrière)
- **Volet de sécurité :** 10 mm en hyper-acier RHA
- **Blindage Hublot/paroi vitrée (avec volet de sécurité) :** 3(5)
- **Manœuvrabilité :** 12 (14 à l'état neuf)
- **Vitesse, VIT (points de mouv.)** : 5(2) (2 PT pour 16 nœuds), 4(1) (1 PT pour 12,5 nœuds)
- **Accélération** : de 0 à 16 nœuds en 63 secondes

Pont(s): 2

Tranche(s): 3 par pont

Cloison(s) étanche(s) : 2

Écoutille(s) externe(s)/porte(s) : 3/1

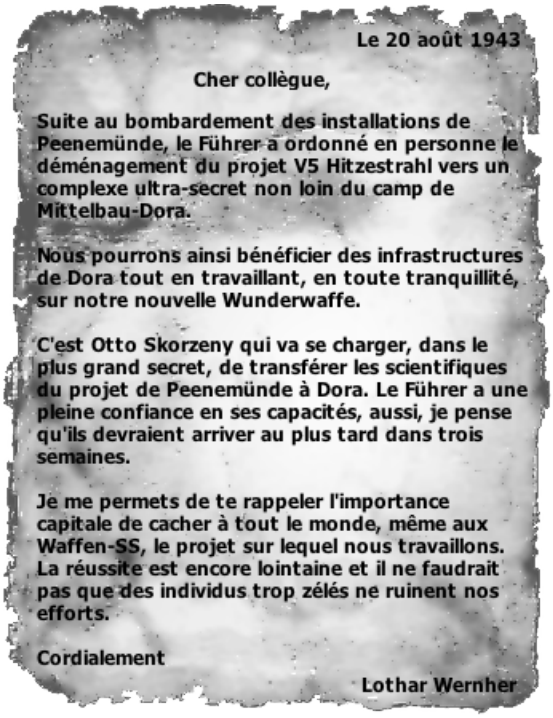
SAS : 1 (pour armure Exo 0. Ouvertures : 2 portes de 2,00 m de haut et de 1,00 m de large)

Fret/Volume max : 30 tonnes (37,5 m^3)

Gueuses : 5 tonnes.

Sonar/Équipement : Normal / Normal

Systèmes particuliers : Bras mécanique, Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition, Générateur de lumière,



Le 20 août 1943

Cher collègue,

Suite au bombardement des installations de Peenemünde, le Führer a ordonné en personne le déménagement du projet V5 Hitzestrahl vers un complexe ultra-secret non loin du camp de Mittelbau-Dora.

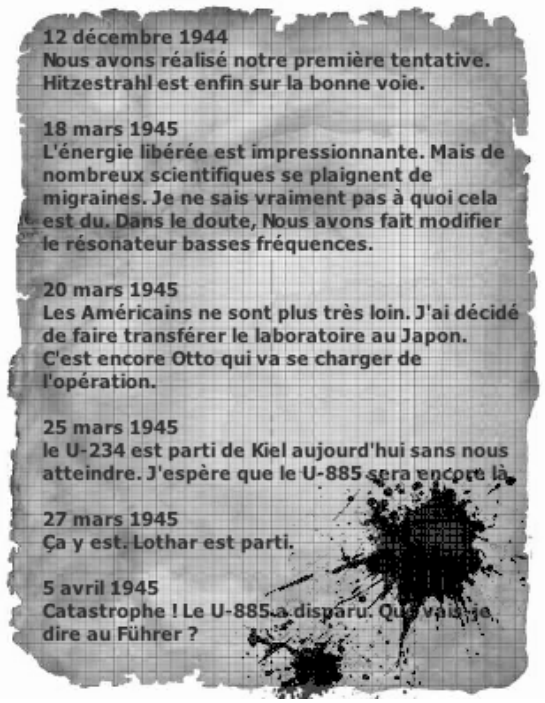
Nous pourrons ainsi bénéficier des infrastructures de Dora tout en travaillant, en toute tranquillité, sur notre nouvelle Wunderwaffe.

C'est Otto Skorzeny qui va se charger, dans le plus grand secret, de transférer les scientifiques du projet de Peenemünde à Dora. Le Führer a une pleine confiance en ses capacités, aussi, je pense qu'ils devraient arriver au plus tard dans trois semaines.

Je me permets de te rappeler l'importance capitale de cacher à tout le monde, même aux Waffen-SS, le projet sur lequel nous travaillons. La réussite est encore lointaine et il ne faudrait pas que des individus trop zélés ne ruinent nos efforts.

Cordialement

Lothar Wernher



12 décembre 1944
Nous avons réalisé notre première tentative. Hitzestrahl est enfin sur la bonne voie.

18 mars 1945
L'énergie libérée est impressionnante. Mais de nombreux scientifiques se plaignent de migraines. Je ne sais vraiment pas à quoi cela est du. Dans le doute, Nous avons fait modifier le résonateur basses fréquences.

20 mars 1945
Les Américains ne sont plus très loin. J'ai décidé de faire transférer le laboratoire au Japon. C'est encore Otto qui va se charger de l'opération.

25 mars 1945
le U-234 est parti de Kiel aujourd'hui sans nous atteindre. J'espère que le U-885 sera encore là

27 mars 1945
Ça y est. Lothar est parti.

5 avril 1945
Catastrophe ! Le U-885 a disparu. Que vais-je dire au Führer ?

Anti-choc, Ordinateur de secours, Commande manuelle de secours, Contrôle de la pression de secours, Stabilisateurs de secours.

Armement : Générateur défensif à décharge électrique (Dommages 4D10+3 à l'échelle humaine).

Note : si le vaisseau doit faire escale à la base des Loups des profondeurs, le prix du combustible, garanti 100 % sans impuretés et 100 % non toxique, est de 2 900 sols par jours d'autonomie (à 16 nœuds).

Il est néanmoins parfaitement possible de trouver du combustible coûtant moins cher que ce prix officiel (à la discrétion du MJ). Bien évidemment, plus le prix sera faible et plus les risques d'encrassement du moteur augmenteront.

Dans la pratique, en jouant sur la toxicité du combustible, on peut fréquemment en trouver coûtant deux à trois fois moins et ne présentant aucun risque pour le personnel, sauf en cas d'avarie du moteur.**U-885 (SOUS-MARIN DE TYPE IX/D42)**

Comme on peut le constater, le profil est assez différent de ce qui se fait à NT III. C'est tout simplement parce que les sous-marins de ce temps étaient optimisés pour évoluer principalement en surface ou à très faible profondeur (avec l'aide d'un schnorkel, un tube périscopique permettant à un sous-marin d'alimenter ses moteurs diesel en air sans avoir à émerger).

Sa coque et son ossature sont en acier mais, bien sûr, d'une résistance bien moindre que par exemple de l'acier VHS.

Principales caractéristiques :

Déplacement : 2 150 tonnes

Longueur : 87,6 m

Largeur : 7,50 m

Hauteur: 10,20 m

Partie pressurisée : longueur de 68,5 m et diamètre de 4,4.

PO : 100 m (**PE** : 230 m)

GP : diesel en surface, batterie en plongée.

Équipage : ~ 55

ANNEXES 2 : LES INFORMATIONS_

LES DOCUMENTS CHEZ HÉLÈNE HUNT

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE MÜLLER

27 Mars 1945 – 3h du matin

Départ de Kiel avec 3 h de retard sur l'horaire prévu !

5 Avril 1945 - 22h

Malgré une nuit sans lune, nous avons été repérés par avion. Celui-ci a tiré plusieurs torpilles et l'une a touché notre proue. Nous avons plongé, mais la voie d'eau est importante.

6 Avril 1945 - 11h

Je n'ose pas faire surface et pourtant les batteries seront bientôt vides. Je n'ai plus guère d'espoir sur l'issue de cette mission.

6 Avril 1945 - 12h

Lothar est venu me voir et il m'a expliqué qu'il peut faire fonctionner mes batteries indéfiniment. Je n'en crois pas mes oreilles. Je lui demande s'il y a des risques. Il me répond « aucun. C'est de la science, pas de la magie ». Drôle de réponse.

6 Avril 1945 - 13h

C'est un miracle. Nous avons du courant à profusion et les pompes fonctionnent à plein régime. Nous n'aurons plus qu'à faire surface de temps en temps pour renouveler l'air. Finalement, cette mission va peut-être réussir.

7 Avril 1945

Le médecin de bord m'a rapporté que les scientifiques travaillant sur la Wunderwaffe ont des comportements étranges, se chamaillent et ont des migraines qu'ils n'arrivent pas à soigner. Une bonne nouvelle néanmoins : nous n'avons même plus besoin de faire surface. Lothar m'a dit qu'il avait trouvé un moyen de réaliser «l'élek-throliise» de l'eau. Je l'ai remercié, mais je n'ai aucune idée de ce que ce mot signifie.

8 Avril 1945

Le médecin de bord m'a rapporté que certains membres de l'équipage travaillant dans la salle des machines, s'épient, se battent entre eux et ont des migraines qu'ils n'arrivent pas à soigner. J'ai moi-même du mal à dormir et je fais souvent d'atroces cauchemars.

9 Avril 1945

Un scientifique vient de tenter de se suicider. Nous l'avons attaché. Les migraines sont insupportables. Je sens que l'on veut voler mon journal.

11 Avril 1945

Deux scientifiques sont morts, leur tête a explosé. J'ai mis leur zone en quarantaine et j'ai fais souder l'accès. Je me méfie maintenant de tout le monde.

12 Avril 1945

L'épidémie se propage. Les hommes meurent en nombre et tous de la même manière. D'autres se suicident. C'est horrible. Je suis bouclé dans ma chambre, j'ai trop peur de sortir dans la coursive. Le sous-marin erre sans but. Je ne sais pas combien de gens sont encore en vie.

13 Avril 1945

Lothar frappe à ma porte. Je refuse de lui ouvrir. Il me dit qu'il faut qu'il aille dans la zone des scientifiques. Je refuse de l'aider. Je suis sûr qu'il veut prendre ma place.

… (le journal de bord s'arrête là)

JOURNAL DE LOTHAR WERNHER

…Cela fait de nombreuses années que nous travaillons sur les sciences para-normales. Jusqu'à présent, on ne peut pas dire que les résultats soient encourageants. Néanmoins, nous avons constaté que lors de certaines manifestations d'énergie psychique, la température de la pièce augmente légèrement.

…

Nous avons calculé qu'il nous faudrait au moins 10 000 sujets parfaitement entraînés pour arriver à générer suffisamment d'énergie pour que cela soit utilisable dans une arme. Évidemment, il faudrait que nous trouvions un moyen de canaliser cette énergie…

…

C'est le Führer, féru d'ésotérisme et de cosmologie, qui m'a donné l'inspiration. L'astuce consiste à se projeter dans un plan de réalité supérieur, à accumuler de l'énergie psychique et à la relâcher dans le plan matériel quand on le réintègre. Comme plus on s'élève dans les plans et plus l'énergie est tenue, une toute petite quantité d'énergie créée dans un plan donné correspond à une bien plus grande quantité lorsqu'on la « ramène » dans un plan inférieur. Il suffit donc que l'on trouve le moyen de se projeter dans un autre plan.

…

Nous sommes arrivés à la conclusion que l'on ne pourra pas se projeter tant que l'on subira l'influence de notre environnement. Et le bruit incessant des bombardements n'arrange rien.

…

Nous avons conçu un conteneur complètement insonorisé. Cela n'a pas été facile, avec toutes ces restrictions sur les matériaux. Nous avons sélectionné 8 enfants à fort potentiel. Ils ont entre 10 et 12 ans. A cet âge leur esprit est déjà fort mais encore suffisamment malléable pour apprendre des techniques de concentration pointues.

…

Pour éviter toute dépendance physique, les enfants doivent être nus. Mais ils se plaignent du froid et cela nuit à leur concentration.

…

La solution était pourtant simple : le conteneur est rempli d'eau chauffée à 26 °C. Les enfants passent maintenant douze heures par jour dans les conteneurs, par périodes de 4 heures.

….

Walter a mis au point un générateur basses fréquences. Cela aide grandement les enfants dans leur méditation et ils sont capables de se projeter dans les plans beaucoup plus facilement.

…

Les enfants ont atteint l'harmonie psychique et la projection et le retour sont maintenant synchronisés sur les harmoniques du générateur basses fréquences.

…

Aujourd'hui, n° 6 a réussi à produire une grande quantité d'énergie. Mais comme nous ne savons toujours pas la canaliser, la température de l'eau est montée jusqu'à 65 °C et il a été légèrement brûlé. Heureusement, que nous l'avons sorti à temps.

….

Les scientifiques ont l'air tendus et se plaignent de migraines. Walter pense que c'est peut-être lié au générateur basses fréquences, il a donc décidé d'y apporter quelques modifications.

….

Manfred, qui est de loin le plus calé en ésotérisme et en occultisme a conçu un concentrateur d'énergie psychique. Je ne suis pas sûr de bien comprendre comment il fonctionne, mais le fait est qu'il a fonctionné pour la première fois aujourd'hui.

