



DOSSIERS CONFIDENTIELS

PIRATES



Halloween
Concept

présente

UN SUPPLEMENT AU JEU DE ROLES POLARIS DE PHILIPPE TESSIER



POLARIS

Dossiers confidentiels

Un supplément pour Polaris

de Philippe Tessier

Illustré par Joël Mouclier



POLARIS

PREMIER CHAPITRE

SECRETS

DES PERSONNAGES 4

Personnages	4
Les clones de la République du Corail	9
Exeter et les projets hégémoniens	9
La mystérieuse Alliance Polaire	9
Les Veilleurs	9
Le culte du Trident	9
La ligne Rouge	9
Fuego Libertad	9
L'union Méditerranéenne	9
Le Soleil Noir	9

CHAPITRE 2

REGLES DE JEU 10

Armures de Plongée	10
Poisons	11
Poison paralysant	11
Armes à feu dans les coursives des navires	11
Techniques de combat avec dague, fouet etc	11
Propulsion	11

EQUIPEMENTS

PARTICULIERS 12

Armes anti-champs	12
Champs de micro-mines	13
Fouet électrique	13
Lentilles sous-marines	13
Mousquet déchireur	13
Pillules calorifiques	14
Point Kryss	14
Ultra fluide expérimental	14
Sabre thermique	14
Splicer	14
Tenue de camouflage	14
Toile d'énergie	14

APPAREILS 15

Tarentule	15
Z1	15
Z2	15
Z3	15
Z4	15
Z5	15
Z6	15
Z7	15

CHAPITRE 3

NOUVELLES

CREATURES 16

Anémone-Pierre	16
Anémone-tentaculaire géante	17
Gorgone géante	17
Loutre léopard	17
Méduse-assassin	18
Méduse-symbiote	18
Néo-mégalonodon	18
Oursin-harpon	19
Requin-tigré	19

QUELQUES QUESTIONS SUR POLARIS 20

CHAPITRE 4

SCENARIO 21

Introduction 21

Acte I 21

Troubles 21

1) Pourquoi nous ?	21
2) Un p'tit tour dans les bas fonds	22
a) Rufus Stänisky	22
b) Laslo Vendura	23
c) Vinscenso del Mar	23
3) Chasse à l'homme et curieuse rencontre	24
a) Fuir d'Equinoxe	24
b) Socrate Catal	24
c) Rencontrer Opard pour s'expliquer	24
4) Le filet se referme	24

Acte II 25

Vénus décomposée 25

5) Le chasseur chassé (et inversement)	25
6) « Mesieurs, synchronisons nos montres »	25
7) Les voyages (dé)forment la jeunesse	26
8) Les récifs, les poissons et les pirates	26
9) La Naïade	27
10) Sonchac, la Ferme Fortifiée	28
11) Lothar McFerson : le poulpe	29
12) Le déroulement des opérations	29
Jour 1	29
Jour 2	29
Jour 3	30
Jour 4	30

Acte III 30

La passe de Masterson 30

13) La caverne au trésor	30
14) la passe de Masterson : au cœur des ténèbres	31
15) Le destin d'Anaïs	31

Plan d'Anaïs 32

16) Conclusion : Le pacte ?	32
-----------------------------	----

SECRETS DES PERSONNAGES

Ce chapitre est consacré à certaines révélations concernant les personnages évoqués dans ce supplément et les événements affectant le monde. Ces renseignements ne concernent que le meneur de jeu afin qu'il sache ce qui se cache réellement derrière tel ou tel individu et ce que l'avenir réserve aux héros de Polaris.

PERSONNAGES

Allahmed

Groupe : Sabres d'Allah

(Émirat de Salomon)

Attribut(s)

particulier(s) :

Charisme 18, Volonté 8, Intellect 17

Note : Allahmed est loin

d'être fou. Il est entièrement à la solde des Patriarches et se doute de leur véritable nature. Ses principaux clients ne sont autres que les banques des corps hégémoniennes et les services de repeuplement. C'est un personnage important, gardé en permanence par des agents du Prisme. Son réseau d'espions est beaucoup moins important que ce que l'on croit. La plupart de ses assassins sont en fait des espions à la solde des Patriarches, des individus étranges que l'on ne connaît que sous le nom de « Silencieux ». Allahmed sait qu'il n'est qu'un pantin entre les mains de puissances contre lesquelles il ne peut rien. Ses fouilles au Moyen-Orient lui ont permis de découvrir certains éléments du passé qui peuvent avoir de sérieuses répercussions sur l'avenir. Le fait que tous ceux qui ont eu accès à ces informations aient été éliminés renforce sa conviction. Il se sent donc pris dans un piège dont il ne peut sortir.

Aragon Pimoud

Groupe : Lions Rouges des Carolines

Attribut(s) particulier(s) : aucun

Note : Aragon Pimoud n'existe pas. Ses hommes d'équipage sont persuadés du contraire ainsi que le reste de l'humanité. Mais, en vérité, cet Empereur Guillaume n'est qu'une pure invention du cerveau électronique contrôlant la flotte généticienne. Ce centre de contrôle, situé à bord du croiseur amiral, poursuit le but pour lequel il a été programmé : détruire. Il se sert des hommes d'équipage, des indivi-

du tout à fait normaux, pour l'entretien des navires et les abordages. Le cerveau électronique est parfaitement conscient que cet équipage est totalement incapable d'entretenir des armements généticiens et que des machines tombent en panne de plus en plus souvent. Il cherche désespérément à entrer en contact avec ses anciens maîtres.

Ashaana de Salomon, l'Impératrice Noire

Groupe : Fraternité du Tigre

Attribut(s)

particulier(s) :

Agilité 18, Rapidité 19, Charisme 19, Sang-froid 22

Note : c'est effectivement une ancienne prostituée-assassin du Culte du Trident. Elle n'a aucun lien de parenté avec Telkran Raljik, mais les deux individus se respectent. Son héritage génétique est, en effet, impressionnant puisqu'elle n'est autre que la fille du Haut-Amiral Viramis et du Grand-Amiral Vira Our. Ses parents la croient morte. Après sa naissance, gardée secrète, l'enfant fut kidnappée par un mystérieux personnage qui la remplacera par un autre bébé mort. La jeune Ashaana sera élevée sur Équinoxe par une mendiante du nom de Palia (toujours en vie et âgée de 79 ans) avant d'être employée par les services secrets du Culte du Trident. Après avoir connu plusieurs pirates, elle décide de créer sa propre confrérie. Ashaana sait parfaitement qui sont ses parents, grâce aux informations d'un mystérieux contact qui l'aide de temps en temps. Elle pense que c'est lui qui l'a sauvée (c'est effectivement la personne qui l'a enlevée). Elle est persuadée qu'elle est une création génétique et non un enfant naturel. Elle croit que ses créateurs l'ont abandonnée. Son seul désir est d'unir les confréries pirates en une seule entité puissante, capable de rivaliser avec l'Hégémonie. Pour cela, elle est prête

à tout, même à provoquer une guerre entre les nations pirates pour régner sur les survivants. Les deux dagues qu'elle porte en boucles d'oreilles lui ont été offertes par son mystérieux informateur ; la première est pourvue d'une petite aiguille et d'un poison d'intensité 40. La seconde est un puissant explosif équivalent à une charge de contact de taille 20. Ashaana est restée en relation étroite avec de nombreuses prostituées-assassins de tous les pays, qui lui fournissent de précieux renseignements.

Crovis l'Impartial

Groupe : Médiateurs

Attribut(s)

particulier(s) :

modifié génétiquement par une technologie encore secrète : Force 28, Résistance 28, Rapidité 26, Volonté 24, Sang-froid 24. Son squelette renforcé (Niv 10) a été obtenu non pas par mutation mais par manipulation génétique. L'empathie (Niv 6) est, elle, naturelle.

Note : Crovis est un agent du Prisme hégémonien. Son but est d'obtenir le plus d'informations possible sur les pirates et de dresser les forbans contre tous ceux qui pourraient les unir ou menacer la politique hégémonienne dans la région. Il pense qu'Ashaana peut représenter un danger et fait tout pour la discréditer aux yeux des autres. Il est aussi responsable du sabotage ayant entraîné la mort des hommes d'Oléron de Kar. Le secret du contrôle d'un navire généticien lui aurait été transmis par des agents hégémoniens. Il a également provoqué l'incident entre la Fraternité du Tigre et la Fraternité des Alizés. Crovis est un tueur froid et implacable. C'est un comédien hors pair. Il est très intelligent et agit totalement en solo. Il ignore tout de l'activité des autres espions hégémoniens dans les royaumes pirates. Bien évidemment, c'est réciproque.



Dagda l'Égorgeuse

Groupe : Pirates des Carolines

Attribut(s)

particulier(s) :

Force 16, Instinct et Sang-froid 18

Note : cette jeune femme redoutable est telle qu'on la décrit. C'est une pirate typique aimant tuer et piller. Son humanité est réduite au strict minimum. Avant de devenir chef de sa bande de pirates, elle a eu quelques enfants après avoir été violée par d'anciens capitaines forbans qu'elle a tous exécutés. Elle rêve de se venger du seul qui lui a échappé et qui l'a surtout marquée au visage, il y a dix ans. Elle est persuadée qu'il s'agit de Killrave mais, en fait, c'est l'œuvre d'un de ses lieutenants, Cirus Ran. Les enfants de Dagda font partie de son équipage mais elle ne leur accorde aucun privilège particulier. On raconte même qu'au cours d'un abordage, il y a quelques années, elle portait sur son dos un bébé âgé d'à peine deux ans.



Gellor l'Infirmier

Groupe : Confrérie Noire

Attribut(s)

particulier(s) :

Charisme 24, Intellect 18, Volonté 19

Note : Gellor, malgré sa bonne humeur permanente, est un homme sombre. Il pense que l'humanité est au bord de l'extinction et que rien ne pourra changer ce fait. Il possède effectivement plusieurs cartes indiquant la position de dépôts génétiques. Mais il est persuadé que ces tombes d'un autre âge ne peuvent qu'apporter la mort et la destruction sur ce qui reste de l'humanité. Il a un comportement suicidaire et se fiche éperdument d'avoir été fait prisonnier. Au contraire, cela va lui permettre de réfléchir un peu. Il ne fait aucune confiance aux prêtres du Trident et ne leur révélera donc rien. Il est persuadé que l'Ennemi se cache partout : en Hégémonie, dans la République du Corail et au cœur de l'Alliance Polaire. Il n'espère plus qu'une chose, que les sirènes des rêves viennent le chercher et mettent fin à ses tourments.



Kali

Groupe : Pourfendeurs de Tubai

Attribut(s) particulier(s) : androgyne,

peau renforcée, hermaphrodisme alterné (possibilité d'être soit de sexe mâle, soit de sexe femelle). Force 21, Résistance 24, Gabarit 24, Intelligence 22

Note : cet étonnant mutant est caractérisé par son hermaphrodisme alterné. Cette capacité lui permet de changer de sexe à volonté. La transformation est saisissante. Sous son aspect mâle, c'est une brute laide et déformée ; sous son aspect femelle, c'est une belle femme au regard d'acier. Il conserve ses quatre bras dans les deux cas. C'est un être supérieurement intelligent et qui sait s'entourer des crapules les plus vicieuses. Il complotte en permanence pour devenir de plus en plus puissant. Ses réseaux d'espions ne sont pas une légende, ils existent réellement et sont très efficaces. Pour lui, toutes les nations du monde et tous les groupes de pirates ne sont que des instruments qu'il espère pouvoir un jour contrôler indirectement. Sous sa forme féminine, Kali aime avoir des amants. Mais cela reste toujours un secret absolu. Kali tue tous ceux qui la touche pour éviter que cela se sache parmi les hommes de son groupe qui sont persuadés qu'elle est une déesse.



Killrave

Groupe : Confrérie de la Licorne

Attribut(s)

particulier(s) :

Intelligence 16, Instinct 18, Charisme 18

Note : Killrave est certainement l'homme le plus surveillé par les services d'espionnage des grandes nations. Il est en effet un excellent meneur d'hommes, capable de rallier à sa cause plusieurs confréries et de les unifier. Il doit donc être éliminé s'il sert les intérêts d'une puissance adverse et protégé s'il est au service de la bonne nation. Les agents infiltrés dans sa confrérie se livrent une guerre impitoyable pour être en position soit de le neutraliser soit de le protéger. Bien entendu, les services de renseignements tablent sur sa faiblesse : les femmes. La plupart de ses compagnes seraient des agents de différents pays. Le problème est que Killrave est parfaitement au courant de ce qui se passe, une de ses femmes lui ayant tout avoué. Il sait que trois d'entre elles travaillent soit pour une communauté, soit pour un grou-



pe de pirates. Il a également recensé, au sein de son groupe, huit espions venant de divers horizons. La situation l'amuse pour l'instant, mais comme il n'y a aucune chance qu'il prenne parti pour un pays quelconque, il se tient prêt à éliminer toutes les taupes, à l'exception des femmes auxquelles il laissera une chance de lui prouver leur loyauté.

Leifbur le Lépreux

Groupe : Confrérie des

Pestiférés

Attribut(s)

particulier(s) :

Contagion, Peau renforcée 8, Adaptation extérieure 20, Régénération 14, Force 20, Intelligence 16

Note : Leifbur est le capitaine du Fléau et le chef de l'équipage de la Mort Noire. Sa soif de vengeance est absolue. Il ne survit que pour torturer et tuer les hommes valides. C'est un être débordant de haine mais, malheureusement, c'est aussi un brillant commandant de navire. De l'autre côté de l'île des Lépreux se cache, à une profondeur de 40 mètres, la base souterraine de la Confrérie des Pestiférés. Le grand croiseur Neptune est en parfait état et il abrite un équipage véritablement épouvantable. Leifbur a amassé une fortune colossale, aussi bien en butin qu'en informations qu'il revend à ceux que cela intéresse le plus. Le manque d'entretien apparent de la station, qui est connue de tous, est bien naturellement voulu. Leur repaire secret est à la pointe de la technologie. On y trouve même des cuves de soins dans lesquelles se plongent les malades pour soulager leurs souffrances et prolonger leur espérance de vie. Sans elles, Leifbur serait mort depuis deux ans. Aujourd'hui, son espérance de vie est au minimum d'une dizaine d'années supplémentaires. Ce pirate est obsédé par le désir de prolonger coûte que coûte son existence et, pourquoi pas, de devenir immortel.



Lescar

Groupe : aucun

Attribut(s)

particulier(s) :

Charisme 24, Résistance 19, Intellect 19

Note : Lescar entretenait une relation avec une esclave du nom d'Alysia. Il refusait que ses hommes soient au cou-



rant pour que son autorité et sa réputation de capitaine impitoyable n'en souffrent pas. Pourtant, il en était profondément épris. À son retour d'une de ses expéditions, il découvrit qu'Alysia avait disparu. Les autres pirates lui dirent qu'Urlon Le Hussard était venu chercher quelques esclaves pour l'aider dans sa station. La pratique n'était pas, en soi, quelque chose de choquant ou de rare. Mais Urlon était réputé pour sa brutalité et ses appétits bestiaux. Lescar se rendit sur la base d'Urlon. Ce dernier étant absent, il eut à faire à un de ses lieutenants qui lui raconta en riant que la jeune effarouchée s'était refusée au grand Urlon. Il avait donc été contraint de la violer après lui avoir cassé un bras. Comme elle se montrait encore insolente, il avait décidé de la vendre à un boucanier de passage, qui lui apprit d'ailleurs qu'elle attendait un enfant. Le lieutenant lui répéta qu'Urlon avait gagné beaucoup d'argent grâce à cette femme et qu'il comptait partager avec Lescar. Mais, aussi, il insistait pour le dédommager de la perte d'une esclave et lui en offrait deux autres. Lescar, rendu fou par la nouvelle, se précipita au Conseil des Confréries et abattit Urlon. Ce dernier est mort sans savoir pourquoi. Son corps a aujourd'hui disparu. Quant à Lescar, il erre de station en station, s'accrochant à l'espoir dérisoire de retrouver sa compagne et travaillant pour un peu tout le monde. Il hait les boucaniers et fera tout pour les détruire.

Leseind Crimort

Groupe : Confrérie de la Sirène

Attribut(s)

particulier(s) :

aucun

Note : Leseind est effectivement victime d'une conspiration ourdie par Mogol Sith. Ce dernier a implanté six espions au sein de la Confrérie de la Sirène. Il souhaite détruire Crimort pour s'emparer de sa station fluctuante et du territoire qu'elle contrôle ; ce dernier pouvant renfermer, d'après les informations de Mogol, un trésor fabuleux (mais qui n'a rien à voir avec de l'argent). Leseind ne devient pas du tout paranoïaque. C'est un air qu'il se donne pour tromper celui qui veut sa perte. Les hommes qui quittent son groupe le font avec la bénédiction de Crimort et sont, en fait, chargés de recueillir des informations pour débusquer le traître. Leseind est persuadé que cet



ennemi mystérieux est en cheville avec Voghn le Renégat. Il a donc réussi à prendre contact avec Lesvrick sur Équinoxe. C'est la seule raison de ses multiples voyages sur la station. Il entend bien découvrir qui lui veut du mal et pourquoi, avant de le tuer.

Lestani le Marchand

Groupe : Voleurs de Gènes

Attribut(s)

particulier(s) :

Rapidité 19, Agilité 22

Note : Lestani est un aventurier qui n'est motivé que par la découverte. Il travaille souvent pour Telkran Raljik à qui il fournit de précieuses informations. Récemment, il lui a indiqué que les Hégémoniens s'intéressaient de près à un dépôt généticien situé sur le territoire de Fuego Libertad (voir « La Directive Exeter »). C'est un génie de l'électronique et il est passé maître dans l'art de s'infiltrer absolument n'importe où. Une de ses récentes opérations l'a conduit dans le sanctuaire génétique hégémonien. Il y a mis la main sur un micro-disque informatique dont il n'arrive pas à percer les secrets. Les secrets contenus dans ce disque doivent être particulièrement intéressants car les Patriarches ont lancé leurs meilleurs agents aux trousses de Lestani.

Le Marchand porte toujours des gants pour protéger ses mains qui sont, à ses yeux, la chose la plus précieuse au monde. Le collier est une arme généticienne qu'il a découverte au cours de l'une de ses expéditions. Il n'a aucune idée de la manière dont il fonctionne mais, en cas de danger, il peut le lancer sur un adversaire. La chose s'enroule autour de sa victime et la broie impitoyablement avant de revenir vers son maître, où que ce dernier puisse se trouver.



Lesvrick

Groupe : aucun

Attribut(s)

particulier(s) :

Instinct 22, Sang-froid 21

Note : Lesvrick doit une partie de ses gènes à Voghn le Renégat et c'est une chose qu'il ne peut pas supporter. Persuadé que la nature profonde de ce monstre est en lui, il lutte en permanence pour réprimer ses instincts les plus bas, convaincu de devenir aussi odieux que le célèbre boucanier s'il cède.



Sa seule motivation, à l'heure actuelle, est de débarrasser la terre de Voghn et de son organisation. Tout le reste lui est complètement égal. Pour arriver à ses fins, il est prêt à s'allier avec n'importe qui. Lesvrick est ainsi entré en contact avec de nombreux groupes de criminels mais aussi avec la République du Corail. Il a également ouvert des négociations avec des chefs pirates. Lesvrick est actuellement caché sur Équinoxe.

Liebur l'Innommable

Groupe : Nation Mutante

Attribut(s)

particulier(s) :

Force 23, Résistance 19, Gabarit 25, peau renforcée 10, Adaptation extérieure 10, Peau craquelée et pointes osseuses (voir mutations extérieures p. 46, livre de règles).

Note : Liebur est véritablement une des pires abominations que la terre ait engendrée. Ses liens avec les Buveurs d'atomes ne sont pas une légende, il est même particulièrement apprécié et écouté par les mystérieux habitants de la surface. Liebur n'a qu'un seul but : exterminer la race humaine et livrer le monde à ses hordes de mutants. Son réseau d'espions est beaucoup moins important qu'on ne le dit. Ce sont souvent des mendiants mutants, vivant dans les pires quartiers des ports. Par contre, il est vrai que ses hommes sont particulièrement bien implantés dans la République du Corail et peuvent même occuper des postes importants. Son organisation ne possède aucune entreprise indépendante. Cependant, il vend le résultat de certaines expérimentations aux laboratoires génétiques du monde entier.



Locoss l'Éventreur

Groupe : Pirates du Cap

Attribut(s)

particulier(s) : Aucun

Note : Locoss est un pirate sans histoire particulière et sans secret à cacher. Sa seule particularité est de songer de plus en plus sérieusement à se débarrasser de tous ses hommes pour pouvoir prendre une retraite tranquille et profiter de ses richesses. C'est un homme vil, particulièrement égocentrique et qui se contrefiche de l'avenir de l'humanité.



Madrack le Gaucher

Groupe : Confrérie de Beltelgeuse
Attribut(s) particulier(s) : aucun



Note : Madrack est un personnage sans histoire particulière. Sa principale caractéristique est d'être un des pirates les mieux éduqués du fond des mers. Son érudition est bien supérieure à celle de la grande majorité de la population. Le seul secret qu'il pourrait avoir concerne le monde d'avant. En effet, Madrack s'intéresse de très près à l'Histoire. Cela l'a amené à faire quelques découvertes sur les événements précédant l'an 0, dont il refuse de parler. Il considère que l'Hégémonie est la pire menace pour l'avenir de l'humanité et, sans vouloir s'expliquer davantage, il met toujours en garde ses confrères contre les manipulations de cette nation. Récemment, la rumeur selon laquelle il en saurait un peu trop est parvenue aux oreilles des Patriarches qui s'intéressent de plus en plus à son cas. Les maîtres hégémoniens ont dépêché plusieurs agents (surtout des femmes) pour voir de quoi il retourne et pour agir en conséquence.

