

POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS

IMMERSION

Un condensé d'aventures pour Polaris

Un projet SDEN/Site officiel



#2

UN JEU DE PHILIPPE TESSIER,
FRANÇOIS MENNETEAU
ET RAPHAËL BOMBAYL

SITE OFFICIEL
POLARIS
www.polaris-site.com



sden

<< EDITO & CREDITS_

Pour être un bon capitaine et ainsi faire face aux courants et tempêtes, il faut savoir s'entourer d'un bon équipage. Pour cette seconde expédition, nous avons accueilli de nouveaux matelots. Je me dois également de remercier Alacabone sans qui cette aventure ne se serait jamais réalisée. Il est toujours utile de pouvoir compter en toute occasion sur un excellent copilote et un second dont la motivation est un exemple pour tous.

Après avoir voyagé un temps avec quelques contrebandiers, nous nous sommes autorisés une petite escale afin de profiter d'une bonne ravageuse autour d'une table de jeu de la cité de Llend. Je pense que vous pourrez le constater par vous-même, le monde sous-marin n'est pas aussi ennuyeux qu'il en a l'air... Bien au contraire, il y a bien des façons de s'amuser et de jouir de la vie.

En parcourant ces quelques pages, vous pourrez constater que les loisirs sont encore bien présents sous les océans. Je vous souhaite une bonne lecture !

Gwenael, Rédac' chef



Et voilà, le deuxième numéro est là, derrière cette page.

De nombreuses personnes se sont mobilisées pour faire des articles inédits et j'espère que leurs contenus pourront vous être utiles.

Je tenais à tous les remercier pour le travail accompli et la motivation dont ils ont fait preuve. Je tenais aussi à remercier

personnellement Djib, illustrateur émérite de Polaris. Il a dessiné en exclusivité, deux personnages totalement inédits et à titre gratuit pour vous. Il s'agit de Karl Voil, ministre de la propagande hégémonienne et de Thomas Bentner, directeur de Palia Corporation.

Je vous souhaite à tous une Immersion longue et enivrante.

Alacabone, Rédac' chef adjoint

Auteurs :

Rodolphe «rodi» Bondiguel, Cyril «Sith» Berger, Dorothée «Missdo» Furic, Bertrand «Messahodyn» Marchal, Jean-Pierre «Jp» Jacques, Guillaume «Daimon» Paris, Jérôme «Rcpreiben» Tarroux, Mickaël «Alacabone» Bony, Gwenael Keck, François «Iron» Menneteau & Philippe «Cyrull» Tessier

Selecteurs :

Jean-Pierre «Jp» Jacques, Cyril «Sith» Berger, Bertrand «Messahodyn» Marchal, Dorothée «Missdo» Furic, Sébastien «danilo» Mazzega, Mickaël «Alacabone» Bony & Gwenael Keck

Illustrateurs :

Laurent « Heedio » Witz, Christian « Gunthar » Mitschké, Benjamin « Zuckuss » Berger, Maxim Revin et Daniel Conway (<http://coolvibe.com/>), Pascal Bernard, Joël Moulvier, Geoffroy Thoreens, Yoann Boissonnet & Jean-Baptiste « Djib » Reynaud

Mise en page :

Gwenael Keck & Laurent «Bubu» Buisson

<< INTRODUCTION_

- Pour les personnes qui viennent d'arriver, bienvenue dans notre stadium flambant neuf d'Equinoxe. Ce soir, les Étoiles de la Cité Neutre affrontent les Requins de Keryss ! Nous avons déjà pu assister à une très belle première mi-temps ! N'est-ce pas, Sven ?
- Je suis entièrement d'accord avec vous Jorus et pourtant, ce n'est qu'un match amical, mais les deux équipes ont un engagement hors du commun.
- Bien sûr, souvenez-vous de leurs deux dernières rencontres, les Requins avaient totalement humilié les Étoiles. Et, cette fois-ci, elles ont totalement remanié leur équipe et ont revu leur stratégie. Les Requins n'ont seulement que deux petits points d'avance.
- Vous faites bien de parler de leur stratégie. Quel but fantastique que celui marqué à la dixième minute par les Étoiles ! Un débordement de leur ailier et une course hallucinante ont permis de laisser sur le carreau la moitié des Requins. Et quelle aubaine quand le terrain changea et que les herses clouèrent l'autre partie de l'équipe. L'ailier, Zolan, a pu marquer tout seul.
- Vous avez raison, et... Ha ! Ça y est, les joueurs reviennent sur le terrain. Actuellement, celui-ci est totalement plat. Aucun obstacle ne va empêcher de commencer une seconde mi-temps endiablée.

Les joueurs de Power-ball entrèrent sur le terrain, les visages concentrés et totalement hermétiques à tout élément perturbateur. Pourtant certains d'entre eux jetaient des coups d'œil vers la foule en délire. Les spectateurs scandaient les prénoms de leurs joueurs préférés ou hurlaient quelques chants guerriers pour encourager leur équipe et lui donner la force d'écraser ses adversaires.

Tous les joueurs sont équipés d'une armure moléculaire leur permettant d'encaisser les coups portés par les autres joueurs. Mais elle leur permet d'accéder aussi à une plus grande puissance pour porter des attaques rapides, sauter par-dessus les obstacles du terrain de jeu, mais surtout pour manier la lourde balle en acier.

Un signal sonore se fit entendre, et la balle filait déjà comme un boulet de canon vers le camp des Requins de Keryss. Cela enrageait sur le moment le capitaine des Étoiles. Ils n'avaient que deux points à remonter et les Requins avaient à chaque fois su récupérer la balle sur les engagements. Cela pourrait bien porter leur avance à trois points. Il fallait que leur défense soit irréprochable. Il criait des ordres et les Étoiles formaient déjà une défense en V inversé. Ils voulaient contenir l'attaque des Requins et éviter d'être surpris si le terrain venait à changer. Mais cette défense était facilement franchissable. Le Capitaine de l'équipe d'Equinoxe ne pouvait compter que sur la hargne de ses joueurs. Les Requins sa lancèrent dans une offensive classique, en deux lignes d'attaquants. La balle oscillait rapidement entre ces deux lignes. Les joueurs de l'équipe de Keryss progressaient rapidement vers le camp des Étoiles. Mais d'un coup, le terrain se mit à changer et un milieu aquatique fit son apparition. L'attaque fut quasiment stoppée net. D'un mouvement collectif rapide, les Étoiles foncèrent sur les lignes d'attaques des Requins. La balle venait de changer de mains.

- Et voici un magnifique mouvement collectif des Étoiles qui finit sur une passe de leur ailier au centre. Le Capitaine des Étoiles récupère la balle d'une main et c'est le BUUUTTTT !!!
- Que c'est superbement bien joué ! Mais quel match ! Nous avons affaire à deux grandes équipes. Les Étoiles pourraient bien être l'équipe joker de ce championnat, capable peut-être de rivaliser avec celle de la Ligue Rouge.
- Avec ce point, les Étoiles reviennent à une simple longueur derrière les Requins.

Des bruits de pas résonnèrent dans la salle VIP du stadium. Des hommes, derrière une grande verrière en plexi acier, étaient en train de siroter un verre rempli d'un liquide rouge légèrement opaque. L'homme le porta à ses lèvres pour en déguster la délicieuse boisson. Un véritable vin rouge. Il n'en avait jamais goûté auparavant. Quelle sensation quand le liquide lui emplit le palais et passa dans sa gorge, une sensation grisante envahie immédiatement son corps et son esprit. Il lui semblait qu'il flottait, les bruits semblaient amplifiés et il avait cette étrange sensation d'invincibilité. Les bruits de pas se rapprochèrent. Il entendit nettement le bruit d'un fauteuil lorsqu'une personne s'installe. L'homme au verre de vin se retourna tranquillement.

- Hoooooo ouiiiiii ! Magnifique ! C'est le but ! Mais quelle équipe ! Nous sommes enfin à égalité ! Les Requins vont finir par bouffer du plancton.

- Vous êtes content de votre équipe ? dit l'homme qui venait de s'assoir d'une voix monocorde.
- Et comment ! Nous gagnons sur les deux tableaux. Nous avons pu mener nos expériences génétiques avec succès et en prime nous gagnons un paquet d'argent, dit-il en se retournant vers le stade.

Il stoppe la conversation et se lève d'un bond en brandissant un poing rageur.

- Rhaaaaa, nous sommes en tête. Voici une grosse claque pour cette équipe de ringards.

Il se rassit et reprit le cours de la conversation.

- Je m'éclate ! Ce sport est vraiment bon. Violent à souhait et cela va divertir les foules.
- En effet, quand la plèbe est aux abois, il suffit de lui donner des jeux
- Ouais, c'est cela l'idée. Dites-moi, quels résultats donne notre dernier projet ?
- Je pense que les actes parlent d'eux-mêmes. Notre ailier a marqué plus de la moitié des points, a couru sur une grande distance, et il est à peine essoufflé. Regardez-moi ces chiffres sur son métabolisme, dit-il en présentant un écran d'ordinateur.

L'homme au verre de vin prit l'écran et consulta les données. Au-dehors, la foule exultait devant une nouvelle action qui avait vu un joueur, en possession de la balle, se prendre un violent coup d'armure et se retrouver à terre, le souffle coupé. Le terrain de jeu changea une nouvelle fois et le jeu reprit.

- Vous avez fait de l'excellent travail. Tenez, je vous dois bien ça, dit-il à son interlocuteur en lui confiant un petit disque dur.
- Comme convenu, voici les informations que vous vouliez sur nos concurrents. N'oubliez pas notre accord. Cortex sera votre seul partenaire sur vos recherches. Ne nous décevez pas.

Dans le vestiaire des Requins de Keryss, deux hommes en sueur, les yeux exorbités pratiquaient un massage cardiaque sur le corps inanimé d'un de leur coéquipier.

- Fait chier, tu vas revenir ? Hurlait-il au corps étendu au sol. Puis, son regard se posa rageur sur l'autre homme.
- Mais qu'est-ce que t'as foutu ? On est dans la merde là !
- Juste une injection...
- Quoi, juste une injection ? Comment on va justifier ça devant les autorités ? Tu peux me le dire !
- Mais j'en sais rien !
- Fait chier, faut le ramener vite et maintenant !

L'homme qui se faisait engueuler prit le pouls du joueur à terre. Il secoua la tête pour signaler que tout était fini.

- Y a plus rien à faire pour lui. Il est mort.
- MAIS QUEL ABRUTI !!!

Un déluge de coups de pieds et de coups de poing fila sur le visage de l'homme qui venait d'annoncer la mort du jeune sportif de Power-ball. Un rictus de démentie et de haine déformait les traits de l'agresseur. Ses lèvres étaient pincées, les yeux, injectés de sang sortaient de leurs orbites. Puis, il se saisit d'une arme et lui planta deux balles dans le torse.

- Je ne tomberais pas pour cela ! Non, je ne tomberais pas ! Je m'en sortirais d'une façon ou d'une autre !

Il regardait autour de lui. Les détonations n'avaient pas eu l'air de rameuter du monde. Réfléchissant pour se tirer de ce mauvais pas, il se positionna sur le premier mort. Il lui serra le cou pour faire croire à la strangulation, puis il plaça l'arme à feu dans la main inerte du malheureux, en direction de l'autre cadavre. Il était plus que temps de disparaître.

- Je vous jure, je n'ai jamais vécu un match de cette intensité ! Nos spectateurs en ont eu pour leurs sous !
- Je vous le confirme. Je suis moi-même encore sous le coup de ce match qui restera gravé dans les mémoires. Et ce final !
- Vous m'ôtez les mots de la bouche. Après que les Requins se soient remis dans la course en égalisant, et surtout en mettant à terre l'ailier des Étoiles, leur nouvelle vedette, il semblait que le match allait dans un seul sens : celui des Requins.
- Le changement de terrain a été bénéfique aux Étoiles. Les Requins ont perdu la balle et, dégarnis sur le plan défensif, les Étoiles ont su marquer à la dernière seconde, le but de la victoire.

-
-

Auteur : Sith

<< SOMMAIRE_

<< EDITO & CREDITS_	2	Sécurité et personnel_	67
<< INTRODUCTION_	3	Logement_	67
<< SOMMAIRE_	5	Attention zone neutre_	67
<< PROJET SDEN_	6	Jeux et divertissements_	68
<< SUPER MOTOR'S CUP_	7	Intérieur de la station_	68
Quelques dates importantes_	7	<< PANIQUE SUR LLEND_	70
Participer a la Super Motor's Cup_	8	La situation de départ_	70
Esprit de la course_	9	Introduction_	70
Les titres_	9	Bienvenue sur Llend_	70
Pour faire jouer la Super Motor Cup_	11	Quelque chose de pourri au royaume des jeux_	71
Idées de scénarios_	11	Découvrir et desamorcer les charges_	72
Complément d'aide de jeu_	12	Station en perdition_	72
<< WATER-BALL & POWER-BALL_	12	Live free or die hard_	73
Le water-ball_	13	Si tout va mal_	74
Le power-ball_	16	Conclusion_	74
<< LES CHAMPIONNATS_	16	Les Personnages_	74
L'Hegemonie_	16	<< DISPARITION_	75
La Ligue Rouge_	16	<< KOSTA VAN CALLAN_	79
La République du Corail_	16	<< TEENA_	80
Equinoxe_	17	<< URON KER 41567_	82
Championnat inter-Nations_	17	<< RELATIONS EN TOUT GENRE_	83
<< PROFESSION CHAMPION_	18	Aramca Trepinosa_	83
Pilote de Scooter sous-marins_	18	Harald Ingram_	84
Joueur de Water-ball_	19	Breety_	85
Joueur de Power-ball_	20	Larry Pretchers_	86
<< AU LENDEMAIN D'UN DRAME_	21	Katlin Wigen dit Kate_	87
<< LA FOSSE_	25	Todd Pree dit Todolsky_	88
<< LES DROGUES_	27	Tarek Ottero_	89
Endormine_	27	Talio FEO 28678_	90
Pengorium_	28	<< SYNOPSIS_	91
Golconda_	29	Chasse à l'homme_	9
<< LES OCTOSTARS_	29	Attentat au Northern Ring_	92
Présentation_	29	Prise d'otages_	93
Carrière_	29	Dopage, mensonge et Water-ball_	94
Historique_	30	Jeu de dupes_	95
Rumeurs_	30	<< BANDES DESSINEES_	96
Missions_	30	<< LA CROISIERE DE BERMUDE_	100
Idées de scénarios_	31	Introduction_	100
Caractéristiques et informations_	31	Partie 1 - Bienvenue a bord : le départ	100
<< ONIROS_	32	Partie 2 - La croisiere s'amuse :	101
<< LES CROISIERES_	34	Partie 3 - La croisiere sans retour_	102
La catégorie luxe_	34	Epilogue - Souvenir de voyage_	102
La catégorie plaisance_	34	Personnages_	102
La catégorie mixte_	35		
Idées de scénarios_	43		
<< T. BENTNER OU L'ART DU POUVOIR_	46		
<< JEU DE CARTES_	55		
<< L'ART DE LA TRICHE_	55		
Les types de tricheurs_	55		
Les techniques_	56		
La triche lors du jeu_	57		
<< LES JEUX_	58		
Le Ting, le Pong des abysses_	58		
Ocean Battle, bataille navale virtuelle_	59		
Racer_	61		
La serrure_	62		
<< LLEND_	64		
Description générale de Llend_	64		
Géographie_	64		
Fonctionnement de la station_	64		
Le cheminement d'arrivée	64		
Bienvenue sur Llend_	65		
Extérieur de la station_	65		
Système de défense et contre-mesures_	66		
Les navires de combats_	66		
Personnages importants_	67		

<< PROJET SDEN_

Les parois du navire commençaient à trembler, indiquant à tous les passagers du vieil escorte que les moteurs avaient été mis en route et que le départ de la croisière était imminent. Dans la cabine de pilotage, le capitaine et son second vérifiaient les derniers réglages. Cela faisait maintenant deux ans et demi qu'ils avaient racheté leur vieux rafiot pour en faire le Prince de Tasmanie, le premier navire de croisière de la ceinture corallienne. Certes, il n'était ni aussi grand, ni aussi rutilant que ses concurrents de la République voisine, mais l'ancien escorte pirate avait été particulièrement bien rénové et le capitaine et son second en avaient fait un endroit agréable où il fait toujours bon passer quelques jours.

Les derniers réglages vérifiés, tout était désormais prêt pour le départ. Comme tous les mois, le capitaine poussait les gaz à fond et le Prince quittait les docks de la station de Dem vers Azuria via Olysia et ses fameuses prostituées. Ce mois-ci, une vingtaine de passagers étaient encore à bord et beaucoup étaient désormais des habitués qui revenaient de temps en temps, sûrement satisfaits des services dispensés durant le voyage.

Cependant, quelque chose occupait l'esprit du capitaine. Bien qu'il soit très fier de ce qu'il avait fait de son vieux rafiot, fier des liens qu'il avait noués avec son second et fier également de revoir les mêmes passagers revenir vers lui le regard complice et confiant... Bien qu'il soit très fier donc des deux années et demie passées, il ressentait un étrange appel. Cet appel le menait vers d'autres horizons et il se demandait souvent s'il n'était pas venu le moment de donner les clés du Prince de Tasmanie à quelqu'un d'autre et d'aller explorer de nouveaux récifs ou d'autres ruines. Et pourtant, il était bien là tous les mois à chaque nouveau départ. Et il faut bien dire que la jeune entreprise prospérait et que l'avenir s'annonçait radieux. D'ailleurs, de nouveaux associés affluaient et l'encourageaient à rester. Le temps n'était pas encore venu de passer la main et il y avait encore de très belles choses à faire sur le Prince. Les idées ne manquaient pas et les projets encore nombreux. Naviguer encore quelques mois pour fêter avec ses amis le troisième anniversaire de sa Compagnie de loisirs valait bien le coup...

Vous l'avez sûrement compris, le Prince de Tasmanie n'est autre que le SDEN et le narrateur n'est autre que votre humble serviteur. Par conséquent, tout ce qui y est dit n'est qu'une métaphore de la réalité. Le travail réalisé sur le SDEN depuis sa reprise il y a deux ans et demi et depuis le premier opus d'Immersion est considérable. L'humilité que se doit d'avoir un capitaine de navire me contraint à ne pas vous dire tout ce que je ressens, mais sachez que je suis très fier, et même un peu plus, de ce qui a été fait. Tout cela n'aurait pas été possible sans l'aide de Sith, mon second, et la participation régulière ou occasionnelle d'une myriade de rédacteurs. Je tiens à leur rendre hommage et leur dire merci pour ce qu'ils ont apporté à la communauté, on ne leur a pas assez dit, et pour ce qu'ils m'ont apporté, je ne leur ai pas assez dit non plus. Alors merci !

Cependant, deux ans et demi dans une vie de rôle, c'est souvent le temps d'une campagne et tout naturellement, de nouvelles envies se font jour. Je passe peu à peu à Dark Earth

et Sith a désormais une table de Warhammer... S'il n'est pas question, ni pour lui, ni pour moi d'arrêter et de mettre les clés sous le sas, il est clair que l'essentiel de nos productions est derrière nous. Mais, je m'engage à terminer tout ce qui a été commencé sur la rubrique. Les campagnes et les projets seront clos, c'est promis. Question de respect ! Mais après, il sera temps pour moi de laisser la main et si quelqu'un est intéressé par un passage de témoin, qu'il me contacte. Les seules conditions sont une bonne maîtrise de l'orthographe et une motivation sans faille. Le reste viendra tout seul.

En attendant, nous serons là pour le troisième anniversaire de la reprise de la rub' avec les désormais traditionnelles quatre mises à jour mensuelles, dont un scénario inédit. Et pour ne rien vous cacher, tout est prêt jusqu'à la fin du mois de février... Alors, le rideau n'est pas encore tombé.

Auteur : rodi

<< SUPER MOTOR'S CUP_

QUELQUES DATES IMPORTANTES_

En 520, la station de Luan envisage sérieusement de créer un événement sportif dans le but de lier les trois cités dont les relations se dégradent mois après mois. Les tensions entre Tyr et Hélène sont telles que le conseil parlementaire de Luan décide de mettre en place une course de scooter des mers afin de tenter une fois de plus d'unifier cette zone de conflit permanent.

En 521, la Motor's Cup voit le jour et un circuit est mis en place non loin de la plaine abyssale d'Angola à équidistance de ces trois cités. L'engouement escompté n'a pas lieu, la relative simplicité de la course, les difficultés d'accès, et la logistique nécessaire à son accomplissement sont trop lourdes et coûteuses.

En 524, lors de sa quatrième édition, le taux de participation devient alarmant quand à peine cinq coureurs s'alignent sur la grille de départ et qu'aucun représentant de Tyr ne se présente. Le nombre de spectateurs lui aussi en chute libre, sonne le glas d'un événement qui se voulait unificateur et un moment de rassemblement et de partage inespéré pour ces trois peuples.

En 527, Hélène reprend le concept en créant un circuit à quelques miles nautiques de sa station. Elle se dote de moyens et d'une organisation capable de créer, organiser et gérer au mieux un événement à dimension mondiale et qui soit une vitrine accueillante pour le reste du monde. Un bon moyen de courtiser et de s'attirer les faveurs de l'O.E.S.M.

En 534, la course a pris une telle ampleur que Tyr, à son tour, monte son propre circuit. En quelques années seulement, Hélène a réussi son pari. Les résultats obtenus dépassent de loin les attentes premières des organisateurs et des coureurs de classe internationale font le déplacement. Hélène est aux avant-postes de la discipline et entend bien le rester.

En 535, Luan à son tour, pour ne pas rester à la traîne, emboîte le pas et crée un circuit proche de la cité.

En 540, les courses de Luan et de Tyr jouissent d'une belle réputation, même si leur qualité n'égale pas celle d'Hélène. L'ancienneté et la notoriété du circuit d'Hélène jouent également en sa faveur et pèsent indéniablement lourd dans la balance.

En 541, Luan propose d'apporter quelques améliorations au concept de la Motor's Cup. Dans un premier temps, Hélène refuse catégoriquement tout changement. Mais quand Tyr rejoint Luan, Hélène accepte pour ne pas rester dans l'ombre des autres cités.

En 542, un groupe de travail commun composé de deux représentants de chaque cité est formé. L'objectif avoué est d'établir un règlement cohérent et identique pour les trois cités ainsi qu'un programme et une course spécifiques pour chaque circuit. En fait, chacun essaiera de tirer la couverture à soi et aucune avancée notable n'en ressortira.

En 543, les tractations ont été houleuses, mais un consensus a été trouvé. La première édition de la Super Motor's Cup voit enfin le jour. Le comité de course se développe et s'ouvre à des personnes extérieures.

En 550, la structure est désormais rodée. L'organisation fonctionne parfaitement et les premières dérives commencent à apparaître. Tyr modifie légèrement le tracé du circuit pour apporter un peu de piment à la course.

En 551, Luan et Hélène font de même et la machine s'emballle. Pour le spectacle et leurs finances, les cités font prendre de plus en plus de risques aux pilotes.

En 552, le premier mort est à déplorer sur le circuit de Luan. Les conditions de sécurité n'ont pas été appliquées et le comité organisateur est montré du doigt. Cet accident relance le sujet déjà sensible des risques encourus par les pilotes lors de cette Super Motor's Cup, de même que l'évolution malsaine de cette formule.

En 558, un terrible événement entache la 16ème édition lors de la course d'Hélène. Un Kraken monstrueux remonté des abysses se rue sur les concurrents prêts au départ. 28 des 42 concurrents ainsi que de nombreux techniciens trouvent la mort sous les yeux de centaines de spectateurs. Ce jour reste plus connu sous le nom de la Seizième Tragique.

En 559, Pikram Halls, un coureur représentant Luan, est déchu de la 1^{ère} place pour non-conformité technique de son engin de course. Luan crie à la machination, mais l'enquête n'aboutira jamais. Le titre revient donc au second qui est un représentant de Tyr...

En 562, un incendie dévastateur détruit le paddock d'un concurrent indépendant en passe de rafler le titre juste avant la dernière course.

En 568, cette année nous commémorons les 10 ans de la Seizième Tragique. Cela donne lieu à une édition extraordinaire de cette fameuse Super Motor's Cup !!!



PARTICIPER A LA SUPER MOTOR'S CUP_

Pour participer, il faut détenir un des soixante pass magnétiques disponibles.

Chaque cité dispose de 15 pass qu'elle donne aux coureurs portant ses couleurs. 15 sésames supplémentaires sont mis en ventes directement par le comité organisateur. Ils sont achetés à prix d'or par de riches concurrents privés ou des entreprises souhaitant marquer l'histoire.

Jusqu'à présent, aucun concurrent indépendant n'a gagné le titre et des rumeurs disent que cela n'arrivera jamais, les cités y veilleront.

QUALIFICATION ET DÉPART_

Pour les trois courses, il n'existe aucune qualification déterminant l'ordre. Le départ se fait donc sur une large ligne ou s'alignent les scooters des mers. Cette ligne est appelée grille de départ en référence à cette longue traverse de métal sur laquelle sont amarrés les scooters avant d'être tous libérés simultanément.