…

Nous sommes partis de Kiel le 27 mars 1945 à 3 h du matin.

…

Aujourd'hui, le 6 avril 1945, j'ai connecté les enfants aux batteries du sous-marin. Cela fonctionne au-delà de mes espérances. C'est un grand jour pour la science.

…

Les savants deviennent fous… Premiers morts…

…

Le capitaine croit que c'est une épidémie. Il a fait sceller le compartiment où se trouvent mes collègues et les enfants.

…

Tout le monde est mort sauf le capitaine, mais il ne veut pas m'écouter. Je viens enfin de comprendre ce qui nous rend malade. En relisant les diagrammes de Manfred et en refaisant les calculs, je me suis rendu compte que ce n'est pas 0,1% d'énergie psychique qui n'était pas convertie, mais 1%. Ah, si nous n'avions pas été pris par le temps…. Évidemment, 1% c'est trop, beaucoup trop, surtout sur un cerveau en forte activité ou stressé, car les ondes psychiques créent une pression qui va être de moins en moins supportable…

…

Les enfants devraient être morts maintenant… Et pourtant je suis encore en vie et le sous-marin continue de se déplacer. Je suis le dernier survivant, ou plus justement, je suis prisonnier d'un bateau ivre.

…

Je n'ai pas mangé depuis une semaine. Je sens que mes forces s'amenuisent. Nous n'atteindrons jamais le Japon, cela j'en suis sûr. J'ai essayé de communiquer par les pensées avec les enfants, mais ils refusent de me répondre.

…

Nous nous sommes échoués… Le silence est assourdissant… Je sens que je m'évapore… Ces mots sont certainement les derniers que je pourrai écrire.

(Le journal de notes s'arrête effectivement là).

[1] Sous l'eau, à 4 000 m de profondeur, les portées sont 2 / 10. Les malus aux tirs sont -5 / -10.

[2] Même malus que le pistolet, et les portées sont 8

<< LIVRE 2_
PJ ET PNJ

DES PJ_

DOCTEUR JOSEPH (MÉDECIN)

Age : 34 ans **Taille :** 1,75 m **Poids :** 70kg
Main : droitier **Fécondité :** Stérile

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	V O L	PRE
Base	12	13	14	10	12	16	14	13
A.N.	+1	+2	+2	+1	+1	+3	+2	+2

Chance : 12 **Réaction :** 11
Modif. de Dom. au contact : +1 **Résistance aux Dom. :** -1

Compétences : combat armé 9(12), Combat à mains nues 5(8), armes de point 6(9), Commerce/trafic 8(13), Connaissance des nations/organisations Cortex 9(15), Royaume de l'Indus 6(12), République du Corail 6(12), Education/culture générale 14(17), Recherche d'informations 8(11), Science biologie/Physiologie 8 (14), Science Médecine 12(18), Science Pharmacologie 8(14), Déguisement/Imitation 8(8), Langues : Trashan 24, Néo-azuran 14 (20), Isitac 8(14), Observation 6(9), Chirurgie 9(15), Génie technique bionique/cybertechnologie 6(9), Génie technique Biotechnologie/génie génétique 4(10), Premiers soins 12(16), Manœuvre d'armure 1(4)

Présentation : le docteur Joseph est né à Pushkar dans le Royaume de l'Indus sous le nom d'Herbert Losindu. Il fait ses premières armes en tant que médecin sur Kryss où il se livre à un trafic de médicaments qui lui vaut d'être banni de la communauté. Il s'installe alors sur Tanez où, cette fois-ci, il se lance dans le trafic d'organes. Découvert et traqué par les autorités, il fuit en République du Corail. Il s'installe sur Corallia et rejoint les rangs d'une grande société, Cortex. Le département auquel il est rattaché s'occupe de recherche génétique et utilise pour cela des cobayes achetés à des Marchands de chair. Herbert va être plongé dans ces horreurs et agir en brillant collaborateur. Trois ans plus tard, il est l'une des victimes d'un attentat perpétré contre sa société au cours duquel il perd un œil. Cortex le lui remplace aussitôt. Pendant sept autres années, il va être remarqué par ses chefs et même développer des trafics secondaires sans que cela compromette sa position au sein de la société. Malheureusement pour lui, son département est alors la cible d'une enquête des autorités de la République. Il est arrêté pendant quelques mois avant d'être libéré. Il reprend ses activités mais il est de nouveau interpellé. Cette fois-ci, il est lâché par Cortex qui en fait un parfait bouc émissaire. Condamné à être exilé à la surface, il parvient à alléger sa peine en livrant des informations sensibles sur Cortex. Puis, il réussit à corrompre ses gardiens et s'enfuit sans demander son reste. Il change de visage et s'installe sur Equinoxe où il rumine sa vengeance. Toutes ces expériences l'ont changé. Il est hanté par tous les crimes qu'il a commis et veut désormais œuvrer pour contrer les manigances des grandes sociétés pharmaceutiques et génétiques. Avant son arrivée sur Equinoxe, il a acheté un petit cabinet médical de 9 mètres carrés au niveau -1. Ce cabinet lui permet de bénéficier d'un revenu de 270 sols par mois. Selon le début de la campagne, soit le docteur est déjà présent sur Equinoxe, soit il s'y rend pour la première fois pour voir de plus près ce qu'il a acheté.

Avantages : Attribut avantageux (Agilité), cabinet médical 9, pharmacie personnelle (34), banque de données médicale 10

Désavantages : ennemi héréditaire (Cortex), Recherché (Cortex et par les autorités de Tanez)

Equipements : trousse chirurgicale, trousse médicale d'urgence Medi 1000, sac, Fausse ID, pharmacie personnelle (22 points), Drogues et poisons (comme une pharmacie personnelle mais avec des substances illicites, 12 points), poings choc, pistolet indétectable, une dizaine de patchs au choix, 60 000 sols

Contacts, alliés et ennemis : 4 contacts, 4 alliés, 6 fournisseurs, 6 opposants et 1 ennemi héréditaire (Cortex).

Note concernant Cortex : même si Herbert est traqué par Cortex, il ne risque pas grand-chose tant qu'il n'est pas sur Corallia. Il a changé de visage et s'est assuré de détruire ses traces génétiques.

Célébrité (base) : 10 (en tant qu'Herbert Losindu), 1 (en tant que Docteur Joseph)

RACOON (CONTREBANDIER)

Age : 26 ans **Taille :** 1m75 **Poids :** 70 kg
Main :droitier **Fécondité :** stérile

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	10	16	13	10	16	13	8
A.N.	+2	+1	+3	+2	+1	+3	+2	+0

Chance : 12 **Réaction :** 11
Modif. de Dom. au contact : +2 **Résistance aux Dom. :** -1

Compétences : Combat armé 8 (13), combat à mains nues 5 (10), Armes de poing 8 (12), fusils 3 (7), Eloquence 5 (8), intimidation 9 (11), Bureaucratie 7 (12), Commerce/trafic (au choix) 9 (12), Con. Union med 5 (8), Con. Hégémonie 4 (7), Con nation d'accueil Equinoxe 3 (6), Con. Contrebandier 8 (11), Con crime organisé 8 (11), con. Pirates 8 (11), Culture générale 7 (13), Navigation 10 (16), Science Physique 0 (6), Camouflage 6 (9), Discrétion 6 (9), Langues Océane 17, Langue (au choix) 5 (8), Soléen 8 (11), Néoazuran 8 (11), Néolan 3 (6), Manoeuvre d'armure 3 (8), Pilotage navires légers 10 (16), Pilotage scooter 5 (8), Pilotage véhicules au sol 3 (6), Télépilotage 1 (6), Con océan 7 (12), Observation 5 (8), analyse sonscan 8 (13), Aquaculture -2 (4), Electronique 5 (11), Falsification 8 (12), Informatique 4 (10), Mécanique navire 8 (14), mécanique système de survie 5 (11).

Présentation : Racoon est né au sein des caravanes marchandes qui sillonnent la mer Méditerranée. Il y est formé comme technicien. Las de vivre à bord d'un navire, il suit un contrebandier rencontré sur Oneross, Marius Denty, et s'installe à Ourgor. Pendant quatre ans, il va découvrir le monde de la contrebande avant d'assister, impuissant, à l'exécution de Marius par les Murènes. Il quitte la station hégémonienne et va de petite station en petite station jusqu'à s'installer sur Equinoxe. Il y fait l'acquisition d'un petit transporteur auprès du groupe de contrebandiers Feodrom. Il prospère très rapidement mais cela lui vaut d'attirer l'attention d'un officier Veilleur corrompu, Angel Tromen, qui veut sa part du marché. Il quitte alors Equinoxe pendant quelques années pour se faire oublier et ne revient qu'au début de la campagne alors que Tromen a été affecté à un autre secteur.

Avantages : Dur à cuire, Excroissance osseuse, coup d'éclat et contrat (Feodrom), Stocks de marchandises (16 points), falsification (10 points), Réseau de contrebande (10 points), planque/cache (10 points), matériel (14 points)

Désavantage : Sens diminué : odorat

Equipements : tenue en cuir moléculaire, Sac, I.D., 5 500 sols, brise code Picklock, lampe torche, dague thermique, pistolet léger, masque respirateur, petit navire Low Cost de type I (endettement réduit de 45%), Trousse à outils

Contacts, alliés et ennemis : 5 contacts, 1 allié, 2 fournisseurs, 5 opposants (dont Angel Tromen et le groupe des Murènes), 6 contacts au marché noir,

Célébrité (base): 8

SAPHIR (PROSTITUÉE)

Age : 24 ans **Taille :** 1m69 **Poids :** 58 kg
Main : droitière **Fécondité :** stérile

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	10	13	16	14	13	10	13
A.N.	+1	+1	+2	+3	+2	+2	+1	+2

Chance : 12 **Réaction :** 15
Modif. de Dom. au contact : +1 **Résistance aux Dom. :** -1

Compétences : Arts martiaux Lutte 6 (11), combat armé 8 (11), combat à mains nues 8 (11). Armes de jet 3 (7), armes de poing 6 (10), fusils 2 (6), Analyse empathique 7 (11), éloquence 9 (13), séduction 8 (12), Bureaucratie 5 (8), Con. Ligue Rouge 7 (11), Con. République du corail 7 (11), Con. assassin 1 (5), Con. prostitution 5 (9), Culture générale 8 (12), Recherche d'information -2 (3), Science Drogue 7 (11), Psychologie 3 (7), Science poisons 7 (11), Géographie 2 (4), Déguisement 6 (11), Discrétion 6 (11), Furtivité 3 (8), Pickpocket 6 (11), Langues Olakar 18, Langue (au choix) 2 (6), Soléen 3 (7), Néoazuran 7 (11), Observation 7 (10), Orientation 2 (7), Artisanat cuisine 5 (9), Espionnage/surveillance 6 (10), Informatique 0 (4), Premiers soins 6 (11), Systèmes de sécurité 0 (3), Science psychologie 8 (12), Manoeuvre d'armure 1(6)

Présentation : fille d'un fonctionnaire de la Ligue, elle est née à Nazca en Ligue rouge sous le nom d'Emma Brodrick. Elle grandit avec les enfants des diplomates de la République du Corail. Ayant un contact très facile, empathe et étant naturellement douée pour la psychologie, elle n'a pas son pareil pour leur faire raconter tous ce qu'ils savent. Ses parents sont tués alors qu'elle est à peine adolescente, lors d'un attentat des Indépendantistes Sodéval. Elle est alors recrutée par Omar Assan qui la forme pour devenir espionne/Prostituée. Elle va passer quelques années dans le groupement de prostitution Staal avant d'œuvrer dans les plus grandes villes de la Ligue. Récemment, elle a reçu l'ordre d'éliminer un proche d'un puissant seigneur du crime (Noléo le Suintant). Traquée par l'organisation criminelle, elle a été réaffectée sur Equinoxe sous le nom de Saphir pour s'y faire un peu oublier. Elle est confiée à la charge d'un ami personnel d'Omar Assan, Engel Karl, un haut fonctionnaire d'Equinoxe travaillant à l'O.E.S.M. qui lui a trouvé une petite cabine privée au niveau 1 de la cité.