Malgo Huit Pattes

Groupe : Confrérie des Araignées
Attribut(s) particulier(s) :

Agilité 22, Intellect 24

Note : Malgo n'est autre que Brian KER 45 678, un



brillant inventeur hégémonien qui a conçu de nombreux appareils de combat pour l'empire des Patriarches. Il a fui son pays et, depuis, il se cache en espérant se faire oublier de ses anciens maîtres. Mais ces derniers ne l'entendent pas ainsi, surtout après qu'il soit parti avec les schémas techniques de nombreux appareils et armes expérimentaux. Le chasseur Trident, qu'il a conçu pour la Fraternité du Soleil Noir, était censé devenir un chasseur hégémonien. Malgo n'a pas 48 ans mais 78 ans. Les banques des corps hégémoniennes font parfois des miracles. Depuis qu'il a rejoint le monde des pirates, l'Hégémonie semble avoir perdu sa trace, mais ce n'est que temporaire. Les agents des Patriarches ne tarderont pas à savoir qui est réellement Malgo et ils prendront alors les mesures qui s'imposent.

Meslar Main Rouge

Groupe : Fraternité Sanglante
Attribut(s) particulier(s) : aucun



Note : le mystérieux personnage qui a sauvé Meslar, quand il était enfant, est le même qui a enlevé Ashaana à ses parents. Tout ce que l'on peut dire c'est que ce n'était pas un pirate et qu'il pourrait même être un Hégémonien. Meslar ne sait rien à propos de cet homme et ne cherche pas vraiment à se renseigner. Il considère qu'il doit sa vie à Sock l'Ancien. Meslar est seul à connaître un secret particulièrement troublant. Au cours d'un récent abordage sur un navire de la République du Corail, il a découvert quelque chose de très étrange. Des tubes de verre alignés dans la soute contenaient des individus exactement identiques. Il n'eut pas le temps d'essayer de trouver une réponse à cette énigme. Les Coralliens firent s'auto-détruire leur bâtiment (voir le mystère des clones, ci-après). Depuis, Meslar se sent menacé par une force mystérieuse. Il est mal à l'aise et pense que quelqu'un veut se débarrasser de lui.

Mogol Sith

Groupe : Fraternité des Abîmes
Attribut(s) particulier(s) :

Charisme 18, Intellect 22, Polaris (contrôle 6, déclenchement 4)



Note : Mogol Sith est un agent du Soleil Noir. Mais il est particulièrement mégalomane et s'éloigne de plus en plus de la Fraternité. Ancien prêtre du Trident, il fut banni de l'ordre à cause de Voghn le Renégat qui révéla les véritables motivations de Sith à ses supérieurs ; contre une coquette somme d'argent bien entendu. Mogol Sith est un personnage dangereux, particulièrement intelligent et qui convoite le pouvoir sous toutes ses formes. Il a créé sa propre religion dont il est le grand prêtre et qui lui sert à imposer sa volonté à ses hommes. Il tente de convertir le plus d'individus possibles, appartenant aux autres confréries, pour pouvoir dominer les groupes de l'intérieur. Son pouvoir de persuasion est particulièrement redoutable.

Mogol est à l'origine du désastre qui a frappé Leseind Crimort. Il a appris que le repaire de

ce dernier se trouvait dans une région où est caché un trésor fabuleux, les Sphères d'Opale. D'après ses sources, ces reliques pourraient permettre de contrôler complètement la puissance du Polaris. Mogol compte bien faire assassiner Leseind si celui-ci lui cause trop d'ennuis.

Mollen le Prêcheur

Groupe : aucun
Attribut(s) particulier(s) : parasite, empathie 8, voir texte.



Note : Mollen est l'hôte d'un parasite monstrueux qui couvre une grande partie de son corps. Cette chose a libéré les pires instincts du pirate et a réveillé la bête ignoble qui dormait en lui. Elle n'a aucun but précis, se contentant de se nourrir de la folie de son hôte et de la souffrance qu'il fait endurer aux autres êtres vivants. Mollen est parfaitement conscient de sa situation et la trouve plutôt agréable. C'est un tueur psychopathe totalement fou. De temps en temps il emmène ses plus fidèles Rédempteurs à l'endroit où il a été « révéler », selon ses propres termes, par la créature. Si le Rédempteur se montre digne, il sert d'hôte à une autre de ces créatures, sinon il est tué. C'est au sud de Tamez, dans des ruines d'un autre âge, que se terrent ces choses. Mollen conserverait dans ses affaires plusieurs de ces parasites qu'il utilise pour contaminer des gens importants à chacune de ses escales. Les parasites lui confèrent les pouvoirs suivants : Régénération 10, Résistance aux poisons 10, Résistance aux maladies 10, Résistance aux radiations 10.

Morgan

Groupe : Fraternité des Alizés
Attribut(s) particulier(s) : Charisme 19



Note : il est l'amant secret d'Ashaana de Salomon et cette relation lui apporte plus d'ennuis qu'autre chose. Il se doute des véritables motivations de la jeune femme mais cela ne le trouble pas vraiment. Il est persuadé que l'incident qui a dressé sa confrérie et celle de l'Impératrice l'une contre l'autre a été provoqué par quelqu'un d'autre. Mais ses hommes ne l'entendent pas de cette oreille. Il se trouve

dans une position fort délicate et s'il n'agit pas très vite, un vent de révolte risque de souffler au sein de son équipage. Il est depuis quelque temps en relation avec Lesvrick qu'il soutient entièrement dans sa croisade contre Voghn.

Nomkar le Beau

Groupe : Confrérie des Épauleurs

Attribut(s)

particulier(s) :

Chance à 88 %, Empathie 3, Charisme 16

Note : Nomkar est un personnage médiocre qui tente de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. Il est totalement inconscient. C'est un élément fou et incontrôlable que rien n'arrête, surtout pas la difficulté. Sa chance est tout bonnement extraordinaire. Il ne supporte pas que quelqu'un puisse mettre sa parole en doute ou discute ses ordres. Derrière l'apparence qu'il se donne se cache un individu froid. Il peut assassiner quelqu'un sans que cela ne le trouble. Ses hommes ont peur de lui. Nomkar aime beaucoup se vanter de ses échecs pour entretenir son image d'incompétent. Il se garde bien de parler de ses réussites et de ses lâches attaques contre des communautés sans défense.



Oléron de Kar

Groupe : Confrérie du Cratère

Attribut(s)

particulier(s) :

aucun

Note : c'est après avoir sombré dans le plus profond des désespoirs qu'Oléron a appris que quelqu'un avait provoqué la mort de ses hommes. Il n'a pas la moindre idée de qui il s'agit mais il compte bien le découvrir. Il est obnubilé par la vengeance et, pour lui, tout est bon pour avoir la tête du saboteur même si cela doit déclencher un conflit entre les différentes nations pirates.



Opard le Hurleur

Groupe : Pilleurs du Corail

Attribut(s)

particulier(s) : Force

19, Gabarit 19, Charisme 18, Sonar 1



Note : Opard est un mutant mais il ne le sait pas. Il possède le pouvoir de sonar mais ne l'a jamais exploité. C'est un personnage qui ne cache aucun secret. Il est convaincu qu'Ashaana de Salomon veut provoquer la perte des royaumes pirates et il s'oppose donc violemment à elle.

Robert de Saul

Groupe : aucun

Attribut(s)

particulier(s) :

Charisme 22, Volonté 18, Intellect 16, Instinct 18

Note : Robert de Saul est bel et bien vivant. Il vit sur Équinoxe. Il dirige plusieurs réseaux de contrebande ainsi que des ateliers mécaniques et électroniques. Il a toujours gardé un œil sur les royaumes pirates et ce qu'il y voit actuellement ne lui plaît pas du tout. Son équipage travaille toujours pour lui. Son navire, le Gladiateur, est dissimulé dans un de ses repaires secrets. Il a appris que les forces hégémoniques préparaient quelque chose d'important et que de nombreux agents avaient été envoyés pour contacter les forbans. Il sait aussi qu'un de leurs espions est implanté depuis des années au sein des confréries. Il ne soupçonne personne en particulier mais compte bien le découvrir. Il n'a pas l'intention de retourner pour l'instant dans le domaine des flibustiers mais il agit dans l'ombre pour les aider.



Shaïtan

Groupe : Prédateurs

Attribut(s) particulier(s) : aucun

Note : Shaïtan existe bel et bien. C'est le titre donné au chef des Prédateurs. Depuis la création de ce groupe il y en a eu douze. Le dernier occupe son poste depuis dix huit ans. C'est un solide gaillard d'une quarantaine d'années et qui fait tout pour entretenir la légende des Prédateurs. Les trois cents croiseurs n'existent pas. En fait la flotte de Shaïtan est composée de douze croiseurs tous équipés d'un appareil généticien connu sous le nom de générateur de distorsions. Cette technologie permet à un navire de voyager presque instantanément d'un bout à l'autre de la planète. Cela a permis aux Prédateurs de faire croire qu'ils étaient aussi nombreux. Le Shaïtan actuel ne nourrit aucune ambition particulière. Il souhaite seulement sur-

vivre et offrir à ses hommes un minimum de richesses.

Telkran Raljik

Groupe : les Pirates des Abysses

Attribut(s) particulier(s) : Charisme, Volonté, Intellect à 24.

Note : Telkran Raljik a un passé mystérieux qui le restera encore quelque temps.

Voghn le Renégat

Groupe : Marchands de Chair

Attribut(s)

particulier(s) :

Gabarit 22, Intellect 19, Sang-froid 22

Note : Voghn travaille main dans la main avec le gouvernement hégémonien et celui de la République du Corail. Il est protégé par plusieurs hauts dignitaires des deux nations. Sa puissance n'est pas une rumeur, il contrôle effectivement de nombreuses entreprises et ses espions sont infiltrés dans toutes les communautés auxquelles il s'intéresse, plus particulièrement les confréries pirates.



Vulrick le Borgne

Groupe : Confrérie du Maelström

Attribut(s)

particulier(s) :

Intellect 19, Instinct 20

Note : Vulrick n'est pas un combattant, c'est un tacticien.

Une confrontation directe avec un autre individu lui fait terriblement peur. Il fait assassiner régulièrement tous ceux qu'il soupçonne de vouloir le défier.



Vulrick le Fou

Groupe : aucun

Attribut(s)

particulier(s) :

Volonté 24

Note : Vulrick a été soumis aux effets d'un flux de la force Polaris. C'est un phénomène particulièrement rare qui, généralement, plonge un individu dans un coma profond. Vulrick a survécu mais son esprit a perçu en quelques instants le passé et le futur de l'humanité. Il n'est pas étonnant qu'il ait sombré dans la folie. Ses visions sont réelles



mais concernent-elles le passé ou le futur ? Peut-être les deux.

l'Ambassadeur des Ombres

Attribut(s) particulier(s) : aucun

Note : l'Ambassadeur des Ombres est le mystérieux personnage qui a enlevé Ashaana et sauvé Meslar. Ses motivations sont une énigme, son identité aussi. La seule certitude est qu'il s'intéresse de près aux pirates et qu'en règle générale il fait tout pour les aider.

UN APERÇU DU FUTUR

- Les clones de la République du Corail : jusqu'à aujourd'hui le clonage n'était possible que pour des embryons et de manière extrêmement limitée. Toute tentative de clonage « industriel » et d'élevage de clones se heurtait à un problème fondamental : les créations étaient des enveloppes vides, des corps sans esprit. Les chercheurs de la République du Corail ont trouvé une solution. Ils cultivent des clones qui sont élevés dans des cuves de croissance et auxquels on implante dans la moelle épinière des fragments de corail. Ce dernier remplace peu à peu la colonne vertébrale du clone jusqu'à le contrôler totalement. Ce secret n'est connu que d'une poignée d'individus entièrement soumis à la conscience des champs de coraux. Ce qui se cache derrière ces épouvantables manipulations aura une répercussion dramatique dans le futur de Polaris.

- Exeter et les projets hégémoniens : l'Hégémonie se prépare à la guerre. Pour s'assurer la victoire, elle envoie dans le monde entier des agents chargés de déterminer qui sera allié avec qui en cas de conflit généralisé. Personne ne sait ce qui se prépare, même pas les espions. Les pirates représentent une force que l'Hégémonie ne peut se permettre de négliger. Toute confrérie doit donc être étudiée pour que l'état-major sache si elle luttera contre leurs

troupes, restera neutre ou se rangera du côté des plus forts, c'est-à-dire les Patriarches.

Les flottes hégémoniennes vont pendant plusieurs mois se livrer à des manœuvres pour se tenir prêtes à recevoir l'ordre d'attaque. Pour l'instant, même les commandants des navires sont persuadés qu'il ne s'agit que d'exercices. Seuls les amiraux des flottes hégémoniennes savent exactement de quoi il retourne.

Dans les mondes des ombres, les espions et les assassins vont se livrer à une guerre redoutable que personne ne comprendra réellement jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Sur Équinoxe notamment, les Silencieux font leur apparition.

Le meneur de jeu pourra insister sur cette tension qui va monter peu à peu, sans que personne ne sache véritablement ce qui se passe. En Hégémonie, des purges discrètes vont avoir lieu de plus en plus souvent. Des aventuriers peuvent tomber sur une base secrète hégémonienne où l'on stocke du matériel et des armes.

- La mystérieuse Alliance Polaire : l'Alliance Polaire, elle aussi, prépare quelque chose. Cette nation discrète a passé des années à s'organiser, à préparer ses flottes de guerre, à infiltrer ses espions un peu partout. On la retrouvera au cœur de tous les complots et de toutes les intrigues. Le Primarque sait beaucoup de choses mais pour l'instant il se contente d'observer.

Il a notamment pris de nombreux contacts secrets avec l'Hégémonie, mais il est évident qu'il ne compte pas être la marionnette de la nation des Patriarches.

- Les Veilleurs : le rôle des Veilleurs est des plus ambigus. Ils semblent se préparer à des changements d'envergure et certains murmurent qu'ils font même quelques purges dans leurs rangs, se débarrassant de tous ceux n'étant pas totalement fidèles à leur idéal. L'influence de ce groupe se fera de plus en plus sentir dans tous les domaines touchant à l'industrie spatiale, au centre de lancement des Appa-

laches et surtout sur les stations orbitales.

- Le Culte du Trident : les hauts dirigeants du Culte sauront très vite ce que préparent les Hégémoniens. Pourtant, ils ne sembleront pas réagir ouvertement à la menace des Patriarches. Déméter et ses hommes donnent l'impression d'être fatalistes. En fait il n'en est rien et le Culte agit dans l'ombre et se prépare à des bouleversements majeurs.

- La Ligue Rouge : cette nation a déjà suffisamment de mal à survivre pour songer à la guerre. Son service de renseignement étant un des moins efficaces de la planète, elle n'a aucune idée de ce qui se prépare. Les priorités de la Ligue sont de développer le commerce entre les différents États et de stabiliser sa population. Si le vent de la guerre s'abat sur la planète, la Ligue risque fort d'être totalement prise au dépourvu.

- Fuego Libertad : cette petite communauté prospère fait l'objet de toute l'attention des Hégémoniens. Pour son malheur, elle a découvert un dépôt généticien contenant des secrets tout à fait particuliers. Ces événements sont décrits dans « La Directive Exeter ».

- L'Union Méditerranéenne : certainement appelée à devenir une des plus puissantes nations du monde sous-marin, si on lui en laisse le temps, l'Union multiplie les accords commerciaux, les percées en recherche technologique et surtout s'impose comme un des États les plus stables de la planète. Ses agents sont de plus en plus répandus dans tous les endroits importants de la planète et son influence sera de plus en plus sensible.

- Le Soleil Noir : le mystérieux maître de ce groupe, l'Autre, semble connaître beaucoup de choses sur l'avenir de l'humanité. Le Soleil Noir n'a pas du tout l'intention de devenir le jouet de l'Hégémonie, ses membres agiront donc de manière à contrecarrer discrètement les projets des Patriarches tout en maintenant leur « alliance » avec les Hégémoniens.

REGLES DE JEU

Armures de plongée

Les armures décrites dans le livre de règles sont, pour la plupart, des armures pressurisées. Mais beaucoup de plongeurs et, surtout, les pirates évoluant dans une eau peu profonde utilisent des armures non pressurisées. Les Pilleurs de ruines, notamment, préfèrent nettement se servir des mélanges respiratoires. Un individu utilisant du fluide peut également se passer du système de pressurisation. Nous indiquons donc ci-dessous les caractéristiques des armures ultra-légères, des armures ne pouvant être équipées de systèmes de pressurisation, les règles d'encombrement des tenues de plongée ainsi que la manière dont on peut les modifier.

Tenues de plongée ultra-légères : il y a deux catégories de tenues ultra-légères. Celles utilisées en eaux peu profonde, avec du mélange, et celles utilisées en eaux très profondes, avec du fluide. Ces deux tenues n'encombrent pas leur propriétaire mais elles ne peuvent être blindées. De plus, elles ne sont pas conçues pour qu'on y installe un quelconque équipement. Seules les combinaisons de haute profondeur comportent un dispositif de chauffage ; avec les autres, il faut rester peu de temps dans l'eau, se servir de pilules calorifiques (voir nouveaux équipements) ou rester très près de la surface. Elles ne modifient pas les caractéristiques d'un plongeur. Elles sont généralement faites en tissu moléculaire, en caoutchouc moléculaire et, quelquefois, en fibres de kevlar. On peut les enfiler ou les retirer en 3 tours.

Armures ultra-légères	protection	rareté	Coût	O2/fluide	Poids
Tenue faible profondeur tissu	1	2	50	bouteilles/NA	1 kg
Tenue faible profondeur caoutchouc	2	2	100	bouteilles/NA	2 kg
Tenue faible profondeur kevlar	4	4	200	bouteilles/NA	3 kg
Tenue haute profondeur kevlar	5	8	400	NA/4 heures	4 kg

Armures sans systèmes de pressurisation : il est possible de concevoir une armure sans dispositif permettant d'installer un système de pressurisation. On peut aussi débarrasser une armure d'un tel système et des renforts mécaniques lui permettant de résister à la pression. Une telle modification peut permettre d'utiliser la place ainsi libérée pour installer de nouveaux équipements. Généralement, de telles armures sont utilisées pour respirer du fluide mais certains s'en servent à faible profondeur avec des mélanges. Ils bénéficient ainsi de la puissance de combat d'une armure sur laquelle ils ont adapté des bouteilles et un détendeur. L'armure est inondée pour ne pas subir la pression. Le désavantage est une mobilité réduite, les utilisateurs étant limités par les capacités de leur mélange. Il faut aussi équiper son armure d'un dispositif de chauffage spécial qui permet de maintenir l'eau à l'intérieur de la tenue à une température acceptable. Ce dispositif coûte deux fois plus cher qu'un chauffage normal. Il faut remarquer qu'un plongeur utilisant du fluide ou un mélange dans une armure n'a pas besoin de filtre à gaz carbonique, ni de système de survie.

Armure	Gain en équipement
Exo1	+2
Exo2	+4
Exo3	+6
Exo4	+8

Il est utile d'apporter une petite précision pour les plongeurs utilisant des fluides ou des mélanges et dont l'armure serait percée en combat. Dans le cas d'une armure pressurisée, si cette dernière est perforée, la mort est presque immédiate. Si cela arrive à un personnage respirant du fluide, il mourra lentement comme si son système de survie était en panne (voir livre de règles p. 103). Si le personnage se sert de mélange, il sera soumis au froid (livre de règles p. 40-41) même s'il possède un chauffage spécial. Ce dernier lui confère un bonus à son seuil d'inconscience de + 10. Ces règles peuvent s'appliquer aux chasseurs avec les modificateurs suivants :

Armature	Gains en équipement
Type I	+4
Type II	+6
Type III	+8
Type IV	+12
Type V	+16

Encombrement des armures de plongée hors de l'eau : les armures de plongée, hors de l'eau, sont terriblement encombrantes. Dans le livre des règles il est dit que toutes leurs capacités étaient divisées par 10. Ce n'est plus cas. Pour déterminer les pénalités d'un individu en armure de plongée hors de l'eau, utilisez la règle suivante. Dans des courbes étroites (celles d'un navire par exemple), ces pénalités sont multipliées par 2.

Armure	pénalité
Exo 1	1+ blindage maximum de l'armure
Exo 2	2+ blindage maximum de l'armure
Exo 3	4+ blindage maximum de l'armure
Exo 4	8+ blindage maximum de l'armure

Cette pénalité réduit l'initiative d'autant, divise la capacité de mouvement de l'individu. De plus, 1 point de pénalité est égal à 5 % de malus à toutes les actions entreprises par le personnage. Ainsi un individu ayant une armure Exo 2 avec un blindage maximum de 10 subira une pénalité à l'initiative de -12 (minimum 1), son déplacement sera divisé par 12 et toutes ses actions auront une pénalité de -60 % (5 % x 12).

Modifier une armure : il est possible de modifier une armure pour la rendre plus légère ou pour y installer des équipements supplémentaires en supprimant des points de blindage.

En réduisant le blindage maximum d'une armure, on gagne 1 point d'équipement par point de blindage. En réduisant le blindage normal d'une armure, on gagne 2 points d'équipement. Il faut d'abord commencer par réduire le blindage maximum avant de s'attaquer au blindage normal. Ainsi le blindage maximum d'une armure Exo 1 neuve est de 5. On peut donc le réduire à 1 pour gagner 4 points d'équipement. Le réduire à 0 permet d'obtenir 2 points d'équipement.

L'équipement encombre moins que le blindage ; tout équipement installé à la place d'un blindage encombre deux fois moins. Ainsi, une armure Exo-1 donne une pénalité de 6 points à un plongeur hors de l'eau (1+5) ; si ce dernier a remplacé 2 points de blindage par 2 points d'équipement, la pénalité ne sera plus que de 5 points (1+blindage maximum de 3+1 point d'encombrement pour 2 équipements supplémentaires).

Poisons

Quand un personnage ne réussit pas son jet de résistance face à un poison, le maître de jeu effectue un jet neutre en considérant l'intensité du poison comme un attribut (intensité x 4 en %). La marge de réussite plus l'intensité du poison déterminent la blessure infligée.

Poison paralysant

Un poison paralysant réduit peu à peu les capacités d'un individu jusqu'à ce que ce dernier soit contraint à l'immobilité. Si un personnage réussit son jet de résistance (moyenne Résistance, Volonté contre l'intensité), il résiste au poison ; s'il échoue, le maître de jeu effectue un jet sous l'intensité du poison comme s'il s'agissait d'un attribut. Si ce jet ne détermine aucune marge de réussite, le personnage perd 1 point dans toutes ses caractéristiques physiques et ses seuils de difficulté sont augmentés de 1 point (ou pénalité de 5 % à ses actions selon les cas). Sinon, la marge de réussite s'ajoute à ces pénalités et réduit ses caractéristiques physiques d'autant. La victime pourra tenter de se débarrasser de ces effets secondaires en effectuant un jet de résistance toutes les heures (ou toutes les minutes en fonction de la force du poison) contre l'intensité du poison qui sera réduite de 1 par heure. La marge de réussite de ce jet détermine combien de points récupère le personnage. Cette règle s'applique au poison paralysant des larves-assassins.