Le nombre de participants par le passé n'était pas limité et en 560 plus de quatre-vingt scooters ont pris le départ ! Désormais la grille est limitée à soixante concurrents. C'est devenu avec le temps un grand show.

De somptueuses jeunes femmes vêtues de combinaisons moulantes se pavent aux côtés des pilotes. Un speaker maintient une ambiance très sympathique, en présentant les pilotes et le circuit jusqu'au moment où il leur demande d'allumer leur moteur.

OBTENIR LE TITRE DE CHAMPION_

Le titre est décerné au pilote ayant comptabilisé le plus grand nombre de points sur les trois circuits.

À chaque fois qu'un pilote prend le départ d'une course, il gagne quinze points.

Ensuite en fonction de sa position à l'arrivée : 10 points au premier, 9 au second, 8 au troisième, jusqu'au dixième qui récolte un point. Les suivants ont zéro.

Pour avoir le titre, il faut donc engranger le maximum de points, mais aussi avoir pris part à toutes les courses (sans nécessairement les finir) et ne pas avoir été disqualifié pour quelque raison que ce soit.

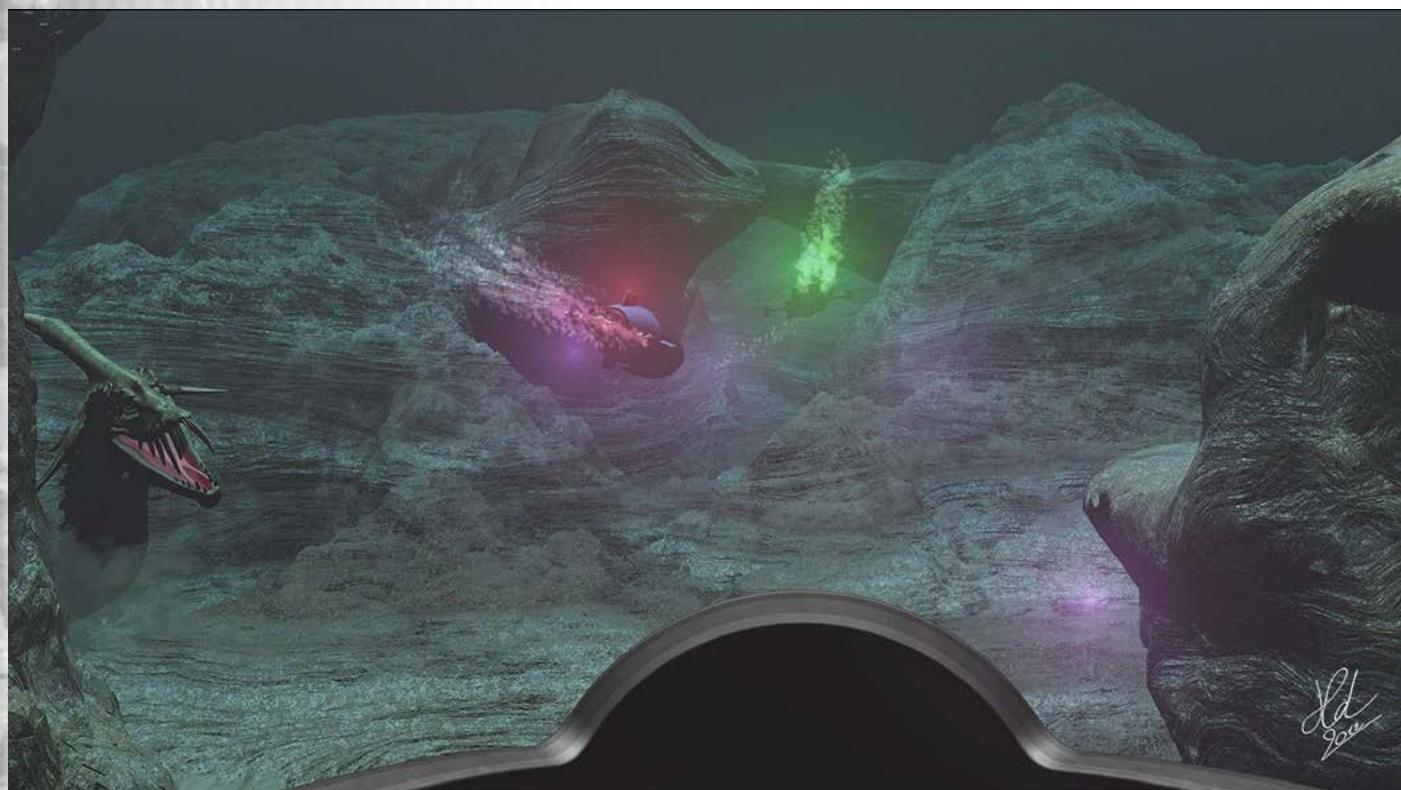
CE QUE REPRÉSENTE LE TITRE DE CHAMPION POUR LES TROIS CITÉS_

Le titre est devenu au fil des années bien plus qu'une récompense, c'est l'orgueil de toute une cité. Si à l'origine cette coupe avait vocation à unifier les cités, elle est devenue avec le temps un objet de convoitise que chacune est prête à payer très cher. Les trois cités sont prêtes à sacrifier énormément d'argent et bien plus encore pour obtenir ce titre.

Chaque cité organise des qualifications internes pour choisir les pilotes et ne vend leurs 15 pass qu'aux meilleurs. Il arrive également qu'elles approchent de talentueux pilotes étrangers qu'elles paient royalement pour courir sous leurs couleurs.

ESPRIT DE LA COURSE_

L'esprit premier de cette course consistait à faire baisser les tensions entre les trois cités et à proposer un sport et



une rencontre fédératrice. Nous en sommes bien loin aujourd’hui.

La dangerosité des circuits a augmenté et les risques encourus par les pilotes sont de plus en plus grands. Sur les huit dernières éditions, il y a eu vingt-quatre morts, soit un décès par course. La Super Motor's Cup reste pourtant la course la plus courue et tous les pilotes veulent s'y aligner. Les primes astronomiques aux vainqueurs y sont sûrement pour beaucoup. L'enthousiasme des spectateurs est tel que les cités sont littéralement prises d'assaut lors de ces festivités qui durent plusieurs jours. La course est d'ailleurs très controversée, mais comme souvent les bénéfices engendrés dictent la conduite à suivre... The show must go on !

LES TITRES

Année	édition	Nom du champion	Cité remportant le titre
543	1er édition	Karl Krinj	Luan
544	2eme édition	Rinam Tribeer	Hélène
545	3eme édition	Rinam Tribeer	Hélène
546	4eme édition	Vrikan Taylor	Luan
547	5eme édition	Mitchell Tomason	Tyr
548	6eme édition	Pistolus Lemp	Luan
549	7eme édition	Damian Crisijop	Luan
550	8eme édition	Damon Frits	Tyr
551	9eme édition	Agaroth Taas	Hélène
552	10eme édition	Damon Frits	Tyr
553	11eme édition	Damon Frits	Tyr
554	12eme édition	Sara Trax	Hélène
555	13eme édition	Colin Ceram	Hélène
556	14eme édition	Stéphan Premill	Luan
557	15eme édition	Tyson Mc Cloud	Tyr
558	16eme édition	Timotee Dawou	Hélène
559	17eme édition	Klishco Norbiam	Tyr
560	18eme édition	Dartrenb Marchal	Tyr
561	19eme édition	Dartrenb Marchal	Luan
562	20eme édition	Naïra Alcazar	Tyr
563	21eme édition	Kalagan Mira	Hélène
564	22eme édition	Kalagan Mira	Hélène
565	23eme édition	Jackson Traegor	Tyr
566	24eme édition	Débrah Braxton	Hélène
567	25eme édition	Vladimir Tshikiru	Tyr
568	26eme édition

QUELQUES EXPLOITS ET FAITS MARQUANTS

- » Karl Krinj remporte la première Super Motor's Cup.
- » Sara Trax est la première femme à remporter la Super Motor's Cup
- » En 555, Colin Ceram est le seul à réaliser le triplé

de premières places et marque à jamais de son talent cette coupe.

- » Le petit Dartrenb Marchal réussit l'exploit de gagner le titre de champion deux fois consécutivement en représentant deux cités différentes.
- » Damon Frits est le plus titré des champions de cette coupe, avec trois titres dont deux consécutifs.
- » 3 femmes ont remporté le titre de championne de la Super Motor's Cup.
- » En 568, Hélène comptabilise 9 titres, Luan comptabilise 6 titres et Tyr comptabilise 10 titres.

POUR FAIRE JOUER LA SUPER MOTOR CUP

MÉTHODE DE SIMULATION DE COURSE

Pour faire concourir vos joueurs, vous aurez deux possibilités.

La première, comme l'a développé Sith et rodi sur le site de l'elfe noir, consiste à déduire tour après tour la marge de réussite du jet de pilotage de chacun des concurrents à la longueur totale du circuit (lien direct en fin d'article).

La seconde méthode nécessite un peu plus de temps, mais donnera des résultats plus serrés, réalistes et nivèlera un peu le niveau des concurrents. Pour l'utiliser, je vous conseille tout d'abord de diviser la distance totale du circuit par le nombre de tours et de ne jouer que le dernier tour de cette façon. Placez vos concurrents (PJ et PNJ) aléatoirement, cela permet de montrer leur position respective à l'entame du dernier tour de course. Ensuite, déplacez-les tour à tour, non pas d'un nombre de cases égal à leur marge de réussite, mais bien du nombre de cases de leur modificateur de marge de réussite. Vous pouvez bien entendu faire de cette façon deux, trois ou la totalité des tours si vous le désirez.

NOMBRES DE COUREURS

Le nombre de concurrents opposés à votre ou vos PJ est laissé à votre appréciation. Il serait trop long de mettre soixante coureurs, alors je vous conseille de ne mettre que les concurrents directs en fonction de leur niveau. Attribuez aux PNJ rapidement des noms et des niveaux globaux de pilotage sur une feuille de papier, et faites le speaker.

CONDITIONS AQUATIQUES

Avant le début d'une course, il faut systématiquement déterminer les conditions océaniques qui sont bien évidemment aléatoires pour tous les circuits. Lancez un D12 et consultez la table ci-dessous afin de voir ce qu'il se produit.

- 1) Courant : un fort courant naissant du grand rift océanique passe non loin du tracé. Il entraîne une multitude de particules empêchant de faire fonctionner correctement les moteurs. (Toutes les marges de réussite, ou modificateurs de marge de réussite sont réduits d'un point)
- 2) Haute température : suite au mouvement de la

croûte terrestre de ces 36 dernières heures, des éruptions volcaniques non loin du circuit réchauffent la température de l'eau. Cette variation de température favorise les appuis et donc le pilotage. (tous les modificateurs de difficulté du tracé sont augmentés d'un point)

3) Eau trouble : à cause de la déflagration puissante d'une concession minière juste avant la course, une fine couche de sable s'est soulevée des fonds rendant l'eau trouble. (Tous les modificateurs de difficulté du tracé sont diminués de deux points)

4) Nuage de plancton : à cause de la présence de plancton rouge, des requins-tigres sont attirés. (Lors d'un échec critique, le coureur subit l'attaque d'un de ces requins. Faites un test d'attribut avec la coordination du coureur, en cas d'échec il sera désarçonné et la course s'arrêtera là pour lui)

5) Perturbation atmosphérique : un puissant orage magnétique de surface perturbe le peu d'électronique contenu dans les scooters des mers. (Lors d'une réussite critique, le scooter s'immobilise jusqu'au prochain tour comme lors d'un échec standard)

6-12) Condition parfaite : les conditions sont parfaites, comme elles le sont le reste du temps. (Il n'y aura aucun bonus/malus dû aux conditions aquatiques pour cette course)

THE NORTHERN RING_

Localité : Tyr

Nombres de tours : 6

Distance d'un tour : 29

Distance totale : 174

Description : Ce circuit est situé juste à côté de la Passe des Six au nord de la cité. C'est un tracé assez simple en forme d'anneau ovalisé et c'est surtout le plus rapide des trois. Les accidents y sont plus rares que sur les autres circuits, mais avec la vitesse élevée ils sont plus violents et meurtriers.

Un des passages délicats est le grand virage Lauper qui traverse l'épave d'une ancienne frégate de classe Kriss posée sur le fond depuis plus de 60 ans. Les coureurs doivent la traverser de part en part via deux énormes trous béants dans sa carlingue. Le passage n'est pas nécessairement très technique, mais les concurrents arrivent vite et en cas d'erreur, l'issue est souvent tragique.

Ensuite les participants doivent se coller au fond de la Passe des Six ce qui ne nécessite pas véritablement de grands talents de pilotage. La seule difficulté est de ne pas sortir du chenal qui est matérialisé par de grosses bouées lumineuses au-dessus de leurs têtes.

Une attention toute particulière est conseillée entre les bouées 17 et 18. Il faut se méfier de ne pas passer trop près du Trou de Cerioce où séjourne une pieuvre titanique.

Une deuxième grande courbe est délimitée à l'intérieur par une multitude de mini-tourbillons dont il vaut mieux de ne pas se rapprocher au risque d'être éjecté de son engin.

Et pour finir, 9 hommes en armure légère se déplacent dans une petite zone au bord de la ligne d'arrivée (trois de chaque cité). Ils sont armés de lance-filet et tentent d'intercepter à chaque tour des concurrents. Leur pourcentage de réussite est très faible, mais cela donne lieu régulièrement à de jolies esquives.

LES BOUCLES D'ACARD_

Localité : Luan

Nombre de tours : 7

Distance d'un tour : 41

Distance totale : 287

Description : Ce circuit est situé à l'ouest de Luan. C'est le tracé comportant le plus grand nombre de tours et aussi le plus long. Il met les pilotes à rude épreuve et nécessite un physique endurant sous peine d'abandonner par épuisement. La grille de départ est placée juste avant la carcasse d'une baleine échouée que les concurrents doivent impérativement traverser. Le rétrécissement donne lieu à des accidents réguliers sans trop de gravité.

Ensuite une longue ligne droite canalise les coureurs jusqu'au Liprom, un virage en épingle à cheveux très dangereux menant droit sur le pic de Luan. Il doit être contourné une fois par bâbord. Cette partie est assez éprouvante et impose de grosses contraintes aux organismes lors de ces décélérations puissantes.

Dans la foulée, ils se dirigent en direction des célèbres Boucles d'Acard. Trois tunnels consécutifs creusés dans la roche chacun distant d'une centaine de mètres. Ce passage demande aussi une concentration extrême et stresse énormément les pilotes.

Il leur restera à contourner le gros banc de poissons flèches bordant les bouées 6 et 7, tout en évitant d'être pris dans le courant cisaillant qui longe le chenal.

Pour finir, il faudra suivre les champs de coraux luminescents pour revenir au point de départ. La couleur de ces champs est très vive et empêche les concurrents de voir correctement dans cette partie rapide.

THE DARK LAGOON_

Localité : Hélène

Nombre de tours : 5

Distance d'un tour : 38

Distance totale : 190

Description : Placé à quelques miles nautiques de la cité, The Dark Lagoon est le plus technique des trois circuits. C'est probablement le tracé le plus dangereux, car les fonds sont infestés de prédateurs en tout genre. Si une course devait justifier l'arrêt de la Super Motor's Cup, ce serait celle-ci.

Tout commence par un départ délicat dans un relief extrêmement accidenté. Les balises lumineuses imposent un parcours strict nécessitant une maîtrise des engins impressionnante.

Ensuite les coureurs ont quelques instants de répit avant d'entamer la montée de l'impératrice. C'est un chenal où sont enterrés une dizaine de silos d'où peuvent sortir de petites torpilles de très faible intensité. L'objectif est de déstabiliser les concurrents et l'Impératrice elle-même prend plaisir à tirer ces petites torpilles.

Une goulotte matérialisée par des balises réfléchissantes les emmène rapidement vers une ancienne station engloutie. Ils doivent la traverser, mais elle regorge de bêtes peu accueillantes. Par le passé, cela a donné lieu à de théâtrales poursuites.

Ils finiront par revenir vers la grille de départ en longeant la



crête des Trapiks tout en pénétrant dans les eaux troublées par les geysers bouillants qui tapissent le fond. Il arrive fréquemment qu'un gros prédateur s'y cache en attendant sagelement une proie facile...

IDEES DE SCENARIOS

- » Pikram halls n'a jamais digéré la destitution de son titre de champion en 559 et compte assassiner tous les membres du comité originaire de Tyr. Il croit cette cité à l'origine de cette machination (c'est d'ailleurs faux) et veut supprimer les 5 membres tyriens du comité. Sera-t-il stoppé avant d'avoir mené sa vengeance à bien ?
- » Au départ de la dernière course, le prétendant au titre est Luanien et avec le talent et les points d'avance qu'il a sur le second, aucune autre issue n'est possible. A moins qu'il ne finisse pas la course. Les coureurs d'Hélène ne vont pas le laisser faire. Embauchés par un grand ponte de Luan, les PJ obtiendront uniquement trois pass pour participer à la course et protéger le luanien. Arriveront-ils à empêcher cela ?
- » Lors de la course d'Hélène, une torpille tirée par l'impératrice a littéralement pulvérisé le scooter des mers d'un participant. L'engin a été remplacé par un autre de plus forte puissance provoquant la mort d'un concurrent de Luan. Mandatés par l'Impératrice en personne, vos PJ arriveront-ils à élucider l'affaire entre crise diplomatique, scellés de l'O.E.S.M. et intervention de ce saboteur mystère ?
- » Les PJ tombent dans un guet-apens d'où ils arriveront à s'extirper miraculeusement. Cela aurait pu les mettre en porte à faux vis-à-vis d'un groupe important. Quelques jours plus tard, ils sont contactés par un mystérieux maître-chanteur qui leur proposera en échange de son silence, un petit service. Il faudra saboter discrètement le scooter des mers d'un concurrent et que cela passe pour une banale panne en pleine course. Comment

s'y prendront-ils ? refuseront-ils au risque d'avoir des problèmes plus graves ?

- » Pendant la semaine précédant la course de Tyr, la cité se remplit comme à son habitude de gens venant de tout horizon. Les autorités sont sur les dents, car les esclaves de la cité tentent de profiter de cette occasion pour faire valoir leurs droits. Nécessitant la quasi-totalité des forces militaires présentes sur Tyr pour mater cette tentative de rébellion, le seigneur de guerre négligera la surveillance de certains secteurs. Les foreurs en profiteront pour faire irruption dans les installations et faire un massacre parmi les civils. Confrontez donc vos PJ aux incontrôlables foreurs.

COMPLÉMENT D'AIDE DE JEU

- » Pour compléter cette aide de jeu, je vous engage à consulter le travail effectué par Werner Krill sur le site de l'elfe noir. Il vous aidera à mieux comprendre le contexte compliqué de ces trois cités et facilitera vos parties.

<http://www.sden.org/polaris/aides-de-jeu-25/nations-factions-organisations/article/les-trois-cites>

- » Pour simuler les courses de scooters des mers, je vous propose de lire cette aide de jeu écrite par Sith et Rodi, toujours sur le site de l'elfe noir. Elle vous détaillera comment procéder et exploiter les détails que j'ai décrits plus haut. Bonnes courses à tous.

<http://www.sden.org/polaris/aides-de-jeu-25/lieux-et-decors/article/les-etablissements-de-loisirs>

Auteur : Alacabone

<< WATER-BALL & POWER-BALL >>

Si les loisirs ne sont guère plus développés que cela dans certaines communautés et nations, les sports semblent échapper à cette règle. On peut donc se demander pourquoi les sports jouissent de ce privilège particulier. En fait, les grandes nations telles l'Hégémonie ou encore la Ligue Rouge, son éternelle rivale, voient en ces activités physiques un moyen de fournir à sa population un entraînement « militaire » dissimulé. Il est d'ailleurs très révélateur de voir que les équipes nationales comptent essentiellement des militaires ou d'anciens militaires. L'équipe de Water-ball de la Ligue Rouge est d'ailleurs presque exclusivement formée par des commandos-marins et que dire de son équipe de Power-ball qui met en action la très célèbre Division Protéus.

LE WATER-BALL

Le water-ball est au sport ce que le mauvais caractère est aux agents du F.A.S.S. Quand on évoque le terme de sport sans préciser de quoi l'on parle, on fait nécessairement référence au water-ball. Prenant de plus en plus d'ampleur dans le monde sous-marin il quitte peu à peu le giron des forces armées pour devenir de plus en plus civil, parfois même sur demande des officiers militaires eux-mêmes. C'est en effet un excellent moyen d'entraîner des hommes et des femmes au combat sous une forme déguisée.

LES REGLES DU JEU

Le water-ball est un sport qui se pratique dans un aquastadium. Celui-ci peut se trouver sur une cité ou dans les eaux de l'océan. Deux équipes de 5 à 15 joueurs vêtus de combinaisons de plongée très légères s'affrontent dans une partie découpée en deux mi-temps de 40 minutes chacune. Pour gagner, les équipes constituées plus généralement de 9 joueurs doivent marquer des points en plaçant une balle-drone autopropulsée dans la zone de but adverse. Les équipes établissent généralement des stratégies très complexes où les joueurs engagent ceux du camp adverse afin de leur apporter la victoire.

Lorsqu'une équipe commet une faute (franchissement de certaines lignes, engagements brutaux, hors-jeu, etc.), elle est sanctionnée par une pénalité. Il y a une remise en jeu à l'endroit de celle-ci. Les joueurs en cause doivent alors reculer d'une dizaine de mètres afin de laisser leurs adversaires reprendre la main sur le jeu. Certaines fautes graves peuvent être sanctionnées par l'exclusion d'un des joueurs.

La water-ball se joue avec une balle-drone de section elliptique. Elle est constituée d'un petit propulseur et d'un mini système à cavitation qui équipe certaines torpilles. Ainsi la balle ne présente que peu de résistance sous l'eau et permet aux joueurs de faire des passes assez impressionnantes et de rendre le jeu plus fluide.

Les combinaisons de plongée sont de type Exo-0 renforcées permettant aux sportifs de ne pas se blesser durant les engagements.

Il est intéressant de noter que nombreuses entreprises et

grandes firmes en cheville avec l'armée se penchent avec le plus grand sérieux sur l'équipement de ce nouveau loisir.

LES AQUASTADIUM

Les aquastadium sont des structures immenses et coûteuses. Rares sont les villes qui peuvent se vanter d'en posséder un. A ce jour, seule Équinoxe accueille un véritable aquastadium au niveau 1 du Grand Souk. La plupart du temps, ces aires de jeux sont extérieures et leurs dimensions sont souvent calquées sur celles de l'aquastadium de la Cité Neutre.

La zone de jeu de Water-ball ressemble à un tronc de « cône » dont la base serait un ovale. La base mesure 100 mètre de long pour 80 de large. La « base supérieure » quant à elle mesure 150 mètres de long pour 120 de large. Un aquastadium est généralement haut d'une quinzaine de mètres. A chaque extrémité du stadium, on trouve les zones de marques. Elles sont également ovales et ne mesurent pas plus de 3 mètres de longueur et sont hautes de 2 mètres.

LES EQUIPES

Les joueurs sont répartis en trois groupes dans leur zone de jeu de l'aquastadium. Très souvent dans une équipe de 9, il y a 3 joueurs à l'avant, les attaquants. 2 au centre et 4 à l'arrière, les défenseurs et le gardien. Bien entendu cette composition peut changer d'une équipe à une autre et changera nécessairement en fonction du nombre de participants. En effet la stratégie ne peut être la même si l'on joue à 15 ou à 5.

Les attaquants ont pour but de marquer les points. Ces joueurs sont équipés d'armures extrêmement légères et souples afin de leur permettre d'avancer très rapidement et ainsi se glisser à travers les lignes adverses. Ils ont aussi pour charge d'intercepter la balle-drone si l'offensive est lancée par l'équipe adverse et ainsi lancer une nouvelle attaque.

Les arrières sont la dernière ligne de défense avant le gardien qui protège les zones de marques, les buts. Leur devoir est de bloquer les attaquants adverses et de reprendre l'avantage en remettant en jeu la balle-drone dans les meilleures conditions pour leur équipe.

Le centre est composé de joueurs plus polyvalents étant à la fois défenseurs et attaquants. Certaines équipes font parfois de leurs centres une seconde ligne d'attaque rendant le jeu plus offensif, à moins qu'elles ne décident d'en faire un premier rempart contre lequel les attaques adverses viendront se heurter pour être assurément arrêtées par la seconde ligne formée par les arrières.

Ce jeu se développe très vite et il existe un véritable engouement auprès de la population sous-marine. Nombreux sont les matchs organisés par des entreprises pour donner un réel esprit d'équipe à leurs ouvriers. Parfois ce sont les mineurs d'une communauté qui affrontent les aquaculteurs pour une partie amicale ou calmer les esprits de manière ludique.

De plus en plus de villes possèdent leurs équipes de water-

ball et toutes les grandes nations en possèdent une. Cela permet à une population de s'enthousiasmer pour les couleurs de sa cité ou de son pays.