Avantages : Bonne mémoire, Fausse ID, Bilingue, coup d'éclat, protecteur (Engel Karl), cabine privée (13 points), Corruption/chantage (12 points), Falsification (12 points), Fausse ID (x2, 10 points), Planque (5 points), Matériel (6 points), Mutation Empathie (10)

Equipements : 21 000 sols, dague neurale, deux stylets, différentes robes et tenues, pistolet indétectable, poison, nécessaire de maquillage

Contacts, alliés et ennemis : 12 alliés (dont Omar Assan), 15 contacts, 3 opposants, 1 ennemi héréditaire (Noléo le Suintant)

Célébrité (base): 10 (en tant que Emma), 2 (en tant que Saphir)

LYUR (COMMANDO)

Age : 26 ans **Taille :** 1m85 **Poids :** 90 kg
Main :gaucher **Fécondité :** stérile

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	13	13	13	14	11	10
A.N.	+3	+2	+2	+2	+2	+2	+1	+1

Chance : 12 **Réaction :**13
Modif. de Dom. au contact : +3 **Résistance aux Dom. :** -3

Compétences : Athlétisme 5 (10), endurance 8 (11), manoeuvre sous-marine 6 (11), Arts martiaux Lutte 7 (11), arts martiaux offensifs 5 (9), combat armé 5 (10), combat à mains nues 6 (11), armes lourdes de tir 2 (6), armes de poing 8 (12), armes sous-marines 7 (11), fusils 7 (11), tir automatique 5 (10), commandement 6 (8), Séduction 5 (7), Intimidation 6 (8). Bureaucratie 4 (7), Con. Hégémonie 8 (11), Con. armée 5 (8), Con. Alliance polaire 3 (6), Con. Mercenaires 5 (8), Culture générale 7 (11), Jeu 4 (7), Navigation -2 (2), Géographie 2 (4), Tactique commando 7 (11), Camouflage 6 (10), Furtivité 6 (10). Langage des signes 0 (3), Langue Olosak 12, Néoazuran 6 (9), Manoeuvre d'armure (externes et sous-marines) 8 (12), Pilotage navires légers 3 (7), Pilotage scooter 2 (6), Pilotage chasseurs sous-marins 1(5), 2 (6), Pilotage véhicules au sol 2 (6), Télépilotage -1 (3). Chasse -1 (3), Con. océan 7 (11), Con. Surface 1 (5), Observation 8 (11), Orientation 5 (9), Analyse sonscan 5 (9), Explosifs 9 (12), Informatique -1 (3), Mécanique système de survie 2 (6), Premiers soins 7 (11), Survie (surface) 2(5).

Présentation : Lyur WAR 543 828 est né en Hégémonie et a été élevé comme un enfant de la classe moyenne, sans pouvoir espérer intégrer l'élite. Avec ses aptitudes, l'armée était probablement sa meilleure chance de progression sociale et il a été parmi les meilleurs pendant les 5 premières années. Il reçoit une distinction et il est sélectionné pour rejoindre un commando d'élite. Il devient alors commando sous-marin. Peu de temps après, un de ses amis, Anton WAR 542 827, est accusé de trahison par le Prisme et exilé à la surface. Tous ceux qui le connaissaient sont interrogés et arrêtés. Lyur est relâché mais on l'envoie participer à une sorte de mission suicide contre des pirates. Il revient vivant de cette mission mais avec un bras en moins. Démobilisé et sans aucun avenir possible, il dépense tout son argent pour un bras artificiel avant de quitter l'Hégémonie pour rejoindre les Loups des profondeurs. Son principal intérêt est de bénéficier de leur expérience de la surface afin de tenter d'y retrouver son ami (il est persuadé qu'il a survécu). Mais même si les loups lui enseignent quelques trucs, jamais ils ne l'envoient en mission à l'extérieur et l'utilisent pour des jobs classiques de mercenaire. Il décide d'aller tenter sa chance sur Equinoxe.

Avantages : Increvable, Matériel (49 points), Relations (20 points)

Equipements : 7 300 sols, armure exo-1 Sylph 56, bras droit artificiel (niveau 18), couteau shark, pistolet faucheur III avec permis, fusil d'assaut AX-56, Hellion Alpha, Gilet en kevlar

Contacts, alliés et ennemis : 4 contacts (dont des membres des Loups des profondeurs), 1 fournisseur, 1 Allié, 2 adversaires (dont un agent du Prisme),

Célébrité (base) : 7 (en tant que soldat de l'armée hégémonienne), 2 (en tant que mercenaire)

OLLYAS (TECHNICIEN/ INFORMATICIEN)

Age : 27 ans **Taille :** 1m75 **Poids :** 80 kg
Main : droitier **Fécondité :** stérile

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	14	14	10	16	13	10
A.N.	+1	+1	+2	+2	+1	+3	+2	+1

Chance : 12 **Réaction :**12
Modif. de Dom. au contact : 0 **Résistance aux Dom. :** -1

Compétences : Combat armé 6 (9), combat à mains nues 3 (6). Armes de poing 7 (10). Eloquence 5 (9), intimidation 7 (10). Bureaucratie 5 (10), Con. Fuego Liberdad 7 (11), Con. milieu des techniciens 5 (9), Con. du milieu des sous-mariniers 5 (9), cryptographie 7 (13), Culture générale 9 (15), Jeu 4 (9), Recherche d'information 6 (11), Science géographie 5 (11), Science Physique 6 (12). Langue Néoazuran 19, Soléen 4 (8), Néolan 7 (11), Azuran 4 (8). Manoeuvre d'armure (sous-marine et surface) 4 (8), Pilotage navires légers 0 (6), Pilotage scooter 3 (6), Pilotage navires lourds 0 (6), Télépilotage 6 (11). Con océan 1 (6), Observation 3 (6), Orientation 5 (8). Analyse sonscan 1 (6), Armes embarquées 1 (6), Aquaculture -2 (4), Electronique 8 (14), Génie technique Electronique/informatique 6 (12), Informatique 10 (16), Mécanique exo-armure 8 (13), Mécanique navire 6 (11), mécanique système de survie 6 (11), Piratage informatique 7 (13), Système de sécurité 6 (11).

Présentation : Originaire de Fuego Liberdad, Ollyas est un mutant qui a su dépasser sa différence grâce à un talent certain pour la mécanique. Il se fait donc remarquer dans son domaine de prédilection mais il rêve d'autre chose… d'aventure. Cependant, il est terriblement froussard et craint de se lancer seul vers de nouveaux horizons. Il rencontre alors Anna Telcass, une étrange femme entourée de quelques rudes gaillards. Anna est éprise d'aventures et passe sa vie à explorer les océans. Elle lui propose d'embarquer pour lui apprendre le métier de sous-marinier en échange de ses connaissances techniques. Il accepte aussitôt. Au cours de ces voyages, il va visiter de nombreuses stations et rencontrer des personnages comme Malgo Huit pattes ou les Charognards. L'aventure va durer cinq ans puis, brusquement, alors qu'ils font halte à Necra, Anna, son équipage et son navire disparaissent au cours d'une sortie en mer à laquelle il n'avait pas participé. Dépité, Ollyas les recherche en vain avant d'investir dans un atelier sur Equinoxe, dont il vient prendre possession.

Avantages : en tant que technicien : prestations, Contact (Charognards), Année faste, pièces détachées pour technicien ; en tant que sous-marinier : unité des marins, Des amis dans chaque port ; relations (25 points), Matériel (37 points), Atelier (25 points), Assemblage (27 points)

Désavantage : froussard

Mutations : caractère reptilien, régénération

Equipements : armure Explora, 12 000 sols, Trousse mécanique et électronique. Tout le reste de son matériel est déterminé par ses avantages.

Contacts, alliés et ennemis : 9 contacts (dont Malgo huit pattes et des membres des Charognards), 8 alliés, 3 opposants

Célébrité (base): 9

TYRON DISS (PIRATE)

Age : 26 ans **Taille :** 1m89 **Poids :** 96 kg
Main : ambidextre **Fécondité :** Stérile

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	12	14	13	10	11	18	10
A.N.	+3	+1	+2	+2	+1	+1	+4	+1

Chance : 12 **Réaction :**11
Modif. de Dom. au contact : +3 **Résistance aux Dom.:** -2

Compétences : Acrobatie 5 (9), escalade 4 (9), manœuvre sous-marine 2 (7). Arts martiaux défensifs 9 (13), arts martiaux offensifs 9 (13), combat armé 8 (13), combat à mains nues 5 (10). Armes de poing 8 (11), armes sous-marines 6 (9), fusils 5 (8), tir automatique 4 (8). Intimidation 6 (11). Con. pirates 9 (11), Con. contrebandier 1 (3), Con. crime organisé -1 (1), Culture générale 5 (7), Jeu 8 (13), Tactique commando 5 (8). Discrétion 6 (9), Evasion 3 (9), Furtivité 7 (10), Pickpocket 5 (9). Langue Néoazuran 15, Isitac 9 (11), Sirh (-1 (1). Manoeuvre d'armure 9 (13), Pilotage navires légers 1 (3), Pilotage scooter 2 (5). Con. océan 7 (10), Observation 8 (13), Orientation 5 (8), Survie 5 (6). Analyse sonscan 3 (6), Aquaculture 4 (6), Mécanique navire 3 (6), Mécanique système de survie 3 (6), Vision du flux 0 (5), Maitrise de la Force Polaris : -1 (4)

Présentation : Tyron Dis est né dans une communauté pirate et il y a grandi en travaillant dur pour maintenir en état la petite station. Une fois en âge de s'entraîner au maniement des armes, il a vite brillé et a été engagé dans un équipage pirate (les Murènes rouges) pendant 10 ans. Jusqu'au jour où un abordage a mal tourné, la confrérie a été anéantie et il s'est retrouvé capturé par des troupes de la République du Corail. La vieille de son exécution, il est libéré par un mystérieux individu capable d'user de l'effet Polaris. Cet individu lui révèle que lui aussi est capable d'influer sur le Flux puis il disparaît. Depuis, il traîne parmi les basses couches de la population pour échapper aux autorités qui le recherchent activement. Il fréquente toutes les pires racailles des océans mais il est rejeté par tous. En effet, il a des visions du Flux qui affecte sa stabilité mentale. Ses crises de délire l'ont aussi fait repérer par des membres du Soleil Noir. Traqué et seul, il décide de tout quitter et se rend sur Equinoxe sous une fausse identité (Alek Norton) pour approcher ces mystérieux prêtres du Trident qui, peut-être, pourront l'aider.

Avantages : Force Polaris, Sixième sens, Bon réflexe, Ambidextre, prestation, butin et mise à prix, Fausse ID, Matériel (24 points), relations (20 points), Corruption/chantage (12 points), Cache/planque (10 points)

Désavantages : Recherché par la République du Corail (mise à prix 30 000 sols), Déséquilibre mental (hallucinations/ce déséquilibre peut être limité s'il parvient à contrôler sa mutation)

Equipements : 8 000sols, armure pirate « lourde », sabre, dague, pistolet moyen, tenue en cuir moléculaire

Contacts, alliés et ennemis : 7 contacts (surtout dans les royaumes pirates et quelques-uns dans les groupes criminels de République du Corail), 2 Alliés (dont le mystérieux individu qui l'a sauvé), 4 opposants, 1 ennemi

Célébrité (base) : 11 (en tant que Tyron), 0 (en tant que Alek)

ARCHÉTYPES_

FORMATIONS

Les niveaux de formation permettent de donner des bonus en attributs et en compétences par rapport aux valeurs des livres de base qui sont généralement des valeurs basses. Les valeurs des PNJ de ce scénario bénéficient déjà de ces bonus. Vous pouvez les augmenter ou les baisser en fonction du niveau de vos joueurs.

AUGMENTATION DES ATTRIBUTS

Formation	**Bonus Attributs**
PNJ de base	Attribut de base
PNJ rodé	Deux Attributs à +1
PNJ actif	Un attribut à +2 et un attribut à +1
PNJ expérimenté	Deux attributs à +2
PNJ vétéran	Deux attributs à +2 et deux attributs à +1
PNJ sur-entraîné	Trois attributs à +2 et un attribut à +1

AUGMENTATION DES COMPÉTENCES

Formation	**Bonus Compétences (p.270 du livre de base)**
PNJ de base	Compétences de base
PNJ rodé	10 points d'exp. dans des compétences au choix
PNJ actif	20 points d'exp. dans des compétences au choix
PNJ expérimenté	30 points d'exp. dans des compétences au choix
PNJ vétéran	40 points d'exp. dans des compétences au choix
PNJ sur-entraîné	50 points d'exp. dans des compétences au choix

NIVEAU INITIAL/ NOUVEAU NIVEAU

Voir tables page ci-contre.

Exemple : pour un PNJ rodé à +10 PE, on peut avoir 3 compétences que l'on passe de 0 à +3 (3x3 PE) et une que l'on passe à +1 (1 PE) ou 2 que l'on passe de +3 à +6 (2x4) et une que l'on passe de +2 à +4 (2 PE), etc.