Armes à feu dans les courses des navires

Il est toujours très dangereux d'utiliser des armes à feu dans les courses d'un appareil. Cela peut fragiliser la coque, endommager un système de survie, etc. L'intérieur d'un navire est très fragile et n'est pas conçu pour soutenir un combat. Les conduites et les câbles ne sont pas protégés, une balle perdue peut très bien neutraliser entièrement un bâtiment.

Chaque attaque utilisant une arme à feu, des armes à neutrons, des armes soniques (que cela soit un incapaciteur ou un sonique d'attaque), des faisceaux A.M., des Hadès, des armes de poignet hybrides ou des lance-flammes, a une chance de provoquer une avarie égale à son indice de base de dommages, multipliée par la cadence de tir utilisée.

Les phaseurs, pressuriseurs, dépressuriseurs, grenades et explosifs ont une probabilité de provoquer une avarie égale à deux fois leur indice de base.

Toute munition perce-blindage, antiblindage ou explosive multiplie par deux le risque d'avarie.

Il ne faut effectuer un test pour déterminer s'il y a une avarie qu'en cas de rafale d'armes automatiques et de tirs manquant leur cible uniquement ; sauf pour les grenades, explosifs, pressuriseurs et dépressuriseurs. Le jet est obligatoire pour ces armes. Sur un jet de 01, l'avarie est catastrophique. Cette règle ne s'applique pas aux cuirassés et aux navires de plus grande taille.

Exemples d'avaries provoquées par des armes

Système endommagé : un des systèmes du navire est endommagé. La zone dans laquelle se déroule le combat n'est plus contrôlée par ce système.

Coque fragilisée : la paroi de la zone dans laquelle se trouvent les personnages risque de céder. Les protagonistes ont 2D10 tours pour prendre leurs précautions avant qu'il n'y ait une fuite.

Fuite : l'eau commence à écraser la paroi du compartiment. Les personnages ont 1D10 tours avant que l'avarie n'entraîne une dépressurisation immédiate.

Conduite percée : une conduite d'eau ou de vapeur est percée.

Exemples d'avaries catastrophiques

Dépressurisation immédiate de la zone touchée : les personnages pris au piège dans la zone concernée ont le droit de prendre une action immédiate avant que le compartiment soit totalement inondé. Ils subissent tous une attaque d'intensité 2 à 20.

Système endommagé : un des systèmes du navire est endommagé. Il ne fonctionne plus sur tout le bâtiment.

Système détruit : un des systèmes du navire est détruit.

Techniques de combat avec dague, fouet, etc.

Les pirates ont mis au point plusieurs techniques de combat au fouet, au sabre et à la dague. De nombreuses confréries gardent jalousement le secret de leurs propres techniques et de leurs « bottes ». Celles qui sont présentées ci-dessous ne sont que des exemples. Pour apprendre ces techniques, il suffit que quelqu'un les enseigne et de dépenser un certain nombre de points de talent. Une technique n'a pas de niveau, elle se greffe à un talent déjà existant. Une technique utilisée contre un adversaire qui la connaît n'offre aucun avantage ni à l'un ni à l'autre. À toute technique est généralement associée une « botte », une attaque spéciale particulièrement mortelle. Ces bottes infligent une pénalité au jet d'attaque mais donnent des bonus au résultat de l'attaque. Contre un adversaire qui connaît la botte, l'attaquant se voit pénalisé sans tirer profit du bonus à la marge de réussite. Contre un adversaire connaissant la parade à la botte, l'attaquant subit les pénalités de son attaque (-15 %), ne tire aucun profit du bonus au résultat mais, en plus, son adversaire augmente sa marge de réussite en esquive, en parade ou en contre-attaque du bonus normalement alloué à l'attaquant.

Si, par exemple, un pirate utilise la botte liée à la technique « Morsure de murène » et que son adversaire connaît la parade, l'attaquant subit une pénalité de 15 %, il n'augmente pas sa marge de réussite et son adversaire peut se défendre avec un bonus de + 5 à son jet.

Dague :

Technique dite des « Deux crocs » : cette technique utilise deux dagues. Elle est particulièrement axée sur les contre-attaques. Cette tech-

nique donne un bonus de + 15 % au jet de contre-attaque et augmente les marges de réussite des esquives de +2. La botte est une contre-attaque foudroyante qui touche l'adversaire en plein cœur. L'attaquant a une pénalité de 10 % à son esquive, mais sa marge de réussite est augmentée de +3. La contre-attaque est pénalisée de 10 % mais sa marge de réussite est augmentée de +4.

Coût de la technique en points de talent : 14

Capacités minimum : Dex 10, Armes blanches 5 ou spécialisation dague 3

Coût de la botte en points de talent : 12

Capacités minimum : Dex 12, Armes blanches 6 ou spécialisation dague 4

Coût de la parade en points de talent : 16

Capacités minimum : Dex 14, Armes blanches 8 ou spécialisation dague 6

Technique de la « Morsure de murène » : cette technique de combat est particulièrement appréciée par les pirates. La lame de la dague est tenue le long du poignet et non dans la direction de la cible. Connaître cette technique donne un bonus de +10 % à l'attaque et +1 à la marge de réussite. Elle permet aussi de maîtriser la botte qui lui est associée. Cette botte pénalise l'attaquant de -15 % sur son jet d'attaque mais, s'il touche, sa marge de réussite est augmentée de 5 points. Si elle est correctement exécutée, l'attaque permet de planter la dague dans la gorge de l'adversaire sur le côté.

Coût de la technique en points de talent : 8

Capacités minimum : Dex 12, Armes blanches 6 ou spécialisation dague 4

Coût de la botte en points de talent : 12

Capacités minimum : Dex 14, Armes blanches 8 ou spécialisation dague 6

Coût de la parade en points de talent : 16

Capacités minimum : Dex 14, Armes blanches 8 ou spécialisation dague 6

Fouet :

Technique de la pieuvre : plusieurs bottes sont liées à cette technique. La botte permet de désarmer un adversaire de manière plus efficace. En combat elle donne un bonus de +10 % au maniement du fouet. La botte pénalise l'attaquant de -20 % mais, si l'attaque est réussie, l'adver-

saire, s'il rate son esquive ou sa parade, est automatiquement désarmé. La seconde botte sert à faire chuter un adversaire en lui enserrant les deux jambes et en tirant d'un coup sec. L'attaque se fait à -25 %. Si l'attaque réussit, l'adversaire, s'il rate son esquive ou sa parade, tombe. On ne peut utiliser cette technique sur des individus en armure de combat.

La troisième botte est utilisée pour aveugler un adversaire en faisant claquer le fouet à hauteur des yeux. L'attaque se fait à -30 % mais, si elle réussit, l'adversaire est aveuglé pendant 1D10 tours.

Coût de la technique en points de talent : 14

Capacités minimum : Dex 14, Armes blanches 8 ou spécialisation fouet 5

Coût des bottes en points de talent : 18

Capacités minimum : Dex 14, Armes blanches 8 ou spécialisation dague 5

Coût des parades en points de talent : 18

Capacités minimum : Dex 8, Armes blanches ou combat corps à corps 4

Sabre :

La technique dite de la « Double Croix » : elle permet de donner un bonus de +10 % en combat au sabre. De plus la botte qui y est associée permet de désarmer un adversaire. L'attaque subit une pénalité de -25 % mais si elle passe, l'adversaire est désarmé. Si ce dernier connaît la parade, c'est l'attaquant qui se retrouve désarmé.

Propulsions

répartition entre différentes zones : pour un chasseur il est possible de répartir ses propulseurs entre différentes zones. Un appareil peut être équipé de deux, trois ou quatre propulseurs. Cela permet d'augmenter l'intégrité et la manœuvrabilité. Un appareil répartissant ses propulseurs sur 2 zones augmente son intégrité de 20 % et sa manœuvre de 10% (arrondi au supérieur). Sur trois zones, l'intégrité est augmentée de 50 % et la manœuvre de 20 %. Sur quatre zones, l'intégrité est augmentée de 100 % et la manœuvre de 30 %. Cela ne prend pas de place supplémentaire. On considère que les propulseurs font partie de la structure d'un appareil donné. Les chasseurs de type IV ne peuvent avoir que deux propulseurs.

EQUIPEMENTS PARTICULIERS

Armes anti-champs

Il existe quatre types d'armes anti-champs. Les armes à pénétration lente, les armes à drainage, les armes à surcharge et les fuseurs anti-champs. Toutes les quatre sont expérimentales et très rares. Les deux nations à la pointe de cette technologie sont l'Hégémonie et l'Union Méditerranéenne. Plusieurs rapports et témoignages laissent penser que les pirates, sans que l'on sache comment, ont déjà utilisé de tels appareils. Les ont-ils volés, découverts dans des ruines généticiennes ou ont-elles été fournies par les laboratoires de recherche afin qu'ils les testent ? Nul ne le sait. Ces armes ne peuvent pas être utilisées dans l'eau.

Arme à pénétration lente : cette catégorie d'arme utilise la résistance d'un champ pour augmenter sa vitesse. L'engin doit être tiré à

partir d'un appareil spécial qui ne peut stocker qu'un projectile à la fois. Ce projectile est une balle très fine de 15 cm de longueur. Quand elle entre en contact avec un champ, la balle spéciale est arrêtée et commence à percer le champ. Plus ce dernier est résistant, plus le projectile augmente sa vitesse mais moins il a de chances de toucher la cible qui se trouve à l'intérieur de la protection. Si la cible désactive son champ avant que la balle ne l'ait traversé, elle subira les dommages de base de la balle (si elle touche) plus 1 point de dommage par tour de pénétration déjà effectué.

Le temps de pénétration est de 1 tour/niveau du champ, les dommages de 1 plus 1 par tour passé à forcer le champ. Pour toucher, un personnage utilise son talent d'A.T.E. réduit de 5 % par tour passé par la balle à percer le champ. Il est à noter qu'une fois que l'attaquant a tiré avec

cette arme, il peut tout à fait faire autre chose, le projectile étant totalement indépendant.

Efficace contre : Champ anti-agression, champ de force

Arme à drainage : cette arme a la forme d'un petit disque. On le jette contre un champ (talent Armes de Jet). Si l'attaquant touche, le disque se fixe sur le champ et commence à en drainer l'énergie. Il faut effectuer un jet neutre pour le disque, la marge de réussite indique le nombre de niveaux perdus par le champ de protection. Si, par exemple, un disque se fixe sur un champ de force niveau 8 et que le jet pour le disque indique une marge de réussite de 6, la protection ne sera plus que de niveau 2. Un disque est détruit après une utilisation. Le drainage est instantané.

Efficace contre : Champ anti-agression, champ de force, champ anti-choc, champ pressurisé, champ magnétique déflecteur, champ de force

Arme à surcharge : cette arme terrifiante est aussi appelée arme à implosion. Au lieu de drainer l'énergie d'un champ de protection, elle le surcharge. Une fois le disque collé, la victime ne peut désactiver son système et elle est condamnée à voir son champ passer en surcharge avant d'imploser. La barrière invisible se constelle d'éclairs avant de se rétracter violemment sur le malheureux. La surcharge inflige une base de dommages égale au niveau de protection du champ. Il faut 1 tour par niveau du dispositif de protection pour arriver à une surcharge. L'attaquant utilise son talent d'Armes de Jet pour fixer le disque. Il faut ensuite effectuer un jet de capacité pour l'arme anti-champs. Heureusement, il arrive fréquemment que ces disques tombent en panne. Cette arme est détruite après une utilisation, qu'elle ait fonctionné ou pas.

Efficace contre : Champ anti-agression, champ de force, champ anti-choc, champ pressurisé, champ magnétique déflecteur, champ de force

Fuseur anti-champs : un fuseur anti-champs est une arme à rayon. Ce rayon se focalise sur un endroit bien précis de la protection et tire sa puissance de l'énergie utilisée par le champ. Il faut 1 tour pour 2 niveaux du champ pour que le rayon traverse la protection. Si l'individu protégé le désactive avant que le rayon soit passé, l'attaquant effectue un jet d'Armes d'Épaule pour toucher. Les dommages sont de 2 points, plus 1 point par tour passé à percer le champ. Si le faisceau perce le champ avant que celui-ci soit désactivé, le rayon rebondit à l'intérieur de la protection. Pour faire mouche, il faut effectuer un jet neutre. Les dommages sont de 2 points, plus 1 point par tour passé à percer le champ. Dès que le faisceau a pénétré le système défensif, l'individu contrôlant le champ peut le désactiver. S'il ne le fait pas, le rayon continuera à rebondir et à l'attaquer une fois par tour. Pour l'instant, les fuseurs anti-champs ne peuvent être utilisés qu'une fois avant de devoir être rechargés.

Efficace contre : Champ anti-agression, champ de force, champ magnétique déflecteur, champ de force

Équipement (au marché noir)	CÔ	RA	PO	Portée	Munitions	Dégâts	CA
Arme à pénétration lente, lanceur	12 000	20	1 kg	5/10/15	1	N.A.	100
Arme à pénétration lente, projectile	1 000	20	10 g	N.A.	N.A.	variables	100
Arme à drainage	6 000	20	10 g	N.A.	N.A.	N.A.	94-00
Arme à surcharge	8 000	20	10 g	N.A.	N.A.	variables	65-00
Fuseur anti-champs, appareil	20 000	20	2 kg	5/10/15	1	variables	100
Fuseur anti-champs, recharge	2 000	20	1 kg	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.

Champ de micro-mines

Cet appareil, conçu pour les fantassins, est une petite boîte que l'on peut fixer dans le dos ou porter en bandoulière. Quand on l'active, elle libère un nuage d'encre anti-sonar et des centaines de micro-mines. L'encre correspond à une capsule de niveau 10 (voir règles p. 106). Toute chose pénétrant dans la zone doit effectuer un jet de Chance, à chaque tour, ou subir l'attaque des micro-mines. Les dommages infligés sont égaux à 1D10, multipliés par la marge de réussite d'un jet neutre.

Équipement	CÔ	RA	PO	Portée	Munitions	Dégâts
Champ micro-mines	4 000	8	2 kg	N.A.	1	variables

Fouet électrique

Les fouets électriques peuvent être réglés à deux intensités différentes. Soit ils infligent des dommages physiques, soit ils infligent des dommages étourdissants. Dans les deux cas la base de dommages est de 2. On peut également les utiliser pour viser un point précis. Dans ce cas, on utilise le talent d'Armes blanches mais la chance de toucher est divisée par deux (et non par 10). Si le jet est réussi, le fouet s'enroule autour du membre visé. La victime subira des dommages, tant qu'elle ne se sera pas libérée, à chacune de ses actions et à chacune des actions de l'agresseur. Ces dommages sont déterminés par un jet neutre. De plus, elle ne peut rien faire d'autre que de tenter de se débarrasser du fouet, à cause de la douleur. Pour se libérer, la victime doit réussir un jet de Volonté. Si le fouet s'est enroulé autour d'un bras et que la victime tient quelque chose, elle doit aussi réussir un jet de Volonté ou lâcher l'objet.



Équipement	CÔ	RA	PO	Portée	Munitions	Dégâts Phys. ou choc
Fouet électrique	900	5	1 kg	2 m	20 minutes	2
Batterie	100	5	100 g	N.A.	N.A.	N.A.

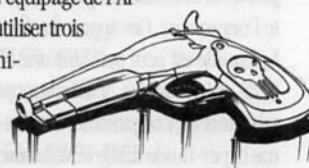
Lentilles sous-marines

Ces lentilles spéciales permettent de protéger les yeux sous l'eau, en cas de plongée sans scaphandre. Les hybrides n'en ont pas besoin. Un personnage normal gagne 1 point de plus à son initiative s'il en est muni.

Équipement	CÔ	RA	PO
Lentilles	100	4	N.A.

Mousquet déchireur

Uniquement utilisé par les hommes d'équipage de l'Argonaute, le mousquet déchireur peut utiliser trois types de munitions : les balles déchireuses, les balles EMP et les balles à saturation. Cette arme est introuvable et personne n'en a jamais mis en vente au marché noir.



Équipement	CÔ	RA	PO	Portée	Munitions	Dégâts phys.	Cadence
Mousquet	N.A.	N.A.	1 kg	20/60/120	12	N.A.	1
Balle déchireuse	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	6	N.A.
Balle EMP	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	2+EMP 5	N.A.
Balle à saturation	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	5 (zone 2 m x 2 m)	N.A.

Pilules calorifiques

Ces pilules permettent de réchauffer la température du corps en cas de panne de chauffage, par exemple. Une pilule permet de tenir 15 minutes dans les pires conditions. L'effet secondaire est une forte nausée que l'on a pu constater chez la plupart des utilisateurs. Juste après que les effets de la pilule se soient dissipés, le personnage doit effectuer un jet de Résistance ou être malade pendant plusieurs minutes.

Équipement	CÔ	RA	PO
Pilules	100 la pilule	8	N.A.

Poing Kryss

Pour utiliser un gant de duel, également appelé Poing Kryss, il faut d'abord choisir son réglage. Plus les molécules sont concentrées, plus elles infligent de dommages. Plus elles sont dispersées, plus elles traverseront facilement les armures. Les champs de protection ainsi que les armures à champ moléculaire neutralisent totalement les effets de cette arme. Le tableau ci-dessous indique les dommages provoqués par le gant et quelles armures il peut traverser. Si le gant ne peut passer au travers d'une armure, il n'inflige aucun dommage. L'appareil fonctionne avec une batterie permettant 10 minutes d'utilisation. Un échec critique avec cette arme peut être particulièrement désastreux pour son utilisateur. Sur un résultat de 90 à 100, l'attaque est considérée comme un échec critique. Cette fourchette est réduite de 1 par niveau du talent en Armes blanches (spécialisation Gant de duel). Ainsi, un individu ayant un niveau 6 en Gant de duel, subira un échec critique sur un résultat de 96-100. En cas d'échec critique l'utilisateur subit les dommages de son attaque, déterminés par un jet neutre.

Dommages physiques	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Armure traversée	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Équipement	CÔ	RA	PO	Munitions	Dégâts phys.
Poing Kryss	18 000	24	1 kg	10 minutes	variables
Batterie	500	20	100 g	N.A.	N.A.

Ultra-fluide expérimental

Ce produit expérimental est un fluide que l'on avale avant de plonger. Comme c'est un hyper-fluide, il se répand dans tout l'organisme. Il permet à un individu de plonger et de respirer sous l'eau sans se soucier de la pression ; en fait il permet de ne pas respirer du tout, le liquide fournissant de l'oxygène à tout l'organisme. C'est, paraît-il, une sensation très agréable de fraîcheur intense. Pour l'employer, il faut utiliser plusieurs obturateurs spéciaux, prévus pour éviter que le fluide ne quitte l'organisme. Ces appareils, des sortes de bouchons, sont très discrets. Le liquide est actif pendant une dizaine de minutes. Après il suffit juste de retirer un des obturateurs pour que l'hyper-fluide s'évacue tout seul hors de l'organisme. L'Ultra-fluide est le nom du produit, le terme hyper-fluide désigne sa nature. Seul inconvénient du produit : certains organismes réagissent mal et en plein milieu d'une plongée (au bout de 5 minutes), il faut effectuer un jet de Résistance ou être privé d'oxygène. D'autres symptômes apparaissent après l'évacuation du liquide, il faut effectuer un jet de Résistance ou subir des effets semblables à celui d'un poison (Intensité 24, déclenchement 1D6 heures, fréquence 1).

Équipement	CÔ	RA	PO
Ultra-fluide	5 000 pour une dose	16	100 g
Obturateurs	150/obturateur	8	N.A.

Sabre thermique

Ces sabres fonctionnent avec une petite batterie qui chauffe à blanc leur tranchant. Une batterie permet d'utiliser l'arme pendant 20 minutes.



Équipement	CÔ	RA	PO	Munitions	Dégâts phys.	Dégâts choc
Sabre thermique	4 000	16	3 kg	20 minutes	Bonus +8	N.A.
Batterie	100	8	100 g	N.A.	N.A.	N.A.

Splicer (dague)

La batterie d'un splicer permet à cette arme de générer un champ EMP à chaque attaque portée sur une cible. La batterie permet 20 utilisations.



Équipement	CÔ	RA	PO	Munitions	Dégâts phys.	Dégâts choc
Splicer	5 800	16	100 g	20	Bonus +3 (EMP 5)	N.A.
Batterie	600	8	10 g	N.A.	N.A.	N.A.

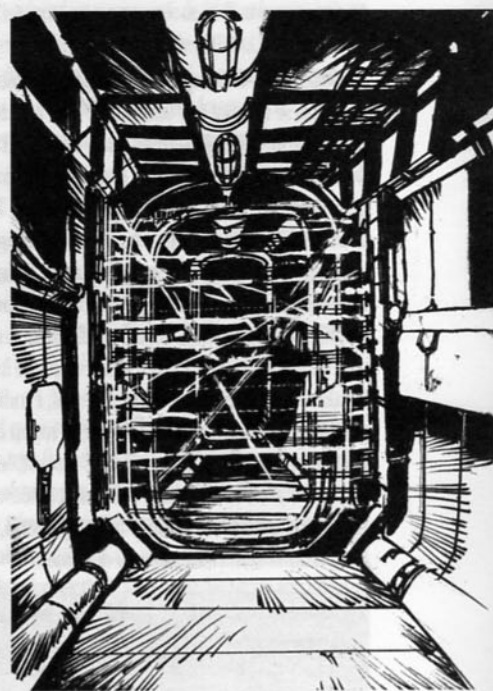
Tenue de camouflage

Ces tenues permettent de se fondre à l'environnement marin ou terrestre à la manière d'un caméléon. Pour que cela soit efficace, il faut rester immobile. La tenue dissimule totalement son propriétaire en 1D10 tours.