L'Hégémonie possède un bon niveau, mais n'arrive pas à briller, tout comme l'Union Méditerranéenne. La Nation des Patriarches investit des millions de sols dans ce domaine afin d'avoir un équipement performant. Vaincre semble être devenu un véritable objectif pour l'Hégémonie surtout lorsqu'on sait que les grands champions sont issus de la Ligue Rouge, la soeur ennemie.

La République du Corail n'est peut-être pas une équipe qui gagne toujours, mais possède une équipe qui fait rêver. En effet, les joueurs sont toutes des joueuses. Leurs tenues sont extrêmement moulantes, presque comme une seconde peau et fait fantasmer plus d'un homme... et d'une femme. Cette équipe pour la nation corallienne est plus une vitrine qu'autre chose. Cependant il faut prendre garde à ces véritables tigresses. Qui peut savoir ce qui se cache sous ces courbes gracieuses ?

Longtemps à la traîne, l'Alliance Polaire a fait une remontée fulgurante. Son équipe est presque capable de rivaliser avec celle de la Ligue Rouge. Néanmoins le jeu polaire manque de cette ingéniosité et de cette inventivité qui rend l'équipe du Premier Citoyen plus que redoutable.

De nombreux petits pays tentent de s'imposer comme ils peuvent, mais n'arrivent généralement pas à se hisser au niveau des grandes nations.

La Cité Neutre quant à elle semble vouloir créer sa propre équipe. Le capitaine de celle-ci est un géno-hybride. Tout cela crée un débat plus que passionné et pose à nouveau la question des droits des mutants et des hybrides. L'important est de savoir si un techno-hybride aurait le droit de participer à un match de Water-ball ?

LES CELEBRITES

Alessandra Hoover

Superbe créature aux mensurations parfaites, Allessandra est l'une des attaquantes de l'équipe corallienne. C'est un véritable prédateur qui se cache sous ce corps de rêve. Redoutable joueuse, beaucoup ont appris à la craindre pour ses offensives particulièrement agressives. Beaucoup de rumeurs courent au sujet de cette jeune femme et de son équipe. Certains prétendent qu'elles sont d'anciennes prostituées, d'autres de dangereuses veuves noires, etc. La réalité en ce qui la concerne n'est pas particulièrement éloignée des rumeurs. Allessandra est un ancien agent des forces spéciales de la République. Elle a intégré l'équipe de water-ball après un accident qui l'empêchait soi-disant d'exercer son premier métier.

Desmond Klement

Desmond est un champion en devenir, mais pour le moment personne ne souhaite le voir intégrer l'équipe d'Équinoxe. Ancien membre du G.S.I. c'est un géno-hybride qui voit dans ce sport un nouveau moyen de servir le Culte, l'O.E.S.M. et sa cité. Bien que blessé par l'attitude des joueurs des

équipes adverses, il l'est encore plus par les critiques de certains de ses coéquipiers. Pourtant Des' n'a pas baissé les bras et s'est jeté corps et âme dans la lutte contre la discrimination des hybrides et des mutants. Son combat lui a valu quelques petits soucis, entre autres avec les forces de l'ordre et certaines firmes de recherches médicales qui ne perçoivent les mutants et les hybrides que comme des sujets de laboratoires. Autant dire que Des' ne s'est pas fait que des amis. Profondément affecté par tout cela, il cache sa détresse derrière un masque d'enthousiasme. Il espère toujours pouvoir intégrer l'équipe de water-ball d'Équinoxe.

Sergent Kramer OUR 43 563

Kramer est un commando marin de l'armée hégémonienne. Il a intégré très tôt l'équipe de water-ball de Feora puis celle, nationale, d'Hégémonie pour ses aptitudes et son talent naturel. Si le jeune sergent appréciait jouer au water-ball, aujourd'hui il ne supporte plus cela. En effet, l'armée a placé ce fidèle serviteur de la nation des Patriarches à un rôle d'icône et de propagande. La seule chose que souhaite Kramer c'est de pouvoir retrouver ses frères d'armes afin de montrer aux yeux du monde la toute-puissance hégémonienne au sein de l'armée et pas dans un aquarium. Pire que tout pour lui, son grade de Sergent est consécutif à sa nomination dans l'équipe nationale et n'a rien à voir avec un quelconque fait d'arme. En attendant des jours meilleurs, il joue sans se donner à fond espérant ainsi être puni et renvoyé dans le service actif.

LE POWER-BALL

Le Power-ball est un jeu très récent qui n'a fait son apparition que depuis une dizaine d'années. Là encore c'est un sport qui est né dans les salles d'entraînement de l'armée et plus spécialement celles de la Ligue Rouge. En effet ce sport servait d'exercice physique et ludique à la célèbre Division Protéus avant de faire son apparition dans le monde civil. Ce sport a beaucoup évolué avec le temps avant de devenir ce qu'il est enfin aujourd'hui. Bien que très physique, le Power-ball reste un jeu très « aérien » et spectaculaire. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est si apprécié dans le monde sous-marin.

LES REGLES DU JEU

Tout comme le water-ball, le Power-ball se joue sur un terrain où s'affronte deux équipes de cinq joueurs qui ont pour but de placer la lourde balle d'acier dans la zone de marque adverse. Là où les deux sports diffèrent c'est que le Power-ball se joue « au sec » sur une aire de jeu qui a pour particularité de pouvoir se modifier en cours de partie. Un match se joue en deux mi-temps de 30 minutes chacune auxquelles peuvent être ajoutées des prolongations plus ou moins longues.

Plusieurs règles régissent ce sport assez brutal, mais elles restent moins importantes que dans le water-ball. En effet les engagements très physiques ne sont pas vraiment sanctionnés (sauf accident grave) étant donné que les joueurs possèdent un équipement de hautes technologies les protégeant bien mieux que leurs collègues du water-ball.

Lorsqu'une équipe commet une faute, elle est sanctionnée par une pénalité permettant à leurs adversaires de reprendre la main sur le jeu à l'endroit où celle-ci a eu lieu. Seules les plus lourdes aboutissent à une expulsion.

Le Power-ball se joue avec une lourde balle d'acier que les joueurs se passent. Pour se faire, les joueurs sont équipés d'armures dites moléculaires. Elles n'ont rien à voir avec les armures à champ moléculaire très coûteuses et fort rares. En fait il s'agit d'équipements se situant entre les combinaisons externes que peuvent utiliser certains groupes armés et les armures de sécurité des forces de sécurité. Elles sont donc intégrales et équipées d'un système anti-choc et d'un dispositif permettant de démultiplier la force physique des joueurs de Power-ball au niveau de leurs bras et de leurs jambes. C'est donc de cette manière que ces sportifs peuvent se passer cette lourde balle ou faire quelques acrobaties très appréciées du public. Il est donc aisément de comprendre pourquoi ce sport coûte si cher et que rares sont ceux qui peuvent le pratiquer.

Tout comme pour le water-ball les grandes firmes et sociétés de recherche militaires s'intéressent beaucoup à ce sport qui leur permet de concevoir de nouveaux produits que testent ces sportifs de l'extrême.

LES TERRAINS DE JEU

L'une des grandes particularités de ce sport vient de son aire de jeu. En effet celle-ci à la capacité de se modifier en cours de partie. De dimensions moindres que les aquastadium (60 mètres de long pour 30 de large) les terrains de Power-ball restent très rares du fait des machineries complexes permettant la modification de la surface de jeu. Seules quelques très grandes villes (Équinoxe, Keryss, Ourgor, Nazca, Carnégie, Azuria, etc.) possèdent de tels

équipements. En Ligue Rouge la construction d'un second terrain de Power-ball dans la Province de Carnégie est à l'origine d'un scandale. En effet l'installation très coûteuse a été offerte par Varan Technologie alors que les millions de sols investis dans ce projet auraient pu être utilisés pour la réfection de plusieurs stations en mal d'entretien.

Les modifications du terrain peuvent entraîner des affaissements de la surface de jeu (certains pouvant être inondés) ou des élévations de celle-ci en créant ainsi des obstacles plus ou moins franchissables. Certains terrains peuvent parfois dissimuler des armes envoyant des ondes de choc inoffensives pour le joueur, mais pouvant leur faire perdre l'équilibre et donc ainsi mettre fin à une attaque ou une défense. Régulièrement de nouveaux « pièges » sont élaborés. Ainsi chaque ville possède un terrain de jeu unique que les joueurs se doivent de connaître pour pouvoir anticiper tout changement.

LES EQUIPES

Chaque équipe de Power-ball est toujours composée de la même façon. Un attaquant appelé aussi meneur, deux ailiers et deux défenseurs.

L'attaquant ou meneur, souvent le capitaine de l'équipe, est chargé de distribuer la balle et d'organiser le jeu en attaque. C'est souvent lui qui initie les offensives de l'équipe ou qui ordonne le repli pour défendre le terrain. C'est un joueur qui se doit de posséder une bonne vision du jeu et qui se doit de connaître les modifications possibles de la surface de jeu.

Les ailiers sont des joueurs agiles, vifs et rapides. Ce sont généralement eux les vraies stars d'un match. Capable de réaliser de véritables prouesses acrobatiques les ailiers se chargent de mettre en œuvre les attaques orchestrées par



le meneur. Ce sont souvent sur ces joueurs que se basent les différentes stratégies d'une équipe selon si les ailiers sont athlétiques, plutôt petits et mobiles, grands et robustes, etc.

Les défenseurs ont pour charge de protéger leur partie de terrain. Ce sont des joueurs souvent robustes et de bonne taille bien qu'un défenseur plus agile puisse être utile. Ils doivent former un véritable mur pour empêcher l'attaque adverse et récupérer la balle afin de la remettre en jeu pour leur équipe.

Ce sport très apprécié du public est, contrairement au water-ball, très peu pratiqué en dehors des grandes équipes du fait du coût très important du matériel de jeu et du petit nombre de terrains de jeu. Il y a donc en dehors des grandes équipes nationales très peu de joueurs.

Dans ce domaine c'est encore la Ligue Rouge qui domine les autres états du monde sous-marin. Son équipe presque exclusivement composée de militaires de la Division Protéus fait preuve d'un jeu très stratégique et surtout très imaginatif. C'est la favorite des tournois et des passionnés de Power-ball.

Loin derrière, l'Union Méditerranéenne a équipé un groupe de joueurs qui compensent leur manque de talent par un équipement bien plus compétitif que celui de la Ligue.

L'Alliance Polaire tente de suivre dans ce nouveau sport. Son équipe est assez douée et sait élaborer des stratégies efficaces, mais celles-ci sont trop mécaniques et manquent de vie.

La République du Corail tente tant bien que mal de mettre sur pied une équipe vraiment efficace pour percer dans ce sport.

L'Hégémonie et Équinoxe possèdent quelques joueurs assez doués, mais n'ont jamais réellement privilégié ce sport et préfèrent se concentrer sur le water-ball. Néanmoins on dit que certaines grandes firmes, telle Cortex s'intéresseraient de très près à ce nouveau jeu.

LES CELEBRITES_

Tatiana « Titane » Witney

Cette joueuse de l'équipe de la Ligue est la seule à ne pas appartenir à la Division Protéus. Ancienne docker, cette blonde de 1,90 mètre est un des piliers de son équipe. Redoutable à la défense, elle ne laisse rien passer. Elle tient son surnom de Titane alors qu'elle était docker et nombreux sont les hommes qui ont compris pourquoi après avoir essayé de la « draguer » de manière un peu trop pesante, son caractère emporté n'arrangeant pas particulièrement les choses.

Andreij Irmin

Andreij est le Meneur de l'équipe polarienne de Power-ball. Cet homme au physique athlétique est certainement l'un des plus grands joueurs de son époque. Malgré cette célébrité il reste très introverti et secret. Très calculateur c'est un brillant stratège. Malheureusement ses tactiques

d'attaque sont trop souvent froides et sans âmes ce qui leur permettent d'être contrées assez aisément. Certaines rumeurs prétendent que Andreij ne serait pas humain, mais un super calculateur en test pour l'armée polarienne. On entend vraiment n'importe quoi dans les bars à ivrognes.

Auteur : Gwenael

<< LES CHAMPIONNATS_

Voici des descriptions des championnats type qui sont disputés dans différentes nations de Polaris. Même si les structures peuvent sembler rigides et stables, dans la représentation donnée ci-dessous, il faut garder à l'esprit que les championnats et coupes sont de type encore embryonnaire.

Donc, de nombreux bouleversements peuvent encore arriver dans le déroulement des épreuves sportives. Cela va pouvoir donner un fil conducteur au MJ s'il décide d'immerger ses PJs totalement dans le monde du sport.

Il sera développé dans cette aide de jeu la partie Hégémonie, la Ligue Rouge, la République du Corail et Équinoxe. Cette aide de jeu est destinée au sport du type Power-ball et Water-Ball.

Les noms des équipes ci-dessous sont pour le Power-ball.

L'HEGEMONIE_

Il existe deux ligues en Hégémonie. Elles sont tout simplement désignées Ligue Majeure et Ligue Mineure.

Chaque Ligue est indépendante en matière de championnat. Ce dernier est joué en matchs allers/retours. En fin de championnat des deux ligues, les deux derniers de la Ligue Majeure sont rétrogradés en Ligue Mineure.

Par conséquent, les deux premiers de la Ligue Mineure montent en Majeure. Il y a huit équipes en ligue Majeure et dix en Mineure. Le premier de la Ligue Majeure est déclaré Champion de l'Hégémonie. D'ailleurs, ce titre revient depuis 5 ans aux Requins de Keryss. Il existe aussi la Coupe Hégémonienne qui regroupe les deux ligues.

Les matchs se jouent en élimination directe. A chaque tour, c'est un tirage au sort qui détermine les adversaires. Les Requins de Keryss trustent aussi cette compétition depuis 7 ans.

Voici la liste des principales villes qui ont des équipes sportives avec, respectivement, la ligue où elles évoluent actuellement ainsi que le nom de l'équipe.

Nom de cité	Type de Ligue	Nom de l'équipe
Keryss	Ligue Majeure	Les Requins
Clemt	Ligue Mineure	Les Murènes
Féora	Ligue Majeure	Les Etoiles
Guamèa	Ligue Mineure	Les Braves
Ourgor	Ligue Mineure	Les Géants
Rauxe	Ligue Majeure	Les Rauxors
Ultar	Ligue Mineure	Les Scorpions Géants
Yucata	Ligue Mineure	Les Yucalpetens
Bermudes	Ligue Mineure	Les Fataks
Crénéa	Ligue Majeure	Les Soleils
Floréa	Ligue Majeure	Les Tueurs
Nox	Ligue Majeure	Les Pirates
Ozark	Ligue Mineure	Les Triangles
Tanez	Ligue Majeure	Les Bahamuts
Warton	Ligue Mineure	Les RedJacks

LA LIGUE ROUGE_

La Ligue Rouge a un championnat nettement plus chaotique que l'Hégémonie.

Il n'est pas rare que des équipes ne participent à tous les matchs. De plus, des réformes sont en cours pour éliminer ou repenser le système des play-offs qui alourdit grandement leur championnat et ne fait que favoriser cette impression de chaos.

C'est un championnat unique qui réunit douze équipes en match allers/retours.

Le premier de ce championnat sera déclaré Champion Rouge.

Il existe une coupe de la Ligue qui réunit les six premières équipes du championnat.

Ces équipes se retrouvent dans un système de play-off où les équipes s'affrontent de cette façon : (1-6) : (2-5) : (3-4).

Puis, les trois vainqueurs se rencontrent dans une finale à trois aux meilleures de deux victoires.

Nom de cité	Nom de l'équipe
Calatille	Les Neptunes
Carnégie	Les Atlas
Chiloé	Les Pans
Cruz	Les Janusiens
Pacifia	Les Sols
Vrama	Les Mars
Horn	Les Caps
Leis	Les Siders
Mornington	Les MorningStars
Nazca	Les Cherons
Parasema	Les Langles

LA REPUBLIQUE DU CORAIL_

La République du Corail n'a pas de très grandes équipes de Power-Ball et Water-Ball.

Cependant, ils ont un championnat qui draine beaucoup de personnes.

De plus, les stades sont d'une architecture des plus surprenantes et sont les plus somptueux du monde sous-marin.

Il n'existe qu'un seul championnat.

Contrairement aux autres nations, le championnat ne se déroule pas en matchs allers/retours. Au lieu de cela, il y a trois poules de cinq équipes.

Puis, les deux premiers de chaque poule sortent pour aller dans deux poules dites poules hautes.

Les deux poules sont composées de trois équipes.

Les deux premiers sortent pour jouer, ensuite, des demi-finales. Puis, cela se finit en finale.

Voici les principales équipes qui participent au championnat de la République de Corail.

Nom de cité	Nom de l'équipe
Dale	Les Deadulus
Stirling	Les Aquilas
Numenor	Les Centuries
Orech	Les Autels
Corallia	Les Croix du Sud
Azuria	Les Dracos
Fassar	Les Octants
Erchey	Les Phenix

EQUINOXE_

Il n'y a pas de championnat à proprement parler sur Equinoxe. Mais plutôt une entente entre trois équipes (deux venants d'Equinoxe et une autre de Délèbia). De temps en temps, ils font des matchs d'exhibition.

Les trois équipes s'entraînent de concert pour monter une équipe la plus performante possible pour le championnat inter-nations du monde sous-marin.

CHAMPIONNAT INTER-NATIONS_

Tous les deux ans, Equinoxe est le centre névralgique des sports.

En effet, le championnat inter-nations se déroule pendant 14 jours sur Equinoxe.

L'Hégémonie, la Ligue Rouge, l'Union Méditerranéenne, les Royaume de l'Indus, la République du Corail, Equinoxe et récemment, l'Alliance Polaire. Les matchs se jouent en une poule unique et en matchs simples.

Lors de ces confrontations, le match gagné vaut 3 points. Le match nul 2 points et la défaite 1 point.

Les 4 premiers sortent pour jouer des demi-finales puis la finale.

Auteur : Sith

<< PROFESSION CHAMPION_

PILOTE DE SCOOTER SOUS-MARINS_

Les pilotes de Scooters sous-marins servent la plupart du temps de coursier dans les stations ou les modules sont difficilement accessible les uns par rapports aux autres. Ils sont chargés de transporter de petites marchandises ou des informations et connaissent très bien les services de sécurité ainsi que les douanes. Ce sont de redoutables pilotes qui participent en général à de nombreuses courses en espérant devenir connu et gagner beaucoup d'argent. Peu d'entre eux finissent pilote de courses, mais ceux qui y arrivent, peuvent devenir de grandes stars et gagner beaucoup.

Origine géographique

Un pilote de scooter sous marin peut venir de n'importe quelle communauté.

Compétences professionnelles

Aptitudes physique:

Acrobatie / Equilibre, Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE.

Combats (contact):

Combat armé, Combat à mains nues

Combats (Tir):

Armes sous-marines

Connaissances:

Connaissance des nations / organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil)

Langues:

Langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, langage des signes

Pilotage:

Télépilotage, Manœuvres d'armures (Armures sous-marines), Pilotage (Scooters sous-marins)

Survie / Extérieur:

Connaissance milieu naturel (Océans), Orientation

Techniques:

Mécanique (Véhicules de sol), Electronique

Titres et progression salariale

Années	Titre	Economies
1	Novice	1D6*100 sols/an
2	Pilote de Scooters sous-marins	2D6*100 sols/an
3+	Pilote de Scooters sous-marins	5D6*100 sols/an

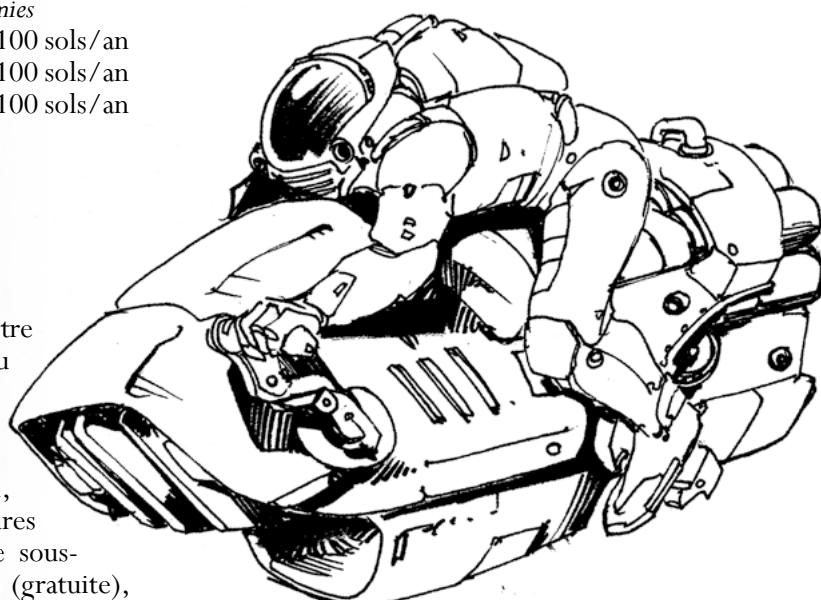
Avantages / Désavantages professionnels

- » *Contact:* 1 / 2 ans
- » *Alliés ou Fournisseurs (au choix):* 1 / 3 ans
- » *Opposants:* 1 / 4 ans
- » *Ennemis:* 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (au choix du MJ)
- » *Avantages professionnels (5 points / an):* Relations, Célébrité, Matériel
- » *Matériel accessible:* Matériel standard, Armes de contact, Protection, Armures de plongée légères (gratuite), Armure sous-marines légères Exo-Alpha ou Exo-0 (gratuite), Scooter sous-marin

Avantages professionnels aléatoires (Optionnel)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'avantages professionnels automatiques:

1. *Attribut augmenté:* Coordination +1.
2. *Prestation:* Le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Compétence +2, Célébrité +2.
3. *Année faste:* Bonne année, revenus doublés cette année, Célébrité +2, Matériel +2.
4. *Confrérie:* Le personnage a été remarqué par une confrérie pirate et a l'occasion de rejoindre ses rangs. Si le personnage accepte, il devient pirate. Qu'il accepte ou non, Compétence +3, Relations +2, Célébrité +3.
5. *Aide à la contrebande:* Le personnage aide à faire passer de la marchandise en contrebande. Revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Matériel +2.
6. *Trafic:* Le personnage accepte de transporter et de faire entrer de la marchandise dans un port régulièrement pour le compte d'une organisation. Revenus augmentés de 20% à partir de cette année, Alliés +3, Relations +3, Matériel +2.
7. *Pièce détachées:* Le personnage obtient du matériel. Matériel +6, Allié +1.
8. *Victoire:* Le personnage remporte une course de renom (officielle ou clandestine). Revenus doublés cette année, Célébrité +4, Relations +2.
9. *Des amis dans chaque port:* Le personnage connaît des personnes dans de nombreux ports. Il peut s'agir de douaniers, de prostitué(e)s, de barman, d'agents de sécurité, etc. Alliés +3, Relations +6.
10. *Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les avantages professionnels automatiques (voir plus haut).*



JOUEUR DE WATER-BALL

Les joueurs de Water-ball sont probablement les sportifs les plus populaires aux fonds des océans. Partout il anime les foules, déchaîne les passions, ou donne parfois lieu à des comportements fanatiques. Il y a différents niveaux de pratiques allant des équipes amateurs jusqu'aux plus prestigieuses sélections nationales. Les joueurs de Water-ball professionnels sont de véritables athlètes qui s'entraînent à plein temps dans des structures mises à leurs dispositions par les différentes équipes.

Origine géographique

Un joueur de Water-ball peut venir de n'importe qu'elle communauté.

Compétences professionnelles

Aptitudes physique:

Acrobatie / Equilibre, Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE.

Combats (contact):

Combat armé, Combat à mains nues

Combats (Tir):

Armes sous-marines

Connaissances:

Connaissance des nations / organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Tactique (Water-ball)

Langues:

Langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, langage des signes

Pilotage:

Téléguidage, Manœuvres d'armures (Armures sous-marines)

Survie / Extérieur:

Connaissance milieu naturel (Océans), Observation

Titres et progression salariale

Années	Titre	Economies
1	Recrue	1D6*100 sols/an
2-4	Joueur amateur	500 sols/an
5-10	Joueur professionnel	1500 sols/an
11-12	Joueur professionnel	4000 sols/an
13-14	Joueur professionnel	6000 sols/an
15+	Joueur professionnel	8000 sols/an

Avantages / Désavantages professionnels

- » *Contact:* 1 / ans
- » *Alliés ou Fournisseurs (au choix):* 1 / 2 ans
- » *Opposants:* 1 / 4 ans
- » *Ennemis:* 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (au choix du Mj)
- » *Avantages professionnels (5 points / an):* Relations, Célébrité, Cabine privée, Matériel
- » *Matériel accessible:* Matériel standard, Armes de contact, Protection, Armure sous-marines légères Exo-Alpha ou Exo-0 (gratuite)

Avantages professionnels aléatoires (Optionnel)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'avantages professionnels automatiques:

1. *Attribut augmenté:* Adaptation +1.
2. *Grand match:* Le personnage a effectué un match d'une très grande qualité durant la saison. Points de compétence +4, célébrité +3.
3. *Prime annuel:* Bonne année, revenus doublés cette année, célébrité +2, matériel +4.
4. *Trophée:* Le personnage a gagné un trophée lors d'une grande coupe ou d'un championnat prestigieux. Points de compétence +3, relations +3, célébrité +4.
5. *Transfert:* Le personnage est transféré au sein d'une autre équipe pour une somme assez impressionnante. Revenus triplés cette année, célébrité +1.
6. *Grande équipe:* Le personnage est repéré et acheté par une grande équipe. Revenus augmenté de 20% à partir de cette année, relations +3, matériel +2, célébrité +3.
7. *Protecteur / Mécène:* Le joueur est protégé par un puissant personnage qui lui verse de généreuses donations. Célébrité +4, revenus augmentés de 20% à partir de cette année, allié +1.
8. *Renommée:* Le personnage jouit d'une excellente réputation même hors de sa communauté. Célébrité +8, revenu augmenté de 50% à partir de cette année, points de compétence +2.
9. *Dopage ou corruption:* Le joueur a soit été soudoyé pour faire perdre son équipe, soit eu recours au dopage durant cette saison (volontairement ou non). Alliés +2, relations +3, revenus doublés cette année.
10. *Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les avantages professionnels automatiques* (voir plus haut).