COÛT EN PE EN FONCTION DU NIVEAU INITIAL

Niveau initial	niveau que l'on souhaite atteindre									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	1PE	2PE	3PE	4PE	5PE	7PE	9PE	11PE	13PE	15PE
1	-	1PE	2PE	3PE	4PE	6 PE	8PE	10PE	12PE	14PE
2	-	-	1PE	2PE	3PE	5PE	7PE	9PE	11PE	13PE
3	-	-	-	1PE	2PE	4PE	6PE	8PE	10PE	12PE
4	-	-	-	-	1PE	3PE	5PE	7PE	9PE	11PE
5	-	-	-	-	-	2PE	4PE	6PE	8PE	10PE
6	-	-	-	-	-	-	2PE	4PE	6PE	8PE
7	-	-	-	-	-	-	-	2PE	4PE	6PE
8	-	-	-	-	-	-	-	-	2PE	4PE
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2PE
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

	11	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**
0	18PE	23PE	30PE	39PE	50PE	-
1	17PE	22PE	29PE	38PE	49PE	-
2	16PE	21PE	28PE	37PE	48PE	-
3	15PE	20PE	27PE	36PE	47PE	-
4	14PE	19PE	26PE	35PE	46PE	-
5	13PE	18PE	25PE	34PE	45PE	-
6	11PE	16PE	23PE	32PE	43PE	-
7	9PE	14PE	21PE	30PE	41PE	-
8	7PE	12PE	19PE	28PE	39PE	-
9	5PE	10PE	17PE	26PE	37PE	50PE
10	3PE	8PE	15PE	24PE	35PE	48PE
11		5PE	12PE	21PE	32PE	45PE
12		-	7PE	16	27PE	40PE

	14	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**
13	9PE	20PE	33PE	48PE	-	-	-	-	-
14	-	11PE	24PE	39PE	-	-	-	-	-
15	-	-	13PE	28PE	45PE	-	-	-	-
16	-	-	-	15PE	32PE	-	-	-	-
17	-	-	-	-	17PE	36PE	-	-	-
18	-	-	-	-	-	19PE	40PE	-	-
19	-	-	-	-	-	-	21PE	44PE	-
20	-	-	-	-	-	-	-	23PE	48PE

LISTE D'ACHÉTYPES_

BARMAN

Source intarissable d'informations, le Barman est essentiel. Équinoxe compte des centaines de bars qui sont remplis de toute la racaille du fond des mers. Les bars sont les endroits privilégiés pour passer des accords, revendre ou acheter de la marchandise illicite, etc.

Poids : 70kg **Taille :** 1m85 **Age moyen :** 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	13	09	12	10	10	09	12
A.N.	+2	+2	0	+1	+1	+1	0	+1

Modif. de dom. Au contact : +2
Résistance aux dom. : -2
Réaction : 11
Analyse empathique (2-3+6) 5
Combat à mains nues (2+7) 9
Combat armé (2+8) 10
Connaissance nation d'accueil (2+10) 12
Connaissance org. Contrebandier (2-3+7) 6
Connaissance org. Pirates (2-3+5) 4
Entregent/Séduction (2+5) 7
Éloquence/Persuasion (2+8) 10
Intimidation (1+10) 11
Jeu (1+8) 9
Observation (1+5) 6
Science administration/gestion (2-3+8) 7
Armement : Batte, couteau ou poing américain

BUREAUCRATE

Les stations et les grandes sociétés ont en commun un besoin en bureaucrates dévoués pour leur administration au quotidien.

Poids : 65 kg **Taille :** 1m62 **Age moyen :** 29 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	11	9	9	14	12	13
A.N.	+1	+1	+1	0	0	+2	+1	+2

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : -1
Réaction : 9
Analyse empathique (4-3+9) 10
Bureaucratie (3+11) 14
Combat à mains nues (2+5) 7
Connaissance nation d'accueil (4+9) 13
Éducation/Culture générale (4-3+9) 10
Éloquence/Persuasion (4+7) 11
Informatique (4-3+7) 8
Jeu (3+6) 9
Piratage informatique -4-3+6) 7
Recherche d'information (2-3+7) 6
Science Administration/Gestion (4-3+10) 11
Science Droit/Législation (4-3+9) 10
Armement : vêtements moléculaires

CHAROGNARD

Les Charognards parcourent les mers à bord de leurs navires-usines et viennent vendre leur matériel ou leur savoir dans les principales stations et surtout à Équinoxe. Ils disposent fréquemment de hangars privés dans les stations principales.

Poids : 45 kg **Taille :** 1m60 **Age moyen :** 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	13	13	9	16	11	09
A.N.	+1	+1	+2	+2	0	+3	+1	0

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : -1
Réaction : 11
Armes sous-marines (2+6) 8
Éducation/Culture générale (6-3+10) 13
Électronique (6-3+8) 11
Éloquence/Persuasion (3+5) 8
Commerce/trafic navires (3+6) 9
Manœuvre d'armures sous-marines (4+7) 11
Mécanique Générateur et survie (5+10) 15
Mécanique navires (5+11) 16
Pilotage navire léger (6-3+7) 10
Pilotage navire lourd (6-3+5) 8
Science Physique/Chimie (6-3+7) 10
Télépilotage (5-3+6) 8
Armement : lance harpon, cuir renforcé

CHEF DE STATION

Le chef de station moyen est quelqu'un qui a beaucoup de responsabilités et qui est très occupé par son rôle de gestionnaire. Il sort rarement de sa station et, quand il le fait, c'est pour se rendre sur Équinoxe. Il y affronte d'abord l'administration puis y dépense son argent pour évacuer le stress.

Poids : 80 kg **Taille :** 1m75 **Age moyen :** 50 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	10	11	13	9	13	12	13
A.N.	0	+1	+1	+2	0	+2	+1	+2

Modif. de dom. Au contact : -1
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 11
Analyse empathique (4-3+6) 7
Arme de poing (1+5) 6
Bureaucratie (3+9) 12
Commandement (3+7) 10
Commerce / trafic au choix (4+5) 9
Connaissance nation d'accueil (4+12) 16
Éducation/Culture générale (4-3+9) 10
Éloquence/Persuasion (4+6) 10
Informatique (4-3+6) 7
Jeu (3+8) 11
Observation (1+5) 6
Science Administration/Gestion (4-3+10) 11
Armement : Pistolet choc, couteau, cuir moléculaire.

CONTREBANDIER

La contrebande est une activité très répandue au fond des mers. On fait de la contrebande avec absolument n'importe quoi. Équinoxe est bien naturellement une des plus grandes plaques tournantes de ces trafics en tous genres. On y trouve des Contrebandiers venus chercher ou livrer leurs marchandises. D'autres y recherchent du travail ou s'y reposent tout simplement.

Poids : 60 kg **Taille :** 1m75 **Age moyen :** 36 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	10	12	14	14	13	11	10
A.N.	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 14
Analyse sonscans (4-3+5) 6
Arme de poing (3+8) 11
Bureaucratie (4+6) 10
Camouflage/Dissimulation (4-3+9) 10
Combat armé (2+8) 10
Commerce/Trafic au choix (3+10) 13
Connaissance nation d'accueil (2+7) 9
Connaissance org. Contrebandier (2-3+11) 10
Connaissance org. Crime organisé (2-3+6) 5
Éloquence/Persuasion (3+6) 9
Falsification (4-3+9) 10
Intimidation (2+7) 9
Navigation (4-3+9) 10
Pilotage navires légers (4-3+8) 9
Armement : couteau, dague neurale, pistolet, cuir moléculaire.

CRIMINEL

Dans les grandes cités, la criminalité est telle que certains en fond leur profession, afin de régner en maître sur les bas- fonds de la cité.

Poids : 57 kg **Taille :** 1m70 **Age moyen :** 27 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	10	13	14	14	10	9	8
A.N.	+1	+1	+2	+2	+2	+1	0	0

Modif. de dom. Au contact : +1
Résistance aux dom. : -1
Réaction : 14
Acrobatie/Équilibre (4+4) 8
Arme de poing (4+5) 9
Combat à mains nues (3+6) 9
Combat armé (3+10) 13
Commerce/trafic drogues (1+8) 9
Connaissance org. Contrebandier (2-3+8) 7
Connaissance org. Crime organisé (2-3+11) 10
Connaissance nation d'accueil (2+6) 8
Discrétion/Filature (4+9) 13
Furtivité/Déplacement silencieux (4+7) 11
Intimidation (0+9) 9
Jeu (1+5) 6
Observation (2+7) 9
Pickpocket (4-3+7) 8
Survie (2-3+5) 4
Armement : Dague, pistolet moyen, cuir renforcé

CULTIVATEUR/ÉLEVEUR

Les Agriculteurs et les Éleveurs sont aussi très nombreux dans la société d'aujourd'hui. Ils se rendent fréquemment sur Équinoxe pour vendre leurs productions, rencontrer l'administration ou bien acheter de quoi entretenir leurs petites installations. Il y a, sur les fonds des océans, de nombreuses et minuscules stations qui sont, en fait, les demeures d'agriculteurs ou d'éleveurs ne craignant pas de rester seuls.

Poids : 80 kg **Taille :** 1m76 **Age moyen :** 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	13	09	11	13	10	14	9
A.N.	+2	+2	0	+1	+2	+1	+2	0

Modif. de dom. Au contact : +1
Résistance aux dom. : -2
Réaction : 12
Aquaculture/Élevage (2-3+12) 11
Armes sous-marines (2+7) 9
Combat armé (2+6) 8
Connaissance milieu océan (2-3+11) 10
Connaissance nation d'accueil (2+5) 7
Endurance (4+9) 13
Manœuvre d'armures sous-marines (1+10) 11
Manœuvre sous-marines (2+6) 8
Observation (4+8) 12
Orientation (3+6) 9
Pilotage scooter (3+5) 8
Pilotage véhicules de sol (3+6) 9
Premier soins (2-3+6) 5
Science biologie (2-3+7) 6
Science botanique (2-3+5) 4
Science zoologie (2-3+7) 6
Armement : Dague, lance harpon, cuir renforcé.

DIPLOMATE

Les Diplomates sont très nombreux sur Équinoxe. Leur rôle est aussi bien de régler des litiges entre états que de servir d'intermédiaires entre un état et le Culte du Trident. De nombreux Diplomates ne servent pas une nation précise mais monnayent leurs services. Les diplomates peuvent parfois proposer directement des missions à des groupes de mercenaires.

Poids : 50 kg **Taille :** 1m65 **Age moyen :** 50 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	08	08	08	11	13	14	15	16
A.N.	0	0	0	+1	+2	+2	+2	+3

Modif. de dom. Au contact : -1
Résistance aux dom. : +1
Réaction : 12
Analyse empathique (5-3+11) 13
Arme de poing (1+6) 7
Bouclier mental (4-3+5) 6
Bureaucratie (4+6) 10
Commandement (5+4) 9
Connaissance nation d'accueil (4+10) 14
Connaissance org. milieux politiques (4+7) 11
Éducation/Culture générale (4-3+14) 15
Entregent/Séduction (6+7) 13
Éloquence/Persuasion (5+11) 16
Espionnage/surveillance (4-3+7) 8
Langue Absolan (4-3+10) 11
Observation (4+7) 11
Sciences politiques (4-3+10) 11
Armement : Arme de poing non létale

DOCKER

Un port commercial ne pourrait fonctionner sans une armée de dockers pour décharger les navires à l'arrivée ou en partance. Les dockers sont souvent en cheville avec les contrebandiers pour alimenter le marché noir.

Poids : 95 kg **Taille :** 1m85 **Age moyen :** 23 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	12	13	10	9	9	12	8
A.N.	+3	+1	+2	+1	0	0	+1	0

Modif. de dom. Au contact : +3
Résistance aux dom. : -2
Réaction : 9
Arme lourde de contact (6+3) 9
Bureaucratie (1+7) 8
Combat à mains nues (5+7) 12
Combat armé (5+5) 10
Connaissance nation d'accueil (0+8) 8
Connaissance org. Contrebandier (0-3+9) 6
Endurance (2+9) 11
Intimidation (1+8) 9
Manœuvre d'armures externes (3+5) 8
Manœuvre d'armures sous-marines (3+5) 8
Mécanique générateur et survie (0+4) 4
Télépilotage (1-3+8) 6
Armement : Dague, poing américain

ESPION

Les espions sont extrêmement nombreux. Tous les états font appel à des spécialistes dans ce domaine pour les renseigner, voir pour éliminer des personnes gênantes. Il est difficile de savoir quel espion sera fidèle ou ne le sera pas. Il est très fréquent qu'un espion travaille pour plusieurs pays à la fois.

Poids : 60 kg **Taille :** 1m75 **Age moyen :** 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	9	13	14	16	13	12	8
A.N.	0	0	+2	+1	+3	+2	+1	0

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 15
Analyse empathique (2-3+7) 6
Arme de poing (5+7) 12
Arts martiaux techniques défensives (3-3+6) 6
Combat à mains nues (2+5) 7
Combat armé (2+6) 8
Connaissance nation d'accueil (4+8) 12
Déguisement/Imitation (1-3+6) 4
Discrétion/Filature (4+8) 12
Éducation/Culture générale (4-3+9) 10
Éloquence/Persuasion (2+5) 7
Espionnage/Surveillance (4-3+8) 9
Évasion (3-3+5) 5
Furtivité/Déplacement silencieux (4+7) 11
Intimidation (1+6) 7
Observation (4+9) 13
Systèmes de sécurité (4-3+6) 7
Armement : Couteau, dague moléculaire, pistolet moyen avec silencieux, cuir moléculaire.

EXCLU DES BAS FONDS

Ces jeunes gens sont ceux qui peuplent les bas-fonds des cités. Ils vivent de vol et de mendicité. Ils sont généralement très mal nourris et vivent dans des conditions d'hygiène déplorables. Les forces de sécurité organisent fréquemment des rafles pour arrêter ces individus et les enrôler de force soit dans l'armée, soit dans les services d'entretien. Certaines bandes sont extrêmement bien organisées et sont généralement dirigées par des trafiquants. De nombreux mutants font partie de ces groupes.