Équipement	CÔ	RA	PO
Tenue de camouflage	12 000	12	2 kg

Toiles d'énergie

Une toile est un petit disque de métal qui, quand il est lancé, libère un champ de force en forme de disque qui obstrue une course pendant quelques secondes. L'effet produit ressemble à une toile d'araignée faite d'énergie, d'où le nom de l'appareil. Le champ reste en place 1D6 tours ; ensuite l'appareil est détruit. La protection offerte est égale à un champ de force de niveau 12 pour un couloir de 2 mètres de côté. La toile perd 1 point de protection par 20 cm de côtés supplémentaires. Ainsi, un couloir de 3m de côté pourra être obstrué que par un champ de niveau 7.



Équipement	CÔ	RA	PO	Munitions
Toile	18 000	22	10 g	1
Découpe Carlingue				

APPAREILS

TARENTULE

(appareil modifié ne pouvant accepter qu'un blindage maximum de 5 points)

Type : Tarentule modèle alpha
Poids : 20 tonnes
Profondeur : 20 000
Gouverne : 20 (80°)/40 mètres
Vitesse : 60 (turbines)/30 (pattes mécaniques)
Accélération : 10/3
Décélération : 20/6
Intégrité : 8
Ordinateur : Prima IV (96-100)
Niv. : 8 **Séc. :** 2 **Cont. :** 32
Prog. Attaq. : 5 **Blind. :** 4

Sonscan

Actif Dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk 12 Sea-star/Calculateur Nemrod

Actif : 8 N. miles (01-70/71-92/93-100)

Passif : 35 N. miles (01-50/51-92/93-100)

Analyseur : 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

Calculateur : 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

Z1 : Blindage : 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 3
Systèmes : Deux faisceaux A.M. sur pivot avant (100)/Lien mécanique (99-100)/Grappin magnétique (100)/Lien mécanique (99-100)

Z2 : Blindage : 2 **Seuil :** 3 **Cercles :** 2
Systèmes : Panneau de contrôle manuel (96-100)/Chauffage (98-100)/Filtre à gaz carbonique (98-100)/Sonar actif (93-100)/Sonar passif (93-100)/Système anti-choc (94-100)/Plaque d'arrimage (90-100)/Découpe-carlingue (100)/Lien mécanique (99-100)

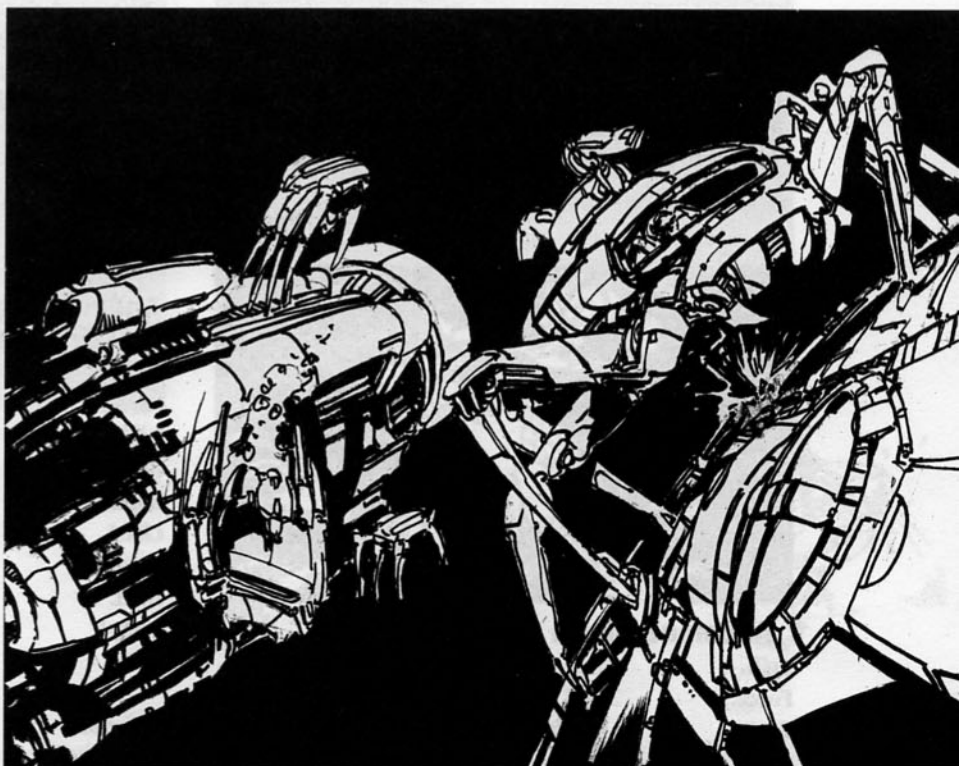
Z3 : Blindage : 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 3
Systèmes : Patte mécanique (96-100)/Contrôles (100)/Lance micro-torpilles (91-100)/Lien mécanique (99-100)/Stockage micro-torpilles (100)

Z4 : Blindage : 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 3
Systèmes : Patte mécanique (96-100)/Pressurisateur (98-100)

Z5 : Blindage : 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 3
Systèmes : Patte mécanique x 2 (96-100)/Stabilisateur (100)

Z6 : Blindage : 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 3
Systèmes : Patte mécanique x 2 (96-100)/Systèmes de survie (100)

Z7 : Blindage : 5 **Seuil :** 6 **Cercles :** 3
Systèmes : Doubles turbines (99-100)



Armement :

Faisceaux A.M. (montés en batterie sur pivot avant/Lien mécanique) :

Dég. : 11 • Cadence : 1 • Munitions : 8 • Portée : 15/30/50 m •

Tir : -20 %

Découpe-carlingue (Lien mécanique) :

Dégats : 12 • Charge : 1 heure

Lance micro-torpilles (Lien mécanique) :

Taille : 2 • Capacité : 01-90/91-100

Micro-torpilles T 31 auto : Nombre : 8 • Taille : 2

Dégats : 2 • Vit. : 15 • Portée : 4 • Prof. : 15 • Blind. Elec. : 2 •

Capac. : 01-59/60-96/97-100

Défenses :

Anti-choc Hammerdale : Capacités : 01-93/94-100

Systèmes notables :

Grappin magnétique (Lien mécanique) :

Niv. : 33 (2 tonnes) • Capacités : 01-78/79-99/100

Cable de 12 mètres niveau 10 (Résistance : 100)

Plaque d'arrimage Leech II :

Force : 65 (2 tonnes) • Capac. : 01-65/66-89/90-100

Panneau de contrôle manuel Tr DV. 34 :

Réaction : -5 • Capacités : 96-100

Patte mécanique : si l'appareil perd une patte, il peut se déplacer de 5 ; s'il perd 2 pattes sa vitesse est réduite à 4. Avec trois pattes il ne se déplace plus que de 2.

NOUVELLES CREATURES

« La nature tente de s'adapter aux nouvelles conditions qui régissent la planète. Elle engendre des créatures cauchemardesques des plus étonnantes. Ce foisonnement de vie, varié et multicolore, est semblable à l'œuvre d'un peintre cherchant à adapter ses créations à une nouvelle luminosité. Peu de ces choses, qui hantent les mers, réussiront à survivre, mais en attendant, elles sèment la terreur au fond des océans. »

- Docteur Peer, océanologue.



Anémone-pierre

Agili.	06/24 %
Force.	28/112 %
Résis.	14/56 %
Gabar.	24/96 %
Rapid.	04/32 %
Chari.	N.A.
Volon.	12/48 %
Intel.	04/16 %
Sang-f.	24/96 %
Insti	24/96 %

Seuil blessure grave :	10(42)
Seuil blessure critique :	16(64)

Nombre At. :	2 à 7/1
Seuil blessure fatale :	25(89)
Seuil de mort :	50(130)
Attaque :	4/44 %
Défense :	6/66 %
Dégâts :	6/12
Armure :	16 (Blindage : 0)
Spécial :	camouflage, écrasement

Réaction :	11
Perception :	56 %
Vit. auto :	4m/tour
Poids sol. auto :	140 kg

Attribut vitesse :	8
Divers :	N.A.

Portée Attaques :
tentacules longs de 1 m, contact pour la « bouche »

Poids :	24 kg
Taille :	1 à 2 m de diamètre

Seuil d'inconscience :	12(28)
Seuil blessure légère :	5(21)

Description :

les anémones-pierres sont de redoutables créatures qui peuvent se camoufler sur des rochers. Un plongeur qui n'y prend pas garde les confondra avec une pierre. Immobiles, elles sont indécélables au sonar. Elles attaquent à l'aide de tentacules. La force d'attraction est égale au nombre d'appendices divisé par la Force de la créature. Ainsi une anémone ayant 4 tentacules aura une force de 6 par appendice. Chaque tentacule n'a qu'un seuil de mort, qui est de 42 (armure comprise). Une victime attirée dans la gueule de la créature sera écrasée et soumise à un acide extrêmement corrosif. Les anémones sont agrippées à la roche par des centaines de petits tentacules. Il est très difficile de les arracher de leur emplacement. Leur force est considérée, dans ce cas, à 56 si elles sont conscientes et à 28 si elles sont inconscientes.

Anémone-tentaculaire géante

Agili.	12/48 %
Force.	36/144 %
Résis.	24/96 %
Gabar.	36/136 %
Rapid.	03/12 %
Chari.	N.A.
Volon.	08/32 %
Intel.	04/16 %
Sang-f.	24/96 %
Insti	24/96 %

Seuil d'inconscience :	17(37)
Seuil blessure légère :	6(26)
Seuil blessure grave :	13(53)
Seuil blessure critique :	22(82)
Seuil blessure fatale :	34(114)
Seuil de mort :	68(168)

Attaque :	8/88 %
Défense :	2/22 %
Dégâts :	4
Nombre At. :	1
Armure :	20 (Blindage : 0)
Spécial :	écrasement, paralysie

Réaction :	10
Perception :	56 %
Vit. auto :	1m/tour
Poids sol. auto :	180 kg

Attribut vitesse :	3
Divers :	N.A.
Portée Attaques :	contact



Poids : 70 kg le corps, tentacules longs d'une
Taille : 6 mètres de diamètre pour trentaine de mètres

Description :

ces gigantesques anémones dérivent avec les courants, traînant derrière elles leurs centaines de tentacules extrêmement fins. On peut parfois les rencontrer dans des cavernes sous-marines. Elles ne sont pas particulièrement dangereuses pour un plongeur en armure de combat mais, pour les hybrides et les créatures marines, leurs tentacules sont un piège mortel. Ces derniers, semblables à des filaments d'argent, se contractent au contact d'une proie et tentent de l'étouffer. Leur force est de 36 pour immobiliser un adversaire. De plus, ils sécrètent un poison paralysant, d'intensité 24, déclenchement : 1 tour, fréquence : 1 tour (6 tours), effet : paralysie (voir poisons paralysants, dans le chapitre consacré aux règles). Les filaments de l'anémone sont presque indestructibles, on ne peut donc que tenter d'échapper à leur étreinte. Ils sont souvent utilisés pour confectionner des filets.

Gorgone géante

Agili.	N.A.	Seuil blessure légère :	N.A.
Force.	N.A.	Seuil blessure grave :	N.A.
Résis.	N.A.	Seuil blessure critique :	N.A.
Gabar.	N.A.	Seuil blessure fatale :	N.A.
Rapid.	N.A.	Seuil de mort :	N.A.
Chari.	N.A.	Attaque :	N.A.
Volon.	03/24 %	Défense :	N.A.
Intel.	03/24 %	Dégâts :	8
Sang-f.	N.A.	Nombre At. :	N.A.
Insti	N.A.	Armure :	N.A. (Blindage : 30)
		Spécial :	E.M.P., spécial
Réaction :	N.A.	Attribut vitesse :	N.A.
Perception :	N.A.	Divers :	N.A.
Vit. auto :	N.A.	Portée Attaques :	contact
Poids sol. auto :	N.A.	Poids :	N.A.
		Taille :	variable

Seuil d'inconscience : N.A.



Description :

ces gorgones sont d'étranges créatures qui dérivent au gré des courants ou se fixent au fond des océans, dans des régions riches en accidents de terrain. On les associe souvent aux légendaires cimetières de navires. Les seuls spécimens connus ont un diamètre de quelques mètres mais cer-

tains affirment en avoir vus atteignant plusieurs centaines de mètres. Une gorgone ressemble à sorte de plante très fine, garnie d'une myriade de tiges bourgeonnantes. Les tiges sont composées de silicium et d'une matière organique caoutchouteuse incroyablement résistante. Les bourgeons ne sont autres que des gorgones sur le point d'éclore, qui se fixent sur des proies ou des rochers pour pouvoir croître. Ces créatures n'attaquent pas. Toute chose entrant en contact avec elles est soumise à un puissant champ électrique et, en plus, se retrouve prisonnière de ses appendices, comme d'un filet. Le champ provoque une perte de conscience chez la victime (attaque étourdissante 8) et surcharge les systèmes électriques de tout véhicule ou armure (attaque E.M.P. 14). Les filaments ont une résistance de 50, 15 contre les attaques tranchantes.

Loutre-léopard

Agili.	18/72 %
Force.	12/48 %
Résis.	12/48 %
Gabar.	16/64 %
Rapid.	40/160 %
Chari.	N.A.
Volon.	12/48 %
Intel.	07/28 %
Sang-f.	19/76 %
Insti	24/96 %

Réaction :	29
Perception :	62 %
Vit. auto :	18 m/tour
Poids sol. auto :	60 kg

Seuil d'inconscience :	10(16)
Seuil blessure légère :	4(10)
Seuil blessure grave :	8(20)
Seuil blessure critique :	13(31)
Seuil blessure fatale :	20(44)
Seuil de mort :	40(70)



Attaque :	7/77 %
Défense :	8/88 %
Dégâts :	8
Nombre At. :	1
Armure :	6 (Blindage : 0)
Spécial :	N.A.

Attribut vitesse :	36
Divers :	N.A.
Portée Attaques :	contact
Poids :	45 kg
Taille :	1 m 40

Description : la loutre-léopard est un prédateur vicieux qui vit près de la surface, dans des régions où la vie abonde. Omnivore, elle s'attaque à ses proies par surprise et les tue grâce à ses terribles griffes et à ses crocs acérés. Cet animal a la particularité de se laisser dresser facilement ; on le rencontre donc souvent dans les communautés pirates.

Méduse-assassin

Agili.	06/24 %
Force.	12/48 %
Résis.	08/32 %
Gabar.	09/36 %
Rapid.	07/28 %
Chari.	N.A.
Volon.	12/48 %
Intel.	06/24 %
Sang-f.	24/96 %
Insti	24/96 %

Réaction :	11
Perception :	60 %
Vit. auto :	5 m/tour
Poids sol. auto :	60 kg

Seuil d'inconscience :	7(15)
Seuil blessure légère :	2(10)
Seuil blessure grave :	5(21)
Seuil blessure critique :	9(33)
Seuil blessure fatale :	14(46)
Seuil de mort :	29(69)

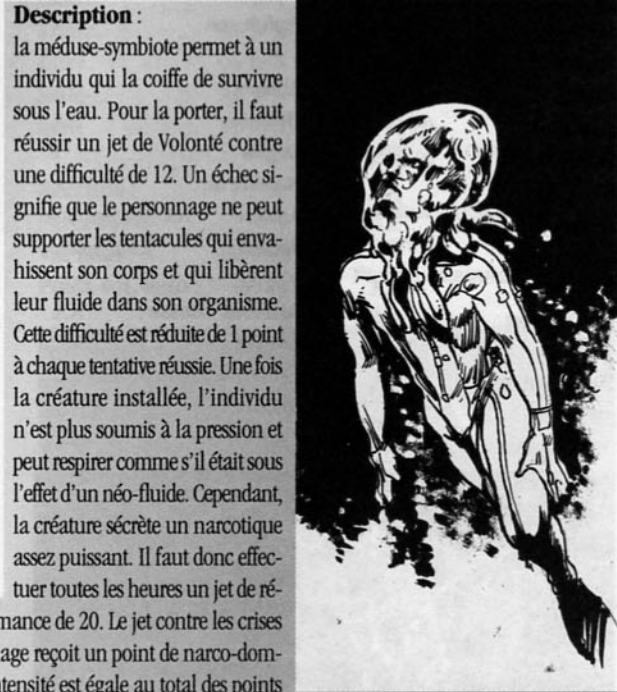
Attaque :	8/88 %	Attribut vitesse :	10
Défense :	2/22 %	Divers :	N.A.
Dégâts :	2	Portée Attaques :	
Nombre At. :	4	contact, tentacules de 1 m	
Armure :	8 (Blindage : 0)	Poids :	10 kg
Spécial :	poison, écrasement	Taille :	1 m de diamètre, longue de 2 m

Description :
il y a deux sortes de méduses-assassins. La plus petite espèce est inoffensive si un individu porte la moindre protection. Elle sécrète un poison extrêmement virulent, qui est fort apprécié des assassins (Intensité : 40, Déclenchement : 1 heure, Fréquence : un jet de résistance toutes les heures, pendant 4 heures). Les plus gros spécimens (dont les caractéristiques sont données ci-dessus) sont capables d'attaquer des proies grâce à quatre tentacules terminés par des pointes de silicium. Les méduses-assassins de cette taille sécrètent un poison moins violent que les plus petites (Intensité : 20, Déclenchement : 6 heures, Fréquence : un jet toutes les 6 heures, pendant 24 heures). Elles dérivent avec les courants et ne s'en prennent qu'aux créatures se trouvant sur leur chemin.

Méduse-symbiote		Seuil blessure légère :	2(6)
Agili.	06/24 %	Seuil blessure grave :	5(13)
Force.	03/12 %	Seuil blessure critique :	8(20)
Résis.	09/36 %	Seuil blessure fatale :	12(28)
Gabar.	04/16 %	Seuil de mort :	25(45)
Rapid.	03/12 %	Attaque :	N.A.
Chari.	N.A.	Défense :	3/33 %
Volon.	12/48 %	Dégâts :	N.A.
Intel.	12/48 %	Nombre At. :	N.A.
Sang-f.	24/96 %	Armure :	4 (Blindage : 0)
Insti	24/96 %	Spécial :	voir texte
Réaction :	9	Attribut vitesse :	2
Perception :	72 %	Divers :	voir texte
Vit. auto :	1 m/tour	Portée Attaques :	N.A.
Poids sol. auto :	10 kg	Poids :	2 kg
Seuil d'inconscience :	6(10)	Taille :	30 cm de diamètre

La méduse-symbiote permet à un individu qui la coiffe de survivre sous l'eau. Pour la porter, il faut réussir un jet de Volonté contre une difficulté de 12. Un échec signifie que le personnage ne peut supporter les tentacules qui envahissent son corps et qui libèrent leur fluide dans son organisme. Cette difficulté est réduite de 1 point à chaque tentative réussie. Une fois la créature installée, l'individu n'est plus soumis à la pression et peut respirer comme s'il était sous l'effet d'un néo-fluide. Cependant, la créature sécrète un narcotique assez puissant. Il faut donc effectuer toutes les heures un jet de résistance (moyenne Volonté-Résistance) contre une intensité d'accoutumance de 20. Le jet contre les crises de manque s'effectue toutes les 24 heures. À chaque fois qu'un personnage reçoit un point de narco-dommages, il doit effectuer deux jets : le premier contre du poison, dont l'intensité est égale au total des points de narco-dommages ; le second est un duel de Volonté opposant celle de l'individu à celle de la méduse, plus le total des points de narco-dommages. Le personnage utilise la moyenne de sa Volonté et de son Instinct. S'il obtient la plus haute marge de réussite ou si la méduse échoue à son jet, rien ne se passe. Si la méduse obtient la plus haute marge, elle réduit la volonté de son hôte de la différence entre sa marge de réussite et celle de l'individu. Quand la volonté de l'hôte tombe à 0, il est dominé par la méduse.

Néo-mégalo-don		Intel.	08/32 %
Agili.	06/24 %	Sang-f.	24/96 %
Force.	70/320 %	Insti	24/96 %
Résis.	50/200 %	Réaction :	19
Gabar.	50/200 %	Perception :	64 %
Rapid.	24/96 %	Vit. auto :	25 m/tour
Chari.	N.A.	Poids sol. auto :	570 kg
Volon.	19/76 %		



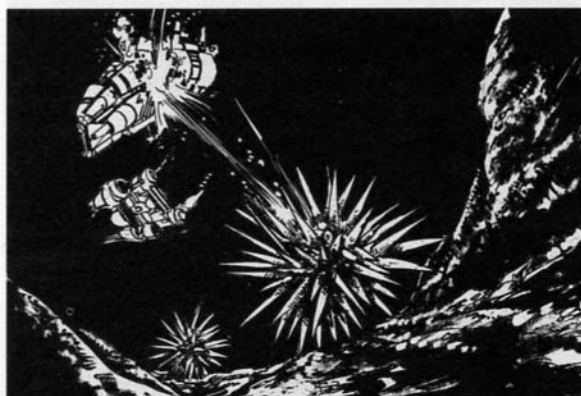
Description : ce terrible prédateur est très proche du requin à plaques. Sa gueule est plus allongée et son corps moins massif, mais il est plus rapide et plus redoutable dans ses attaques. Il vit très près de la surface, chassant ses proies dans les secteurs où abonde la vie. Sa frénésie est semblable à celle du requin, c'est une attaque d'écrasement et les dommages sont accrus de 4 points par tour. Le néo-mégalo-don est un chasseur particulièrement malin qui s'approche le plus discrètement possible de ses proies avant de les attaquer.

Seuil d'inconscience :	39(57)	Nombre At. :	1
Seuil blessure légère :	11(29)	Armure :	18 (Blindage : 0)
Seuil blessure grave :	39(75)	Spécial :	frénésie
Seuil blessure critique :	23(77)		
Seuil blessure fatale :	59(131)	Attribut vitesse :	44
Seuil de mort :	119(209)	Divers :	N.A.
		Portée Attaques :	contact
Attaque :	8/88 %	Poids :	12 tonnes
Défense :	6/66 %	Taille :	26 mètres
Dégâts :	16		



Oursin-harpon

Agili.	03/12 %	Intel.	03/12 %
Force.	03/12 %	Sang-f.	24/96 %
Résis.	24/96 %	Insti	24/96 %
Gabar.	11/44 %		
Rapid.	09/36 %	Réaction :	11
Chari.	N.A.	Perception :	54 %
Volon.	12/48 %	Vit. auto :	1 m/tour
		Poids sol. auto :	10 kg



Seuil d'inconscience :	11(26)	Nombre At. :	1
Seuil blessure légère :	4(19)	Armure :	15 (Blindage : 10)
Seuil blessure grave :	9(39)	Spécial :	attaque harpon
Seuil blessure critique :	15(60)		
Seuil blessure fatale :	23(83)	Attribut vitesse :	1
Seuil de mort :	47(122)	Divers :	N.A.
		Portée Attaques :	
Attaque :	6/66 %		
Défense :	0/0 %	Poids :	20 kg
Dégâts :	8	Taille :	1 mètre de diamètre

Description : l'oursin-harpon se fixe aux rochers d'où il est très difficile de l'arracher (force 30 dans ce cas). Il attaque ses proies grâce à ses dards qu'il peut projeter jusqu'à une distance de 20 mètres. Un oursin peut lancer jusqu'à 15 piques, une par une. Ces dernières repoussent en moins de quarante-huit heures.