JOUEUR DE POWER-BALL_

Les joueurs de Power-ball sont bien moins populaires que ceux de Water-ball. Leurs combinaisons de plongée sont remplacées par des armures avec exo-squelette et l'agilité a laissé sa place à la puissance physique. L'engouement pour ces athlètes est moindre même s'il augmente de façon exponentielle d'année en année. Ce sont souvent de redoutables gaillards et d'anciens commandos.

Origine géographique

Les joueurs de Power-ball proviennent principalement des grandes nations du monde sous-marin. Ils sont extrêmement rares dans les petites communautés où ce sport n'est pas pratiquer.

Compétences professionnelles

Aptitudes physique:

Acrobatie / Equilibre, Athlétisme, Endurance, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE.

Combats (contact):

Combat à mains nues, Armes lourdes (Contact)

Combats (Tir):

Armes lourdes (Tir)

Connaissances:

Connaissance des nations / organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Tactique (Power-ball)

Langues:

Langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, langage des signes

Pilotage:

Téléguidage, Manœuvres d'armures (Armures externe)

Survie / Extérieur:

Connaissance milieu naturel (Océans), Observation

Titres et progression salariale

Années	Titre	Economies
1	Recrue	1D6*100 sols/an
2-3	Joueur de réserve	500 sols/an
4-6	Joueur professionnel	1000 sols/an
7-8	Joueur professionnel	1500 sols/an
9+	Joueur professionnel	3000 sols/an

Avantages / Désavantages professionnels

- » *Contact: 1 / 2 ans*
- » *Alliés ou Fournisseurs (au choix): 1 / an*
- » *Opposants: 1 / 4 ans*
- » *Ennemis: 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (au choix du Mj)*
- » *Avantages professionnels (5 points / an): Relations, Célébrité, Cabine privée, Matériel*
- » *Matériel accessible: Matériel standard, Armes de contact, Protection, Armures hybride moyenne Exo-1 (gratuite)*

Avantages professionnels aléatoires (Optionnel)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'avantages professionnels automatiques:

1. *Attribut augmenté: Force +1.*
2. *Grand match: Le personnage a effectué un match*

d'une très grande qualité durant la saison. Points de compétence +4, célébrité +3.

3. *Prime annuel: Bonne année, revenus doublés cette année, célébrité +2, matériel +4.*
4. *Trophée: Le personnage a gagné un trophée lors d'une grande coupe ou d'un championnat prestigieux. Points de compétence +3, relations +3, célébrité +4.*
5. *Transfert: Le personnage est transféré au sein d'une autre équipe pour une somme assez impressionnante. Revenus triplés cette année, célébrité +1.*
6. *Grande équipe: Le personnage est repéré et acheté par une grande équipe. Revenus augmentés de 20% à partir de cette année, relations +3, matériel +2, célébrité +3.*
7. *Protecteur / Mécène: Le joueur est protégé par un puissant personnage qui lui verse de généreuses donations. Célébrité +4, revenus augmentés de 20% à partir de cette année, allié +1.*
8. *Renommée: Le personnage jouit d'une excellente réputation même hors de sa communauté. Célébrité +8, revenus augmentés de 50% à partir de cette année, points de compétence +2.*
9. *Dopage ou corruption: Le joueur a soit été soudoyé pour faire perdre son équipe, soit eu recours au dopage durant cette saison (volontairement ou non). Alliés +2, relations +3, revenus doublés cette année.*
10. *Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les avantages professionnels automatiques (voir plus haut).*

Auteur : Alacobone

<< AU LENDEMAIN D'UN DRAME_

Au plus profond d'elle, dans les abîmes de son être, Tess chérissait la petite fille qu'elle aurait pu être. Cette enfant fragile, innocente était bien à l'abri du tumulte extérieur. Un jour se promit-elle, lorsque le calme règnera, cette Tess-là pourra faire surface...

Comme toujours à cette heure, La Fosse commençait à se vider. Tess, malgré la fatigue, continuait d'observer les clients. Depuis que Talio Féo, propriétaire de l'établissement, l'avait tiré des griffes de son maître à l'époque où elle était encore esclave, Tess vivait et travaillait ici à La Fosse.

Toute cette période de perpétuelle peur et de violence était désormais loin derrière elle, mais certaines souffrances ne semblaient pas prêtes à se faire oublier. Depuis le jour où elle avait été arrachée à sa famille lors d'un raid des Marchands de Chair, elle n'avait connu que des épreuves traumatisantes qu'elle avait surmonté au prix du sacrifice de son innocence. Elle avait tout de même passé une grande partie de son existence, onze années de sa vie, à l'état d'esclave, avec pour seule entrave une charge explosive logée quelque part dans son crâne qui assurait à son maître une totale obéissance.

Elle avait été employée, tel un outil multifonctions, à exécuter toutes sortes de tâches et pour survivre, elle dû aller jusqu'à tuer.

Au début, elle faisait les poches des passants, plus préoccupés par leur sécurité au niveau -2 d'Equinoxe que par une jeune fille maigrichonne accrochée à leurs basques.

Au fur et à mesure qu'elle grandissait, ce qu'elle devait faire gagnait en dangerosité.

C'est ainsi qu'au bout de quelques années, elle prit activement part aux expéditions violentes qui faisaient rage entre les bandes rivales des niveaux inférieurs.

Un peu avant ses quinze ans, elle se rendit compte que les hommes commençaient à la regarder différemment. Elle comprit très rapidement que, si elle ne voulait pas ajouter une nouvelle corde à son arc, elle allait devoir ruser pour préserver la dernière chose qui semblait encore lui appartenir...

C'est ainsi qu'elle avait évité par tous les moyens de se mettre en valeur : ses cheveux noirs coupés courts, de vieux habits mités, pas de maquillage. Elle faisait également en sorte de se tenir éloignée autant que possible des écervelés aux gros bras, enclins à prendre, de gré ou de force tout ce qui les intéressaient.

Elle avait démontré au cours de ces années de grandes qualités de discréction et d'observation, capable de faire également preuve de sang-froid lorsque la plupart perdaient leurs moyens.

Et puis Talio était apparu. Ce rouquin costaud à l'air menaçant et bardé de cicatrices, tout à fait à l'aise dans ce monde de requins avait éclairé sa vie en l'achetant à son geôlier.

Il avait suffi à Talio de croiser son regard bleu acier pour décider qu'il repartirait avec cette gamine. Il avait vu bien au-delà de l'accoutrement grotesque de Tess et du rôle de crasseuse qu'elle se donnait : il avait vu l'étincelle dans les yeux de cette fillette. Touché, sans réellement comprendre cette pulsion lui ordonnant d'emporter ce colis inattendu.

Dans ce bouge putride, parmi les épaves de la société, il avait enfin trouvé son butin, le trésor qu'il avait cherché toute sa vie.

En peu de temps Tess et Talio avaient tissé d'étroits liens affectifs proches de ce qu'un père et une fille peuvent avoir.

Talio, ancien pirate reconnu et respecté dans son milieu avait prématurément pris sa retraite pour s'installer sur la paisible station qui l'avait vu grandir, Féora.

Là, avec quelques hommes de confiance et grâce au soutien de riches mécènes, il avait entrepris d'ouvrir la Fosse, projet mûri dans un coin de sa tête depuis longtemps. Quelques années plus tard, Tess rejoignait donc l'équipe.

La Fosse et son bar, prouesse architecturale qui ne peut laisser indifférent.

Les baies vitrées ne cachent rien du panorama époustouflant qui entoure l'établissement, véritable bulle d'air soudée à la falaise.

Deux escaliers à l'entrée -située au sommet de la salle- glissent le long des murs permettant ainsi d'accéder à trois passerelles, placées sur le pourtour de la pièce. Les escaliers poursuivent leur descente pour finalement aboutir au sol.

Ces quatre niveaux offrent autant d'espaces distincts : l'étage supérieur, accessible aux consommateurs d'alcools et autres boissons.

L'étage intermédiaire reçoit des clients qui mettent le prix afin d'être installés dans des alcôves spacieuses et confortables. Le niveau inférieur, dont les alcôves sont isolées par de discrets rideaux, est réservé aux clients les plus fortunés. Ils peuvent ainsi prendre du bon temps en agréable compagnie, discuter en toute discréction, voire même les deux à la fois. Enfin le sol, un immense caisson d'hyper respiration le recouvre. Les spectateurs peuvent ainsi apprécier les chorégraphies érotiques effectuées par les danseurs, avec les fonds marins en arrière-plan.

Les clients sont ainsi au cœur d'une faille rocheuse et l'ingénieuse disposition des trois étages, du sol, invitent les clients à laisser leur regard se perdre dans le gouffre qui plonge sous leurs pieds habilement révélé par des éclairages surpuissants.

Le dernier client venait de quitter les lieux, Tess allait enfin pouvoir se reposer.

Elle était très préoccupée, trois jours d'extrême tension. Depuis qu'ils avaient récupéré le rescapé de l'affrontement opposant le service des douanes et les Marchands de Chair, Tess était à cran.

Ces derniers événements avaient fait ressurgir de nombreuses blessures.

Elle était bien décidée à mener sa propre vendetta, déterminée à soustraire le plus grand nombre à ce réseau d'esclavagistes. Cet homme allait parler, de gré ou de force, encore fallait-il qu'il survive...

L'homme était réveillé depuis quelques minutes déjà. Il feignait de toujours dormir, car une montagne de muscles peu engageante semblait le surveiller d'un œil mauvais.

Il pût supposer, au matériel médical, qu'il se trouvait dans une sorte de chambre d'hôpital, son poignet était immobilisé par un plâtre et de nombreuses parties de son corps le faisaient souffrir. A part cela, l'homme ne savait pas ce qu'il faisait là. En réalité, il ne se souvenait de rien.

Après plusieurs minutes à tenter vainement de réactiver sa mémoire, il décida d'arrêter sa comédie et de se lever.

Bouger fut difficile, son corps ankylosé répondait difficilement et dououreusement à ses ordres. Son surveillant ne dit rien, mais sortit de la chambre.

Désormais seul, l'homme parvint à se mettre debout et à se traîner devant une grande glace. Il découvrit son reflet et le premier mot qui lui vint à la bouche fut : quelconque...

Un peu plus de vingt ans, environ un mètre soixante-quinze, une stature presque frêle, des cheveux châtain qui semblaient s'échiner à s'emmêler entre eux, des yeux noirs.

Son visage livide, émacié, ses rictus de douleur ne lui auraient pas permis de comprendre pourquoi, en temps normal, les gens étaient plutôt enclins à lui faire confiance, à moins se méfier.

Une violente quinte de toux vint interrompre son observation, s'ensuivit des vertiges qui le contraignirent à regagner son lit. A peine l'eut-il rejoint qu'une grande fatigue s'abattit sur lui. Il sombra dans un sommeil agité.

Lorsque Tess apprit que l'homme avait repris connaissance, elle s'était empressée d'aller le voir, mais Talio voulait s'occuper du « premier contact » comme il aimait à appeler ses interrogatoires. De plus, ne sachant pas à qui ils avaient à faire, il ne voulait pas exposer Tess. C'est ainsi qu'elle avait dû se cantonner à observer l'interrogatoire par la glace sans-teint.

Avec une délicate attention, Talio claqua la porte de la chambre. L'occupant se réveilla immédiatement, en sursaut.

Debout ! Ordonnât Talio.

L'homme éprouva des difficultés à se redresser. Talio, parfaitement habitué à ce type d'exercice comptait bien vider son poisson rapidement.

Et bouge ton cul, j'ai pas qu'ça à foutre !

L'homme avait reçu l'invective comme une gifle, il se mit debout tant bien que mal et attendit la suite.

Aller, crache le morceau, t'es qui et pour qui tu bosses ? Enchaîna Talio, son sourire menaçant au coin de la bouche.

Qu'est-ce que j'fais là ? Ne put s'empêcher de répondre l'homme.

Ecoute, j'ai une nouvelle bonne idée : à chaque fois que j'veux te poser une question, j'veux un truc intéressant ! Si j'ai autre chose, ça va chier ! Vu ?

Sans attendre d'assentiment, Talio reposa sa question.

J'me souviens de rien, j've...

L'homme avait dû rater quelque chose, car il fut interrompu par une chaise qui le percuta en pleine tête. Cette même chaise qui semblait pourtant si loin du rouquin à peine un quart de secondes auparavant ! A une vitesse impressionnante et dans un mouvement fluide et puissant, il avait fait deux pas de côté, saisi la chaise et l'avait lancé d'une main.

bon, t'as de la chance, la prochaine fois, j'balance le plumard !

L'homme semblait réellement paniqué, désesparé. Son arcade sourcilière avait explosé lors de sa rencontre avec le pied de chaise. Etalé par terre, du sang dans les yeux, il devait réagir : se faire écraser par le lit ne changerait rien au fait qu'il avait perdu la mémoire. Il fallait convaincre le psychopathe de se calmer.

Tonio aperçut du coin de l'œil l'alerte silencieuse clignoter à côté de la porte. Agacé, il lâcha :

T'as deux minutes pour faire le point. Et il quitta la pièce.

L'homme ne se fit pas prier, il mobilisa toutes ses batteries de neurones pour essayer de se rappeler la moindre chose, mais il parvint juste à se claquer un mal de crâne atroce.

Cette fois-ci, la porte se referma presque sans bruit. Tess avait convaincu Talio de la laisser faire, argumentant qu'elle n'avait

pas grand-chose à craindre de ce trouillard. Il avait cédé, non sans préciser qu'au moindre geste suspect, il interviendrait.

L'homme fût surpris de voir Tess en lieu et place de Talio. Malgré les circonstances, il ne put s'empêcher de la détailler et d'apprécier toutes les courbes de son corps, fin et bien proportionné. Il aimait également son visage sans artifice encadré de longs cheveux noirs, ses grands yeux bleus pétillants d'intelligence.

Se maudissant intérieurement d'avoir des pensées totalement décalées, il regarda Tess ramasser la chaise volante pour s'y assoir. Finalement, après l'avoir observé quelques secondes, elle prit la parole :

Alors comme ça, tu ne sais rien ?

En fait, je n'me souviens de rien du tout.

Et cette fuite à la douane, ça te dit rien ? Ces esclaves que vous transportiez, toujours rien ? La voie de Tess s'était faite menaçante. Toutes ces vies humaines, vouées au trafic, noyées, toujours rien ?

Cette succession de phrases avaient débloqué quelques choses, elles imposaient à son esprit des images violentes, mais aussi du stress, de la peur et de la tristesse, autant de sentiments qu'il avait éprouvé lorsque le Rorqual sombrait dans les abysses. Il se mit à pleurer, enfin pleinement conscient de qui il était et surtout de ce qu'il avait cru être les dernières minutes de sa courte vie...

Ses épaules complètement affaissées, la tête baissée, il dit dans un soupir, en sanglotant :

Je m'appelle Joh...

Tess allait enchaîner, mais se ravisa en voyant ce Joh relever la tête et la regarder, le visage baigné de larmes. Il continua :

J'étais pas au courant... On transportait que des algues... Enfin c'est c'que je pensais... J'ai rien pu faire... J'ai essayé d'aller les sauver... Vraiment... Mais j'ai pas pu... Pardon... J'suis désolé... Ils étaient déjà tous morts...

Joh, les yeux dans le vague, avait dit ça entrecoupé de sanglots. Il venait de revivre chacun des événements avec toutes les souffrances physiques et morales ressenties à ces moments.

T'es en train de dire que tu bosses avec des trafiquants, mais que tu l'sais pas ? Tess avait été touchée par sa tristesse, elle crut même la ressentir...

Non, c'était mon premier job, ils venaient de m'engager...

Tess venait de quitter la salle, Joh ne s'en rendit compte qu'en entendant la porte se refermer doucement.

T'en dis quoi ? demanda Tess qui avait rejoint Talio dans la salle d'observation

C'est une fiotte.

Mais encore ?

C'est une fiotte qu'a subi une ablation du cerveau.

Tes chiant, dis-moi c'que t'en penses ! Pour moi il est clean !

Bien sûr qu'il est clean, ce mec vient de naître, il a failli vomir en voyant son sang sur ses mains. Ce qui me gonfle, c'est que j'ai dépensé pas mal de sols pour récupérer ce plouc, le soigner. Dis-moi maintenant qui va éponger ce putain de sang qui séche à côté ?

Peut-être qu'il pourra nous en dire un peu plus quand il sera remis de tout ça. Avança Tess peu convaincue.

On verra bien...

Joh avait été conduit par Tarek, ami et bras droit de Talio, jusqu'à la Fosse. Ce dernier s'en voulait de ne pas avoir mis les menottes à Joh, mais son air malheureux, appuyé par un « vous avez pas grand chose à craindre de moi, vous faites deux fois mon poids » avait fini de convaincre Tarek de le laisser libre de toute entrave.

Joh eu le souffle coupé par la vision étourdissante du décor proposé par la Fosse, il fut conduit dans une alcôve du niveau inférieur.

Attends ici et fais pas le guignol...

Peu de temps après, Tess vint rejoindre Joh dans l'alcôve.

Ecoute, j'ai conscience que j'veux dois la vie, attaqua Joh. Vous m'avez tiré de ce merdier et j'ai une dette envers vous. Si je peux faire quoiqu'ce soit pour aider, dis-le moi !

Tess garda le silence quelques instants. Elle constata qu'il avait meilleure mine et les vêtements propres, mais sobres qui lui avaient été donnés gommaient l'aspect ridicule du jeune homme.

Dis-moi tout ce que tu sais : qui t'a recruté, où ?

C'était il y a deux semaines. J'ai entendu dire en passant par les docks de Guaméa, la cité d'où j'viens, qu'un transporteur avait besoin de bras. C'était une aubaine, car j'voulais à tout prix bouger d'là, partir à l'aventure quoi. On m'a donné une adresse où rencontrer le capitaine du Rorqual, un certain Jim Nelow. J'y suis allé et peu de temps après, l'affaire était conclue. On est parti trois jours plus tard. On a fait quelques escales, chargé des caisses pour finir à Féora...

Et ?

C'est tout, les gars me parlaient pas beaucoup...

Tu vas me donner l'adresse exacte de ce Nelow.

Pas de problème, quoi d'autre ?

Rien, tu peux partir.

Qu'est-ce que tu vas faire ?

C'est pas tes affaires !

Mais si, j'ai failli crever à cause de ces salopards, j'aurai même pu finir en taule ou exécuté si j'étais tombé sur d'autres que vous...

J'ai des comptes à régler si tu veux tout savoir, j'ai onze ans de gâchés à cause des Marchands d'Chair. Tess avait dit ça bien malgré elle, sans savoir pourquoi...

Ecoute, j'ai vu ce qu'ils font aux esclaves, j'ai vraiment voulu les aider, j't'assure, j'suis sûr que j'pourrai t'aider !

Ah ouais, et à part te foutre dans la merde, tu sais faire quoi ?

Ok, j'ai pas été super malin, mais j'ai vraiment la rage contre ces mecs-là, j'veux qu'ils paient, et puis comme j'tai dit, j'ai une dette envers vous, envers toi ! Si t'avais pas devancé le rouquin, je sais pas ce qu'il m'aurait fait...

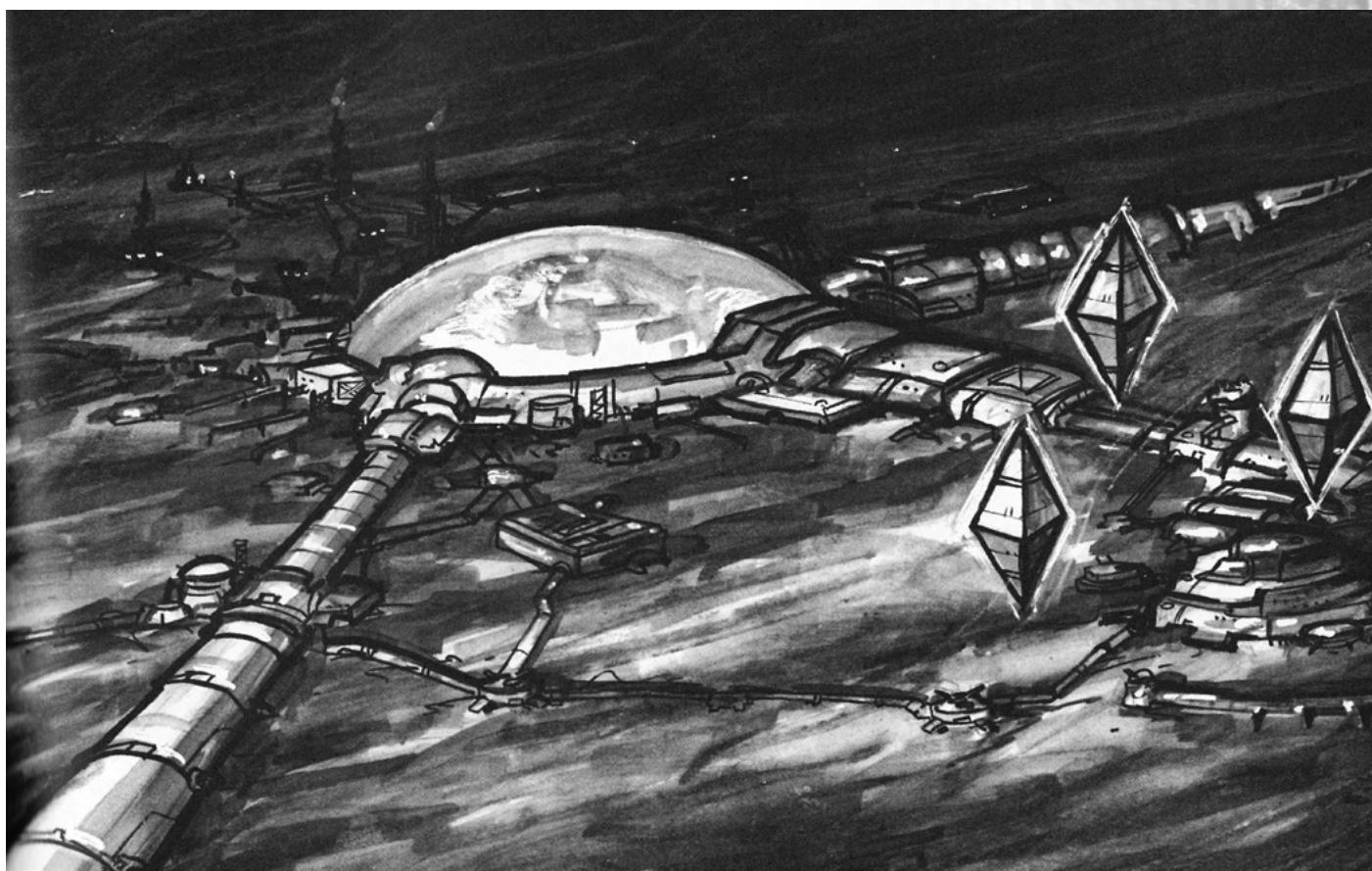
Ce qu'il t'avait promis : t'aurai mangé le lit. Tess s'était levée, elle poursuivi en partant : et il s'appelle Talio. J'dois réfléchir. D'ici là, t'attire pas d'ennui.

Tess avait quitté l'alcôve, quelque peu perturbée.

Désœuvré, Joh n'eut d'autre choix que de laisser son regard s'abîmer dans le gouffre qui s'ouvrait sous lui. Cette vision correspondait parfaitement à l'endroit où il croyait avoir passé ses derniers instants.

Auteur : Messahodyn

<< LA FOSSE_



La Fosse, de par l'architecture de son bar, est un établissement de loisirs original. Situé à Féora, il ne s'adresse pas à une population de marginaux sans foi ni loi, mais bien à des gens qui respectent les bases du savoir-vivre sous-marin.

L'établissement appartient à Talio FEO 28 678, ancien pirate réputé. Il gère l'établissement avec poigne. Il est secondé dans cette tâche par quelques hommes de confiance très disciplinés.