Poids : 40 kg **Taille :** 1m40 **Age moyen :** 13 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	08	10	16	17	11	09	12	08
A.N.	0	+1	+3	+3	+1	0	+1	0

Modif. de dom. Au contact : -1
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 14
Combat à mains nues (3+5) 8
Combat armé (3+6) 9
Discrétion/filature (4+6) 10
Furtivité/Déplacement silencieux (4+3) 7
Intimidation (1+3) 4
Observation (2+5) 7
Orientation (4+4) 8
Pickpocket (6-3+7) 10
Survie (4-3+6) 7
Armement : poing américain, couteau, barre de fer.

MARCHAND

Véritables rois d'Équinoxe, les Marchands sont partout. Ils vendent et achètent n'importe quoi. Ils sont plus ou moins prospères et donc plus ou moins influents.

Poids : 60kg **Taille :** 1m79 **Age moyen :** 48 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	9	10	11	13	13	13	14
A.N.	0	0	+1	+1	+2	+2	+2	+2

Modif. de dom. Au contact : -1
Résistance aux dom. : +1
Réaction : 12
Analyse empathique (4-3+7) 8
Arme de poing (1+6) 7
Bureaucratie (4+5) 9
Commerce au choix (4+10) 14
Commerce deuxième au choix (4+8) 12
Connaissance nation d'accueil (4+6) 10
Connaissance org. Contrebandier (4-3+7) 8
Éducation/Culture générale (4-3+10) 11
Entregent/Séduction (4+4) 8
Éloquence/Persuasion (4+8) 12
Science gestion/administration (4-3+9) 10
Science économie (4-3+7) 8
Armement : petite arme de poing, cuir moléculaire.

MARCHAND ITINÉRANT

Un marchand de passage sur Equinoxe pour y vendre ses produits.

Poids : 53 kg **Taille :** 1m67 **Age moyen :** 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	10	10	14	10	13	10	16
A.N.	0	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+3

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 12
Analyse empathique (5-3+4) 6
Analyse Sonscans (4-3+11) 12
Combat armé (1+6) 7
Commerce équipements courants (5+9) 14
Commerce autres produits de base (5+7) 12
Connaissance milieu océan (4-3+6) 7
Éducation/Culture générale (4-3+9) 10
Entregent/Séduction (6+7) 13
Éloquence/Persuasion (5+10) 15
Expression artistique conte (5-3+8) 10
Navigation (4-3+8) 9
Pilotage navires légers (4-3+9) 10
Premiers soins (4-3+5) 6
Armement : Dague, cuir renforcé.

MÉCANICIEN

Sans eux plus rien n'est possible. Ils réparent et améliorent l'équipement. Ils possèdent souvent des hangars ou des laboratoires. Un bon Mécanicien ou un bon Électronicien peuvent avoir une énorme influence.

Poids : 75 kg **Taille :** 1m85 **Age moyen :** 29 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	9	13	12	11	16	11	9
A.N.	+1	0	+2	+1	+1	+3	+1	0

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 12
Arme de poing (3+4) 7
Connaissance org. Pirates (6-3+4) 7
Connaissance nation d'accueil (6+5) 11
Éducation/Culture générale (6-3+11) 14
Électronique (6-3+10) 13
Informatique (6-3+8) 11
Génie technique architecture navale (6-3+7) 10
Manœuvre d'armures sous-marines (3+5) 8
Mécanique armures (6+8) 14
Mécanique Générateur et survie (6+6) 12
Mécanique navires (6+9) 15
Science Physique/Chimie (6-3+7) 10
Science systèmes d'arme (6-3+5) 8
Télépilotage (4-3+7) 8
Armement : Petit pistolet de qualité supérieure, vêtements moléculaires

MÉDECIN

Dans le monde de Polaris, le corps médical est tout en paradoxe : à la fois les gens sont reconnaissants d'avoir accès aux avancées médicales qu'il peut fournir, mais dans le même temps, il effraie de part la soif de connaissance qui atteint parfois certains de ces membres.

Poids : 60 kg **Taille :** 1m87 **Age moyen :** 42 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	11	15	9	10	16	14	8
A.N.	0	+1	+2	0	+1	+3	+2	0

Modif. de dom. Au contact : -1
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 9
Analyse empathique (3-3+8) 8
Bureaucratie (5+5) 10
Chirurgie (6-3+12) 15
Connaissance nation d'accueil (6+6) 12
Éducation/Culture générale (6-3+11) 14
Informatique (6-3+5) 8
Langue azuran (6-3+9) 12
Persuasion (3+6) 9
Premier soins (3-3+12) 12
Recherche d'information (3-3+6) 6
Science biologie (6-3+10) 13
Science génétique (6-3+8) 11
Science médecine (6-3+11) 14
Science psychologie (6-3+7) 10
Armement : Aucun.

MINEUR

Les Mineurs constituent la plus importante catégorie sociale de *Polaris*. Ils sont soit prospecteurs, soit membres d'une communauté minière. On les rencontre fréquemment sur Équinoxe où ils viennent dépenser leur argent, vendre des filons ou chercher du travail.

Poids : 80 kg **Taille :** 1m85 **Age moyen :** 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	16	13	9	11	10	13	9
A.N.	+1	+3	+2	0	+1	+1	+2	0

Modif. de dom. Au contact : +1
Résistance aux dom. : -2
Réaction : 10
Armes lourdes de contact (2+9) 11
Combat à mains nues (3+7) 10
Connaissance milieu océan (1-3+8) 6
Connaissance milieu souterrains (1-3+9) 7
Connaissance nation d'accueil (2+5) 7
Endurance (5+10) 15
Escalade (3+8) 11
Explosifs (3-3+7) 7
Manœuvre d'armures sous-marines (2+9) 11
Orientation (1+6) 7
Pilotage véhicules de sol (1+5) 6
Respiration FOE (5-3+8) 10
Science géologie (2-3+8) 7
Télépilotage (1-3+7) 5
Armement : poing américain, cuir renforcé.

PILLEUR DE RUINES

Les Pilleurs de ruines passent leur vie dans l'un des milieux les plus dangereux, les ruines englouties. C'est une des pires existences que l'on puisse connaître, où le danger est présent à chaque seconde. Une fois qu'ils ont accumulé un certain nombre de marchandises, ils viennent les revendre à Équinoxe ou à de riches collectionneurs.

Poids : 55 kg **Taille :** 1m70 **Age moyen :** 38 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	12	11	14	16	09	12	08
A.N.	+1	+1	+1	+2	+3	0	+1	0

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : -1
Réaction : 15
Arme sous-marines (4+8) 12
Combat armé (2+8) 10
Commerce/trafic antiquités (0+9) 9
Connaissance milieu océan (2-3+13) 12
Manœuvre d'armures sous-marines (3+8) 11
Observation (4+10) 14
Orientation (5+6) 11
Pilotage de navires légers (0-3+8) 5
Pilotage de scooters (5+5) 10
Premier soins (2-3+6) 5
Science histoire (0-3+7) 4
Survie (3-3+6) 6
Armement : Dague, lance harpon, gilet de cuir.

PILOTE

Le pilote moyen de chasseur sous-marin. On en trouve fréquemment dans les grandes cités, en permission.

Poids : 58 kg **Taille :** 1m72 **Age moyen :** 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	11	12	14	10	16	14	9
A.N.	0	+1	+1	+2	+1	+3	+2	0

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 12
Analyse sonscans (5-3+9) 11
Arme de poing (2+6) 8
Armes embarquées/Artillerie (6-3+10) 13
Combat armé (1+5) 6
Connaissance nation d'accueil (6+6) 12
Éducation/Culture générale (6-3+8) 11
Électronique (6-3+5) 8
Endurance (3+6) 9
Manœuvre d'armures sous-marines (3+5) 8
Navigation (6-3+6) 9
Pilotage chasseur sous-marins (6-3+12) 15
Pilotage navires légers (6-3+7) 10
Tactique combat naval (5-3+9) 11
Télépilotage (5-3+5) 7
Armement : Dague moléculaire, Pistolet moyen.

POLICIER/ENQUÊTEUR

Les officiers des forces de sécurité ont parfois le titre d'enquêteur et se voit confier des missions de surveillance, filature ou d'investigation criminelle.

Poids : 65 kg **Taille :** 1m75 **Age moyen :** 32 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	9	11	14	16	13	10	9
A.N.	+1	0	+1	+2	+3	+2	+1	0

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 15
Analyse empathique (2-3+8) 7
Arts martiaux lutte (3-3+5) 5
Arme d'épaule (4+3) 7
Arme de poing (4+7) 11
Bureaucratie (4+4) 8
Combat à mains nues (2+4) 6
Combat armé (2+6) 8
Connaissance nation d'accueil (4+9) 13
Discrétion/Filature (5+8) 13
Éducation/Culture générale (4-3+7) 8
Espionnage/Surveillance (5-3+5) 7
Furtivité/Déplacement silencieux (5+4) 9
Intimidation (1+5) 6
Observation (4+8) 12
Science droit/législation (4-3+6) 7
Armement : Matraque choc, pistolet moyen, Cuir renforcé.

PROSTITUÉE

les Prostituées, que l'on rencontre fréquemment dans les grandes villes, sont reconnues et respectées par tous. Elles sont souvent autre chose que de simples prostituées et travaillent avec les forces de sécurité ou en tant qu'espionnes. Elles gagnent toutes assez bien leur vie. Certaines sont tellement demandées qu'elles ont réussi à amasser de véritables fortunes.

Poids : 50 kg **Taille :** 1m65 **Age moyen :** 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	08	11	10	12	13	11	15	16
A.N.	0	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+3

Modif. de dom. Au contact : -1
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 12
Analyse empathique (4-3+9) 10
Combat armé (1+5) 6
Connaissance nation d'accueil (2+7) 8
Connaissance org. Espionnage (2-3+7) 6
Éducation/Culture générale (2-3+8) 7
Entregent/Séduction (6+8) 14
Éloquence/Persuasion (4+7) 11
Expression artistique au choix (4-3+5) 6
Observation (4+8) 12
Pickpocket (2-3+6) 5
Premier soins (2-3+7) 6
Science connaissance des drogues (2-3+5) 4
Science psychologie (2-3+5) 4
Armement : dague neurale

SOUS-MARINIER

Dans tous les ports du monde, on trouve des sous-mariniers qui profitent de leur escale pour venir prendre un peu de bon temps et évacuer le stress et la fatigue des voyages en mer.

Poids : 70 kg **Taille :** 1m **Age moyen :**

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	14	11	14	10	13	12	8
A.N.	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	0

Modif. de dom. Au contact : +1
Résistance aux dom. : -2
Réaction : 12
Analyses sonscans (4-3+10) 11
Armes embarquées/Artillerie (3-3+7) 7
Armes sous-marines (2+8) 10
Combat à mains nues (2+5) 7
Combat armé (2+5) 7
Connaissance milieu océan (4-3+8) 9
Endurance (3+4) 7
Jeu (3+6) 9
Manœuvre d'armures sous-marines (3+7) 10
Mécanique navire (4-3+5) 6
Navigation (4-3+7) 8
Pilotage navires légers (4-3+11) 12
Pilotage navires lourds (4-3+9) 10
Orientation (3+2) 5
Armement : Dague, lance harpon

TRAFIQUANT

Régnant sur le marché noir, les Trafiquants en tout genre gagnent leur vie, principalement sur Équinoxe, en acquérant et en revendant des marchandises généralement illicites. Ces gens-là créent souvent d'énormes organisations dont ils sont les maîtres. Ils emploient des espions et peuvent avoir une certaine influence dans une cité ou dans une communauté. Certains groupes, comme l'Hydre, possèdent des stations sous-marines où ils fabriquent des drogues et du matériel illicite. Ils sont également assez puissants pour disposer de petites armées.

Poids : 80 kg **Taille :** 1m60 **Age moyen :** 45 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	09	10	09	13	11	16	12	13
A.N.	0	+1	0	+2	+1	+3	+1	+2

Modif. de dom. Au contact : 0
Résistance aux dom. : 0
Réaction : 12
Analyse empathique (5-3+5) 7
Arme de poing (1+6) 7
Bureaucratie (4+5) 9
Commerce/trafic au choix (5+11) 16
Commerce/trafic deuxième au choix (5+8) 13
Connaissance nation d'accueil (6+6) 12
Connaissance org. Contrebandier (6-3+7) 10
Connaissance org. Milieu criminel (6-3+9) 12
Discrétion/Filature (3+6) 9
Éducation/Culture générale (6-3+7) 10
Éloquence/Persuasion (5+6) 11
Falsification (4-3+8) 9
Intimidation (3+9) 12
Observation (2+6) 8
Science gestion/administration (6-3+7) 10
Armement : Pistolet, vêtements moléculaires, champ de force.

VEILLEUR - GARDE

Ces veilleurs sont ceux que l'on peut trouver le plus fréquemment à Equinoxe pour contrôler les identités ou surveiller les coursives. Ils reçoivent un entraînement de base standard et sont, bien trop souvent, facilement corruptibles.