Requin-tigré

Agili.	24/96 %	Seuil blessure légère :	6(14)
Force.	16/64 %	Seuil blessure grave :	12(28)
Résis.	18/72 %	Seuil blessure critique :	21(45)
Gabar.	22/88 %	Seuil blessure fatale :	32(64)
Rapid.	29/108 %	Seuil de mort :	64(104)
Chari.	N.A.		
Volon.	24/96 %	Attaque :	7/77 %
Intel.	12/48 %	Défense :	8/88 %
Sang-f.	24/96 %	Dégâts :	10
Insti	24/96 %	Nombre At. :	1
		Armure :	8 (Blindage : 0)
		Spécial :	frénésie

Réaction :	26
Perception :	72 %
Vit. auto :	11 m/tour
Poids sol. auto :	80 kg

Seuil d'inconscience :	16(24)
------------------------	--------

Attribut vitesse :	2	3
Divers :	facilement dressé	
Portée Attaques :	contact	
Poids :	1 tonne	
Taille :	9 mètres	

Description : le requin-tigré doit son nom aux zébrures qui couvrent son corps. C'est un prédateur redoutable qui s'attaque à n'importe quelle cible vivante. Une fois qu'il a mordu une proie, il entre immédiatement en frénésie. C'est une attaque d'écrasement mais les dommages augmentent de 2 points par tour. Cet animal est particulièrement intelligent et peut facilement être dressé.

QUELQUES QUESTIONS SUR POLARIS

P. 84 : Solution de tir : par quoi est modifiée la chance de base qu'a un calculateur d'obtenir une solution de tir ?

Les modificateurs sont ceux indiqués dans le tableau juste au-dessus de ce paragraphe.

Peut-on utiliser simultanément un sonar passif et un sonar actif ?

Non, c'est impossible.

Quelle est l'utilité du blindage électronique ?

Un blindage électronique protège un appareil contre les impulsions électromagnétiques et les appareils de guerre électroniques, comme les systèmes de Contrôle Torpille. Par exemple, il est indiqué pour les champs anti-torpilles que la capacité du champ est réduite de 5 % par point de blindage électronique d'une torpille.

Sas d'arrimage : quel est son coût et sur quel type d'appareils peut-on l'installer ?

Un sas d'arrimage ne peut être installé sur des chasseurs. Tout autre navire peut en recevoir un ou plusieurs. Son coût est de 4 000 sols et il utilise 2 points de place s'il est conçu pour accueillir un individu en armure lourde. Le coût est augmenté de 1 000 sols par plongeur supplémentaire et la place de 1 point. Sa rareté est de 2, sa capacité de 100 %.

Les munitions d'une arme sont-elles le nombre de cadences que l'on peut tirer ou le nombre de balles ?

Les munitions indiquent le nombre de cadences utilisables.

Actions : si un PJ attend sa victime à la sortie d'un bar et qu'il a trois actions le tour avant sa sortie et deux actions le tour de sa sortie, peut-il lui tirer cinq fois dessus (5 actions) ?

Le texte concernant cette règle est erroné. En fait ce n'est pas LES phases d'actions que l'on peut reporter mais UNE phase d'action. Dans ce cas, cette phase d'action peut être prise au moment où se passe l'événement et ensuite le personnage devra attendre son initiative du tour.

Surprise non réciproque : la personne ayant tenté de surprendre l'autre a-t-elle aussi son pourcentage divisé par deux ?

Le personnage tentant de surprendre voit son pourcentage divisé par deux si sa cible n'est pas surprise. Par contre, si la victime est surprise, l'attaquant ne subit aucune pénalité à ses jets.

La vitesse d'un hybride sous l'eau est-elle déterminée par ses attributs sur terre ou par ses attributs sous l'eau ?

La vitesse d'un hybride sous l'eau est déterminée par ses attributs au contact de l'eau. Il est tout à fait normal qu'il puisse être aussi rapide qu'un dauphin moyen.

Un hybride peut-il dépasser 24 en attribut avec ses bonus ?

Oui !

Est-il normal qu'une dague pèse 1 kg ?

Non. Une dague pèse 100 g et non 1 kg.

Les armures à champ moléculaire ont-elles une batterie ou leur utilisation est-elle illimitée ?

Ces armures sont alimentées par une batterie presque inépuisable.

En conséquence, leur utilisation n'est limitée que par les dommages subis par l'armure. Par contre, tout appareil absorbant l'énergie peut neutraliser l'ordinateur contrôlant l'armure.

Quels sont les prix des chasseurs et autres vaisseaux de combat ?

Les chasseurs et autres navires de combat ne sont pas accessibles en temps normal. Au marché noir, il est possible d'en acquérir certains. Il faut, dans ce cas, estimer le prix de ces appareils avec les systèmes qui les équipent et multiplier le tout par 2. Nous publierons prochainement la liste des appareils existants, ainsi que leurs prix.

Quelles sont les caractéristiques d'une flotte sous-marine ? Celles des croiseurs, frégates, etc.

Ces caractéristiques feront l'objet d'un supplément spécial consacré aux flottes et aux navires de guerre.

Y'a-t-il un niveau maximum pour les différents appareils électroniques ?

En règle générale, les appareils dépassent rarement un niveau 12. Il est possible d'en trouver avec des niveaux pouvant atteindre 24. Au-dessus, il ne peut s'agir que d'engins expérimentaux et très, très rares.

Comment déclare-t-on les actions dans un tour ?

Les actions sont déclarées au moment où un joueur décide de prendre sa phase d'action. Il est inutile de les annoncer avant.

Les prix des programmes informatiques ne sont pas les mêmes à la p.164 et à la p. 112 ?

Ce sont les prix indiqués p. 112 qui sont les bons.

Le poids portable automatiquement est de Force/2, n'est-ce pas un peu faible ?

Le poids portable automatiquement n'est pas égal à Force /2 en kg. Force /2 donne l'intensité de poids qu'un personnage peut porter. Il faut donc se reporter à la table des intensités. Ainsi, un personnage ayant 12 en Force peut porter automatiquement un poids d'intensité 6, donc 60 kgs. La table des intensités se trouve p. 161.

Il manque le début de la règle p. 41 concernant les tourbillons et les Sibbons.

Le début de la phrase est : « Pour déterminer si des aventuriers sont confrontés à un de ces phénomènes... »

Les moteurs : combien de points d'équipement prennent-ils ? Peut-on les répartir en plusieurs localisations ?

Les moteurs ne prennent aucun point d'équipement. Cela est déjà inclus dans les caractéristiques de l'appareil. On peut tout à fait les répartir entre plusieurs localisations.

Blindage, Seuil de structure, Intégrité et Points de structure p. 104. À quoi servent-ils ?

Ce sont les coûts des matériaux nécessaires à la réparation ou à l'amélioration des armures, des drones et des chasseurs.

Ajouter une place pour un passager nécessite 1 point d'équipement. L'inverse est-il vrai ?

L'inverse est tout à fait possible.

Une unité de stockage permet-elle de stocker une ou plusieurs torpilles supplémentaires ?

Chaque unité ne permet de stocker qu'une seule torpille supplémentaire.

P. 163 : à quoi servent les talents indiqués dans la table ?

Ils servent à effectuer les jets de réparation, d'entretien ou d'amélioration de l'équipement.

L'intégrité du chasseur Remora n'est-elle pas un peu ridicule pour un appareil aussi maniable ?

Les caractéristiques du chasseur Remora sont fausses, il faut les remplacer par :

Gouverne : 19 (90°)/39. Intégrité : 16

Les manœuvres p. 87-88 ne sont pas très claires.

Les règles de poursuite se décomposent ainsi :

Le pilote qui chasse doit effectuer un jet de pilotage. Si, par exemple, il a un niveau 6 en pilotage et que la marge de réussite de son jet est de 4, la difficulté qu'il imposera au pilote poursuivi est égale à 6 (Son talent) + 4 (sa marge).

Le poursuivi effectue donc un jet de pilotage modifié par cette difficulté (10). Il suffit d'obtenir une marge de réussite de 1 pour décrocher son adversaire.

Cette action peut être modifiée par une manœuvre. Les phrases « Qu'il réussisse ou non, son jet de pilotage est modifié par l'intensité de la manœuvre qu'il a choisie. Enfin, chaque point d'intensité s'ajoute à la marge de réussite du jet de pilotage pour échapper à l'attaquant. » sont à ignorer purement et simplement. La règle telle qu'elle doit être est :

« L'intensité choisie est soustraite à la difficulté du jet de pilotage du poursuivi. »

Ainsi, un pilote ayant un appareil avec 8 en gouverne peut choisir une difficulté de manœuvre allant jusqu'à 8. Prenons le cas du pilote poursuivi dans l'exemple précédent. S'il choisit d'effectuer une manœuvre d'intensité 4, il devra effectuer son jet de pilotage contre une difficulté de 6 (talent de l'adversaire) + 4 (marge de réussite de l'adversaire) - 4 (intensité de la manœuvre) = 6.

Le poursuivant peut choisir de prendre la même intensité de manœuvre s'il le souhaite et si son appareil le lui permet. Si l'attaquant choisit la même intensité, il annule celle du poursuivi. S'il choisit une intensité inférieure, il réduit le bonus du poursuivi. S'il choisit une intensité supérieure, il augmente la pénalité du poursuivi.

Exemple : dans le cas précédent, si le poursuivant choisit aussi une intensité de 4, la difficulté du jet de pilotage de sa cible est de 10. S'il choisit une intensité 2, le pilote adverse doit faire un jet de pilotage contre une difficulté de 8. S'il choisit une intensité de 6, le poursuivi sera confronté à une difficulté de 12. C'est toujours le poursuivi qui annonce en premier sa manœuvre.

De même, pour les appareils de visée électronique, l'intensité de la manœuvre et celle du terrain se retranchent à la difficulté du jet de pilotage. La règle concernant l'esquive des tirs adverses ne change pas.

Dans tous les cas, il faut effectuer un jet d'intégrité. Et n'oubliez pas que si une manœuvre est effectuée dans un environnement à risques (ruines, montagnes sous-marines, proximité d'autres navires, etc.), les pilotes devront effectuer un jet de pilotage modifié par l'intensité du terrain et 2x l'intensité de la manœuvre choisie, et non pas 2x l'intensité du terrain comme il est dit dans les règles. Contre des tirs, la difficulté est, par contre, de 2x l'intensité du terrain.

MIEUX VAUT UN COUP D'ÉPÉE DANS L'EAU QU'UN COUP D'ÉPÉE DANS LE DOS

Introduction

Ce scénario peut convenir à n'importe quel type d'aventurier, mais la possession d'un vaisseau paraît obligatoire. Un groupe de pirates indépendants fera l'affaire. On peut jouer cette aventure en plusieurs séances. Elle se termine sur d'éventuelles autres péripéties. Des passages en italique «*Et si...*» vous permettront d'enrichir la trame centrale avec un minimum de travail. L'action débute par défaut à Équinoxe, à vous de la replacer là où bon vous semble.

Équinoxe, la surpeuplée, un jour comme les autres.

Les personnages ont reçu un message les invitant à se rendre à la Gorgonne, un bar coincé entre l'embarcadere 17 et l'arsenal. Le service y est mauvais mais discret et le patron, Ronaldo, est une relation. Musique binaire et percutante, néon et fumée règnent ici.

Et si...

Joé le borgne vient de débarquer avec une bouteille de nectar nacré. Son commanditaire va le payer une fortune pour ce liquide corallien. Malheureusement un personnage, pris dans une bousculade, renverse Joé qui laisse tomber la bouteille. C'est la catastrophe pour ce maladroït car Joé demande réparation. A 500 sols la fiole (augmentez la somme en fonction de la fortune du personnage), il va falloir trouver un compromis ou se battre...

Joé le borgne doit être considéré comme un contrebandier (p. 148 du livre des règles). Il peut devenir un ennemi mortel comme une nouvelle relation, s'il s'estime suffisamment dédommagé.

Quoi qu'il arrive, le groupe se retrouve à 11 h à la Gorgonne. Et là, personne... Ronaldo n'a vu aucun commanditaire habituel, ni aucun ami des personnages (qu'il connaît).

Piège ? Simple erreur ou accident : aucune explication à ce curieux rendez-vous manqué. Nul doute que les personnages, méfiants, regarderont à deux fois avant de quitter le bouge. Et ils ont raison.

En effet, le canon d'un fusil, émergeant de l'une des fenêtres de l'embarcadere 17, crache la mort. Un jet de Perception réussi permet de se mettre à couvert. Sinon la cible se retrouve au milieu d'une tempête de feu, sans être touchée.

A la première riposte, le tir s'arrête définitivement, laissant place aux râles des passants blessés et aux bruits de bottes de la milice.

Acte I

Troubles

1) Pourquoi nous ?

Plusieurs réactions sont alors possible :

- Fuir et/ou chercher le tireur. L'embarcadere est en pleine effervescence, autant rechercher une crevette dans un bouquet d'algue. Par contre, il est possible de retrouver d'où a été tirée la rafale. Il s'agit de la fenêtre d'une cabine bon marché.

Le fonctionnaire qui gère cette structure n'est pas autorisé à donner le nom du locataire actuel, même si ce dernier (précise-t-il) est parti à l'instant, sans demander son reste. Il est passé comme l'anguille mais le tenancier a vu sa grande cape bleue se fondre dans la foule.

Contre quelques sols, le fourbe crache le nom et la chambre du marin : Laslo Vendura, loge 14 C, un homme blond, aux cheveux tirés en natte, au visage coupé à la serpe avec une balafre. Bien habillé pour un marin, il tenait à la discrétion.

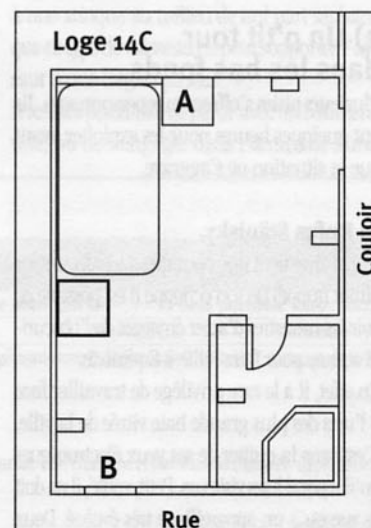
La chambre peut être rapidement fouillée (la porte n'est pas fermée). Elle ne contient qu'un lit, une chaise, une douche et une table de chevet (A) qui contient un pistolet choc de luxe marqué aux armes d'Opard le Hurlleur, le fameux pirate, chef des Pilleurs du Corail. Cette arme est un objet de collection (valeur de 3.000 sols). Il semble étonnant que le locataire puisse partir en laissant un tel trésor.

A côté de la douche, traîne un sac de toile rempli de vêtements. Un uniforme élimé de l'Hégémonie pend sur un ceintre. Les quelques raccords colorés ici ou là laissent à penser que le costume a été récupéré.

Au pied de la petite fenêtre (B), quelques douilles refroidissent. Un jet d'Arme d'épaule réussi permet de reconnaître des douilles d'un fusil d'assaut modifié. Sa cadence de tir a été augmentée, lui donnant ainsi une puissance de feu supérieure. Peu d'armuriers peuvent se permettre de monter un tel engin. Un jet de Connaissance du milieu permet à un trafiquant de se rappeler d'un exilé de l'Alliance Polaire, capable d'un tel bricolage : Rufus Stänisky.

Enfin, sous le lit, un portefeuille contenant une plaque d'identité (au nom de Laslo Vendura), quelques plaquettes de sols (100) et la carte de visite d'un hôtel de luxe réservé aux délégations hégémoniennes : le Nautile. Au verso est inscrit le nom de Vinscenso del Mar.

Un jet de Création de faux aide à deviner que la carte d'identité est une contrefaçon de bonne qualité. Impossible cependant d'en connaître l'origine.



Flora Legba

Poids : 55 kg

Taille : 1 m 72

Âge : 25 ans

AGIL :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
14/56 %	12/48 %	17/68 %	14/56 %	17/68 %	11/33 %	12/48 %	15/60 %	17/68 %	14/56 %

Réaction :	Perception :	Bonus corps à corps :	Attribut vitesse :	Vitesse auto :	Poids portable auto :
15	48 %	+2	12	6 m/tour	50 kg

Seuils : Inc. :	Lég. :	Grav. :	Crit. :	Fat. :	Mort :	Influence :
9(15)	3(9)	7(19)	12(30)	19(43)	38(68)	5

Talents principaux : Sabre 7 (autres armes 6), Commandement 4, Connaissance générale 5, Connaissance de la pègre d'Équinoxe 6, Corps à corps 6, Interrogation 5, Langage écrit 7, Langage parlé 7, Survie 5, Science militaire 6, Création de faux 5, Défense 5.

Équipements : kevlar, pistolet, sabre droit, scan, communicateur, 500 sols.

Mutations : Hybride naturel (invisible) et régénération.

Description : Cette rouquine se distingue par une coupe typiquement corallienne : le crâne rasé sauf sur le sommet d'où part une natte longue d'un bon mètre. Ses yeux verts scrutent le moindre indice et plongent dans le regard d'un interlocuteur à la recherche d'un mensonge, d'une faille ou d'une erreur.

• Pour ceux qui seraient restés sur place, les autorités débarquent et interrogent tous les témoins. La patrouille est dirigée par une Veilleuse : Flora Legba (voir p. 146 du livre des règles pour les caractéristiques des Veilleurs).

C'est elle qui va mener l'enquête en parallèle avec les personnages. Elle peut être un obstacle tout comme elle peut devenir un allié parmi les Veilleurs.

Ses investigations vont la mener à Vinscenso del Mar (voir plus bas). Là, le puissant baron va jouer de son influence pour faire clore l'enquête. L'hégémonien s'est ainsi fait une ennemie tenace en la personne de Flora Legba.

Après avoir vérifié scrupuleusement les identités des personnages, elle les interroge avant de s'intéresser à la fenêtre d'où a été tirée la rafale. Si elle sent que le groupe le mérite, elle ne cache pas les indices qu'elle trouve dans la Loge 14. Elle ne donne pourtant aucun nom (Vinscenso del Mar et Laslo Vendura).

En la suivant, il est possible de remonter jusqu'à ces deux individus.

Par contre si elle apprend que le groupe est passé avant elle à la Loge, la situation est inverse, elle les suit un moment avant de leur tomber dessus pour les interroger.

2) Un p'tit tour dans les bas fonds.

Plusieurs pistes s'offrent aux personnages. Ils ont quelques heures pour les exploiter avant que la situation ne s'aggrave.

a) Rufus Stänisky.

L'armurier tient une boutique dans un secteur plutôt huppé. De son échoppe il est possible de voir les monstres d'acier émerger de l'obscurité océane pour faire halte à Equinoxe.

En effet, il a le rare privilège de travailler face à l'une des plus grande baie vitrée de la ville. C'est sans la quitter de ses yeux électroniques qu'il répond à ses visiteurs. Petit, voûté, il ne doit la vue qu'à un appareillage très évolué. Deux

objectifs s'enfoncent dans ses lobes oculaires et s'allongent en fonction de ce qu'ils fixent.

Il parle toujours calmement, se sachant en sécurité au milieu de sa boutique. Donc, il répond bien volontiers aux questions.

Oui, il a vendu un fusil d'assaut amélioré (il reconnaît même les douilles de son stock). Non, ce n'était pas à Laslo Vendura. A qui ? La loi et le respect de la confidentialité lui interdisent de le révéler.

Ses clients sont tous en quête d'une certaine discrétion. Dans le cas présent c'est même l'acheteur qui a bien insisté sur ce point. Les menaces moins encore que les pots-de-vin ne le feront parler. Le seul moyen de tomber sur la liste de ses clients est de cambrioler la boutique et d'emporter le fichier.

Rufus n'y dort pas et la quitte à 19h. Là il est plus vulnérable si on omet le fait qu'un drone de surveillance Hector III le protège. Si on lui montre le pistolet trouvé dans la chambre de Laslo, il estime l'arme à la moitié du prix et propose de la racheter. Il n'a rien à dire de plus dessus.

Le système d'alarme peut être neutralisé en réussissant un jet de Système de sécurité contre une difficulté 8. Une fois dans la place, il faut réussir un jet de Cryptographie contre une difficulté de 8 pour lire le fichier. Le résultat aura de quoi angoisser les personnages : l'acheteur s'appelle Falchion Hulm, bras droit officiel du terrible pirate Opard le Hurler.

En fouinant dans les archives des autorités, il est possible d'obtenir une photographie 3D de Falchion : Blond, balafre et un visage taillé à la serpe...

Les armes en vitrines sont presque intouchables. Un jet de Système de sécurité contre une difficulté de 12, pourrait neutraliser les protections. Le rater déclenche le désintégrateur (dont les dégâts sont à la discrétion du M.J.) et l'alarme silencieuse. Les Veilleurs débarquent deux minutes après le premier signal.



Et si...

Rufus peut accepter de donner le nom pour un menu service. Face à sa boutique se construit un bloc d'habitations qui va lui boucher la vue sur l'eau. Malgré toutes ses demandes, ses plaintes et ses pots-de-vin, l'immeuble va être construit.

Peut-être qu'une série d'accidents (mortels ou pas) pourrait ralentir ou arrêter les travaux. Pour seul paye, les personnages auront le renseignement mais pas un Sol (pas de trace, aucune preuve).

Mis à part un gardien, personne ne surveille le chantier. Pour un groupe débrouillard, la tâche ne devrait pas être trop compliquée.