Le complexe au sol est accessible par navettes. Elles déposent les clients dans un hall qui dessert l'hôtel (avec 4 chambres spacieuses, 6 chambres moyennes et 10 cabines), une arène de jeux (où sont proposés des combats légaux avec paris réglementés) et le bar.

Ce dernier, contrairement à l'hôtel et à l'arène, ne se trouve pas au sol, mais contre la paroi d'une faille, suspendu dans

le vide.

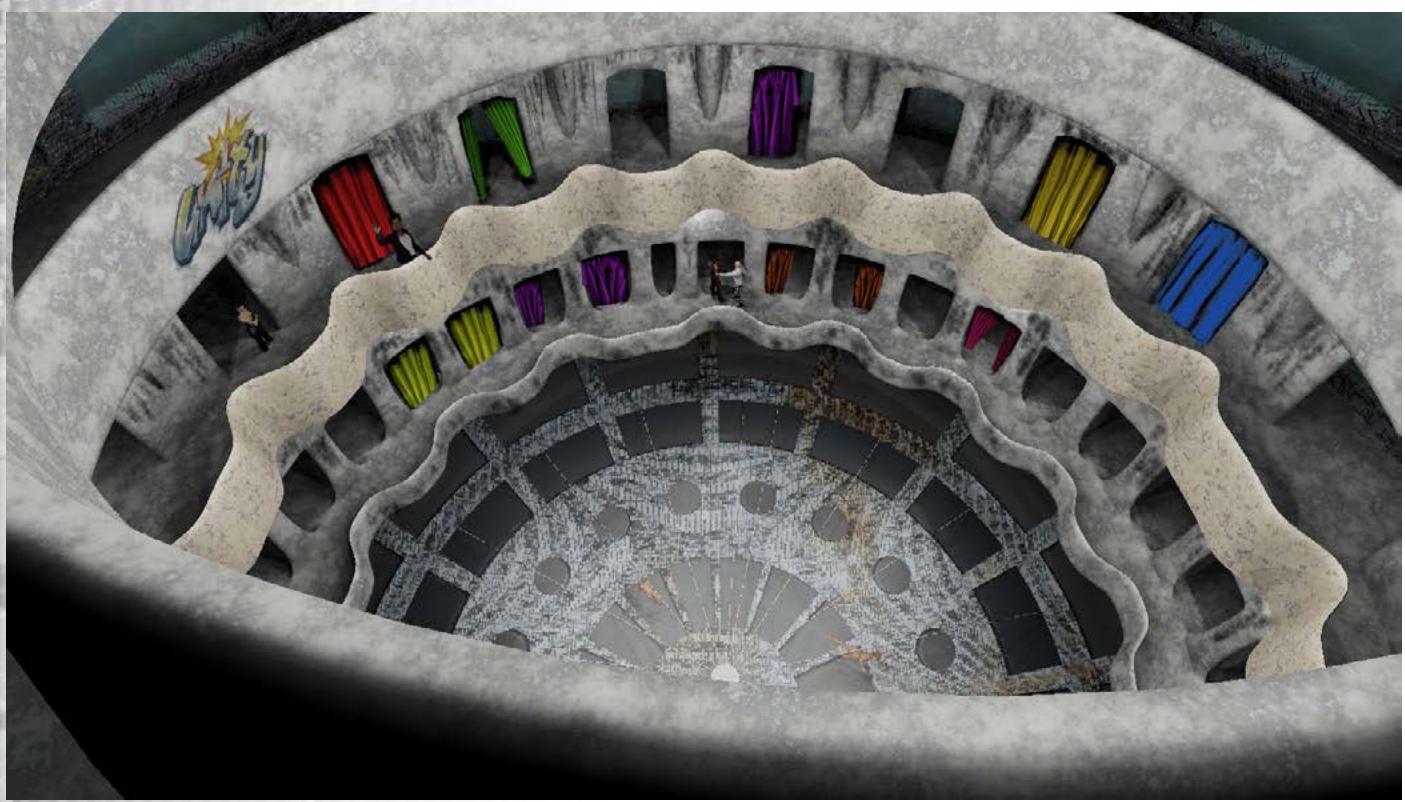
La structure du bar, en forme de goutte, est composée de gigantesques verrières consolidées par des armatures d'acier solidement ancrées à la roche. D'immenses piliers viennent également fortifier la structure.

Deux escaliers partent de l'entrée du bar. Ils descendent le long de la paroi en contact avec la roche et permettent d'accéder à trois passerelles qui figurent sur le pourtour de la pièce et au sol. L'étage supérieur est destiné aux consommateurs de passage.

L'étage intermédiaire reçoit des clients désireux d'être confortablement installés dans des alcôves privées.

Le niveau inférieur propose également des alcôves, mais celles-ci sont bien plus spacieuses. Seuls les clients les plus





fortunés peuvent y accéder et ainsi prendre du bon temps en agréable compagnie.

Enfin, le sol est recouvert d'un immense caisson d'hyper respiration. Les spectateurs peuvent ainsi apprécier les chorégraphies érotiques effectuées par les danseurs, avec les fonds marins en toile de fond.

Cette construction permet aux consommateurs du niveau supérieur d'apercevoir le paysage marin, tandis que ceux installés dans les alcôves aux larges baies vitrées ont la

sensation de ne faire qu'un avec le monde marin. Impression d'ailleurs renforcée par la présence de la faille se perdant dans les abysses.

Auteur : Messahodyn



<< LES DROGUES_

Les drogues ne sont utilisées en général que pour palier à des conditions de travail trop dures pour les mineurs par exemple, ou bien pour annihiler certaines angoisses d'une population qui a besoin de s'évader. Ce sont des moyens d'échapper à une vie trop contraignante ou sans grande saveur. Elles sont donc pour la plupart des fusibles qui permettent d'empêcher certaines personnes de disjoncter.

Malgré tout, il existe certaines drogues qui sont consommées dans les hautes sphères et dont le but n'est pas de pallier un mal-être. Ces drogues sont la plupart du temps très coûteuses, peu répandues et réservées à des classes sociales très élevées.

Elles peuvent même être consommées en groupe comme de l'alcool par exemple ou donner lieu à des rituels particuliers ayant ses propres codes. Voici quelques-unes de ces drogues.

ENDORMINE_

Cette drogue est une poudre bleutée issue du concassage d'un coquillage qui se trouve aux alentours du sillon des Bounty et d'un savant mélange de produits chimiques.

Elle a de fortes capacités hallucinogènes et un pouvoir vasoconstricteur. L'augmentation de la pression sanguine couplée aux délires provoqués sont très éprouvants pour l'organisme, mais la sensation est l'une des plus exquise qui soit.

Modificateurs de détection : Goût (-3), vue (-3), odeur (-7).

Délai d'action : 1 heure.

Puissance : 4D6.

Seuils/effets :

Seuil 5 : Bonus de +2 aux tests liés à la Force, la Constitution et la Volonté (cela fonctionne pour toute compétence ayant l'un de ces trois attributs comme attribut lié).

Seuil 10 (effets secondaires) : Le bonus passe à +3.

Seuil 15 (Surdose) : Maux de tête, délires, étourdissements (malus de -2 à tous les tests). Empoisonnement +1D6.

Seuil 20 (Surdose) : Inconscience. Empoisonnement +2D6.

Durée : 6 heures

Effets secondaires (seuil 10) : Les effets secondaires de cette drogue engendrent de gros délires psychotiques dont les déclencheurs sont des formes ou des couleurs et une forte sensation de paranoïa envahira le personnage.

Marge de 1 à 9 : Le personnage va délirer tout seul face à quelque chose de totalement immobile.

Marge de 10 à 14 : Un sentiment de paranoïa envahira le consommateur qui pensera être victime de diverses machinations.

Marge de 15 et + : La peur prend le contrôle du

personnage à cause de la paranoïa. Cette sensation le pousse à fuir en hurlant si quiconque se rapproche de lui, pour aller se réfugier seul dans un endroit calme.

Manque : 2 jours.

Modificateur de dépendance : -7.

Coût d'une dose : 4 000 sols.

PENGORIUM_

Prenez des algues dysphamiques, mélangez-les avec de l'encre de pieuvre-tigre ainsi que quelques composés naturels, séchez le tout et vous obtiendrez le Pengorium.

Une fois allumée, cette drogue se consume lentement et permet à ceux qui la respirent de faire monter le sentiment de désir et d'annihiler les tabous. Cette drogue agit sur deux parties du cerveau simultanément et se consomme généralement en groupe.

Modificateurs de détection : Goût (-7), vue (-5), odeur (-3).

Délai d'action : 1 heure.

Puissance : 3D6.

Seuils/effets :

Seuil 5 : Bonus de +1 aux tests de Présence dont le personnage est la cible, malus de -1 à la Volonté du personnage, (cela fonctionne pour toute compétence ayant l'un de ces attributs comme attribut lié).

Seuil 10 (effets secondaires) : Le bonus passe à +2 et le malus à -2.

Seuil 15 (Surdose) : Maux de tête, étourdissements (malus de -2 à tous les tests). Empoisonnement +1D6.

Seuil 20 (Surdose) : Inconscience. Empoisonnement +1D6.

Durée : 4 heures

Effets secondaires (seuil 10) : Les effets secondaires de cette drogue engendrent une inversion de l'effet désiré allant du dégoût jusqu'à la haine.

Marge de 1 à 9 : La libido du personnage chute brutalement.

Marge de 10 à 14 : Un sentiment de dégoût envers les gens envahit le personnage.

Marge de 15 et + : Le sentiment de haine prend le pas sur le sentiment d'amour. Le personnage doit effectuer des tests de Volonté pour se contrôler à chaque fois qu'il rencontre une nouvelle personne au risque de se battre physiquement avec elle.

Manque : 7 jours.

Modificateur de dépendance : -3.

Coût d'une dose : 7 000 sols.

GOLCONDA_

Le Golconda est une drogue de dernière génération. Créeée exclusivement en laboratoire et développée sur mesure, elle intègre l'ADN d'une personne. Une fois injectée elle rend complément accroc la personne droguée à celle dont l'ADN est conditionnée. L'addiction se fait sur tous les plans sensoriels et se démultiplie au contact de cette dernière.

Modificateurs de détection : Goût (-7), vue (-7), odeur (-7).

Délai d'action : 1 heure.

Puissance : 3D6.

Seuils/effets :

Seuil 5 : Malus de -3 aux tests de Volonté, (cela fonctionne pour toute compétence ayant cet attribut comme attribut lié).

Seuil 10 (effets secondaires) : Le bonus passe à -4.

Seuil 15 (Surdose) : Sueur froide et sensation de mal-être (malus de -2 à tous les tests). Empoisonnement +1D6.

Seuil 20 (Surdose) : Inconscience. Empoisonnement +2D6.

Durée : 5 heures

Effets secondaires (seuil 10) : Les effets secondaires de cette drogue engendrent une jalousie maladive pouvant aller jusqu'au meurtre.

Marge de 1 à 9 : un sentiment de jalousie envahit le personnage qui le rend fortement désagréable.

Marge de 10 à 14 : La sensation de jalousie est tellement forte que la personne provoquant la dépendance sera littéralement harcelée par le drogué.

Marge de 15 et + : L'étreinte est insoutenable et pour se libérer à jamais, le drogué va tenter de tuer la personne provoquant sa dépendance. Le personnage doit effectuer des tests de Volonté pour se contrôler à chaque fois qu'il se retrouve seul avec sa cible.

Manque : 10 heures

Modificateur de dépendance : -10

Coût d'une dose : 12 000 sols.

Auteur : Alacabone

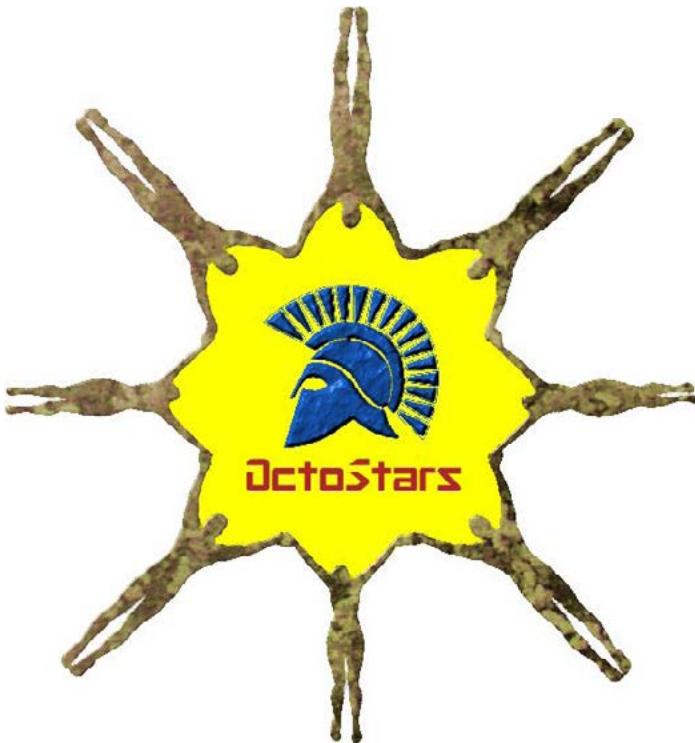
<< LES OCTOSTARS >>

PRESENTATION

Les Octostars, originaires de L'Union Méditerranéenne effectuent des représentations artistiques dans toutes les mers du monde. Les neuf membres du groupe disposent de qualités physiques et gymniques véritablement extraordinaires pour ne pas dire uniques. A la croisée de la danse, de l'acrobatie et de la gymnastique, ces individus semblent capables de défier les lois de la gravité et de la pesanteur. Leurs spectacles sont réglés au millimètre, l'art se mêlant à des performances athlétiques exceptionnelles. Partout où ils se produisent, les même compliments ressortent. Inimaginables, épatais, phénoménaux sont autant d'adjectifs que l'on peut entendre à la fin d'une de leur exhibition de la part de l'assistance médusée.

CARRIERE

A leur début les Octostars officiaient uniquement dans les bars de la ville basse de Néo-Troie, allant de secteur en secteur tout en essayant d'éviter les endroits les moins avenants. Rapidement, le groupe connut un certain succès et commença à jouir d'une petite renommée. Au fil du temps, leur numéro de scène s'est étoffé pour devenir un show complet et époustouflant. Une fois la machine lancée, tout devint plus simple et ils ne tardèrent pas à se produire dans les établissements branchés des principales villes de l'UM. Actuellement ils enchainent les tournées aux quatre coins du monde et ne semblent rentrer que très rarement chez eux.



COMPOSITIONS ET DESCRIPTIONS

Six hommes et trois femmes. Tous montent sur scène à l'exception de Médiopre qui gère le groupe. Impresario, médecin, chorégraphe et logisticien, Médiopre manage

parfaitement la carrière des Octostars et a su jusqu'à présent protéger et mettre en avant cette troupe. Un détail étonnant cependant. Les Octostars ne se différencient pratiquement pas les uns des autres. Ils ont une plastique parfaite et une musculature qui trahi un entraînement rigoureux et quotidien. Leurs visages sont parfaitement symétriques et leurs yeux bleu profond leur confèrent un regard mystérieux et hypnotique. Leurs facies enfin est étrangement similaire et ils pourraient passer pour des octuplés. Seules quelques fantaisies dans le maquillage et la coiffure permettent de les dissocier.

HISTORIQUE

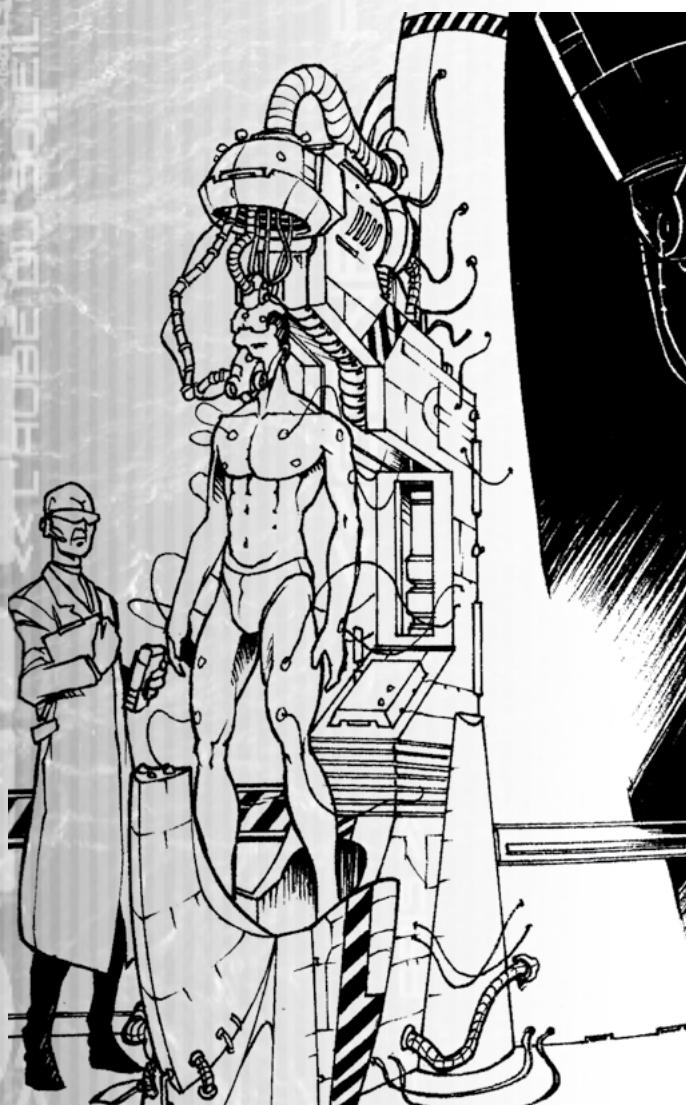
En 545, les hautes instances de L'Union Méditerranéenne sous couvert du Ministère de la Sécurité et du Département Synar lancent le Projet Virocle. Le laboratoire Sarpanitu spécialisé en génétique est chargé de mener ce projet à bien. Son but, la création d'agents d'infiltration hors pair ; des humains génétiquement modifiés dotés de capacités physiques décuplées et dont l'allégeance envers les dirigeants de l'Union serait sans faille. Des êtres capables de se fondre rapidement dans une foule et disposant d'une très grande capacité d'adaptation. Les agents issus de ces modifications génétiques étaient amenés à devenir le fer de lance du service d'espionnage Ulysse. Après un an de travail acharné, l'équipe du Dr Bernijh ne parvint pas aux résultats escomptés malgré des moyens quasi illimités. Finalement devant le manque flagrant de résultat et d'avancée notable, les hautes instances stoppent les crédits. L'ensemble des recherches est transféré dans la précipitation à une équipe du Priape spécialisée dans les natalités et une portée de dix fœtus voit rapidement le jour. Seulement huit arrivèrent à terme.

Rapidement un problème de taille se posa. Des nécroses partielles apparurent sur le corps des nourrissons, accompagnées de bilans sanguins se dégradant à vue d'œil et de crises de spasmes extrêmement violentes. Dans l'urgence, les scientifiques optèrent pour une mise en cuve couplée avec un traitement de choc afin de stabiliser l'état des nouveaux nés. Cette solution prise à la hâte ne sera pas sans conséquence. Il fallut les plonger en semi-léthargie, ralentir toutes leurs fonctions vitales et les nourrir par intraveineuses le temps de découvrir une échappatoire à cette situation délicate. Les scientifiques découvrirent que leurs organismes vieillissaient beaucoup plus vite que celui d'êtres normaux. Leurs cellules se décomposaient à une vitesse incroyable. En trois mois un protocole ralentissant la dégénérescence des cellules fut mis au point. Les bébés étaient sauvés, mais devaient désormais prendre cet antidote quotidiennement.

Après de nombreuses tractations, de rapports et d'études de coûts, le Conseil décida de tout abandonner.

Ulysse effaça rapidement toutes traces de ces deux années de recherches et le laboratoire Sarpanitu fit étrangement faillite peu de temps après.

Le Dr Bernijh éleva malgré tout les huit bébés et continua ses recherches à titre personnel. Il se rendit vite compte



qu'ils étaient télépathes. Ce don leur donnait un avantage certain dans tout ce qu'ils entreprenaient ensemble. Ils apprirent à le développer et dans le même temps, virent leurs aptitudes physiques dépasser celles des autres enfants de leur âge. Une fois arrivés à l'âge adulte, plusieurs de leurs caractéristiques atteignaient les limites humaines.

Pour autant ils subissaient toujours les longues perfusions quotidiennes empêchant le vieillissement de leur corps.

L'administration d'agents nano-réparation et les injections massives de Bloculine durant les trois premiers mois de leurs vies altérèrent leur système immunitaire. Un coup de froid devenait vite problématique et tout ce qui n'était pas soigné avec précaution risque de les amener à la mort.

En 563, en s'appuyant sur leur don de télépathe et leur incroyable physique, ils montent un petit numéro d'acrobatie. Le Dr Bernijh dont le prénom est Médiopre devient leur manager et Les Octostars étaient nés. Allant de club en club, leur réputation grandit jusqu'à la gloire qu'ils connaissent aujourd'hui.

En 564, Joshua un agent du Prisme spécialisé en génétique et infiltré en UM s'intéresse aux Octostars. Quelques semaines plus tard il fait le lien entre Médiopre et le Dr Bernijh. Devant les capacités physiques de ces derniers et leur incroyable don télépathique, il s'empresse de

kidnapper Médiopre. Il lui implante une bombe corticale et Les Octostars aimant Médiopre comme leur père acceptent de se plier aux exigences de Joshua.

Des missions furent confiées au groupe dans les stations où ils se produisaient. L'objectif était souvent le vol de documents, la recherche d'informations et parfois du sabotage. Après une année de rodage et une fois la mécanique bien huilée, le Prisme maniait parfaitement ce groupe

En 565, tout commence à se compliquer. Devant le succès grandissant des Octostars la machine s'emballe et une carrière internationale débute. Les nouveaux contrats leur permettent de franchir les frontières de l'Union et à cause de cette notoriété incontrôlée, les Octostars deviennent de moins en moins utilisables. Le Prisme ne jeta pas pour autant l'éponge, et fit le maximum pour ne pas éveiller les soupçons tout en profitant de cette équipe redoutable. Le Prisme met d'ailleurs tous les moyens pour assurer la logistique de ce groupe. C'est ainsi que Médiopre obtient un transporteur ne payant vraiment pas de mine de l'extérieur, mais bénéficiant des dernières prouesses scientifiques. Grâce à ce vaisseau extrêmement confortable, les Octostars peuvent arpenter les mers du globe, tout en palliant à leurs soins quotidiens.

RUMEURS_

Des agents du Prisme répandent tout un tas de rumeur autour des Octostars pour préserver leur couverture :

- » La baronne Vilma Ternastet en personne les ferait venir sur ses navires. Ils animeraient des soirées d'affaires ou de gros contrats se négocieraient.
- » Ce groupe effectuerait des représentations privées pour des notables fortunés des plus grandes nations sous-marines, et se livrerait par la même occasion à des spectacles érotiques moyennant des sommes phénoménales.
- » En décembre 563, Ils ont quitté précipitamment le territoire hégémonien pour se réfugier sur Équinoxe, où ils ont reçu l'aide de hauts dignitaires du Culte du Trident en échange d'information de premier ordre.
- » En janvier 565, ils échappèrent de peu à un attentat en pleine représentation au Ridoah Club de Nazca. Une tentative qui fut déjouée par le service Caméléon de la Ligue rouge et qui aurait été orchestrée par le service de propagande Hégémonien.
- » Ils dormiraient dans des cuves stabilisantes où un mélange inconnu ralentirait les effets du vieillissement afin de préserver leurs capacités physiques.

MISSIONS_

De moins en moins sollicités à cause de leur renommée et du fait que le moindre de leurs mouvements sont épisés, les Octostars ne font en moyenne qu'une mission par mois. N'étant pas formés pour les combats, le Prisme les utilise à bon escient, mais les risques encourus sont de

plus en plus grands. Les missions d'infiltration sont de plus en plus dangereuses. Récemment trois des leurs ont failli être capturés, mais grâce à leurs capacités physiques exceptionnelles et leur don de télépathie, ils s'en sont sorti de justesse.

Ils reçoivent leur mission au dernier moment et du matériel est mis à leur disposition sur place via les hommes du Vecteur.

IDEES DE SCENARIOS

- » L'un des membres est capturé dans une petite station, une mission d'extraction est proposée aux PJ par un mystérieux employeur.
- » Le représentant d'une grosse entreprise invite les personnages à enquêter sur le vol récent et acrobatique de documents d'importance au sein même de leurs locaux.
- » A la fin d'une représentation privée, un PJ voit un homme se faire tabasser par quatre autres. C'est Médiopre, il est à bout et implore son aide.
- » Les PJ observent quatre « agents » en train de charger discrètement un transporteur d'apparence commune avec des marchandises qui le sont moins.