Poids : 65 kg **Taille :** 1m75 **Age moyen :** 22 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	12	14	12	10	10	14
A.N.	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+1	+2

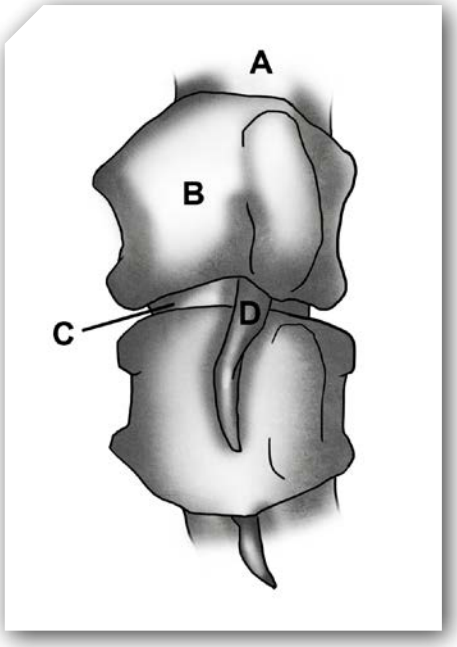
Modif. de dom. Au contact : +1
Résistance aux dom. : -1
Réaction : 13
Armes de poing (6+2) 8
Bureaucratie (6+2) 8
Combat armé (6+2) 8
Commerce/trafic (8+3) 11
Combat à mains nues (6+2) 8
Connaissance nation (Equinoxe) (8+2) 10
Observation (8+2) 10
Connaissance organisations (Veilleurs) (8+2) 10
Fusils/armes d'épaules (4+2) 6
Connaissance organisations (contrebandiers/Crime organisé) (8+2) 10
Eloquence/persuasion (7+3) 10
Jeu (8+2) 10
Intimidation (8+3) 11
Orientation (8+2) 10
Falsification (4+2) 6
Armement : pistolet moyen

<< AIDES DE JEU & BONUS_

TEXTE 1
SUJET : PROTOCOLE SIN
DESTINATAIRE : VÉRANOR
EXPÉDITEUR : AGNA NAKH

PROTOCOLE D'EXPÉRIMENTATION SIN

Cette seconde méthode apparaît comme beaucoup plus fiable que la première et permet d'éviter les problèmes de rejet qui accompagnaient le Protocole Hélix. Comme on peut le voir sur le schéma ci-joint chaque vertèbre est traitée individuellement. L'imprégnation de la mœlle épinière, des racines nerveuses et du cerveau se fait progressivement. Il faut compter environ 6 mois pour que le sujet montre un signe quelconque de conscience. Bien que le protocole Sin soit beaucoup plus lent, les résultats sont pour l'instant plus concluants. La durée de vie des sujets traités n'a pas encore pu être évaluée.



A : Moelle épinière : la moelle est entièrement remplacée après une période d'incubation de 6 à 12 semaines. Les greffes de corail sont réalisées sur chaque vertèbre.

B : vertèbres lombaires : La greffe de corail s'effectue sans le moindre problème grâce à une intervention micromoléculaire et à une légère altération du code génétique. Les vertèbres prennent très rapidement une teinte blanchâtre et un aspect granuleux. Elles sécrètent alors la Matière qui va remplacer peu à peu la moelle.

C : le disque est renforcé par la nouvelle composition vertébrale.

D : Racine nerveuse : elle ne subit aucune altération pouvant nuire au sujet, contrairement au protocole Hélix qui la détruisait progressivement.

Les premières expérimentations nécessitaient une lourde opération chirurgicale (retrait de toute la colonne et du cerveau pour les placer en cuve d'incubation), mais nous sommes maintenant capables de procéder à une greffe directe sur l'organisme.

TEXTE 2
SUJET : PROTOCOLE HÉLIX
DESTINATAIRE : VÉRANOR
EXPÉDITEUR : AGNA NAKH

PROTOCOLE HÉLIX

L'implantation de Matière se fait au niveau des vertèbres cervicales. La propagation dans la moelle épinière est totale en quelques jours mais nous notons l'apparition de plusieurs phénomènes comme la destruction de la racine nerveuse et une altération de la colonne au niveau des vertèbres lombaires et du coccyx. Le coccyx a tendance à se distendre tandis que les lombaires se contractent. Au bout de quelques semaines, le sujet commence à avoir du mal à se mouvoir. L'organisme subit alors d'importants dommages internes, principalement des éclatements d'organes ou des hémorragies.

De plus, la procédure d'implantation de la Matière nécessite une lourde opération chirurgicale que peu de patients sont capables de supporter. Il est nécessaire d'extraire du corps l'ensemble de la colonne et de la boîte crânienne pour pouvoir les placer dans la cuve d'incubation. La Matière peut alors se développer rapidement.

Cette méthode est non seulement coûteuse et risquée mais elle ne donne aucun résultat concluant. Les premiers sujets ayant subi cette opération commencent à présenter d'importants signes de détérioration. En conclusion nous recommandons l'abandon pur et simple du protocole Hélix et l'application systématique du Protocole Sin.

TEXTE 3

PROJET HÉCATE, NOTE À AGNA NAKH (AUCUNE IDENTIFICATION)

Grâce aux travaux de Cortex, nous sommes en mesure de commencer dès maintenant l'expérimentation finale du projet Hécate. Nos agents du laboratoire Loki à Keryss ont transféré toutes les données concernant les greffes au laboratoire Ultra. Pour l'instant, les hégémoniens ne semblent pas avoir découvert la présence de cette station sur leur territoire mais je vous recommande de vous hâter car le Prisme peut, à tout moment, nous mettre des bâtons dans les roues.

Lobar Manaleg a été très surpris du transfert sur Ultra. Il est possible qu'il pose un problème dans le futur. J'attends des instructions à ce sujet. Peut-être serait-il bon de l'utiliser en priorité dans le Projet Bélial ? Il ferait un excellent sujet d'expérience.

TEXTE 4
PROJET HÉCATE : NOTE OFFICIELLE
DESTINATAIRE : AGNA NAKH, DIRECTEUR DE PROJET
EXPÉDITEUR : LOBAR MANALEG, RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT LOKI DE KERYSS

Cortex peut, une nouvelle fois, se vanter d'avoir repoussé les limites de l'impossible. Grâce à la Matière fournie par notre commanditaire, nous sommes actuellement en mesure de régénérer la moelle épinière de tout individu. Nous avons également réussi des greffes de vertèbres particulièrement concluantes grâce à des implants de coraux. Le succès de ces expérimentations justifie le budget alloué à l'achat de cobayes. Certains diront que les accords passés avec les banques de corps ou les boucaniers sont révoltants, mais je considère que ceux qui ont été sacrifiés ont permis à nos chercheurs de mettre au point une science qui pourra guérir des milliers de personnes dans le futur.

Nos laboratoires Loki, en Hégémonie, ont atteint la phase finale des expérimentations. Le rapport concernant le résultat de ces tests sera fourni dans les plus brefs délais au Conseil d'Administration.

Il me semble tout de même étrange que vous ayez donné des ordres pour que l'expérimentation finale ait lieu sur Ultra. J'aimerais avoir des explications quant à cette procédure peu réglementaire.

TEXTE 5
SUJET : DOSSIER MESLAR
DESTINATAIRE : AGNA NAKH
EXPÉDITEUR : VÉRANOR

Je vous informe que le navire arraisonné par Meslar Main Rouge ne constitue plus un danger pour notre entreprise. Nos agents, aidés par Mogol Sith, ont détruit toutes les preuves. Les opérations ont été compliquées par la profondeur à laquelle se situait l'épave. Malgré tout, je vous recommande de prendre toutes les dispositions nécessaires afin d'éliminer Meslar Main Rouge. Ce qu'il a vu est une menace pour le projet Bélial. Mogol Sith nous a assurés de sa collaboration. Il est actuellement à sa recherche en Hégémonie après les deux tentatives d'assassinat qui ont échoué. Nous envisageons de la possibilité d'une intervention massive sur les bases du pirate. Pour l'instant, aucune décision n'a été prise, l'utilité d'une telle opération étant sujette à caution.

TEXTE 6
SUJET : NOTE SUR LE CHANTAK
EXPÉDITEUR : AGNA NAKH
DESTINATAIRE : CAL LISTERICH, DIRECTEUR DU DÉPARTEMENT GÉNÉTIQUE

Il devient de plus en plus évident que Karl Willer échappe à notre contrôle. L'assassinat manqué de Meslar Main Rouge et les longues négociations qu'il a fallu entreprendre pour éliminer le traître et son contact (je signale à ce propos que j'ai été obligé de sacrifier un de nos employés que le Chantak réclamait comme paiement) illustrent parfaitement ce fait. Il serait peut être utlile de nous débarrasser de manière définitive de ce produit rebelle. Par contre, nous savons maintenant que le procédé d'altération ayant engendré le Chantak fonctionne à merveille. Pourquoi ne pas produire cette unité en série ?

Avec l'adjonction d'un système d'inhibition neural, il semble possible que nous parvenions contrôler de futurs sujets.

TEXTE 7 :
SUJET : PROJET HÉCATE
EXPÉDITEUR AGNA NAKH
DESTINATAIRE : VÉRANOR

Cortex a terminé les travaux préliminaires à la phase II du projet Hécate. Nous nous heurterons certainement à un problème mineur avec le directeur du département Loki mais, ne vous inquiétez pas, je m'en charge. La base Ultra est prête à recevoir les premiers sujets. Je vous tiendrai au courant des résultats de nos travaux. Dès que ceux-ci seront concluants, nous pourrons transférer nos installations et cesser notre collaboration avec Cortex. Toutes les données se rapportant à Bélial seront détruites.

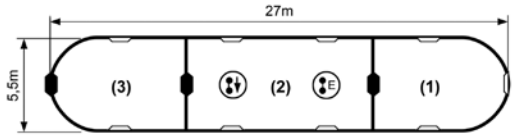
Le produit ajouté à la Matière marche à merveille. Il rend toute identification de la substance totalement impossible. C'est un bon point.

Quant au processus global, il est impossible d'obtenir une autonomie organique totale. Il est nécessaire, pour tout implanté, de se baigner régulièrement et de boire de l'eau de mer. Peut-être serait-il intéressant de mettre au point une substance régénératrice plus « discrète » ?

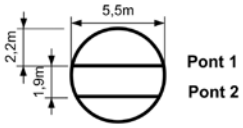
La Matière conserve son potentiel perturbateur ainsi que ses capacités empathiques. Les champs d'énergie qu'elle peut générer sont d'intensité variable mais c'est déjà étonnant qu'elle conserve cette faculté.

Schémas des ponts du Cerbère

Pont 1 supérieur *(vue de dessus)*

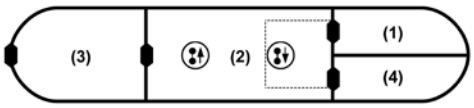


Pont 1 supérieur *(vue de face)*



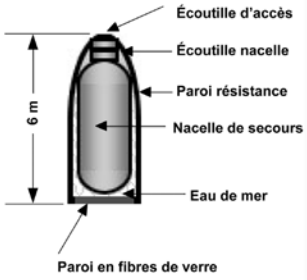
(1) Salle de contrôle principale / Centre de commandement / Navigation
(2) Sonars / Information / Communications
(3) Salle de quart / Toilettes / détente

Pont 2 supérieur *(vue de dessus)*



(1) Cabine commandant
(2) Contrôles secondaires
(3) Réserve / Stockage / Armurerie / dispositif survie passerelle avec batteries
(4) Cabine second

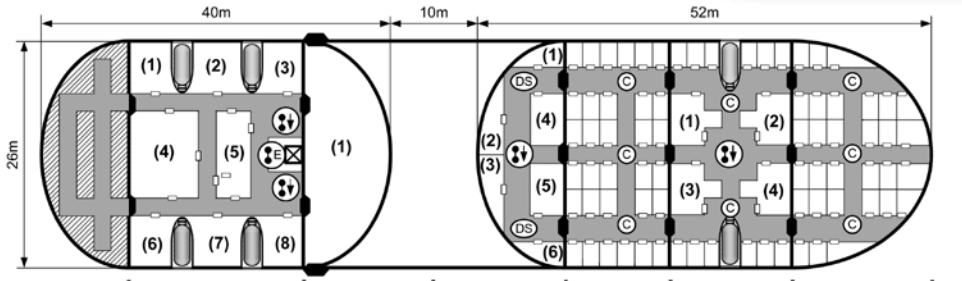
Nacelle de secours *(détail)*
(vue de dessus)