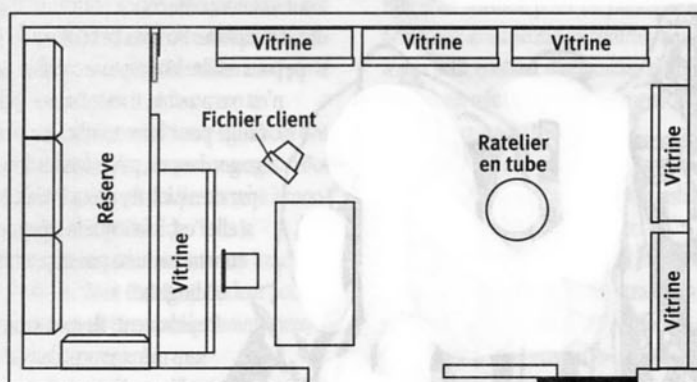
b) Laslo Vendura.

Il est possible d'apprendre (par la douane) que l'homme est arrivé dans un transport de la Ligue Rouge (une ligne reliant Equinoxe à Rauxe). Il a déclaré représenter de la firme Vendura & Co (qui n'existe pas). Il ne présentait aucun signe d'infection et ne possédait qu'un sac de voyage. Aucune arme, pas de casier, tout semblait en règle.

Ce n'est pas en explorant cette piste que les personnages découvriront un indice. Cela ne les rendra que plus réceptifs à un petit fait divers qui leur aurait échappé sinon.

En effet, ce matin à 11h30, les ouvriers de l'embarcadère 12 ont retrouvé le corps d'un homme nu. Aucun papier, ni aucune marque distinctive sinon le fait qu'il était balafre et blond.

LA BOUTIQUE DE RUFUS STANISKY



On l'a vraisemblablement attaché et noyé. Sa mort remonte à 10h30. Les Veilleurs explorent la piste de la pègre locale sous la direction de Flora Legba.

c) Vinscenso del Mar.

Le Nautille ne se trouve pas bien loin de la boutique du vieux Rufus Stanisky.

Hôtel de luxe, ses cabines peuvent mesurer plus de 9 mètres carrés : le personnel et sécurité haut de gamme. Impossible d'entrer sans ruser (ou sans payer). Aucun mutant n'y est admis. Porteurs et portiers accueillent le client comme un roi. La langue parlée dans l'établissement est l'hégémonien.

En effet le Nautille se trouve dans un quartier hégémonien.

Une fois dans la place, il faut trouver Vinscenso del Mar. Le plus simple est de passer par l'accueil et de le faire mander. Ce à quoi le concierge répond que le baron del Mar est sorti. Mais il est possible de laisser (moyennant finance) un message.

Et si...

Bartholomé Byzantus est ce qu'on appelle un poulpe d'hôtel, un cambrioleur. Se faisant passer pour un noble hégémonien, il bante la haute société et vole les

plus riches sans pour autant donner aux pauvres. Or, un Veilleur a été chargé d'enquêter sur le personnage. Pour déjouer les soupçons, Byzantus cherche un inconnu à faire accuser. Il glisse discrètement dans la poche de sa victime l'un des anneaux d'or qu'il vient de voler dans la chambre d'un diplomate. Ensuite, il ne reste plus qu'à dénoncer anonymement le malandrin et prendre des airs horrifiés pendant l'arrestation. Le problème c'est que l'anneau qu'il possède toujours contient un microfilm important. Le diplomate va sûrement en faire baver au personnage pour récupérer le bijou...

En se renseignant sur la Baronnie del Mar, les personnages peuvent découvrir qu'il s'agit de l'une des dynasties les plus actives politiquement de toute l'Hégémonie. Propriétaires de plusieurs mines, de terres riches et d'une douzaine de stations, on dit que Bayha del Mar, la doyenne, est écoutée même du Haut-Amiral. Vinscenso del Mar est son neveu et bras droit. Il est en concurrence avec Loumiel del Mar, sa soeur jumelle, pour le titre de doyen.

Spécialiste de la politique, c'est un crabe parmi tant d'autres dans le panier. Il est à Equinox pour participer à la rencontre annuelle sur la culture du zooplancton dans le Seuil de Sierra Léone. Il est assez simple de prendre contact avec lui. Un rendez-vous peut être ar-

rangé au Nautille, où il louera une chambre pour l'occasion.

Attentif à ce que lui expliquent les personnages, il déclare ne rien comprendre. A la vue de la carte, il reconnaît que c'est bien là son écriture, mais contrefaite. Pour preuve, il ressigne et montre des différences notables.

Il conclut assez rapidement l'entretien en demandant aux personnages de le tenir au courant de cette affaire. Il repart, interpellant sa secrétaire au passage et feignant d'oublier jusqu'à l'existence de ses interlocuteurs.

3) Chasse à l'homme et curieuse rencontre.

Alors que les personnages continuent (ou pas) cette enquête, un petit incident risque de troubler leur relative tranquillité.

Un ami les appelle en urgence. La moitié des pirates qui rôdent dans Equinox est à leur recherche. Leur tête a été mise à prix par Opard le Hurlleur, ainsi que celle d'un certain Socrate Catal. La récompense s'élève à 3000 Sols !

Cela devrait inciter le groupe, à se méfier des couloirs sombres. La pression doit monter petit à petit sur les proies jusqu'à ce que les joueurs deviennent paranoïaques, tentent de fuir, cherchent à retrouver ce fameux Socrate Catal ou souhaitent rencontrer Opard le Hurlleur.

a) Fuir d'Equinox.

C'est aux embarcadères qu'attendent la plupart des chasseurs de tête. Les noms des personnages ayant été communiqués dans la pègre, un comité les attend. Bien entendu, il reste les lignes régulières. Mais c'est s'exposer à une attaque au milieu de nul part sachant que ce type de vaisseau ne peut supporter l'assaut d'une frégate pirate.

Il reste la possibilité de partir avec un bâtiment volé, ou de s'engager dans l'armée de l'une

Vinscenso del Mar

Poids : 70kg	Taille : 1m85		Âge : 32 ans						
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
10/40%	09/36%	09/36%	14/56%	16/64%	08/32%	10/40%	17/68%	16/64%	15/60%
Réaction : 12	Perception : 62%		Bonus corps à corps : +2		Attribut vitesse : 7		Vitesse auto : 3m/tour		Poids portable auto : 40kg
Seuils : Inc. :8(8)	Lég. :3(3)	Grav. :6(6)	Crit. :11(11)		Fat. :16(16)		Mort :33(33)		Influence : 9
Talents principaux : Arme de poing 5, Bureaucratie 6, Charme 3, Connaissance générale 8, Connaissance des familles hégémoniennes 8, Diplomatie 9, Histoire 7, Langage écrit 9, Négociation 8, Sciences politiques 7, Gestion 6.									
Équipements : Uniforme hégémonien, sabre d'apparat, champ anti-agression, drone traducteur, 3000 sols.									
Mutation : Aucune									
Description : Un homme grand, martial mais aimable qui écoute plus qu'il ne parle. Sa jeunesse n'est pas un handicap pour lui. Son charisme et son autorité naturelle (typique des familles nobles hégémoniennes) font de lui un chef né.									
Il est toujours accompagné de Cerbère et Faust, ces deux techno-hybrides (voir P.148 des règles) lourdement armés.									

des quatre puissances. Là encore ces choix sont assez aléatoires.

Et si...

Walter X est un chasseur de prime astucieux. Il prend en otage l'une des relations les plus proches des personnages et échange sa vie contre leur rédemption.

Ils ont dix heures pour obtempérer : une heure par doigt que Walter X arrache à son prisonnier.

Heureusement, il n'est pas difficile à retrouver. Bien entendu, s'il ne se cache pas, c'est qu'il y a un piège. Des bombes à lui ont préparé des embuscades partout autour de la cabine où il attend...

A la onzième heure, il tue sa victime. Il s'arrange pour que les personnages la retrouvent. Deux heures plus tard il prend une nouvelle victime (l'un des personnages par exemple).

b) Socrate Catal.

On peut apprendre que ce corallien est arrivé il y a une semaine à Equinoxe. Il n'avait rien à déclarer et n'était que de passage. Il semble qu'il n'ait pas pris de billet pour sortir de la ville et qu'il ait continué son périple.

Impossible de savoir ce qui motivait son voyage ni pourquoi Opard le Hurlleur lui en veut particulièrement. Rien n'est précisé dans l'avis de recherche concernant ce Socrate si ce n'est qu'on le veut absolument vivant. Toute personne qui le tuerait ou le blesserait devrait affronter le courroux du pirate.

Il est assez simple d'obtenir une photo de cette proie : Taille moyenne, dégarni, grosses lunettes et barbe en pointe. Rien de particulier qui puisse trahir sa présence dans la foule.

Peu de chance de le rencontrer autrement que par hasard.

c) Rencontrer Opard pour s'expliquer.

Impossible, et pour cause : il a disparu !

Officiellement, il veut se protéger contre d'autres tentatives d'assassinat que pourraient commettre les personnages. Il semblerait qu'il ait préféré se perdre dans l'anonymat de la foule d'Equinoxe. Toute tentative en ce sens semble vaine. Pourtant, sans le savoir les personnages vont sûrement le rencontrer.

En effet, quel que soit l'endroit où ils se trouvent, une bande va les suivre, les poursuivre et les prendre en chasse. La troupe ne se cache même pas, bousculant tout sur son passage. Elle se compose d'hommes et de femmes à la mine patibulaire dont certains ne cachent

même pas leurs tatouages de pirates !

Ils sont une vingtaine, furieux et



sans pitié. Impossible de combattre cette horde qui hurle à la vengeance. Il va falloir ruser pour échapper à ces fous furieux.

Si un prisonnier est fait parmi les pirates, il crache sur le personnage, l'insulte et le maudit. Apparemment il lui reproche deux forfaits : le premier c'est de vouloir tuer son chef, Opard le Hurlleur, le second, c'est d'avoir tué Falchion Hulm plus connu dans cette histoire sous le nom de Laslo Vendita !

Les fuyards, dans leur course, vont percuter un petit binoclard chauve : Socrate. Ce dernier casse ses lunettes sous le choc et insulte copieusement les personnages. C'est plus la peur que la haine qui le fait parler ainsi. En effet, une troupe toute aussi nombreuse que celle aux trousses des personnages débarquent derrière lui.

Dès lors (même s'ils ne le veulent pas) il les suit, arguant qu'ils lui doivent bien cela après lui avoir cassé ses binocles.

4) Le filet se referme.

Socrate est un petit geignard, maladroit qui a le chic pour éternuer au mauvais moment, qui a le vertige, qui rouspète et qui gémit au moindre effort. Et malgré toutes les ruses des personnages, c'est à cause de lui que les hommes d'Opard le Hurlleur vont leur tomber dessus. Eux aussi ont ordre de ne pas tirer sur Socrate. Par contre, ils utilisent toute leur puis-

sance de feu pour immobiliser (plutôt que tuer) leur proie.

Pour terminer cette course poursuite, il est indiqué d'exploiter la moindre faiblesse du groupe pour rendre leur capture crédible. Si cela n'est pas possible, il reste Socrate qui s'arrange pour faire tomber les personnages dans un piège (en les droguant par exemple), il y a tout intérêt. Même si elle l'est, il faut que la scène de capture ne paraisse pas trop arbitraire et dirigiste.

Rapidement, ils sont emmenés sans ménagement dans les cales d'un vaisseau.

Après quelques heures, ils sont détachés et réunis dans une cabine où les attend un Socrate Catal, encore plus misérable.

Ce dernier prend alors le temps de raconter son histoire. Il connaît l'emplacement d'une cache généticienne et a refusé d'en communiquer les coordonnées à Opard qui l'avait pourtant payé une forte somme. Il enjoint alors les aventuriers de lui en dire plus sur la personne qui les a engagée pour tuer le chef des Pilleurs du Corail. Peut-être y-a-t-il un moyen (contre son secret) qu'elle vienne les sauver : il faut juste entrer en contact avec elle. Et là, il exhibe un petit communicateur de poche. Soit les personnages inventent le nom de leur employeur et tout va mal pour eux, soit ils sont honnêtes et le retournement de situation sera surprenant.

Une fois que le fameux Socrate sera certain de l'innocence des prisonniers, son attitude, son comportement, sa voix vont changer du tout au tout. La porte de la cabine va s'ouvrir et les pirates narquois vont détacher les personnages. Socrate enlève alors le latex qui lui couvre le front, retire ses lentilles et ses fausses dents croisées et se tourne vers un imposant personnage qui vient de faire son entrée : Opard le Hurlleur. Il lui dit ce que les personnages lui ont avoué. Socrate n'est autre qu'un pirate au service du légendaire flibustier. Le dialogue peut commencer.

Le flibustier explique la situation la plus simplement possible. Il a été attaqué à deux reprises par des agresseurs inconnus. Le premier attentat a eu lieu à Tyr, où il négociait le fruit d'un pillage.

La seconde attaque a été menée à Equinoxe alors qu'en théorie personne ne pouvait soupçonner sa présence en ville. Pire, son bras droit a été assassiné alors qu'il allait rencontrer un interlocuteur de qualité. Peut-être a-t-il parlé avant de finir noyé.

Mais cette fois, une multitude d'indices ont orienté les pirates sur les personnages. Tout laisse à croire qu'un particulier cherche à monter le groupe contre Opard.

Mais apparemment la ruse n'a pas fonctionné, loin de là. Tout était trop évident pour le flibustier (et peut-être pour les aventuriers).

A présent, il s'agit de savoir qui a organisé ce piège et qui l'a financé.

Les personnages sont mis devant le choix suivant : aider le Hurlleur dans son enquête ou sortir du bâtiment.

S'ils choisissent la première solution, le flibustier leur promet une substantielle récompense, car, dit-il, il y a peut-être beaucoup à gagner une fois ce malentendu résolu. Il est probablement sur le coup du siècle et cherche des mercenaires qui en veulent ! Qu'ils mènent à bien cette petite mission et il les mettra sur le coup.

S'ils choisissent de sortir, il met fin à la conversation et les laisse partir. Par contre il n'enlève pas le contrat qui pèse sur leur tête : avec ou sans lui ils devront passer dans la clandestinité. Ils peuvent changer d'avis et tenter de le rejoindre : en ce cas, il sera beaucoup plus exigeant.

La seule piste qu'il tient pour le moment concerne le premier attentat.

Deux assaillants ont été tués dans l'attaque. L'un d'entre eux était une femme connue parmi les assassins professionnels : Sabah Sy, aussi surnommée la «Faucheuse». En remontant par ses employeurs habituels, il devrait être possible de savoir qui lui a proposé son dernier contrat.

C'est sur cette piste que la chasse au chasseur s'ouvre...

Acte II

Vénus décomposée

5) Le chasseur chassé (et inversement).

La Faucheuse a peut-être été une relation des personnages.

Si ce n'est pas le cas, il faut qu'ils se renseignent sur elle.

Elle était connue pour ne jamais lâcher sa proie. Elle avait plusieurs contrats importants à son actif (nobles, diplomates, chefs de station) mais refusait impérieusement de tuer un prêtre du culte du trident.

Officiellement elle est morte à la suite d'une malfonction de son armure de combat alors qu'elle chassait au large de Tyr.

En faisant jouer ses relations, il est possible de savoir qui lui fournissait du travail à Equinoxe : un certain Zeff le chroniqueur.

Tenancier d'une «cantine» baptisée le Triangle, il gère la distribution de plus de 10 000 plateaux par jours. On ne mange pas au Triangle, on y prend un repas pour repartir aussitôt. En fait de cantine, c'est un long couloir circulaire d'où l'on sort avec un «sac-repas».

Le prix n'y est pas très élevé et les clients peuvent écouter la voix de Zeff donnant les dernières nouvelles de la ville (d'où son surnom). De l'avis de recherche, aux dates du prochain tournoi d'Aqua-ball, il glisse, pour qui sait écouter, les offres de contrat pour mercenaires en mal de Sol.

Pour le rencontrer, il suffit de se présenter à son bureau et de faire référence à l'une des informations.

Et si...

En arrivant au Triangle, les aventuriers débarquent au milieu d'une opération de Veilleurs. Zeff, le chroniqueur, est accusé d'avoir fait disparaître les trois autres cogérants. Il les aurait servi en sauce à ses clients, faisant ainsi disparaître les cadavres...

Il est interrogé au poste le plus proche par Flora Legba, la Veilleuse.

L'affaire des personnages n'a rien à voir avec les meurtres. Pourtant, si nos héros traînent dans le coin, il est probable que l'enquêtrice tentera de faire des liens avec l'attentat de la Gorgonne.

Il faut trouver un moyen d'approcher Zeff, voire de le faire sortir en l'innocentant. Mais s'il est accusé à tort... où sont ses trois associés ?

L'homme reconnaît qu'il employait la Faucheuse. Avoir eu un tel assassin à son service est toujours bon pour l'image de marque.

Mais, les personnages ont frappé à la mauvaise porte. Ce n'est pas pour lui que la Sabah Sy travaillait lorsqu'elle a trouvé la mort.

Là encore, il donne le nom de son dernier employeur : Lothar McPerson. Si les aventuriers lui veulent du mal, cela fera toujours un concurrent de moins.

Il explique aussi que l'homme en question ne se trouve pas à Equinoxe mais dans la ville de

Sonchac, en mer de Chine du sud. En gros McPerson est à l'autre bout de la planète...

6) «Messieurs, synchronisons nos montres !»

La préparation du voyage dépend essentiellement des joueurs, du bâtiment qu'ils utilisent et des renseignements qu'ils vont prendre.

C'est une bonne occasion de les laisser organiser le périple.

Note du jeu : Il se peut que cet aspect économique rebute certains de vos joueurs. En ce cas, si vous présentez ce scénario en plusieurs sessions, laissez le soin de l'organisation à celui ou ceux que cela intéresse, mais hors-jeu. Entre les deux parties, à vos joueurs (avec le livret de règles) d'estimer le coût du voyage. Il se peut même que ce chapitre de ravitaillement soit l'occasion de se faire des relations et d'en apprendre plus sur Sonchac.

Il faut aussi prévoir quelques haltes et préparer un itinéraire.

Tout cela peut être réglé en quelques minutes ou prendre quelques jours.

Il est possible que les personnages tiennent à se renseigner sur la communauté de Sonchac. En effet, pourquoi McPerson vit-il si isolé des carrefours commerciaux ? Reportez-vous au Guide des profondeurs.

Les aventuriers, eux, pourront apprendre que cette communauté de 600 personnes est plutôt anodine. Elle survit grâce à l'Hydroculture et a la particularité de n'être qu'à 250 mètres de la surface. Elle est régie par un conseil. Ce dernier est dirigé par Trentor, un pirate reconverti. Parmi les noms figurant à ce fameux conseil, on peut y remarquer la présence de Lothar McPerson, rattaché aux questions commerciales. Sa nomination est récente (elle suit de peu l'échec de la Faucheuse).

Sonchac, enfin, n'a pas à se préoccuper d'une quelconque attaque pirate : non seulement pour l'atteindre il est préférable d'avoir un guide, mais en plus des bancs de Poisson-Torpilles (voir le livret de l'écran P.21) rôdent dans le secteur.

Il est donc conseillé de faire une halte aux stations entourant les récifs de la mer de Chine du sud pour y rencontrer un natif de Sonchac et se payer ses services de guide.

Une fois tous les préparatifs terminés, le voyage peut commencer (avec la bénédiction d'Opard le Hurlleur qui leur donne rendez-vous

sur Kalima, une station financée par Kali et qui est une zone neutre pour les pirates).

Et si...

Flora Legba ne va pas laisser partir les personnages. Ils semblent être au cœur d'une affaire d'importance et elle veut en savoir plus.

Outre le fait qu'elle place un pisteur sur leur vaisseau, elle voudra les interroger une dernière fois avant qu'ils ne quittent Equinoxe.

Si l'un d'entre eux commet un impaire, elle interdit au bâtiment de quitter la ville. Il va falloir ruser pour s'échapper ou accepter un marché avec la Veilleuse. Contre leur liberté, elle leur demande de devenir ses informateurs.

Cela implique qu'ils peuvent faire appel à ses services (recherche de renseignement sur le fichier des Veilleux). Ce pacte peut être dangereux s'il venait à être découvert par la pègre.

7) Les voyages (dé)forment la jeunesse.

Le périple jusque dans la mer de Chine est à la discrétion du Meneur de Jeu.

Les rencontres dépendent entièrement de l'itinéraire que choisiront les aventuriers.

Un seul petit fait pourra attirer leur attention. Quelques jours avant d'arriver, les sonscons revoient l'écho d'un objet métallique immobile et par le fond. De petit taille il s'agit de l'épave d'un porteur rapide et discret de type Triam.

Le trou dans la coque ne laisse aucun espoir de trouver un survivant.

Il est possible d'estimer sa destruction à quelques heures au plus.

La pilote (les deux jambes, arrachées) portait les habits d'une hydrocultrice.

Il y a peu à récupérer (pour 100 Sols de matériel) sinon les restes explosés d'un leurre aquatique. On se sert de cet objet pour attirer les prédateurs marins, les exciter un brin le temps que les troupeaux pacifiques puissent passer au loin et sans danger. C'est une technique que tous les hydroculteurs connaissent.

L'arrivée dans la région de la mer de Chine risque d'être un tantinet plus mouvementée. L'endroit grouille de mercenaires.

Les navires armés rôdent partout. En passant discrètement les aventuriers peuvent avoir un aperçu intéressant des différents types de pirates (du pire au moins fréquentable).

Apparemment, la majorité est tout de même constituée de

Boucaniers, d'écumeurs et autres assassins, bref la crème de ceux qui ne respectent pas le Code. Des hommes de Sonchac engagent toute personne capable de livrer bataille. La solde est importante et les primes de risques supérieures à la moyenne (200 Sols la journée et

1000 Sols pour la famille en cas de décès).

Le travail est simple, les deux complexes sont actuellement encerclés par des pirates à la solde d'une certaine Sylène Assaya. Ils en veulent au trésor de la communauté (dont les recruteurs n'hésitent pas à dire qu'il est conséquent). Pour beaucoup de pirates, l'idée de se débarrasser des assiégeants pour mettre Sonchac à sac paraît évidente.

Bien entendu, personne chez les recruteurs ne fait mention des poissons-torpilles qui errent par banc dans les récifs. En cas d'attaque, impossible de fuir. Remonter est encore plus périlleux car on avoisine les 250 mètres. Bref, un traquenard possible pour l'imprudent. Mais le jeu en vaut la chandelle.