CARACTERISTIQUES ET INFORMATIONS_

Prénoms des hommes : Torpush, Artis, Ternox, Shugen, Norum

Prénoms des femmes : Clamoya, Florisis, Caliopé

ATTRIBUTS PRINCIPAUX_

Coordination, Adaptation et Perception : 18 pour les hommes et 19 pour les femmes

Force : 16 pour les hommes et 14 pour les femmes

Constitution : 10

Autres attributs principaux : 12

ATTRIBUTS SECONDAIRES_

Réaction : 19 (+3 grâce à la télépathie si minimum deux membres des « Octostars »)

Résistance naturelle (Toutes) : 7 (à cause de leur système immunitaire défaillant)

COMPETENCES PRINCIPALES_

Acrobatie/Équilibre : Global 18

Athlétisme : Global 17

Endurance : Global 16

Escalade : Global 18

Toutes compétences de combats (Tir ou contact) : Global maximum 5

ETAT DE SANTE_

Soins quotidiens nécessaires :

Au-delà de 24 heures sans avoir eu recours aux soins quotidiens, les Octostars subissent automatiquement une

blessure légère toutes les 12 heures.

Si les soins quotidiens ne sont pas effectués complètement (durée six heures), ils subissent également une blessure légère.

Soin d'une blessure légère obligatoire :

Les blessures légères doivent être soignées, comme les blessures moyennes par un test de premiers soins.

Durée de Guérison allongée :

Leur durée de guérison est doublée comme précisé dans le tableau suivant.

Blessures	Durée de guérison
Blessure légère	2 jours
Blessure moyenne	6 jours
Blessure grave	2 semaines
Blessure critique	6 semaines
Blessure mortelle	10 semaines
Membre détruit	6 semaines

Aggravation par infection :

Toute blessure subie est susceptible de s'infecter rapidement. Tous les jours, pour chaque localisation et pour chaque type de blessure qui n'a pas été correctement soignée, il y a un risque d'infection. Dans le cas des blessures légères et moyennes, il faut appliquer au test de constitution un malus de -2. Sur un test réussi la guérison se poursuit normalement. Dans le cas d'un test raté, le joueur doit cocher une case de blessure supplémentaire.

Aggravation par suractivité :

Les blessures peuvent s'aggraver à cause de la suractivité comme l'indique le tableau suivant. Le joueur devra alors cocher une case supplémentaire sur la ligne correspondante à la blessure la plus grave.

Blessures	Actions entraînant la suractivité
Blessure légère	Activités physiques intensives (entraînement, travail physique normal)
Blessure moyenne	La plupart des activités et travaux physiques
Blessure grave	Tout ce qui peut empêcher un personnage de se reposer calmement
Blessure critique	Le simple fait de se lever ou de produire le moindre effort

Auteurs : Alacabone et jp

ORIGINES

Oniros est une jeune société informatique lancée par deux pionniers de l'immersion sensorielle, Calvin Swift et Anton Milius, deux génies hégémoniens, tout droit sortis des labos de Cortex.

Calvin Swift et Anton Milius de leur vrai nom Calvin Ker 542 et Anton Ker 541 sont nés tous les deux à Keryss dans les fameux centres de repeuplement de la nation des Patriarches. Le premier vit le jour dans une des nombreuses villes paroises de la cité tandis que le second naquit au sein même du dôme. C'est d'ailleurs sous ce dôme prestigieux qu'ils se sont rencontrés. Avant cela, chacun des deux prodiges fut détecté stérile et vierge de toutes mutations. Leurs résultats aux tests intellectuels visant au placement des enfants dans les différents secteurs professionnels de la cité furent également similaires. Tout deux possédaient en effet des compétences assez prometteuses en programmation informatique doublées d'un tempérament fougueux de meneur d'hommes. Très vite, alors qu'ils effectuaient un stage au sein du service informatique du Prisme, ils furent approchés puis embauchés par Cortex.

Cortex possède à Keryss une très importante filiale spécialisée dans les domaines de la médecine, de la cybertechnologie et des greffes d'organes. Au vu du talent des deux étoiles montantes, un secteur de recherche de pointe fut créé. Ainsi, Calvin et Anton prirent la tête du secteur Intelligence Artificielle, technologie perdue dans les méandres de la guerre entre Généticiens et Alliance Azure. En créant ce secteur, les supérieurs des deux génies espéraient la voir renaître ! Pour cela, les deux compères décidèrent de se lancer dans la réalisation d'un projet d'I.A. de navire. Quelques semaines plus tard, alors que leurs travaux avançaient plus que correctement, ils décidèrent de mettre leurs recherches de côté afin d'effectuer un stage dans un département dont ils avaient entendu parler, le Département Loki. Spécialisé dans les greffes, ils espéraient y travailler avec un spécialiste des greffes de cerveau... Ils trouvèrent leur bonheur auprès du Professeur Hida Ker 32518 auprès de qui ils en apprirent beaucoup. En quelques mois, Hida leur enseigna tout ce qu'il savait sur le fonctionnement du cerveau dans le but d'une application au fonctionnement d'une I.A.

De retour dans leur laboratoire, et malgré toutes les découvertes récemment faites, Calvin et Anton multiplièrent les échecs et la conception tant attendue par leurs supérieurs, mais aussi par l'armée ne vint jamais. Pressés et soumis à un énorme stress, les deux informaticiens décidèrent de ne pas proposer leur projet, qu'ils jugeaient incomplet, et simulèrent la destruction de leur serveur par un virus... L'enquête n'aboutit qu'à l'arrestation d'un agent de la Ligue Rouge qui paya ses activités d'espionnages sur le sol hégémonien... Ce qu'ils escomptaient ne tarda pas et leur laboratoire fut fermé... Tout deux furent reclassés et mutés chacun dans des secteurs différents.

Ils se virent cependant fréquemment, évoquant avec envie leur avenir sous de meilleurs cieux. En effet, si les données informatiques n'avaient pas résisté, une copie avait été

effectuée, attendant bien au chaud dans un navire pirate de la Fraternité Sanglante... Tout avait donc été planifié, y compris la lettre de démission déposée le même jour par chacun des deux camarades sur le bureau de leur boss respectif. Il leur fut simplement demandé de ne pas réutiliser leurs travaux pour une nation étrangère ou une compagnie concurrente. Cortex accepta cependant qu'ils créent tout deux leur entreprise, espérant peut-être pouvoir leur racheter leurs brevets quand les recherches seraient terminées... Toutes les démarches administratives terminées et leurs valises prêtes, ils quittèrent Keryss vers Equinoxe... Avec un Silencieux dans les poches... Silencieux qui les suivaient depuis leur débauche du Prisme...

ONIROS EN 567

Quelques semaines plus tard, au début de l'année 566, Anton et Calvin mirent le pied sur Equinoxe. Cité frénétique, ils espéraient qu'elle serait l'écrin de leur plus grande gloire. Après avoir trouvé un logement, ils engagèrent une grande partie de leurs économies pour acheter auprès d'une ancienne compagnie d'armement mise en faillite, de petits locaux dans le niveau 1. Pied de nez au destin, ils se trouvaient désormais à une centaine de mètres de leur ancienne entreprise, l'omnipotente Cortex. Ainsi Oniros vit le jour. Afin de ne pas attirer trop vite l'attention de leurs anciens employeurs, ils décidèrent que leur bébé ne n'utilisera pas directement leurs recherches précédentes... Il ne fut donc jamais question d'I.A. Cependant, afin de ne pas repartir de zéro, il fut convenu de spécialiser l'entreprise dans l'immersion sensorielle. De ce fait, leurs gigantesques connaissances dans les domaines de l'informatique et du cerveau ne seraient pas vaines. Il leur fallait désormais réfléchir à la mise en place d'une très couteuse interface machine - cerveau humain afin de lier la conscience humaine à une machine délivrant des informations binaires.

Pour cela, Anton se lança dans une campagne de recherche de fonds qui le mena dans les Bas fonds auprès du terrible Vurick le Borgne. Après avoir longuement écouté le projet du jeune savant, il accepta de prêter une somme colossale en échange d'une part de bénéfices ultérieurs et d'un éventuel service, lui aussi à venir... Service qui d'ailleurs est toujours en suspens... De son côté, Calvin prit contact avec un ancien collègue de leur ancien mentor, le professeur Hida. C'est donc tout naturellement qu'il rencontra, de façon très discrète, le professeur Ostermarck, chef de projet au sein du Département Loki. Celui-ci accepta aussi. Tout était donc prêt. A l'aide du paquet de sols, sûrement sales, mais peu importe, et de l'aide du brillant savant, les deux jeunes hégémoniens se lancèrent dans un programme de simulation de réalité virtuelle. Quelques mois plus tard, l'interface était prête et les cuves d'immersion achetées auprès d'un complexe de loisirs...

Les premiers tests furent prometteurs et l'interface fonctionnait. Il était possible de câbler des êtres humains, via l'interface d'Ostermarck, à un ordinateur duquel provenait un petit scénario. Si tout allait pour le mieux, ces inventions de pionniers dans l'univers de la réalité virtuelle n'était pas suffisant pour offrir un service de loisirs à des clients...

Il fallait en effet créer un scénario haletant. Pour cela, Anton retourna voir Vurick et lui demanda de lui trouver quelqu'un connaissant de nombreux secrets sur l'univers, en échange d'un pourcentage supplémentaire des bénéfices. Comme tout le monde le sait sur Equinoxe, rien ne résiste au Borgne et ce dernier trouva un mercenaire free lance spécialisé dans la découverte de dépôt. Oscar Neeskens, de sa fausse identité, tomba dans ses filets et livra ses secrets à l'entreprise.

Note : Un scénario mettant en scène Oniros est disponible dans le scénario Game Over pour Déméter. Ce scénario est paru dans le Hors Série du magazine Di6Dent. Les personnages y sont les cobayes tant recherchés par l'entreprise. Ils vivront l'enfer et seront les témoins de grands bouleversements de l'univers de Polaris. Mais tout cela ne sera bien entendu pas réel...

Auteur : Rodi

Un scénario de grande qualité remettant profondément en cause l'univers sous marin était prêt. Nous étions alors en 567 et il ne manquait que des cobayes pour tester cette aventure...

Et si les personnages étaient ces cobayes...



<< LES CROISIÈRES_

Voyager dans le monde de polaris n'est pas la chose la plus évidente à faire. D'abord c'est dangereux (une panne et vous pouvez vite vous retrouver face à la mort).

Enfin, les moyens de transport coûtent cher et il est assez rare de posséder son propre vaisseau longue distance.

Pour se rendre d'une communauté à une autre, il est possible de voyager dans la soute d'un navire marchand ou bien de prendre un billet auprès d'une des compagnies touristiques.

Il existe trois catégories de compagnies touristiques :

LA CATÉGORIE LUXE_

Elle est réservée à l'élite et aux puissants du monde sous-marin.

Prix du billet : De 30 à 100 sols/km

Les navires utilisés sont des paquebots de très grandes tailles. Leur vitesse de pointe est donc très faible (10 noeuds).

Ces vaisseaux sont accompagnés de nombreux navires d'escortes.

Les cabines sont spacieuses et les espaces de détente sont nombreux et très vastes.

Les loisirs à bord de ses navires sont très variés et toujours de qualité. Les mets servis lors des repas sont toujours les plus fins et les plus délicats.

Seules les grandes villes sont desservies par ce type de compagnies.

LA CATÉGORIE PLAISANCE_

Elle vise surtout les bourgeois et les riches marchands.

Prix du billet : De 5 à 20 sols/km

Les paquebots utilisés sont de grandes tailles. Leur vitesse de pointe se situe entre 15 et 20 noeuds.

Ils sont bien sûr escortés de quelques navires afin de faire face aux éventuelles attaques.

LA CATÉGORIE MIXTE_

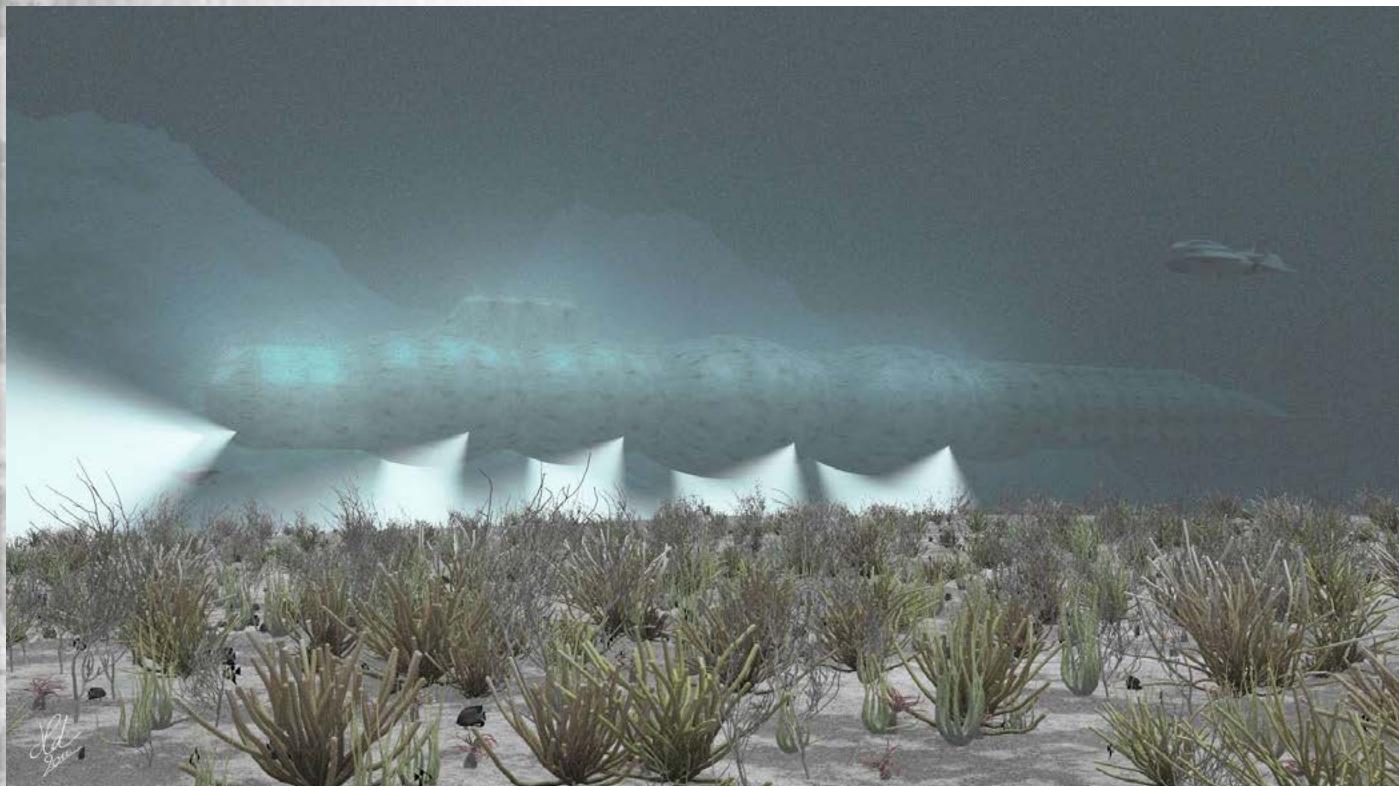
Elle est destinée essentiellement à la petite bourgeoisie et aux marchands aisés.

Prix du billet : De 2 à 15 sols/km

Dans certains cas, les voyageurs se trouvant dans les soutes n'ont pas accès aux espaces de détentes ou seulement à ceux réservés à la troisième classe.

Ainsi la première classe d'un navire de luxe n'a rien à voir avec la première classe d'une catégorie mixte. La qualité de la troisième classe dépend uniquement de la compagnie de transport. Pour certaines c'est une cabine individuelle, ou par 2 à 4 passagers, avec douche sur le palier ou dans la chambre. Pour d'autres compagnies, il s'agit d'un simple tube.

Les croisières dans le monde de Polaris sont assez similaires à celles que nous connaissons. Le but des compagnies est de faire dépenser un maximum de sols aux passagers . Il y a donc sur les paquebots un grand nombre de services et de boutiques pour délester le touriste. Evidemment les



services et les produits proposés varient en fonction de la catégorie du navire, mais aussi de la classe des cabines. Ainsi vous ne trouverez que du vrai chocolat ou un massage avec des huiles essentielles rares uniquement sur le pont premier classe d'un paquebot catégorie luxe.

Plus le prix du billet est élevé, plus le nombre de gentils organisateurs augmente. Il arrive que pour les catégories luxe ou plaisir, certains artistes mondialement connus soient spécialement conviés afin d'agrémenter le séjour des premières classes.

Pour protéger le statut de ses passagers, certaines compagnies attribuent dès l'embarquement un badge à chaque passager. En effet, les escaliers principaux sont surveillés par des agents de sécurité, certes faiblement armés, en général d'un simple pistolet électrique mais qui sont pour la plupart incorruptibles.

N'oubliez pas, comme toute communauté, les passagers sont soumis à un contrôle d'identité, voir un test de santé avant de monter à bord.

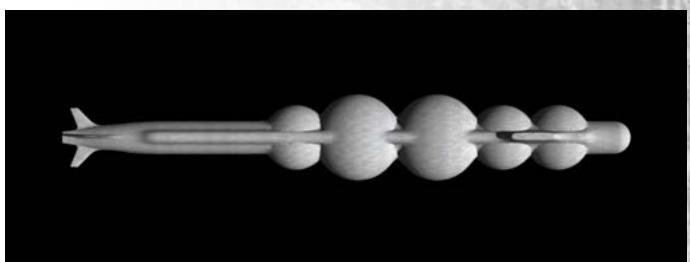
IDÉES DE SCÉNARIOS_

- » Espionnage : Vous devez intercepter ou copier d'importantes informations qui seront transmises à bord (d'un navire de croisière). Evidemment si le but de la mission est de copier les informations, les PJ devront être discrets et ne pas se faire prendre afin de réussir la mission.
- » Contagion : Une étrange contagion sévit à bord d'un paquebot de ...passagers, provoquant une émeute, un PJ peut être atteint par la maladie.
- » Pirate : Des pirates attaquent un paquebot pour s'emparer d'une personne précise (homme ou femme importante, riche héritier...). Au choix, les PJ font partis des pirates ou sont à bord du paquebot (jour1 : attaque du convoi et destruction des navires escortes, jour 2 : abordage et invasion d'une petite partie du navire, jour 3 : les pirates gagnent les différents niveaux du navire...). Jouer sur le combat dans les soutes, salle des machines, la traque par les pirates ou la recherche des passagers dans les différentes cabines du navire...

VUE DE FACE_



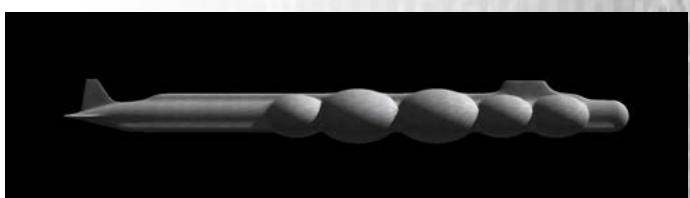
VUE DE HAUT_



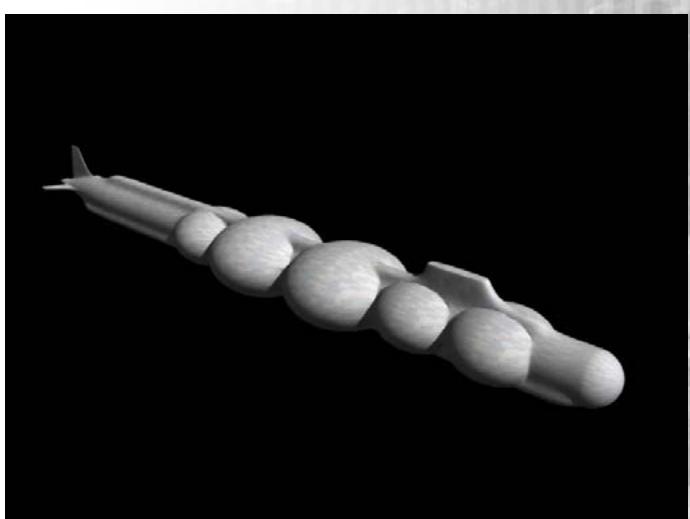
Caractéristiques du navire :

Catégorie : Véhicule lourd (V+)
 Coût indicatif : 13 350 245 200 sols
 Disponibilité (marché noir) : -15 (-15)
 Longueur : 212 m
 Diamètre : 15 m
 Équipage : 666
 Passagers : 666
 Profondeur :
 * Opérationnelle : 2 000
 * Limite : 2 200
 * Écrasement : 3 000
 * Autonomie : 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)
 * Gabarit : 6
 * Résistance aux Dommages : +4
 * Blindage : 1
 * Manœuvrabilité : 10
 * Vitesse, VIT (points de mouv.) : 8-10 nœuds, 3 (1)

VUE DE GAUCHE_



VUE DE BIAIS_



Auteur : Missdo et Heedio

LÉGENDE_

- 1 - CABINES DE 1^{ERE} CLASSE
 2 - CABINES DE 2^{EME} CLASSE
 3 - CABINES DE 3^{EME} CLASSE
 4 - CABINE DU COMMANDANT
 5 - CABINE DU SECONDO
 6 - QUARTIERS DE L'EQUIPAGE
 7 - SALON 1^{ERE} CLASSE
 8 - RESTAURANT 1^{ERE} CLASSE
 9 - CUISINE BAR
 10 - SALLE DE SPORT
 11 - CENTRE MÉDICAL
 12 - CAPSULE DE SAUVETAGE 1^{ERE} ET 2^{EME} CLASSE
 13 - SALLE DES MACHINES NIVEAU 1
 14 - CABINE 2^{EME} CLASSE
 15 - SALON 2^{EME} CLASSE
 16 - BAR
 17 - RESTAURANT 2^{EME} CLASSE
 18 - CUISINE
 19 - CABINE DE 3^{EME} CLASSE
 20 - RESTAURANT 3^{EME} CLASSE ET EQUIPAGE
 21 - CAPSULES DE SAUVETAGE 3^{EME} CLASSE ET EQUIPAGE
 22 - SALLE DES MACHINES NIVEAU 2
- 23 - QUARTIERS DE L'EQUIPAGE
 24 - SCOUTE A CARBURANT ET MACHINERIE
 25 - RESERVE D'EAU POTABLE
 26 - RESERVE NOURRITURE
 27 - RESERVE DIVERS
 28 - SAS PLONGEURS
 29 - RESERVE PIÈCES
 30 - POSTE DE PILOTAGE
 31 - CENTRE DE COMMUNICATION
 32 - BUREAU DU COMMANDANT



NIVEAU 2 : ZONE PANORAMIQUE_



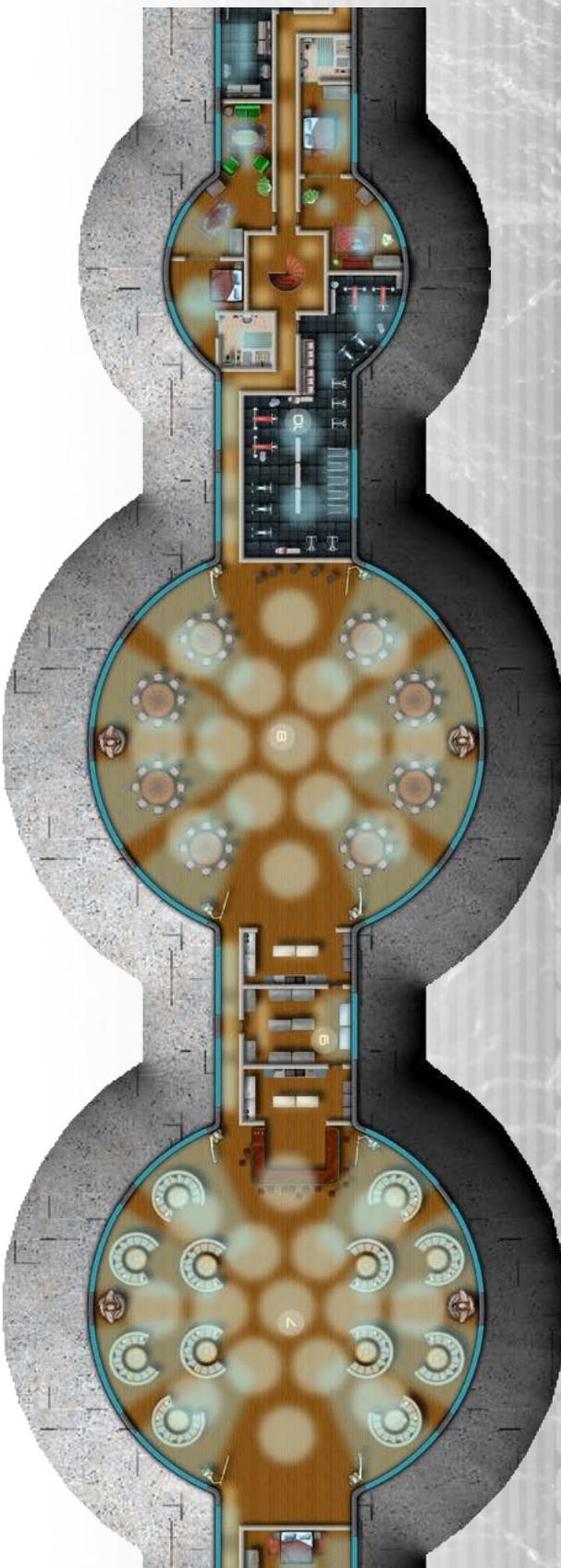
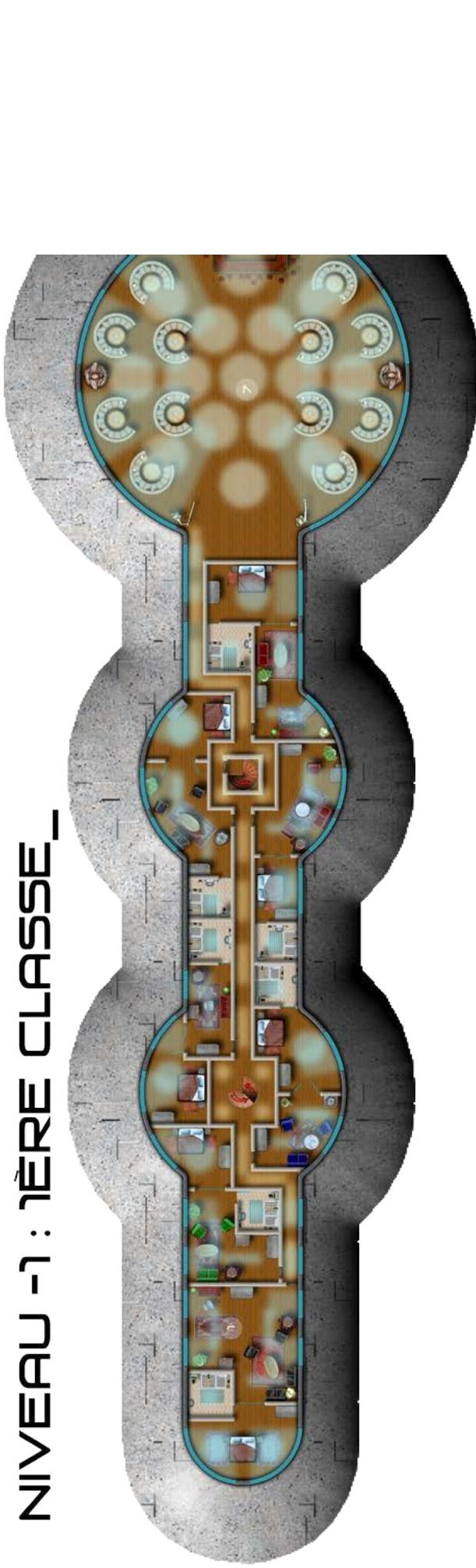
NIVEAU 1 : POSTE DE PILOTAGE_