Légende des symboles

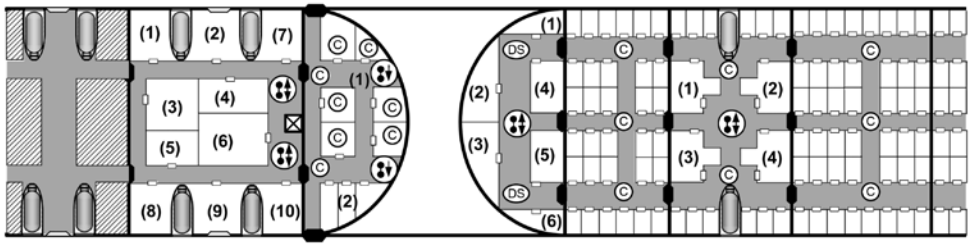
- Hublot (conique)
- Écoutille (verticale)
- Écoutille + échelle vers le haut
- Écoutille + échelle vers le bas
- Écoutille + échelle vers le haut et le bas
- Écoutille externe (plafond) + échelle
- Porte
- Caméra sécurité 360°
- Drone de sécurité
- Nacelle de secours
- Ascenseur
- Machinerie
- Réacteur nucléaire
- GP de secours (MEGAR)

Pont 1
(vue de dessus)

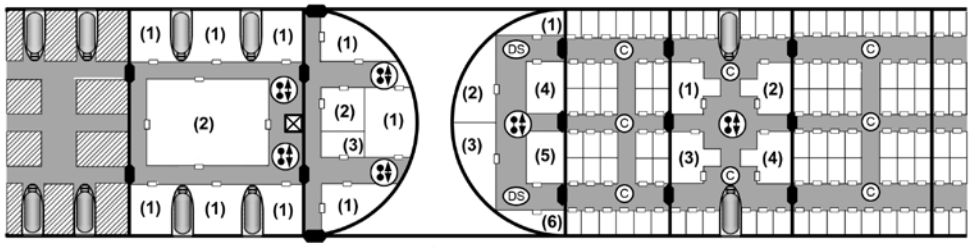


Tranche II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX

Pont 2
(vue de dessus)

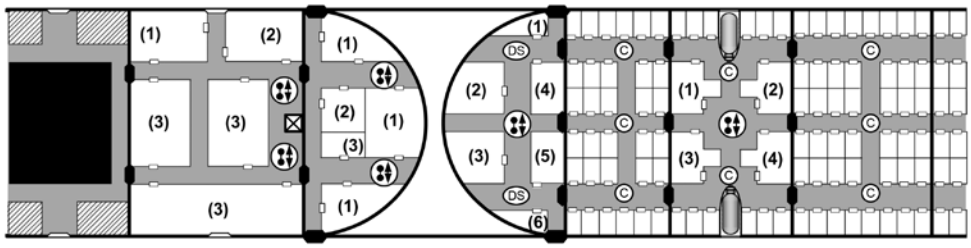


Pont 3
(vue de dessus)

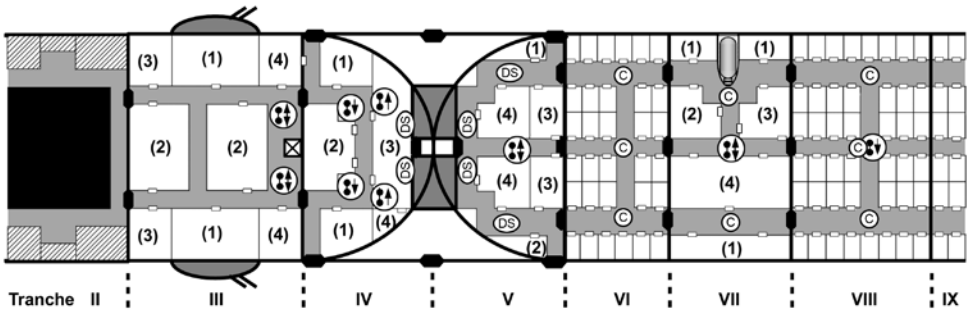


Tranche II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX

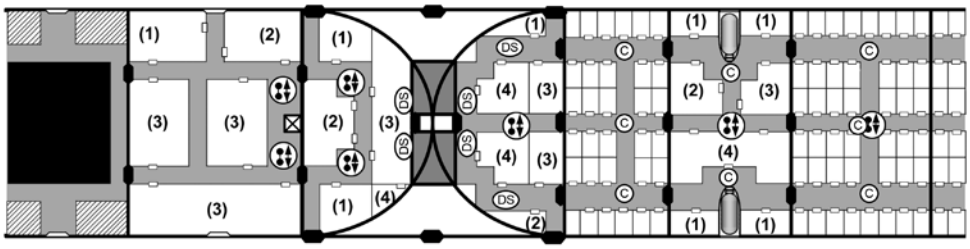
Pont 4
(vue de dessus)



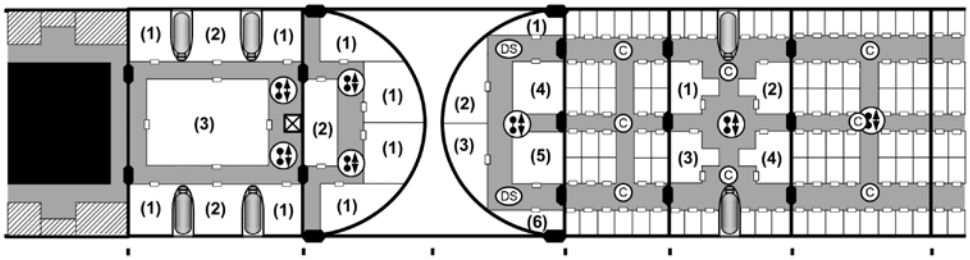
Pont 5
(vue de dessus)



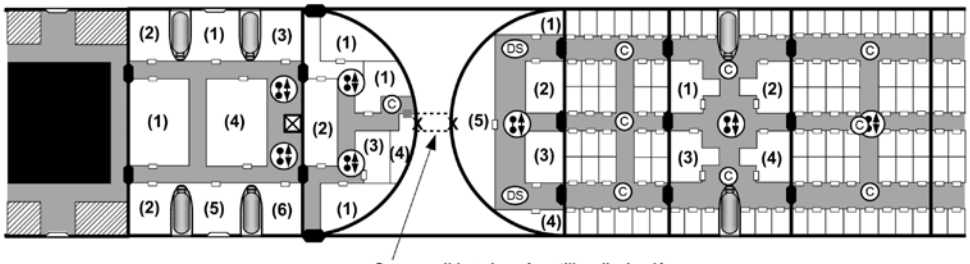
Pont 6
(vue de dessus)



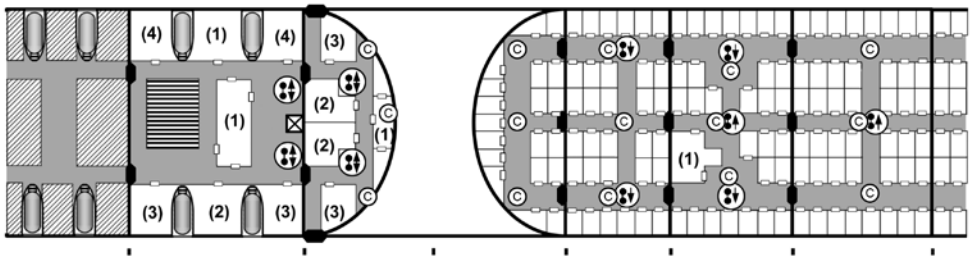
Pont 7
(vue de dessus)



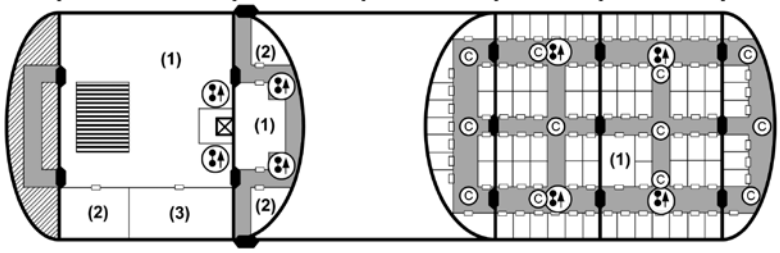
Pont 8
(vue de dessus)

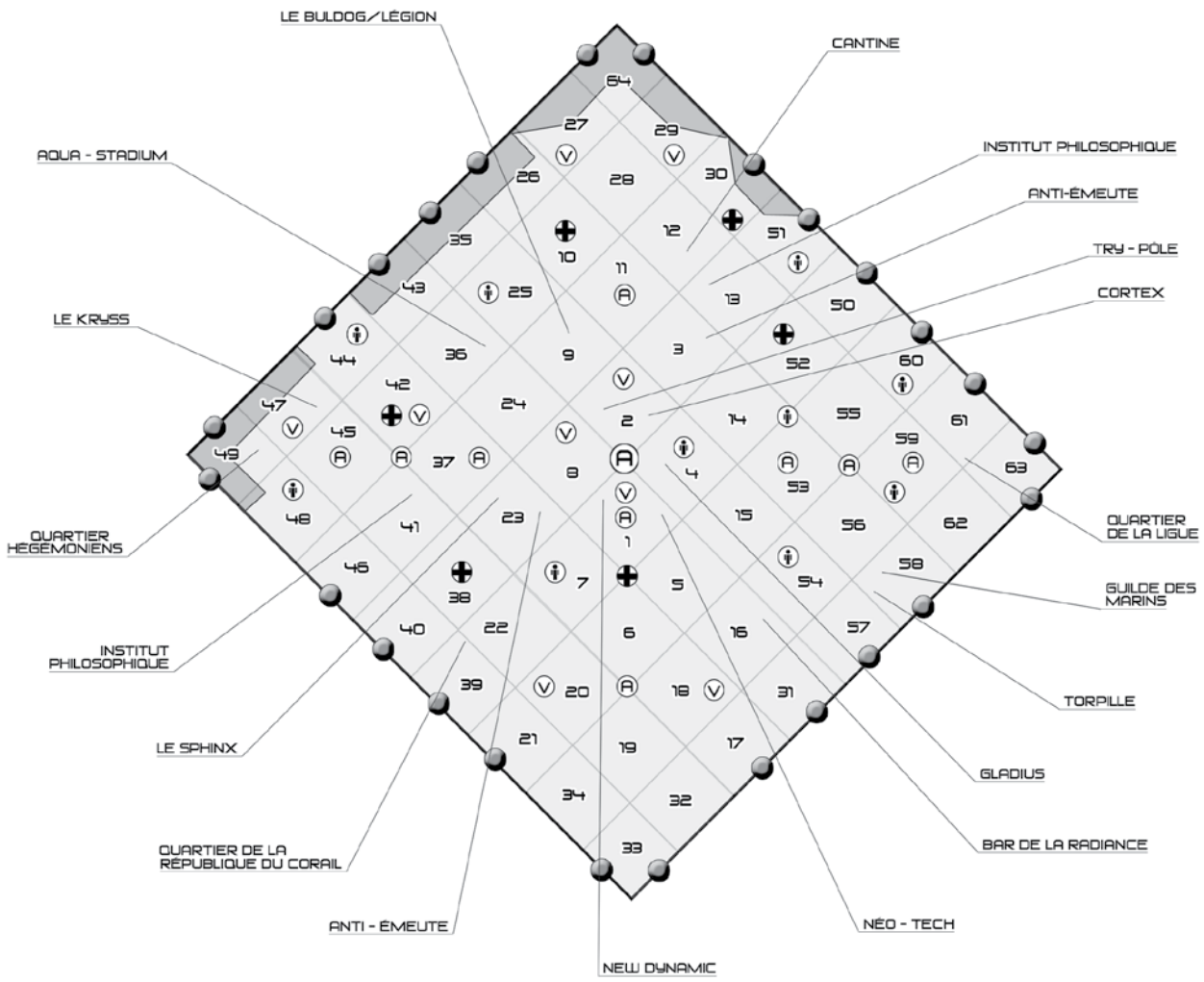


Pont 9
(vue de dessus)



Pont 10
(vue de dessus)