Les personnages vont devoir choisir rapidement. En effet, les communautés qui hébergent les recruteurs voient d'un mauvais oeil tous ces pirates rôdants autour de leur station. Ils n'ont qu'une hâte : que tout ce petit monde s'enfonce dans les récifs et s'entre-tue joyeusement ailleurs.

Et si...

Les premiers des mercenaires engagés trouvent le temps long et commencent à regarder les filles de la station d'un peu trop près.

Or, l'une d'elles (une féconde) est retrouvée violée et égorgée. Tout semble indiquer que l'assassin soit un pirate. Il n'en est rien. C'est le petit ami de la victime qui a commis le crime. Le chef de la station sait que le jeune homme est dérangé. Il préfère cependant accuser un pirate pour avoir une bonne raison de demander réparation et les expulser au plus vite. Et si l'un des personnages était justement l'accusé...

Il leur est possible de rejoindre le groupe qui se prépare à l'assaut ou de se ranger du côté de cette Sylène Assaya. Impossible de savoir qui se cache derrière ce nom.

La troisième option possible est d'attendre sagement ou de ne pas prendre position et d'aller à Sonchac.

8) Les récifs, les poissons et les pirates.

Pour ceux qui choisiraient la première option, le groupe (nom de code : la Cavalerie) doit partir dans 24 heures.

Il se compose de seize vaisseaux de différents types.

4 chasseurs Tridents (tous modifiés et renforcés)

5 chasseurs Lamproie (modifiés également)

2 chasseurs Rémora

5 inclassables mais doivent être considérés comme des Tridents.



Syliène Assaya : la Naïade.

Poids : 55kg		Taille : 1m70		Âge : 21 ans							
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :		
16/64 %	12/48 %	18/72 %	15/60 %	19/76 %	11/44 %	12/48 %	16/64 %	16/64 %	18/72 %		
Réaction : 17		Perception : 68 %		Bonus corps à corps : +2		Attribut vitesse : 18		Vitesse auto : 9m/tour		Poids portable auto : 60kg	
Seuils : Inc. :9(13)		Lég. :3(7)		Grav. :7(15)		Crit. :13(25)		Fat. :19(35)		Mort :39(59)	Influence : 2
Talents principaux : Armes blanche, de poing, d'épaule et de trait à 5, Charme 8, Connaissances générale 5, Corps à corps 4, Création de faux 5, Défense 4, Déguisement 4, Discretion 7, Évasion 7, Système de sécurité 4, Pilotage d'un croiseur 5, ATE 4.											
Équipements : cuir moléculaire, 2 dagues, pistolet, faux documents, 200 sols.											
Mutations : Pilosité mixte (blond, noir bleuté)											
Description : Blonde aux cheveux longs, une large mèche bleu nuit traverse sa chevelure en natte. D'une grande beauté elle doit son surnom à ses yeux verts et hypnotiques mais surtout à sa voix coulante et apaisante.											

Leur stratégie est simple : foncer dans le tas avec huit appareils et prendre en chasse l'adversaire dans le labyrinthe des récifs où attendent les huit autres. De la station viendront en renfort trois chasseurs de type Rémora.

Trois vaisseaux attendent aux entrées connues des récifs. Ces sentinelles sont des Lamproies. Qui ont ordre de détruire tout ce qui bouge. Une fois dans les récifs, le groupe sera en sécurité.

En effet, c'est un véritable labyrinthe qui se profile devant eux. Il est tellement compliqué (voûte, tunnels, passage en coude et autre cul de sac) qu'il n'a jamais été cartographié. S'ils n'ont pas de guide, les explorateurs vont devoir se diriger en sonscan actif et être peu discret. Les dangers sont nombreux : éboulements, pièges laissés par les assaillants et les poissons torpilles.

Il y a trois bancs qui rôdent dans les récifs. Ils sont là pour apparaître au bon (ou au mauvais) moment. Les carcasses de bâtiments qui rouillent ici ou là sont des bons avertissements pour les téméraires qui ne connaissent pas les routes sûres.

Autour de Sonchac, les troupes de Syliène attendent, prêtes au combat.

De nombreuses mines interdisent les accès que les assaillants ont repéré. Encore une fois un guide saura par où passer pour échapper aux pièges.

Il est donc possible de prendre contact avec la demoiselle Assaya ou entrer directement dans la base.

9) La Naïade.

La rencontre est simple à obtenir. Il suffit d'arriver sans ouvrir les lance-torpilles et de se laisser accoster par un gros transporteur civil, qui sert de navire centre de commandement à Syliène. Les mercenaires prendront rapidement le contrôle du vaisseau pour amener les nouveaux arrivants à celle qui se fait appeler la Naïade.

Elle reçoit les personnages avec un maximum de sécurité (trois gardes du corps).

En les voyant débarquer, elle a un sursaut nerveux et devient livide : impossible de cacher qu'elle est mal à l'aise. Elle est très pale.

Quand elle traite avec les pirates elle trouve toujours les mots justes. Elle parle de récompenses (s'incluant parfois dedans), de trésors et de pillage aveugle. Personne ne la considère comme une pirate.

Ses motivations pour assiéger Sonchac ne sont pas du tout liées à l'argent. Elle veut la peau de McFerson et récupérer une personne qu'il est censé tenir sous sa coupe. Elle garde pour elle ce précieux secret et ne le révélera que pour sauver sa vie.

S'ils choisissent de s'engager à ses côtés, elle leur donne les conditions : pillage de la station en cas de victoire mais pas de victime ni de prisonniers. Il faut récupérer un certain McFerson et le trésor du complexe. Ensuite les troupes se retirent le plus vite possible et on partage le butin. McFerson tient un otage, une jeune femme qui ressemble à la Naïade mais en plus jeune (sa soeur, Priss). Il faut la ramener vivante. Une personne qui y parviendrait recevrait une récompense de 100 000 Sols !

Elle attend juste le premier assaut de cette fameuse cavalerie pour montrer sa supériorité numérique.

En effet sa flotte même si elle n'est pas très impressionnante, réserve quelques surprises.

On peut admirer aux côtés du navire de transport :

5 chasseurs Murènes

5 chasseurs Tridents.

Ce qu'elle ne révèle qu'à ceux qui s'allient à elle, c'est que 3 Mantas attendent sagement dans les champs d'hydroculture et que 10 mygales patrouillent dans les récifs. Enfin elle-même commande un Barracuda modifié

(quatre tubes à torpilles supplémentaires).

Tous (sauf elle) ont prêté serment et respectent le code d'honneur des pirates.

Une fois le danger d'être pris en tenaille écarté, la Naïade donnera l'ordre d'attaquer le complexe principal.

10) Sonchac, la ferme fortifiée.

Les aquaculteurs qui vivent en paix depuis des générations ne comprennent pas comment en quelques mois la situation a pu évoluer ainsi. Avant l'arrivée de McFerson, tout allait pour le mieux.

Et il a débarqué, un jour, réclamant un siège au Conseil. Trentor, chef charismatique n'a alors rien dit. Quand McFerson a fait expulser toute une famille pour s'installer dans leur cabine, il n'a rien dit.

Ce que les fermiers ignorent, c'est que leur chef n'a pas toujours été une personne respectable. Certes il parle de sa jeunesse pleine d'aventure. Il n'évoque pourtant pas son lourd passé de boucanier. Il ne compte plus les suppliciés implorant pour leur vie, il a oublié tous ces visages hurlant à travers un hublot de sas de décompression. McFerson a été là pour lui rappeler ses crimes. En échange de son silence, il s'est trouvé une petite retraite dorée. Il comptait y vivre quelques mois pour se faire oublier (Voir ci-dessous).

Annexe : l'histoire en quelques mots.

Vinscenso del Mar est dans une position délicate. Sa petite soeur va bientôt découvrir et exploiter une erreur commise cinq années auparavant.

Del Mar avait fait construire en secret une base minière (Anaïs) au coeur de la zone de fracture du Rio grande, précisément dans la passe de Masterson. Les détecteurs indiquaient une forte concentration métallique dans cet étroit passage. Le problème c'est que des che-

minées de soufre noir crachent constamment leur nuage, rendant l'eau opaque. Le baron n'avait cure de ce détail et encore moins de la légende de Masterson le marin qui donna son nom à la passe.

Un siècle auparavant on avait retrouvé l'homme dans une capsule de secours, seul survivant d'une frégate disparue corps et biens. Il délirait et parlait d'un monstre géant dormant dans la roche et d'une grande lumière. Le bruit courut et de nombreux chasseurs explorèrent la zone. Les accidents dus aux «fumers noirs» furent légion. On abandonna l'idée de débusquer un monstre.

Le temps passe et del Mar entre en scène avec sa station.

Les premiers ouvriers arrivèrent et plantèrent dans la paroi verticale l'entrée d'Anaïs. De loin elle ressemble à un coquillage géant collé à la roche (voir le schéma). Une fois la première structure accrochée, les ouvriers creusèrent la roche pour y installer le cœur de la station (les logements) et les puits verticaux.

Deux mois passèrent et Anaïs ne donna plus signe de vie.

Une équipe de secours fut envoyée mais elle disparut aussitôt. Elle eut le temps de lancer un message sur un danger viral important et puis, plus rien.

Del Mar étouffa l'affaire ne voulant pas laisser sa sœur mettre son nez dans ses problèmes. Trente ouvriers et dix sauveteurs perdirent la vie dans ce fiasco.

Qu'était-il arrivé aux hommes ? Mystère.

C'est la découverte à l'autre bout du monde d'une cachette généticienne qui relança l'histoire. En mer de Tasman, l'expédition Wolf dénicha les restes d'une petite station dissimulée sous terre. Elle fut baptisée Apollo. Rien de remarquable en ce qui concerne les découvertes si ce n'est l'emplacement d'une autre cache. Bien entendu elle se trouve dans l'actuelle passe de Masterson.

Les scientifiques tentèrent de se renseigner sur le propriétaire de la zone indiquée. Ils attirèrent l'attention de Vinscenso del Mar. Il crut immédiatement que des petits curieux s'intéressaient à Anaïs pour le compte de sa sœur. Il tenta de leur mettre la main dessus mais en vain : les scientifiques étaient déjà tombés dans le filet d'Opard le Hurlleur.

Le quiproquo continua de plus belle car le baron pensa que sa sœur avait engagé des flibustiers pour aller à la passe.

Il lança donc un contrat sur Opard, qui lui préparait tranquillement son expédition et souhaitait que Falchion rencontre le baron pour qu'il finance l'exploration.

C'est McFerson qui hérita du travail. Mais pour toucher toute la prime et non pas un simple pourcentage, il refusa. Il fit enlever Priss, la petite sœur de la jeune mercenaire Sylène Assaya. Il promit de la libérer si le flibustier mourait. Peu lui importait la méthode.

Débutante, la Naïade tenta un premier coup avec la Faucheuse (qu'elle contacta par le kidnapping). Il se termina en fiasco et provoqua la fuite de McFerson vers Sonchac. Entre temps il s'était aperçu de la fécondité de Priss. Il la vendit aux hégémoniens.

La Naïade, seule, décida de tendre un piège au pirate plutôt que de l'attaquer directement. Elle monterait un groupe de mercenaires (ou de pirates) réputés contre Opard le Hurlleur et s'arrangerait pour qu'ils s'entre-tuent. Si le premier groupe échouait, elle tenterait sa chance avec un autre. C'est elle qui a tiré de la fenêtre de Vendura et qui s'est fait passer pour lui.

C'est ainsi que les personnages se retrouvent au milieu d'un beau fiasco aquatique. Vont-ils réussir à tirer leur épingle du jeu, cela en vaut peut-être la chandelle ?

A terme, Vinscenso del Mar interviendra personnellement avec une petite flotte pour éliminer cet encombrant pirate et ceux qui l'entourent...

Quand les pirates de la Naïade ont encerclé la ferme de Sonchac, la défense s'est rapidement organisée. Trentor a envoyé plusieurs de ses hommes dans les villes productrices de matériel agricole. Ils avaient pour mission d'acheter des leurres pour les poissons-tropille. En les plaçant aux points stratégiques du récif, ils pourraient provoquer des dégâts importants chez les assaillants. De même, ces gadgets étaient aussi un moyen efficace et économique de se débarrasser des mercenaires que Trentor avait fait venir (faisant miroiter un trésor fictif). Certains émissaires ne sont jamais revenus (à l'instar de celui que les personnages ont retrouvé par hasard).

Il y a donc six de ces diaboliques machines placées sous la flotte de la Naïade.

En ce qui concerne les deux complexes (voir le plan), seul le principal a été fortement protégé. L'autre n'est qu'un hangar où dorment les machines. C'est à peine si quelques mines flottantes (10) attendent les imprudents.

Un long tube transparent fait la jonction entre les bâtiments et traverse les champs. Pour plus de sécurité il a été piégé. Si quelqu'un l'emprunte, l'eau l'envahit en 2 minutes.

Le complexe principal, lui, est fortifié. Un seul accès visible donne sur l'intérieur. En fait trois tunnels de secours débouchent sur les champs. Ils sont dissimulés et protégés par des portes à code. Un autochtone connaîtra le code, un bon explosif (et le Talent Démolition) ouvrira la porte.

Le plafond de ce vaste bunker en béton est percé de 4 larges hublots (de dix mètres de diamètre) obstruables par un diaphragme blindé. Des projecteurs balayent aussi bien un périmètre extérieur (100 mètres) que l'intérieur (en reproduisant le cycle solaire).

Les points stratégiques sont : le centre de commande, les pompes à air et les habitations.

Sur 600 personnes, 250 peuvent se battre (les autres étant des enfants, des vieillards et des féconds). Reportez-vous à la page 149 des règles pour les caractéristiques moyennes des cultivateurs. Ils se battent farouchement car ils pensent que les pirates ne les épargneront pas : ils n'ont donc rien à perdre. Certains préféreront se suicider plutôt que d'être fait prisonniers.

Trentor, lui aussi se battra comme un lion.

11) Lothar McFerson : le poulpe.

Il attend tranquillement. Il ne craint pas la Naïade (elle ignore ce qu'il a fait de sa sœur) et encore moins les pirates recrutés par les hommes de Trentor. S'il est fait prisonnier, une rançon déjà toute prête sera versée en échange de sa libération sans condition.

Il est assez simple de le rencontrer et de le faire parler.

Il explique aux personnages sa version de l'histoire. Oui, il a engagé la Faucheuse pour tuer le flibustier. Son employeur ? Vinscenso del Mar. Pourquoi ? Il l'ignore mais la fameuse Opard semble savoir quelque chose qui embarrasse l'hégémonien. Qui a monté le piège à Equinoxe ? La Naïade, en échange, d'une grosse somme d'argent...

Où est sa sœur ? C'est une histoire inventée, la Naïade travaille pour l'argent.

Que veut-elle alors ? Être payée même si elle n'a pas rempli son contrat.

Trentor : chef de Sonchac.

Poids : 95kg		Taille : 1m94		Âge : 50 ans					
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
14/48 %	14/56 %	16/64 %	12/48 %	12/48 %	14/52 %	16/64 %	12/48 %	14/56 %	13/52 %
Réaction : 15	Perception : 54%		Bonus corps à corps : +3		Attribut vitesse : 12		Vitesse auto : 8m/tour		Poids portable auto : 70kg
Seuils : Inc. :14(18)		Lég. :4(8)	Grav. :8(16)		Crit. :14(26)		Fat. :22(38)		Mort :44(64)
								Influence : 2	
Talents principaux : Armes blanches 8, armes d'épaule 6, armes de jet 6, armes lourdes 5, armes de poing 6, armes de trait 8, armure 3, corps à corps 8, survie 6, pilotage chasseur et croiseur 5, géophysique 5, tactique 5.									
Équipements : 2 pistolets, fusil, armure, communicateur, 100 sols.									
Mutations : Squelette renforcé.									
Description : Le pirate reconverti en quête de respectabilité. Imposant barbu brun, un peu lourdeau, il a le côté rustique mais rusé du paysan. Empourpré par la colère il peut tuer sans réfléchir.									

L'homme leur propose alors un marché. S'ils aident à la capture de Sylène Assaya ou s'ils la tuent, il leur offre une récompense digne de ce nom : 5000 Sols !

S'il n'est plus en mesure de négociier, il offre la même somme pour qu'on le laisse partir. Enfin, si les personnages (ou la Naïade) le secouent un peu, il avoue enfin avoir vendu Priss Assaya aux hégémoniens. Le marchand avec qui il a conclu l'affaire se nomme Axel Caius Sextre et maintenant il doit rendre présentable Priss dans la ville de Keryss.

Parler avec McFerson est le seul moyen de savoir que la Naïade est la personne dont Opard veut la tête. Ils vont donc devoir ruser au milieu d'une bataille rangée entre pirates.

12) Le déroulement des opérations.

L'action autour de Sonchac va durer quatre jours. Les personnages vont pouvoir agir comme bon leur semble. Dans un camp comme dans l'autre, il se présente des opportunités de mission. Pour chaque nouvelle journée nous avons donné quelques exemples. A vous de les utiliser ou d'en inventer d'autres. Vous pouvez aussi modifier le temps de l'action.

La chronologie qui suit indique ce qui se passera si les personnages n'interviennent pas. A vous de changer le cours des événements en fonction des décisions des joueurs.

Jour 1 : Arrivée des aventuriers dans les stations voisines.

- Les recruteurs de Sonchac sont assez agressifs envers ceux qui se présentent et qui ne s'engagent pas. Des espions de la Naïade doivent s'être infiltrés ici ou là et la paranoïa semble de rigueur.

Si les personnages posent trop de questions, une troupe de 5 pirates (utilisant un Trident à l'extérieur) leur tend une embuscade.

- Une esclave de pirate cherche refuge auprès des personnages. Elle ne veut pas être vendue aux boucaniers qui traînent dans le coin. Son propriétaire, Rasorback le Musculeux somme les aventuriers de lui rendre sa marchandise ou de battre en duel à mort. Vaincu, il reconnaît sa défaite et peut devenir un allier précieux.

- Un espion de la Naïade a été capturé. Pour sauver sa peau, il donne le nom de ses complices : les personnages.

Les recruteurs les somment de s'expliquer...

Jour 2 : Entrée de la cavalerie dans les récifs, la Naïade prépare l'accueil.

- Un mur de mine bloque un passage. Les personnages sont désignés pour désamorcer ces engins. Est-ce un hasard si les explosifs ont été placés juste au-dessus d'un nid de Serpent-murène ?

- La Naïade donne l'ordre aux aventuriers d'aller poser des mines à certains points stratégiques. Elle ignore cependant que la flotte en-

emie est déjà entrée dans les récifs. Les artificiers improvisés vont rencontrer le gros de troupe, les cales chargées d'explosifs pour le moins instables... La fuite dans le chaos minéral risque d'être épique.

Jour 3 : Les deux batailles de Sonchac.

Les personnages devraient avoir assez à faire dans la tourmente. Pourtant, il est possible qu'on leur demande des actions précises (sabotage, infiltration ou diversion) de nature tactique.

Sinon il leur reste la possibilité d'entrer dans le combat de façon glorieuse, frontale et suicidaire.

La stratégie de la cavalerie est un échec. La première vague, censée faire fuir les assiégés, est balayée par les troupes de la Naïade. Le combat acharné dure 6 heures.

La seconde vague attaque le soir sans plus de succès. Les torpilles fileront de part et d'autre jusqu'au matin suivant.

Jour 4 : Le sac de Sonchac et la riposte aquatique.

La Naïade donne l'ordre d'attaquer.

- L'assillante découvre les leurres pour poisson-torpille. Elle ordonne aux personnages de les neutraliser et de les déplacer discrètement jusqu'aux portes de Sonchac.

Pendant l'opération les machines se mettent à fonctionner.

Lothar McFerson.

Poids : 69kg		Taille : 1m50		Âge : 52 ans					
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
16/64 %	14/56 %	15/60 %	12/48 %	14/56 %	10/40 %	13/52 %	10/40 %	12/48 %	14/56 %
Réaction : 15		Perception : 52 %		Bonus corps à corps : +2		Attribut vitesse : 12		Vitesse auto : 6m/tour	
Seuils : Inc. :9(12)		Lég. :3(6)		Grav. :7(13)		Crit. :13(22)		Fat. :19(31)	
Influence : 10 (mercenaires, pirates et pègre urbaine)								Mort :39(54)	
Talents principaux : Acquisition de matériel 8, armes blanches, armes de poing 6, bureaucratie 8, commandement 8, connaissances (toutes) 8, création de faux 8, diplomatie 8, évasion 5, estimations (qualité et valeur) 8, gestion 5, négociation 9, persuasion 8, tactique 7.									
Équipements : Pistolet, I.D., 200 sols, communicateur.									
Mutations : non.									
Description : Surnommé le «Poulpe» cet adipeux et suintant personnage fait son gras sur tous les mauvais coups. Chauve, il passe son temps à essuyer son crâne humide de transpiration. Il semble toujours avoir l'avantage sur ses interlocuteurs. Quand ce n'est pas le cas il s'énerve, faisant remblayer ses bajoues.									

- Trentor s'aperçoit que son système de télécommande ne fonctionne pas. Il faut activer manuellement les leurres et partir au plus vite. Les personnages sont désignés pour cette mission.

- Pendant l'assaut, des pirates se comportent contre l'éthique du Code (meurtre, viol et sacage). Les personnages en sont témoins et deviennent donc gênés. Ils vont devoir combattre contre les fermiers et contre les pirates.

- Un bâtiment de boucanier arrive à la fin de l'assaut en quête de chair humaine. Ils piochent parmi les pirates, les fermiers et les personnages. Le problème c'est qu'ils embarquent la Naïade ou McFerson.

Voici comment se termine cet acte si les personnages ne sont pas intervenus (ce qui signifie l'échec de leur mission : ramener la Naïade à Opard le Hurlleur)

En quelques minutes les portes du complexe cèdent. C'est le moment que choisit Trentor pour activer les leurres. Les vaisseaux restant de la flotte de la Naïade sont détruits. Seul le Barracuda de Syliène Assaya résiste au désastre. Cette dernière débarque et part à la recherche de McFerson. Accompagnée de quelques pirates, elle est submergée par le nombre et faite prisonnière.

Tous ses compagnons sont tués et elle-même est passée par le sas. Elle aura le temps de dénoncer les méthodes de McFerson.

Après l'exécution, le «Poulpe» sera abattu par Trentor qui reprend la tête du complexe. Grâce à lui les fermiers ont gardé Sonchac et le passé de leur chef ne les intéresse pas. Tout revient donc dans l'ordre.