NIVEAU 0 : QUARTIERS COMMANDANT_

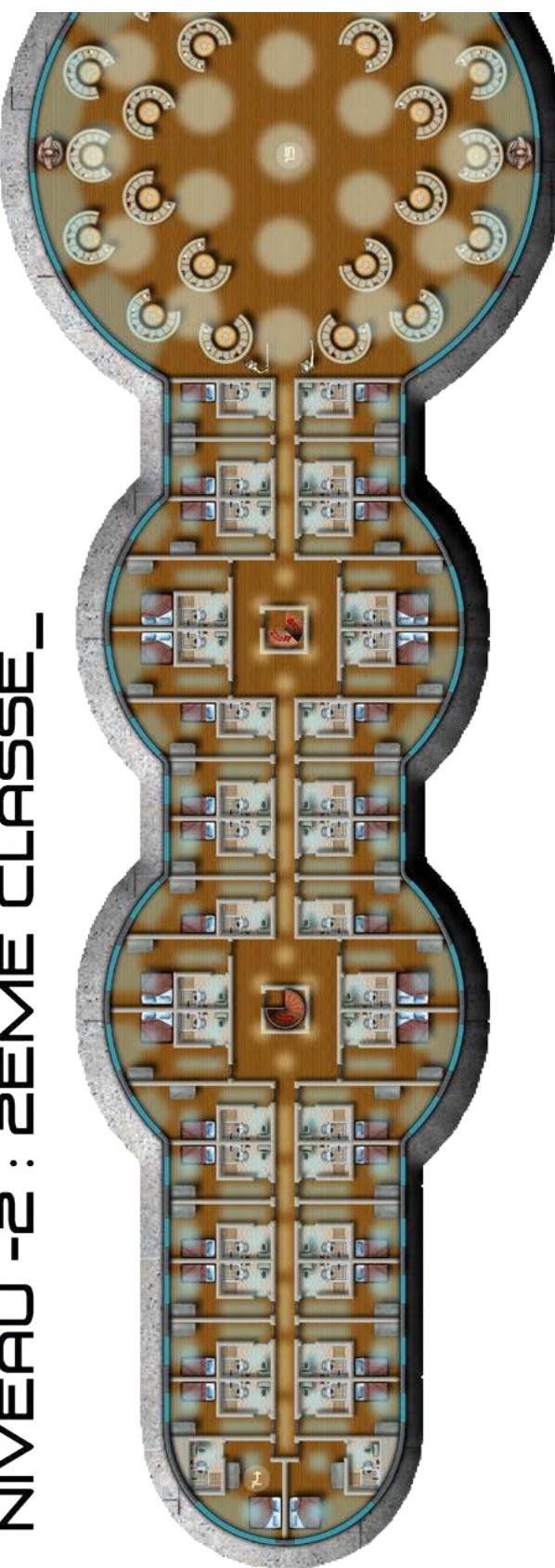


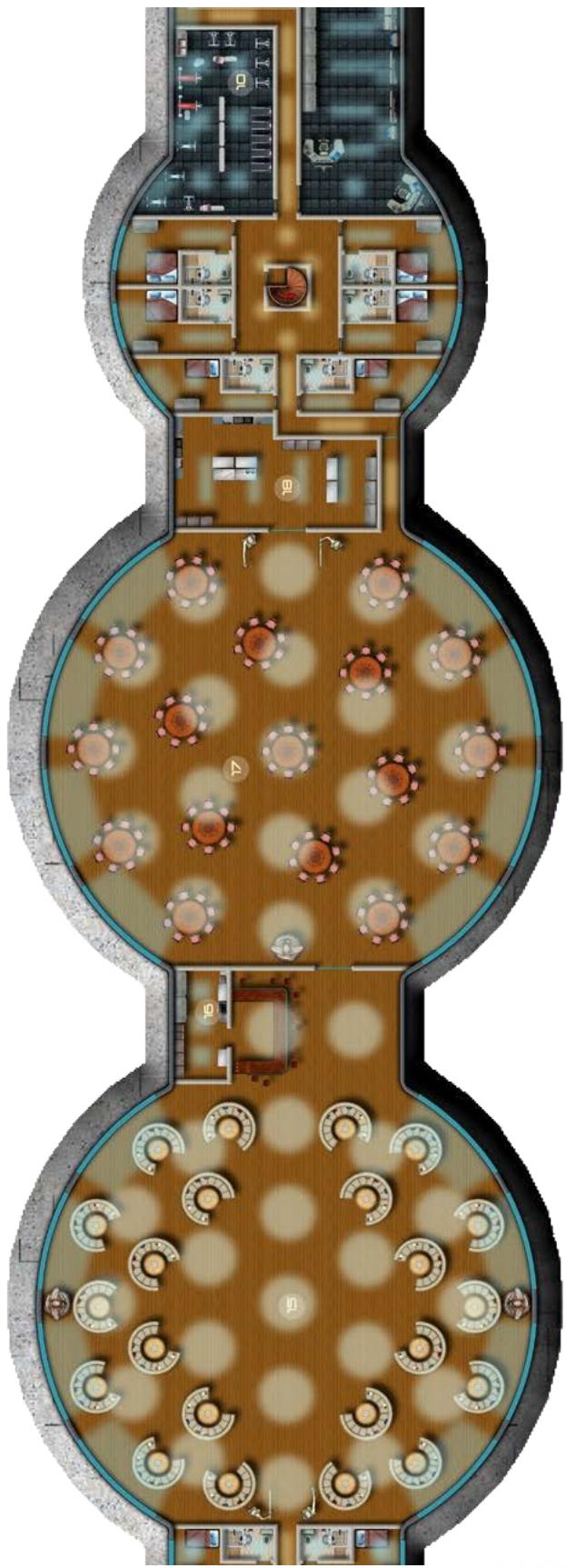
NIVEAU-1 : 1ÈRE CLASSE_



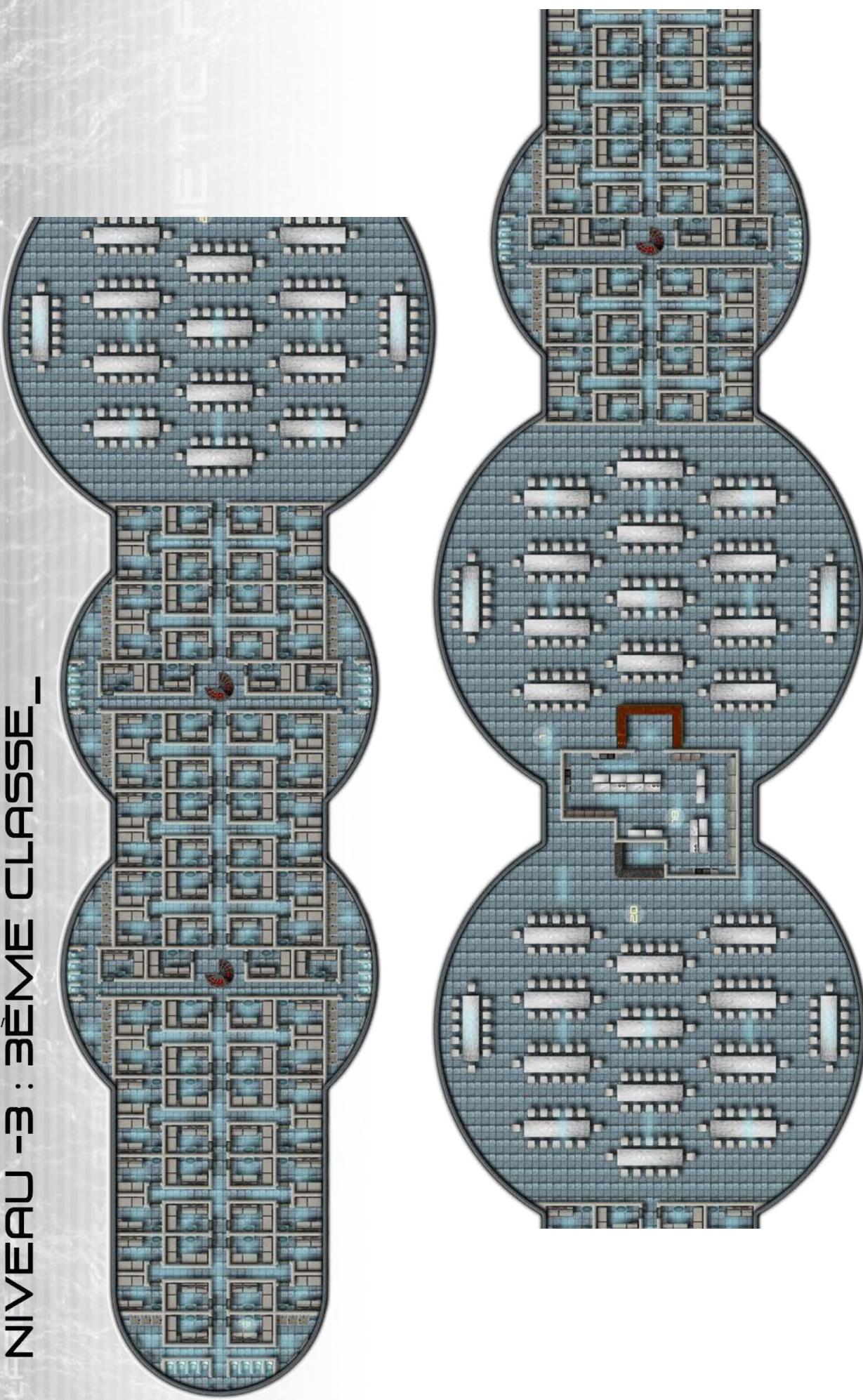


NIVEAU -2 : 2ÈME CLASSE_

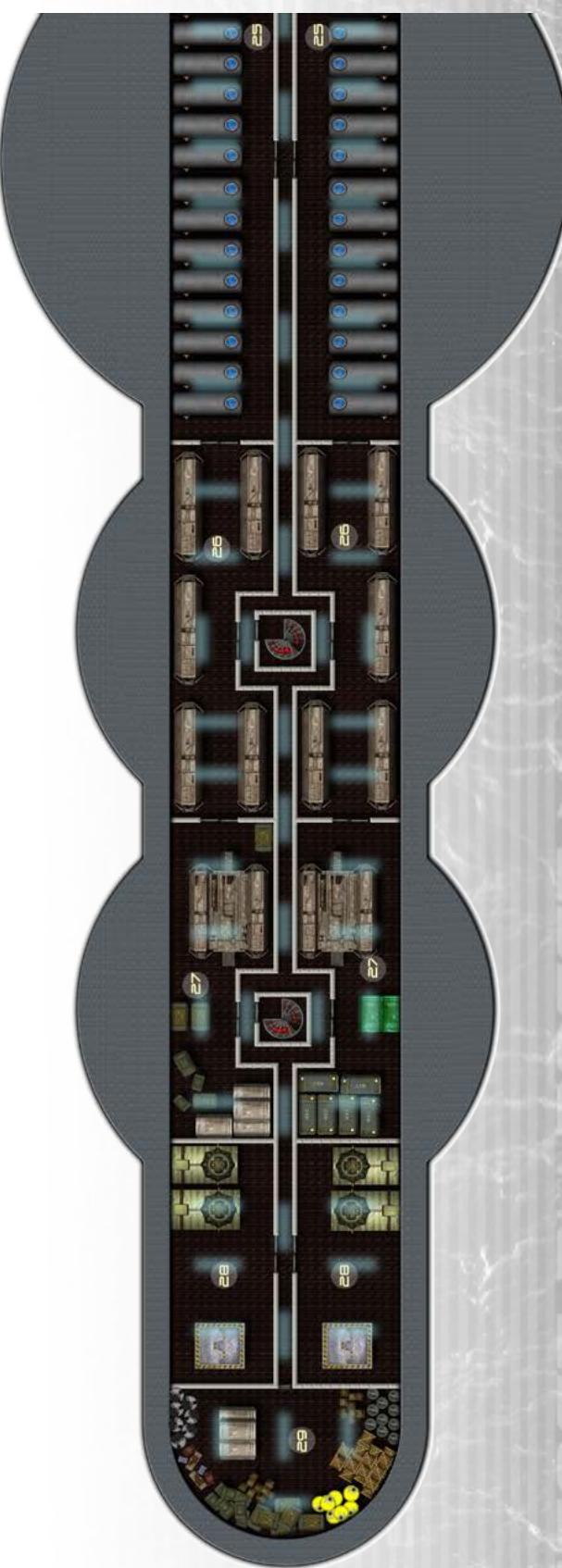
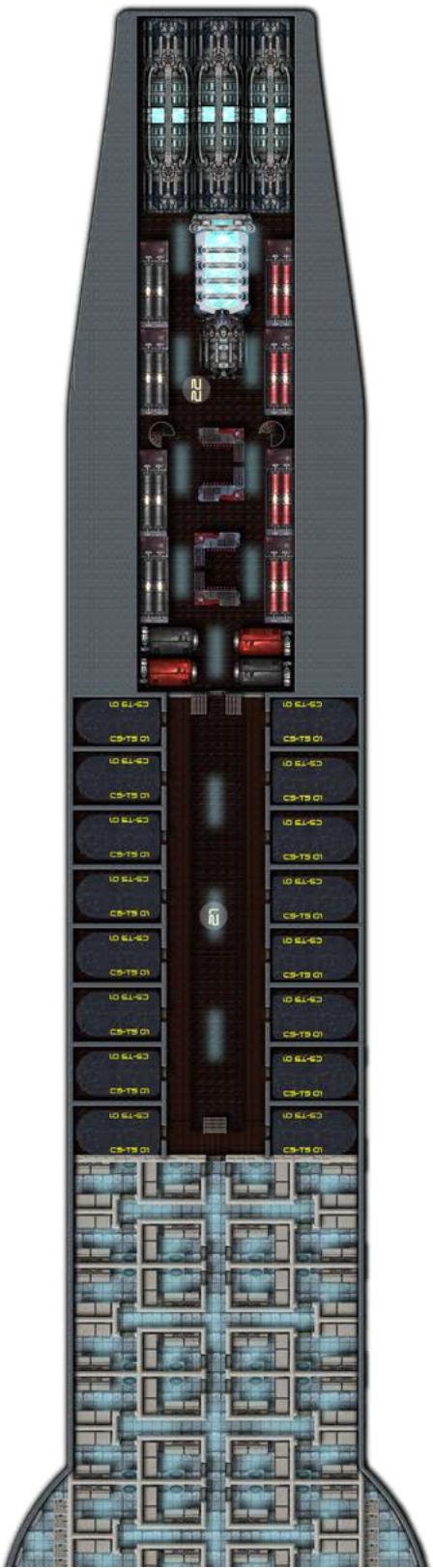


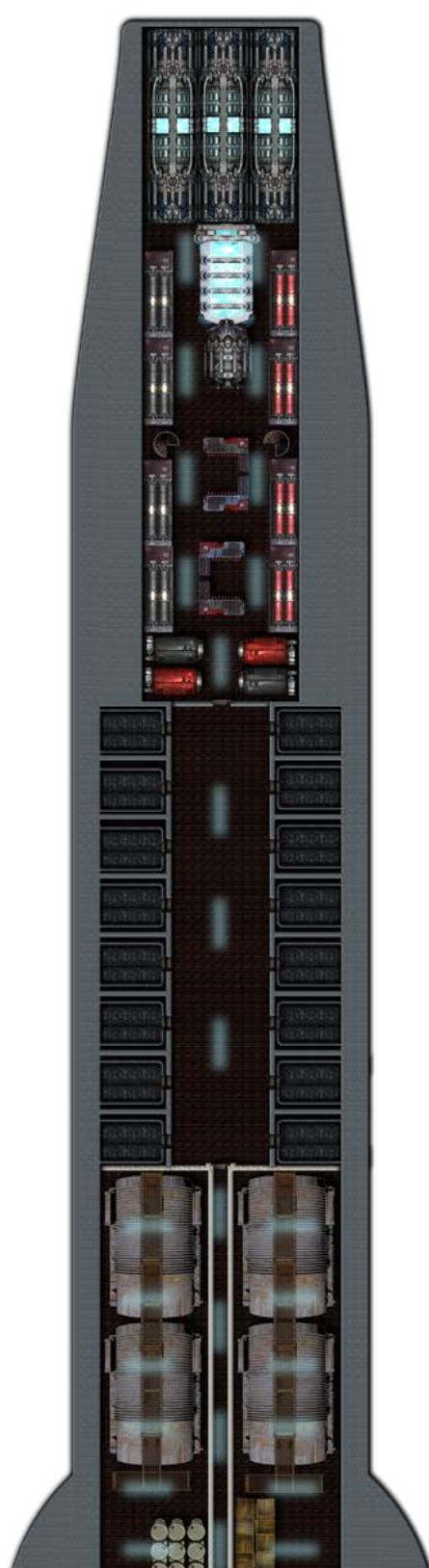
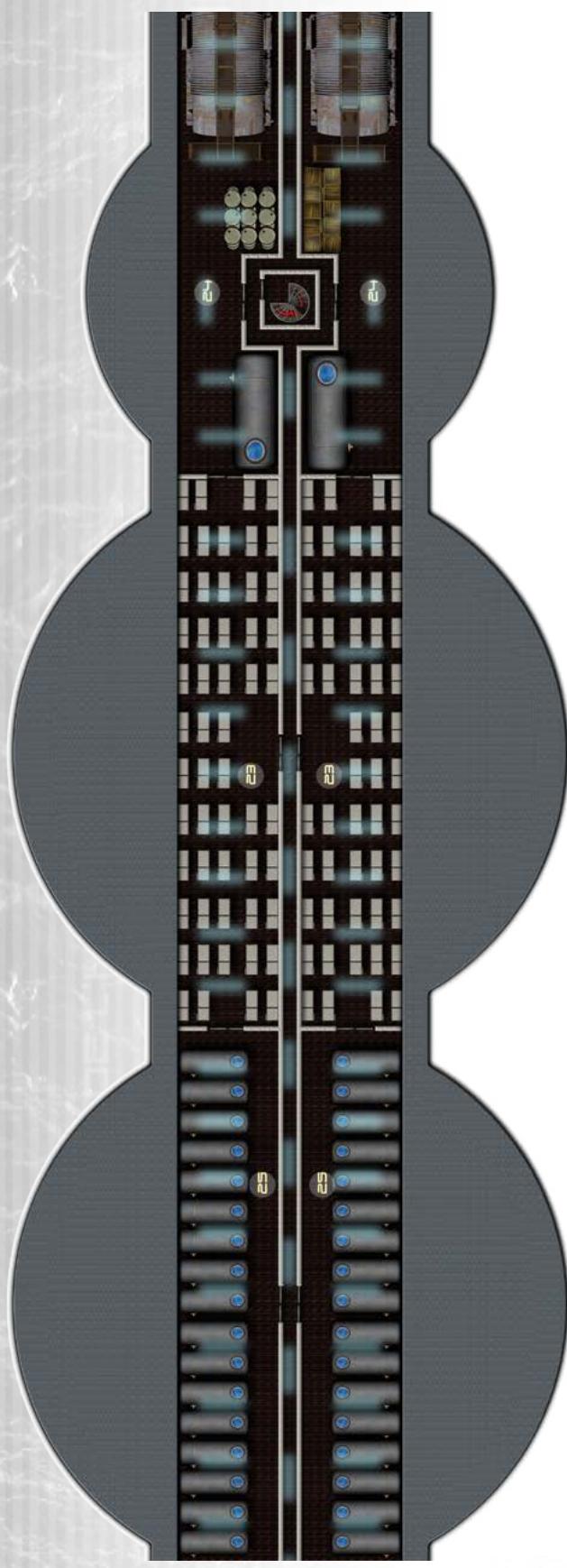


NIVEAU -3 : 3ÈME CLASSE -



NIVEAU -4 : SOUTES ET QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE





<< T. BENTNER OU L'ART DU POUVOIR_

Francys se tenait droit, parfaitement immobile.

Attendant le bon vouloir de son patron, l'œil aguerri du majordome examinait l'immense bureau et une ride d'anxiété barrait son front : avec Thomas Bentner fondateur de Palia Corporation, on ne savait jamais trop à quoi s'attendre...

Depuis qu'il avait pris ses fonctions auprès de cet homme, l'un des plus puissants de la République du Corail, sa vie avait viré au cauchemar. Il était devenu l'homme-à-tout-faire d'un monstre, pourriture de la pire espèce.

Cet homme, génie de la génétique, était doté d'une cruauté sans borne doublée d'une imagination débordante. A dire vrai, il n'aurait jamais imaginé, pas une seule seconde, et la plupart des coralliens non plus, que Thomas Bentner connu comme étant un des héros de la nation soit ainsi...

Et à ce moment précis, Francys compris que Monsieur Bentner allait une fois encore le surprendre...

- Viens donc t'asseoir près de moi, cher Francys.
- Pardon Monsieur ?
- Je voudrais te faire profiter de quelques instants qui s'annoncent délicieux ! Et pour apprécier comme il se doit, n'est-il pas approprié que nous soyons confortablement installés ?
- Bien sûr Monsieur...

On y est... Se dit Francys !

Son calvaire commençait. Le majordome s'échinait à rendre son visage inexpressif, mais il savait que cela était peine perdue...

- Te rappelles-tu lorsque j'ai fait ma proposition à Toldim Stoot ?
- Oui Monsieur, répondit Francys en prenant place dans le fauteuil que Bentner lui montrait.
- Sais-tu pourquoi j'ai voulu que ce soit lui qui réceptionne mes marchandises ?



Francys avala sa salive. Avec Bentner, rien n'était laissé au hasard, sa question exigeait une réponse précise. Tout, le moindre détail était partie intégrante des plans machiavéliques de Bentner...

L'enjeu pour Francys était de survivre à cette journée... Il décida de jouer la carte de la franchise :

- Oui Monsieur.
- Très bien, tu serais capable de faire entendre raison à ce misérable Toldim ?
- Heu... c'est-à-dire que...

La question était venue si brutalement, imprévisible !

- Parfait je savais que tu étais l'homme de la situation ! Appuyant sur son oreillette, il dît : Mademoiselle Zoqa, faites entrer mon rendez-vous.

Le visage cerné, Toldim Stoot, encadré par deux hommes armés fût conduit jusqu'au centre de la pièce. Après avoir salué respectueusement, l'escorte quitta le bureau.

- Nous sommes en retard lâchât Bentner, j'espère que votre épouse, Madame Stoot ne vous en tiendra pas trop rigueur... Allez Francys, c'est à toi !