STATION ÉQUINOXE - NIVEAU 1

LÉGENDE

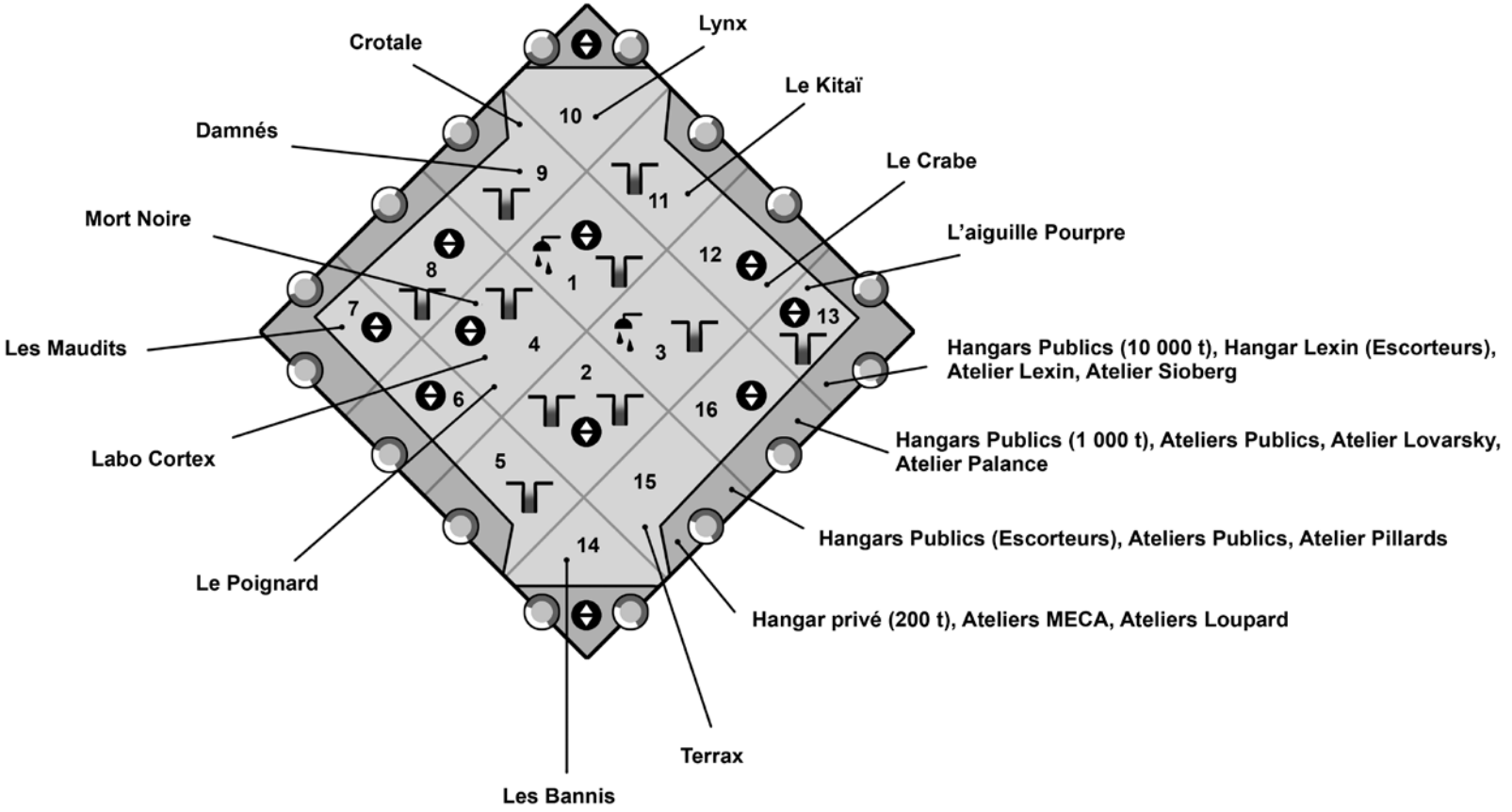
- Ⓐ ASCENSEURS
- BARGES D'ÉVACUATION
- SANITAIRES, DOUCHES
- SERVICES D'HYGIÈNE
- Ⓥ POSTE DES VEILLEURS
- HANGARS, ENTREPÔTS

DISTRICTS

ÉCHELLE
SECTEURS : 64
ETAGES : 4
HAUTEUR : 70 M
SURFACE : 14 KM²
1 CASE = 500 M DE CÔTÉS

Niveau: - 6
Secteurs: 16
Etages: 1
Hauteur: 5 m
Surface: 4 km²

Ascenseur
Sanitaires & douches
Gouffres
Hangars & entrepôts
Barges d'évacuation



ARMURE PANDORE MKII

Cette armure est utilisée par les troupes de la cohorte Pandore.

Echelle : H
Catégorie : Exo-0
Fabricant : Meklar industrie
Nation : Hégémonie
Coût indicatif : 518 160 sols (sans équipements)
Disponibilité (marché noir) : introuvable
NT estimé : IV
Taille : 1m85
Poids : 800 kg
Profondeur :
• **Opérationnelle : 10** mètres
• **Limite : 10** mètres
• **Écrasement : 10** mètres
Autonomie : 24 heures (PE généticien)
Attributs :
• Exo-Force : 47
• Modificateur de dommages : +18 (H)
• Ossature : Nano-titane structurel
• Architecture : Lourde
• Intégrité : +11
• Résistance aux Dommages : -15
• Armure : 6 mm en Nano-alliage de titane
• Plaque d'armure supplémentaire : 4 mm en Super acier
• Blindage : 19 (27 / 27 [contre attaques énergétiques.])
• Visière* : 16 mm en Hyper ALON™
• Volet de sécurité : 4 mm en Super acier
• Blindage visière : 20 (29 / 29 [contre attaques énergétiques.])
• Catégorie GP : GP-C1
• Vitesse, VIT (points de mouv.) : 15 km/h 2(1)
Malus d'initiative : -

** Casque quasi-intégral, il faut donc viser pour toucher la visière (test à -5)*

Systèmes auxiliaires :
• Réserve oxygène de secours (24 heures)
Oxygène (24 heures)
• Filtres Dioxy (48h)
• Stabilisateur
• Régulateur thermique 4
• Système Hygéna
• Filtres Hygéna
• Contrôles
• Ordinateur Hector IV (NTIV/Gén. IV)
• Communicateur (portée 4 000m/5 km)
• Système d'analyse tactique
• Analyseur environnemental
• Indicateur d'acquisition
• Calculateur Pélia (4 cibles)
• Analyseur Mrk XII Air-Strike
• Diagnostic Scope system IV
• Radar Vautour (5km)
• Centrale de réparation Omni-Vat niveau 6
• Annexes Uni-Vat (x10)
• Dispositif médical embarqué Cortex I
• Bouclier antiradiation 10
• Commandes vocales
• Projecteur Light
• Borne relais personnelle 5
• Caméra
• Balise de détresse
• Panneau commande manuelle
• Anti-choc Hammerdale niv 4
• Comlink
• Isolation (amphibie)
• Senseurs visuels et auditifs

Armement :

Sur le bras droit : lame de combat [10D10 (H) / 1D10 (V-), Pen 20 (H) / 2 (V-)] Sur le bras gauche : Module Omega, mais avec MUN 255 (neutron) / 255 (laser) / 1 000 (projectiles)

ARMURE KALIA 25

Une armure industrielle extrêmement répandue.

Echelle : V – **(GAB** 2)

Catégorie : Exo 5

Fabricant : Odin Industrie

Nation : Indépendant

Coût indicatif : 1,44 million de sols (dont 432 000 sols d'équipements

Disponibilité (marché noir) : 15(20)

NT estimé : III

Taille : 3m92 (diamètre : 1,05m/Largeur : 1m57)

Poids : 10,01 tonnes (dont 576 kg d'équipement NT III, soit 960 kg equivalent NT II)

Profondeur :

• **Opérationnelle :** 10 km

• **Limite :** 14 km

• **Écrasement :** 15 km

Autonomie : 19,2 heures (134 miles nautiques à 7,0 noeuds, 482 miles nautiques à 3,5 noeuds)

Attributs :

• Exo-Force : 108

• Modificateur de dommages : +49 (H) / +7 (V-) / -4 (V+)

• Ossature : PlasTirAl®

• Architecture : Ultra-lourde

• Intégrité : +9

• Résistance aux Dommages : -3

• Armure : 23 mm en Hyper acier [VHS]

• Plaque d'armure supplémentaire : Aucune

• Blindage : 6

• Visière* : 63 mm en ALON™ (vitre semi-circulaire de 30 cm de largeur intérieure)

• Volet de sécurité : 10 mm en Hyper acier [VHS]

• Blindage visière : 2 / 4 (avec volet)

• Catégorie GP : GP-C4 (Batterie Très Haute Capacité (THC) NT III / jambes)

• Vitesse, VIT (points de mouv.) : 7 noeuds

Malus d'Initiative : sous l'eau : -5 ; à terre : -10

Systèmes auxiliaires : standards (532 kg de matériel embarqué)

Equipements particuliers :

Outils (compris dans le poids de l'équipement)

- Perceuse industrielle (28 kg, 6 000 sols)
- Pince FOR 200 (400 kg, 20 000 sols)

www.black-book-editions.fr

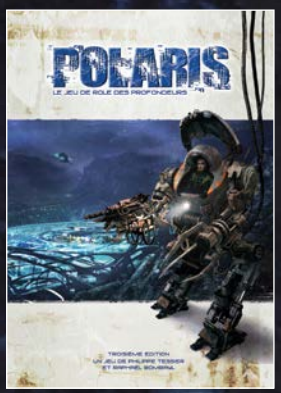
POLARIS
▼ LE RECUEIL DE SCÉNARIOS ▼

Le Recueil de scénarios est le quatrième supplément pour *Polaris, Troisième édition*. Cet ouvrage compile une série de scénarios formant une grande campagne.

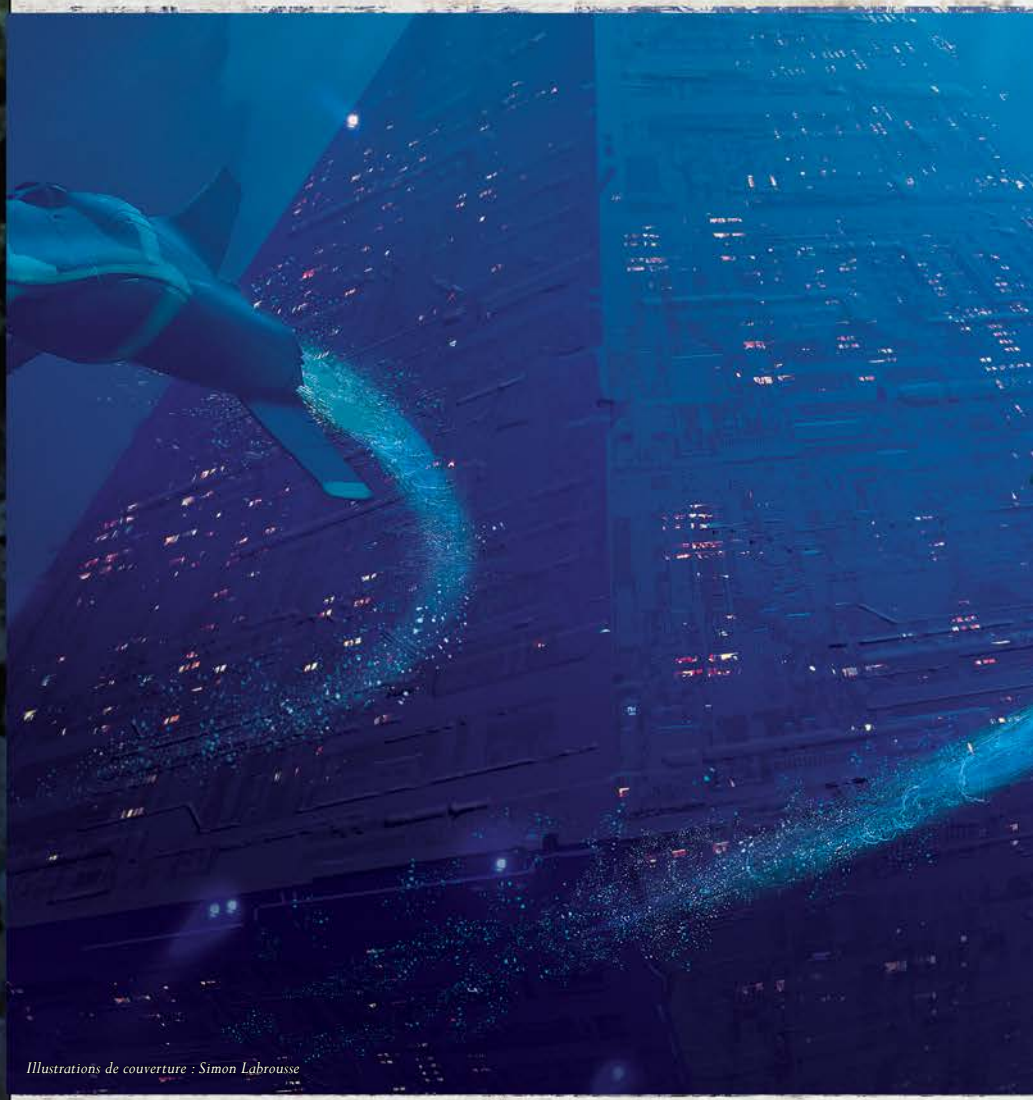
Vous y rencontrerez de nombreux ennemis, de nouvelles manipulations abjectes, une société pas comme les autres, une légende des niveaux les plus sombres d'Equinoxe, ainsi que des horreurs venues du fond des océans…

Vous trouverez dans ce livre :

- **6 aventures complètes**, offrant une grande intrigue, riche et variée.
- **Un chapitre de PJ prétirés** qui peuvent aussi servir de personnages secondaires au MJ.
- **Un chapitre de PNJ** pour réagir au quart de tour et ne jamais être en panne de statistiques pour vos PNJ.
- **Deux nouvelles armures** ayant fait la couverture de précédents ouvrages *Polaris*.
- **Des aides de jeu** pour les aventures de ce recueil.



Ce supplément est destiné à tous les meneurs de jeu de ***Polaris, Troisième édition***



Illustrations de couverture : Simon Labrousse

BLACKBOOK EDITIONS

www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-083-1

POL09 Prix : 29,90€