Les personnages n'ont personne à ramener à Opard, ils ne sont donc pas dignes d'être à ses côtés pour ce qui va suivre (à moins d'improviser un scénario de «rattrapage»).

Acte III

La Passe de Masterson

13) La caverne au trésor.

Opard le Hurlleur attend les personnages comme prévu à Kalima.

Le voyage de retour ne devrait pas être long (deux jours au plus). S'ils ont les renseignements désirés et qu'ils ramènent Syliène Assaya (meurtière de Laslo Vendura), le pirate les félicite.

En premier lieu il écoute l'explication de la mercenaire malchanceuse. Contre toute attente, il la fait libérer et lui demande si elle désire le rejoindre à son bord. Il n'a plus de bras droit.

L'attaque de Sonchac aura bientôt fait le tour de la planète et la Naïade sera connue partout. Opard considère qu'il est donc de son intérêt de l'engager (avant que l'impératrice noire ne lui mette la main dessus).

Elle accepte immédiatement à la condition qu'elle puisse se venger de Vinscenso del Mar (et de McFerson s'il est encore en vie).

Et si...

La Naïade impose une seconde clause à son contrat. Elle veut récupérer sa sœur. Le flibustier n'a pas d'autre choix que de sacrifier pour cette mission. Si les personnages n'ont pas été très convainçants durant leur première prestation, il leur donne une chance de se rattraper. Qu'ils aillent chercher cette fille (en la rachetant au besoin) et qu'ils aillent rejoindre la flotte du pirate à l'entrée de la passe de Masterson.

Une fois réglée la question, Opard présente l'expédition : une chasse au trésor.

Le pirate possède des indications sur l'emplacement d'une cachette généticienne de premier ordre. La situation semble à son avantage puisqu'il est le seul à en connaître l'existence. Ceux qui lui ont donné le renseignement servent de nourriture aux crabes à présent.

Il gardera jusqu'au dernier moment les coordonnées exactes de cette cache mais précise qu'elle se trouve dans la passe de Masterson dont le propriétaire légal n'est autre que Vinscenso del Mar.

Opard est pourtant loin d'être optimiste. Il ignore la présence de la station Anaïs et déclare qu'il ne faut compter sur aucune aide dans la passe. Il évoque aussi les cheminées à soufre noir qui rendent la navigation peu aisée. Il faut savoir que ces rejets ont tendance à brouiller (on ignore pourquoi) les sonscons.

Donc, pour mener à bien l'exploration Opard a armé trois navires importants et trois petits. L'Indomptable mènera la flotte suivi du Redoutable et de l'Invincible (qui patrouilleront aux entrées de la Passe). Trois escorteurs Orca seront utilisés pour explorer les moindres recoins de la zone (très accidentée).

Avec une troupe réduite, Opard souhaite un maximum de discrétion.

Une fois dans la passe, il donne aux aventuriers les coordonnées exactes de la cachette. Ils ont donc pour objectif d'être les premiers à repérer un accès, une ouverture. Une fois cette mission accomplie ils poseront une balise et le reste de la troupe arrivera.

En fait Opard se méfie d'une action surprise de l'hégémonien Vinscenso del Mar. Les per-

sonnages feront un excellent appât en cas de problème.

En échange de cette périlleuse exploration le flibustier jure sur le Code des pirates, que les aventuriers pourront se servir en premier dans le butin (en respectant leur part naturellement).

14) La Passe de Masterson : Au cœur des ténèbres.

Le voyage jusqu'à la passe ne devrait pas poser de problème. Les hégémoniens ne pointent pas le bout de leur proue et la Fraternité du Tigre n'a pas été signalée dans le coin.

La passe est une faille très profonde (-15 000 m. au plus bas), accidentée et chaotique.

En entrant dans cette anomalie du relief, les personnages ont la sensation de plonger dans un trou noir sans fond : dans l'inconnu. Comme prévu les vaisseaux vont se placer aux seuils de Fremen et de Gogol dans l'attente d'un signal des éclaireurs.

Les sonscons les plus puissants ne repèrent rien à proximité mais un vaisseau «dormeur» peut très bien s'être dissimulé à flanc du gouffre.

Opard souhaite bonne chance aux personnages. Il leur conseille de ne prendre aucun risque et de s'en tenir au plan. Et puis : silence radio. Les explorateurs sont seuls.

La descente est un épisode périlleux. Les parois se rapprochent parfois, formant des goullets où le courant est fort. Impossible de voir ces rétrécissements car l'eau s'opacifie petit à petit. De même il paraît hors de question de lâcher les ballastes en cas de danger. Le vaisseau irait s'écraser contre l'une des titanesques voûtes.

Plusieurs jets de Navigation sont obligatoires pour atteindre le fond de la passe.

En cas d'échec, le navire peut subir une simple avarie comme un véritable naufrage.

Mais tout cela n'est rien en comparaison de ce qui attend les éclaireurs. Une fois arrivés, ils vont devoir commencer l'exploration. Les projecteurs ne permettent pas de voir à deux mètres. C'est à peine s'il est possible de cerner les cheminées basaltiques crachant en quantité industrielle leur soufre (à 300° en moyenne).

En observant ce phénomène, les explorateurs risquent fort de ne pas prêter attention aux deux torpilles TPM Mistral qui foncent vers eux.

La première va percuter l'une des cheminées mais la seconde devra être contrée ou évitée.

De même, il va falloir une certaine agilité pour (tout instrument hors d'usage) éviter la pluie de mines qui s'abat un peu partout.

Une impressionnante flotte (30 bâtiments au moins) envahit la passe de Masterson, balayant tout sur son passage. Tous les vaisseaux sont hégémoniens. Il est fort probable que les flibustiers ont pris le large en voyant cette armada.

Ce n'est même pas la peine de la décrire car elle est destinée à immobiliser les personnages avant qu'ils aient pu faire quoi que ce soit. Une fois de plus c'est inique, mais si vous trichez (ils ne le sauront jamais), c'est pour le bien de nos héros.

Le but est de rendre le naufrage le plus crédible possible mais aussi le plus désespéré. Tous les instruments doivent être irréparables, les issues de secours bloquées. Seul le sas pour la plongée doit être accessible.

Bien entendu, être à la merci de Vinscenso del Mar ne signifie pas la mort. Cela va permettre aux aventuriers d'être témoin d'une scène incroyable sans pour le moins du monde être inquiétés.

La flotte du Baron approche comme elle le peut vers les vaisseaux des personnages. Les tubes sont prêts et les solutions de tir calculées au plus juste.

Soudain une ombre impressionnante va passer juste à côté de la carcasse. Au départ ce n'est qu'un serpent immense qui sort de la paroi, puis un second, et encore un troisième. Chacun fait presque la taille d'un vaisseau moyen. Peu à peu, s'extrayant de son antre, une pieuvre Kraken dix fois plus grosse que celles déjà observées va diriger ses tentacules vers les imprudents qui osent la réveiller.

Soudain, tout devient noir : le kraken a obscurci encore un peu plus la passe d'un jet d'encre.

Il ne reste plus que les oreilles des personnages pour deviner ce qui arrive à côté d'eux : des craquements, des grincements de tôles et des explosions et enfin le silence. Plus rien, si ce n'est quelques débris qui tombent ici et là.

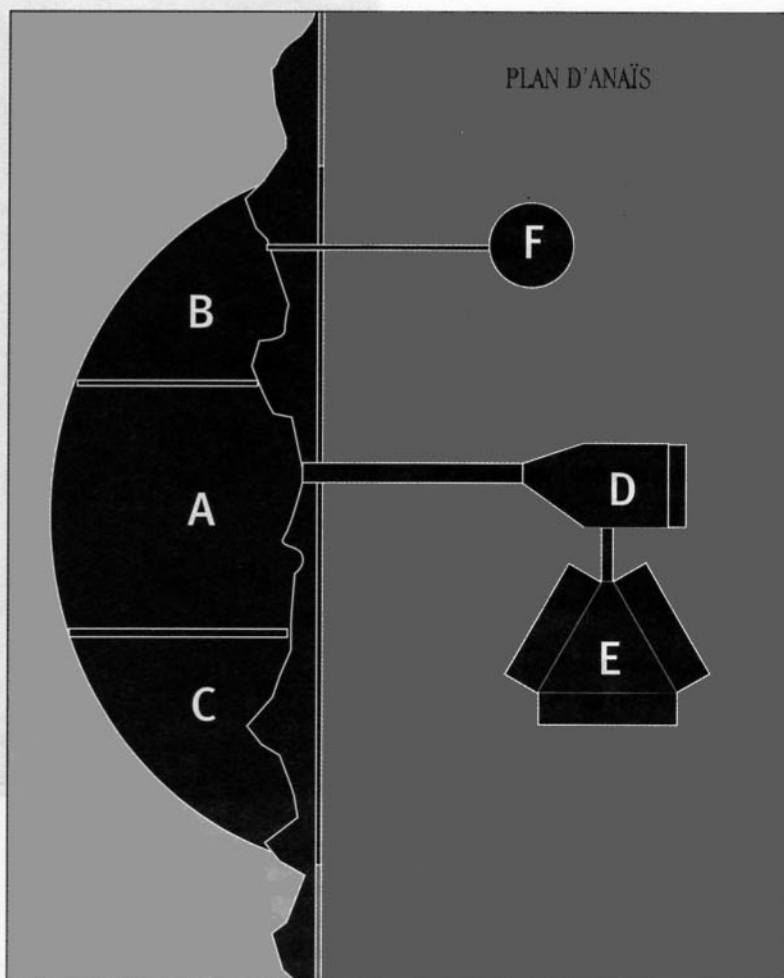
Et si...

Le monstre emporte le vaisseau des personnages dans son antre. Au fond du tunnel le Kraken se niche dans une vaste caverne où d'autres vaisseaux rouillent depuis des siècles.

Sortir pour explorer ce cimetière d'épave n'est pas sans danger. Cela permet cependant de trouver une issue (non naturelle) pour rejoindre la fosse et de découvrir les restes (en état de marche ?) d'un bâtiment ! Les trésors qu'il contient sont à la discrétion du Meneur de jeu.

15) Le destin d'Anaïs

La situation n'est pas fameuse mais le calme va permettre aux personnages de réagir. Ré-



parer les fuites, les pompes à oxygène ainsi que les lumières devrait prendre un certain temps. La sonde d'Opard semble toujours fonctionnelle et peut servir pour appeler au secours. Enfin, il y a les débris des appareils qui peuvent servir à retaper le navire.

Sortir, regarder par un hublot ou utiliser des caméras permettent d'apercevoir au loin une lumière rouge et clignotante.

Elle se trouve à seulement quelques mètres de l'épave partiellement recouverte d'algues.

De loin elle ressemble à un gros coquillage de 25 mètres de long posé à 30 mètres du fond. En nageant jusqu'au premier mur il est possible de repérer une entrée principale. Un mineur reconnaît tout de suite une station d'exploitation. Il n'y a pas de réponse si on frappe contre la paroi, il faut donc ouvrir un sas de secours manuellement. Une fois la dépressurisation opérée, il est possible d'explorer la station Anaïs (dont le nom est inscrit sur les murs).

L'air dans la station est respirable. Par contre l'odeur de moisissure qui y règne ne rend pas la visite agréable.

Il n'y a plus d'électricité à l'intérieur, il faudra donc des lampes. Un jet de Perception réussi permet de constater que les accès aux différentes pièces ont été utilisés il y a peu de temps (un mois). Si tout semble être à l'abandon depuis des années, ce n'est qu'une apparence. Les explorateurs devraient le découvrir peu à peu. Quelqu'un ou quelque chose rôde ici.

A : c'est le centre de communication.

Deux cadavres pourrissent ici : des soldats hégémoniens portant le symbole héraldique de la famille del Mar. Leurs armes sont intactes ainsi que leur tenue. Par contre leur corps semble avoir subi une nécrose peu ordinaire. Les os sont troués, comme passés à l'acide. Même un docteur très doué ne pourra déterminer la cause d'une telle détérioration. Il s'agit sans doute d'une maladie inconnue. Tous les instruments de communication sont intacts mais le manque d'électricité empêche de leur utiliser.

Une porte blindée permet l'accès à la station (habitat et centre de contrôle).

B : C'est par là qu'entraient les navires.

Cet entrepôt est inondé d'un mètre d'eau (c'est la seule pièce ainsi envahie). Il abrite deux petits vaisseaux (utilisables seulement avec un scaphandre) qui ne peuvent fonctionner que s'ils sont retapés. Du matériel nécessaire à la réparation de vaisseau des personnages peut être dégoté ici ou là.

La porte menant au puits (F) est bloquée.

C : La nasse de secours.

C'est la pièce qui sert de cabine pressurisée en cas d'invasion de l'eau. Les ouvriers sont censés s'y installer en attendant les secours. Tout le matériel qu'elle contenait a été enlevé et les portes sont défoncées.

A l'intérieur un autre cadavre d'hégémonien dans le même état, le crâne fracassé en plus.

D : Le centre de contrôle.

Il permet de gérer à la fois les habitations et la mine. Encore en construction, des barrières empêchent le passage vers un cul de sac. Dans les archives il est possible de connaître le nom du propriétaire d'Anaïs : Vincenso del Mar. Il y a également les noms des ouvriers et de leur famille. Ces archives s'arrêtent brusquement il y a cinq années.

E : Les habitations.

Abandonnées depuis bien longtemps, il n'y a pas grand chose à récupérer ici. Un pillard y trouvera 100 sols en tout de matériel (peut-être contaminé). Fait troublant les noms retrouvés sur les portes des cabines ne correspondent pas à ceux de l'ordinateur. Y aurait-il eu plusieurs équipes ?

F : Le puits de la mine.

C'est un endroit piégé. A peine y est-on entré que les portes se referment, des projecteurs aveuglent d'un coup des visiteurs et une alarme se déclenche. Un ascenseur minier remonte, occupé d'une dizaine de gardes hégémoniens. Ils semblent déterminés par leurs cris à vouloir sauter sur tout ce qui bouge (voir page 146 des règles pour leurs caractéristiques). Il faut forcer l'une des portes pour se sortir de ce traquenard ou être fait prisonnier (voir la conclusion).

Un combat ou une course poursuite s'engage alors dans les coursives. Une fois encore, il doit être épique.

Annexe :

Anaïs, le secret.

Loumiel del Mar est une soeur taquine.

Apprenant par ses espions que son frère construisait secrètement une station dans la passe de Masterson, elle décida de lui jouer un tour.

Elle prit le contrôle d'Anaïs, fit passer par le sas les ouvriers et leur famille et implanta discrètement ses propres colons.

Quand les secours envoyés par Vincenso arrivèrent, ils furent à leur tour éliminés non sans laisser un message à propos d'un risque d'épidémie. Le baron étouffa l'affaire pour la plus grande joie de sa soeur.

Mais les colons tombèrent sur ce qui semblait être une cachette généticienne. Encore une fois Loumiel les fit éliminer pour les remplacer par des savants de renom.

Son but n'était pas d'annoncer la fabuleuse découverte mais de l'exploiter. Au lieu de récupérer à bon compte des secrets généticiens, il lui a semblé plus judicieux de les faire étudier. Ses savants pourraient ensuite endosser la responsabilité de progrès technologiques considérables faisant ainsi triompher leur maîtresse : celle qui

aura prétendument été à l'origine des projets scientifiques.

Donc depuis presque cinq années les mines d'Anaïs servent de centre de recherche pour une dynastie hégémonienne. En théorie ce lieu n'existe pas. Personne n'ira se plaindre s'il passe aux mains d'ambitieux flibustiers. Par la suite ils n'auront qu'à assumer les conséquences d'un tel choix... Loumiel n'a en fait aucun sens de l'humour.

Quelle que soit la tactique des personnages, la chance va leur sourire (pour une fois).

Alors que les tirs fusent de toute part et que le combat semble tourner à leur désavantage, une bande de furieux va débarquer et sauver la situation : Opard le Hurlleur et ses hommes. Leur arrivée doit être visuelle, sonore et dévastatrice. Après la fuite du bâtiment de Vincenso del Mar hors de la passe de Masterson, Opard est parti au secours de ses éclaireurs.

Rapidement les hégémoniens battent en retraite ou se rendent. Ils portent tous des uniformes aux armes de la famille del Mar.

Il est possible alors d'accéder aux secrets d'Anaïs.

16) Conclusion : Le pacte ?

Les flibustiers vont descendre dans le cœur de la véritable station et trouver le trésor de Loumiel del Mar.

C'est ainsi qu'ils découvriront une communauté de trente savants et vingt gardes qui travaillent tous en secret sur des reliques génétiques. Il n'y a qu'une seule grande pièce blindée.

Piller cette cachette est un jeu d'enfant mais Opard s'y oppose. Si cette fortune est entreposée là, c'est qu'il y a plus à en tirer qu'en la revendant au marché noir.

Et il aura raison.

Sur un écran géant Loumiel del Mar apparaît, assise derrière son bureau. Une belle jeune femme brune, la coupe au carré et toujours souriante.

Derrière elle se tient Flora Legba, toute aussi joviale. L'hégémonienne propose un marché : les flibustiers quittent la base en échange d'une forte rançon et de l'appui de Loumiel pour toute action contre son frère.

Elle est prête à fournir un nouveau vaisseau aux personnages, une prime (10 000 Sols par tête) et, éventuellement, l'annulation de toute charge contre eux. La Vieillesse confirme le dernier point en précisant qu'elle tient à at-

traper le baron del Mar car il doit payer pour ses forfaits sur Equinoxe. Elle aussi aidera les flibustiers dans ce sens.

Opard tient toujours ses promesses.

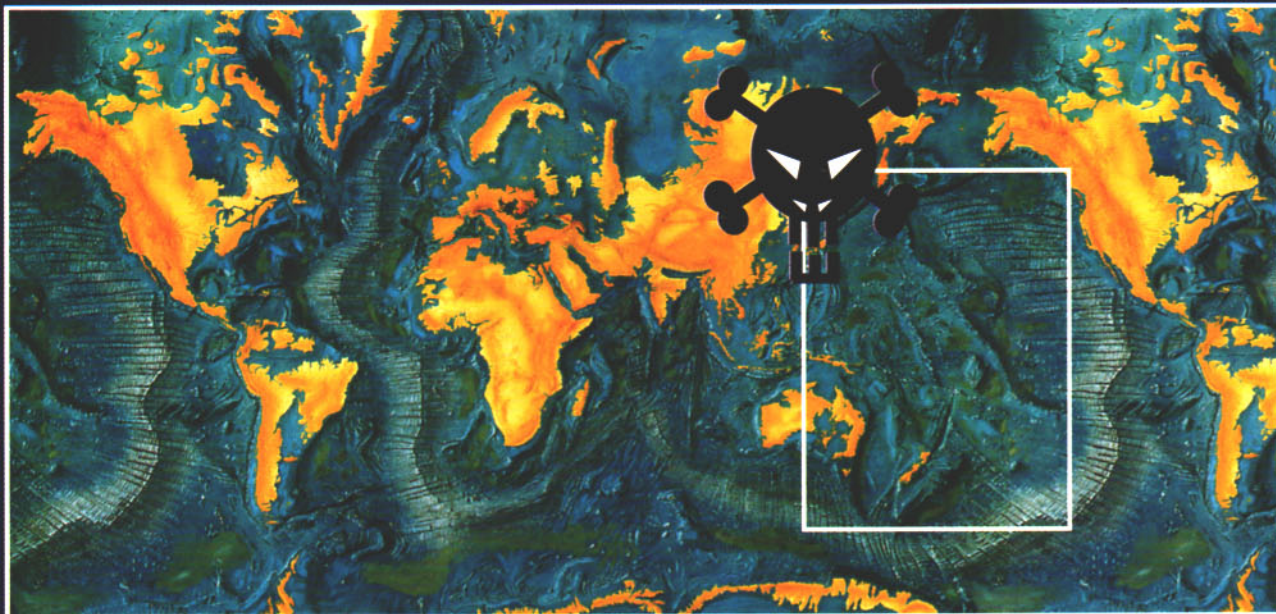
Il avait juré que les personnages pourraient choisir leur récompense. C'est à eux que revient donc la décision d'accepter le pacte que leur propose Loumiel del Mar. Les joueurs auront le droit à trois minutes de réflexion.

S'ils refusent, Opard se plie à leur choix, coupe la communication et pille la base secrète. Loumiel et Flora deviendront alors leurs pires ennemies (en plus de Vincenso). Ils tireront des reliques (et des savants) 100 000 Sols en tout (5 000 Sols pour les personnages).

S'ils acceptent, Opard le Hurlleur explose de rire et bénit ce pacte hors norme. Si la base est évacuée rapidement Loumiel se rend à Equinoxe en personne pour remplir sa part du contrat. Le vaisseau de remplacement doit être légèrement supérieur à celui perdu et aussi plus récent (voire neuf).

Sitôt cette formalité accomplie, Loumiel et Flora donnent une première mission aux personnages pour nuire à celui par qui tout ceci arriva : Vincenso del Mar.

Libre à eux d'accepter ou de refuser. L'aventure les attend peut-être ailleurs...



POLARIS

DOSSIERS CONFIDENTIELS PIRATES

« Je hais les boucaniers, ces immondes ordures sont pires que des charognards. Remarque, je hais aussi les flibustiers et leurs faux airs de nobles sur le retour. Les forbans, c'est pareil, des brutes sanguinaires qui violent nos femmes et pillent nos récoltes. Je ne parlerai même pas de ces primates dégénérés que sont les maraudeurs et les pilleurs.
En fait plus j'y pense plus je m'dis que j'ai horreur des pirates. »

- Déclaration de Morven Magrador, hydro-cultivateur de l'Union Méditerranéenne.

Ce supplément contient des règles additionnelles sur le monde de Polaris, les secrets des plus célèbres pirates, du nouveau matériel, la description des créatures qui peuplent les abysses du Pacifique et un scénario qui permettra à vos joueurs de découvrir l'univers de la piraterie

POUR PROFITER PLEINEMENT DE CE SUPPLÉMENT IL EST CONSEILLÉ DE SE MUNIR DU JEU POLARIS, DE LA CARTE DU FOND DES OCÉANS, DU GUIDE DES PROFONDEURS ET DE PIRATES

Prix conseillé : 59 FF

ISBN 2-910529-28-2