D'une voix chevrotante qui illustrait parfaitement son malaise, il obéit :

- Votre bar, *Le Montipora*, dispose d'une chambre froide qui a une paroi commune avec le hangar 16 des docks de déchargements.

Toldim était partagé entre colère et appréhension, mais le majordome était certain d'une chose : l'apprehension de Stoot allait largement prendre le pas sur la colère...

- Les marchandises que Monsieur Bentner souhaite faire transiter par chez vous sont très sensibles aux variations

de températures, il est impensable de permettre qu'elles se dégradent à cause des contrôles interminables du service des douanes.

- Tout juste mon cher, tu sais naviguer en eaux troubles... Continue, lancé Thomas.

Les encouragements de Bentner pouvaient être à double tranchant, mais Francys devait s'exécuter :

- Mon patron souhaite installer un sas d'accès entre les docks et la chambre froide du *Montipora*, afin de préserver la chaîne du froid des marchandises...

Toldim Stoot très peu à l'aise dans cet immense bureau luxueux et inquiet que sa femme ait été cité il y a peu n'était pas encore tout à fait conscient des enjeux :

- Ecoutez Monsieur Bentner, je suis gêné, votre offre était très généreuse, mais j'tiens pas à m'attirer d'ennuis vous savez...

- Non, c'est toi qui va m'écouter ! Comme tout bon client qui se respecte, j'aimera que tu me fasses faire une petite visite du *Montipora* pour que je m'assure que tout correspond à mes attentes !

- Ce que Monsieur Bentner veut dire... Commença le majordome

- Ta gueule Francys ! Tu insinues que je ne suis pas clair, que j'ai besoin d'un traducteur ?

- Non Monsieur, veuillez m'excuser...

Après un soupir d'exaspération, Bentner enchaîna :

- Toldim, où en étions-nous ?

L'apprehension prenait effectivement le pas sur la colère, Toldim Stoot s'entendit répondre :

- La visite ?

Thomas Bentner appuya une nouvelle fois sur son oreillette :

- Mademoiselle Zoqa, établissez la communication avec le sergent Stilson.

Quelques secondes plus tard, un grand écran s'alluma dans le bureau. Il montrait la rue, des passants. L'image se stabilisa devant une enseigne au néon rouge, on pouvait lire : *Le Montipora*.

- Sergent Stilson, Monsieur Stoot est avec moi, j'aimera que vous nous fassiez la visite. Francys a lourdement insisté pour commenter votre périple.

- Aucun problème monsieur, je serai vos yeux.

- Excellente réponse, quelque chose à ajouter Francys ?
- Je serais votre voix... avança timidement le majordome.
- Alléluia...

Francys était convaincu que tout se passait comme Bentner l'avait prévu. Son patron avait également sans aucun doute pensé à l'épilogue, en charge maintenant à Francys de faire ce que son patron attendait de lui...

La vive excitation malsaine de Thomas se répandait dans la pièce telle une peste démoniaque, elle glissait le long de l'échine de Francys, s'insinuant en Toldim Stoot pour provoquer d'atroces maux de ventre.

Thomas Bentner, superbe dans son costume impeccable jubilait, il excellait dans l'art d'arriver à ses fins, en prenant toujours soin de laisser l'empreinte de son pouvoir marquer au fer rouge ceux qui contribuaient à construire sa légende...

Francys jouât donc son rôle et entamât la description :

- Le Sergent Stilson entre dans *Le Montipora*. Il y fait sombre, des conduits d'aération laissent filtrer une épaisse vapeur. Sur la droite se trouve un comptoir, des clients y sont accoudés et consomment pour la plupart ce qui semble être de la *Ravageuse*. Toute discussion semble quasi impossible tant la musique électronique est forte. Dans le prolongement du bar se trouvent quelques divans où des prostituées exécutent leur office. A gauche, des tablées où des joueurs lancent des dés

bleus, rouges et verts. Ils jouent à priori à *La Serrure*.

Toldim Stoot couvert de sueur se tortillait au centre du bureau, il grimaçait pour de multiples raisons... Francys ne cherchait plus à calculer quoi que ce soit, il en était arrivé à la conclusion qu'il devait agir à l'instinct. Pour satisfaire Thomas Bentner, il allait devoir procéder de la manière la plus pragmatique possible, en laissant de côté toute sensiblerie.

Déjà sa voix prenait un peu plus d'assurance. Bentner, pour sa part était concentré, il avait troqué son regard faussement bienveillant pour un masque d'impassibilité fatale.

Francys poursuivit.

– Dans l'alignement des joueurs, se trouve une sorte de podium où une femme à demi-nue danse. Personne ne semble faire très attention à elle. Sa gestuelle est de toute façon décousue et approximative. Une serveuse passe entre les tables et fait mine de ne pas s'offusquer de toutes ces mains baladeuses qui s'infiltrent sous ses vêtements. Stoïque, elle apporte les consommations et emporte avec elle les verres vides.

Le Sergent Stilson venait vraisemblablement d'emboîter le pas de la serveuse qui se dirigeait vers le comptoir. Toldim Stoot faisait des efforts pour ne pas rater de battements de cœur et s'était interdit de regarder dans la direction de Bentner. Sage décision, car il aurait sûrement défailli en constatant que Thomas ne s'intéressait absolument pas à l'écran, mais que ses yeux remplis de haine étaient braqués sur lui.

– Le Sergent Stilson passe derrière le comptoir, reprît Francys. Puis : Le barman semble ne pas apprécier du tout l'irruption sur son terrain d'un étranger. Il va pour s'interposer, mais se ravise. Je crois qu'il retourne à ses clients...

Derrière le bar, une porte, elle mène à la réserve, de nombreuses caisses jalonnent le couloir. Enfin une autre porte, massive celle-là. En l'ouvrant, on constate une grande différence de température puisque une fumée blanche épaisse s'échappe par l'entrebattement. Il semble que ce soit la chambre froide. Il y a quelque chose dans le coin, je dirais que c'est une personne...

– Olivia... Toldim venait de crier. Qu'avez-vous fait ?

Thomas Bentner gardait le silence, Francys dû continuer d'improviser et poursuivit d'une voix à la fois triste et menaçante :

– Olivia Stoot vous attend, elle a du mal à comprendre pourquoi vous refusez obstinément de collaborer avec Monsieur Bentner ! Il ne s'agit que d'un sas finalement...

Francys réfléchissait à toute vitesse, déglutit et enchaîna :

– Vous pouvez encore éviter le drame. Si vous vous dépêchez, votre femme survivra, elle sera d'autant plus ravie de savoir qu'elle aura contribué à augmenter le capital de la famille Stoot de façon très appréciable...

La porte venait de s'ouvrir sur les deux hommes d'armes, ils saisirent Toldim Stoot sous les aisselles et le conduisirent vers la sortie.

Francys eu le temps de glisser :

– Les travaux d'aménagement commenceront demain, veillez à vider la chambre froide...

Après que la porte eu claqué, un silence de plomb s'abattit sur le bureau de Thomas Bentner.

– Mon cher Francys, tu as été bien cruel de faire croire à ce gagne-petit que sa femme avait survécu...

Auteur : Messahodyn

<< JEU DE CARTES_

Ranges moi ce jeu de suite l'ami, si tu te fais chopper avec ça par le service de la propagande, tu risques de passer un sale moment, et moi de perdre mon établissement...

Flint, un barman de Keryss

Les jeux de cartes ne sont pas très répandus, vous en trouverez occasionnellement sur les navires et dans les bars. Ils peuvent servir à une multitude de choses tel que :

- » Régler les différences entre membres d'équipage,
- » Détendre les passagers,
- » Ou bien juste de passer le temps.

Ils se présentent pour la plupart, sous la forme de petites cartes souples et plastifiées, mais de vieux jeux sont fait avec des plaques en métal rigide. Ils ont des thèmes aussi

divers et variés qu'il y a de nationalité sur Equinoxe.

Vous pourrez en trouver qui représentent les figures politiques d'un état, d'autres les personnalités historiques d'une grande nation ou encore l'organigramme de certaines firmes ou corporations. Il en existe même qui ont été censurés voir carrément interdits par les nations les plus autoritaires.

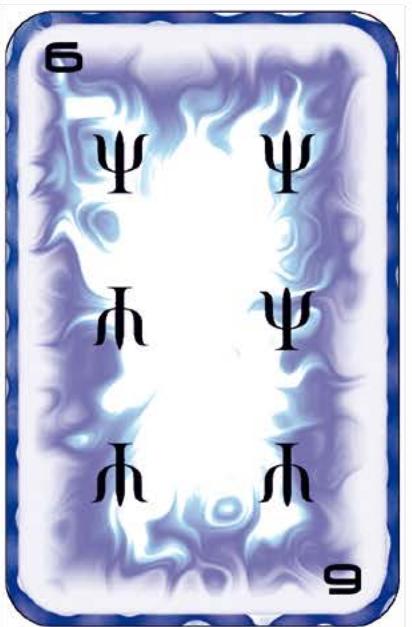
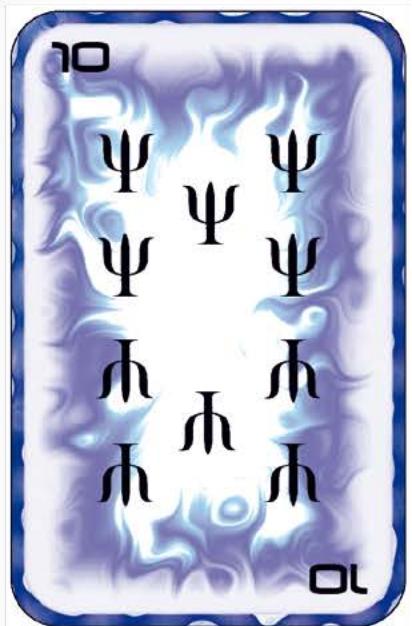
Voici par exemple un jeu de cartes qui ne serait pas toléré par les autorités hégémoniennes...

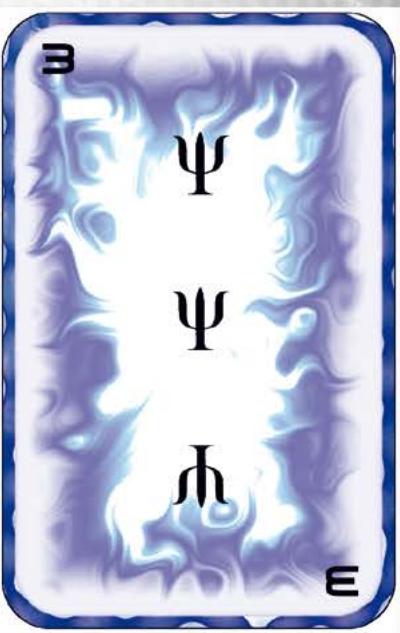




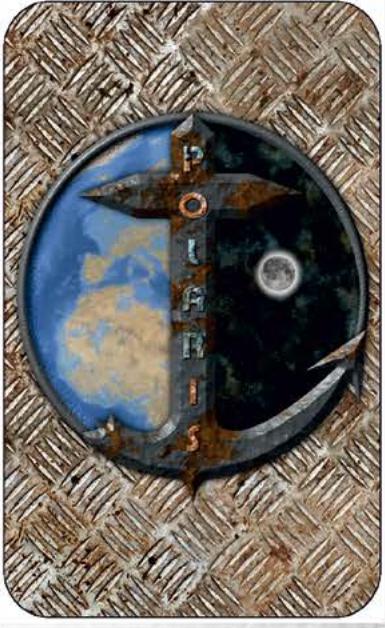
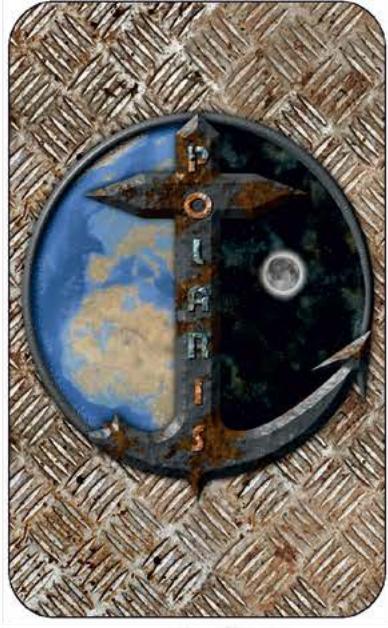
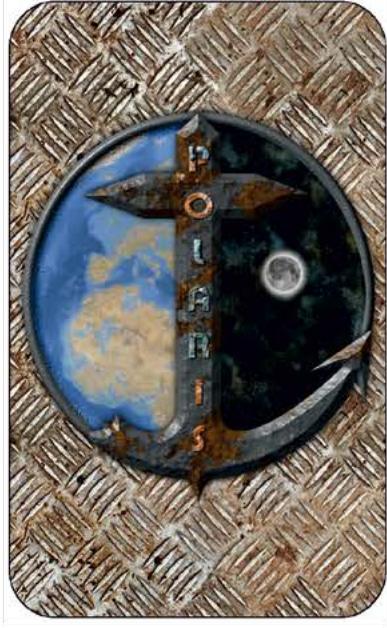
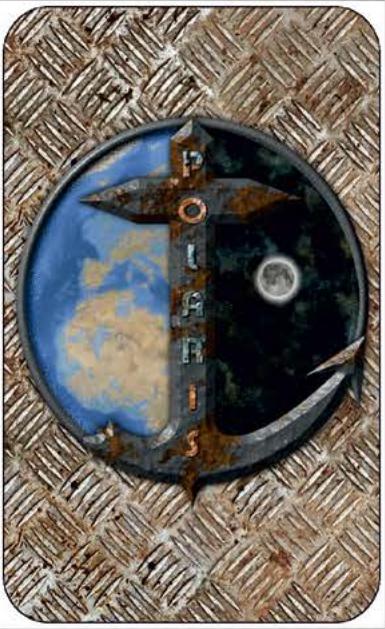
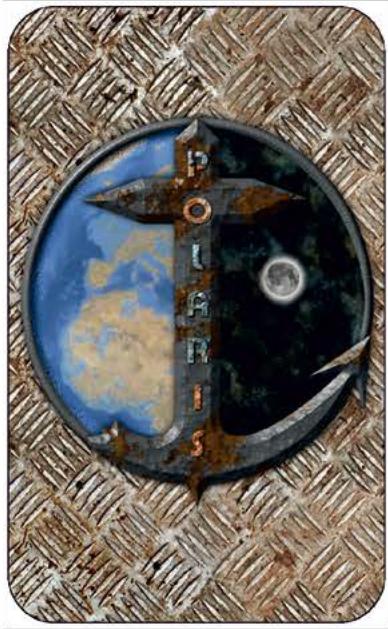
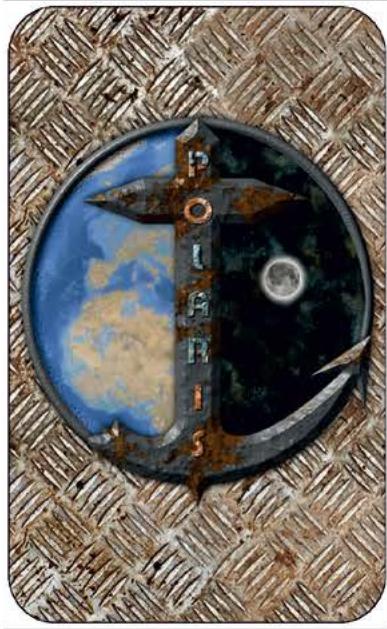
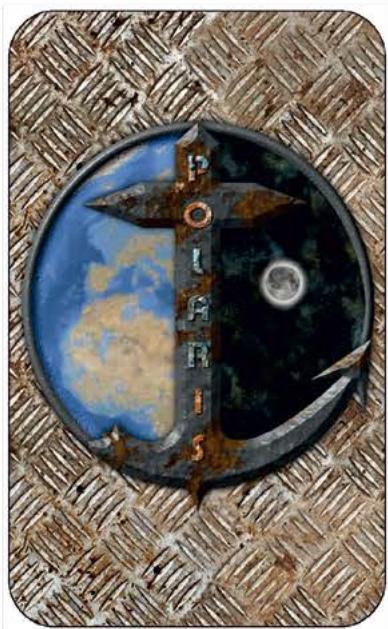


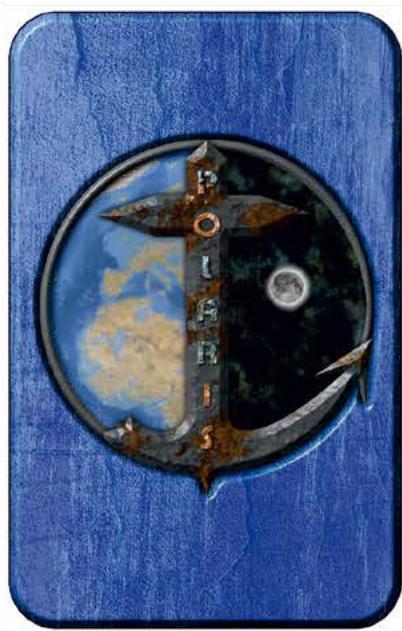
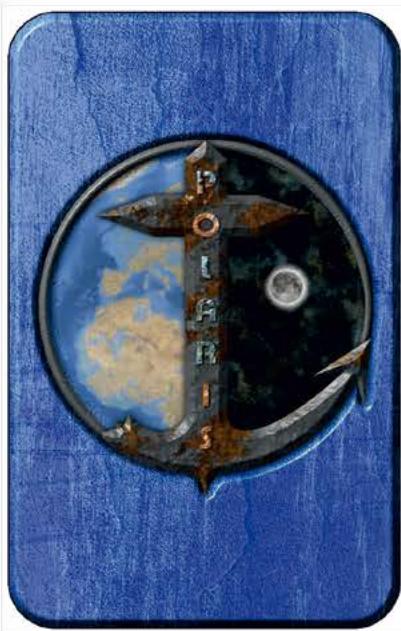
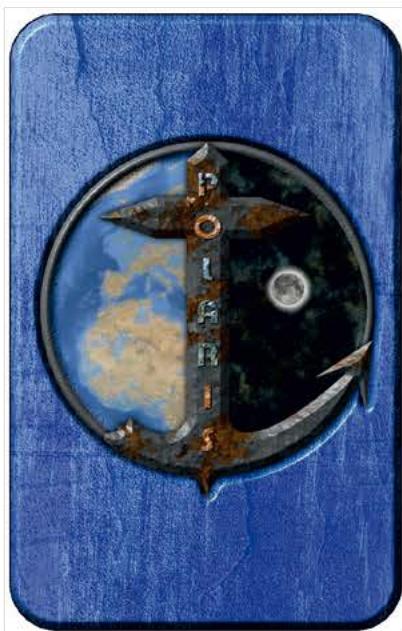
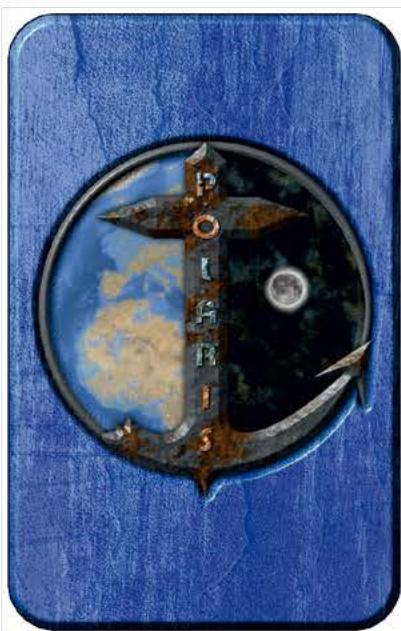
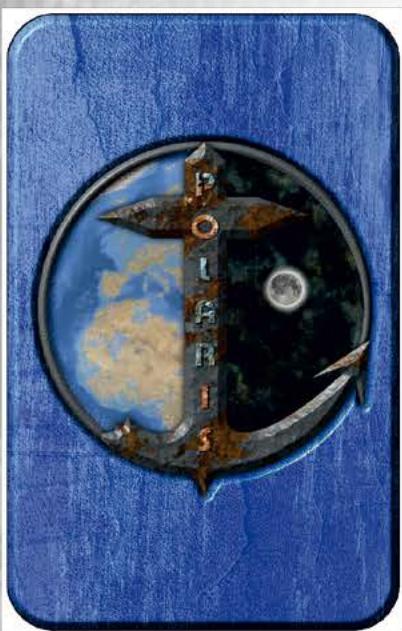
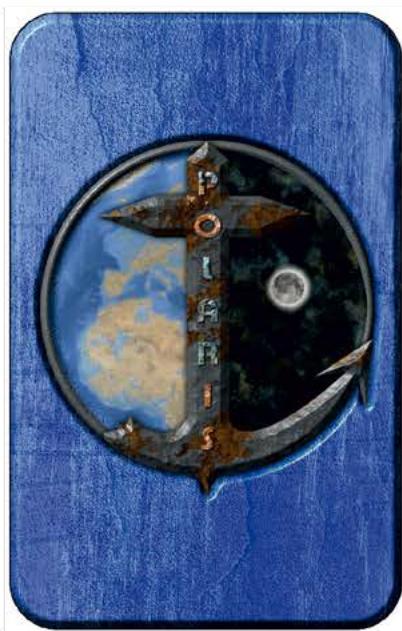
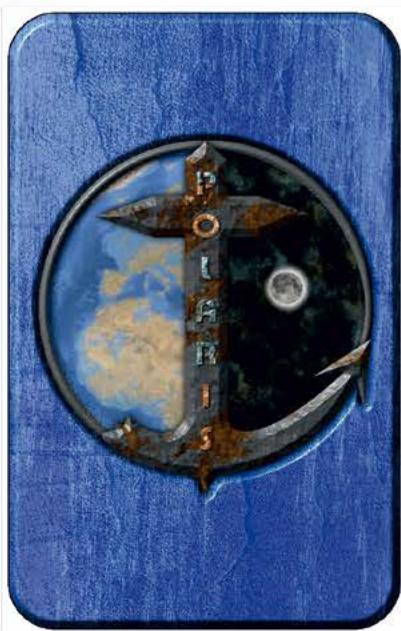
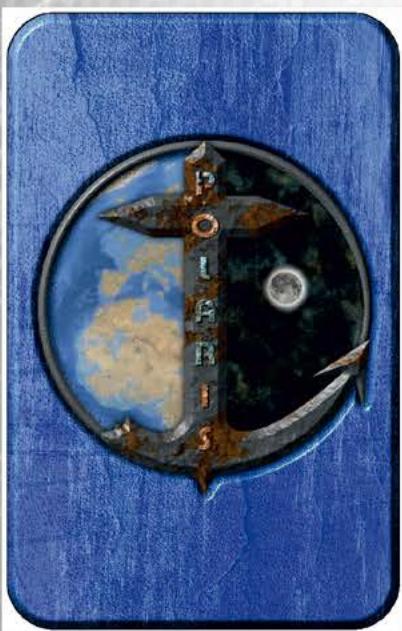












<< L'ART DE LA TRICHE_

Apprend à jouer et ensuite apprend à tricher.

Tarek Ottero dit le Snake

Il est difficile de parler de jeu sans parler de la triche. Présente dès la naissance du jeu, elle sera toujours sûrement d'usage à sa disparition... Disparition d'ailleurs inenvisageable tant ce loisir est universel... La triche (du latin *triccare* pour les amateurs d'étymologie) est l'ensemble des moyens mis en œuvre, permettant d'obtenir un avantage lors d'une partie en enfreignant les règles. La proportion des tricheurs varie beaucoup, suivant les jeux, les régions et les époques. Cependant, il est évident que dès que l'argent est entré en jeu, la proportion de tricheurs a explosé. Dans certains cas, tricher est même la règle.

LES TYPES DE TRICHEURS_

Il existe plusieurs types de tricheurs. Ils sont très nombreux autour des tables de jeu. Cependant, les tricheurs professionnels sont très rares. Ce sont ceux qui vivent du jeu et de leur talent de tricheurs. Jamais, ils n'échouent et ont une maîtrise des techniques de triche quasi parfaite. Malgré leur connaissance des jeux et une dextérité hors norme, ils doivent aussi posséder un sang froid infaillible. C'est souvent sur ce point que l'on distingue les très grands tricheurs des autres. Il existe en effet un très grand fossé entre le petit malfrat qui réalise des tours de carte chez lui et le professionnel de la triche qui peut évoluer autour de n'importe quelle table, devant n'importe quel public et dans n'importe quelle condition. Ces derniers sont donc très rares. La triche est leur gagne pain et ils s'entraînent donc tous les jours afin de parfaire leurs compétences.

En revanche, les amateurs sont nombreux. Ils maîtrisent une ou deux techniques, obtenues très souvent dans un bar auprès d'un autre joueur éméché ou endetté... Ils manquent très souvent de discrétion et de finesse, à la distinction des joueurs cités plus haut. Ils cherchent en effet avant tout à afficher leur adresse et leur nouveau talent de grand joueur. Pour un joueur plus expérimenté, leur technique est facilement détectable, mais des pigeons ou des novices se feront attraper. Très souvent, ces tricheurs amateurs ne s'aventureront pas dans des parties de haut vol et préféreront rester des gagne-petit. Les tricheurs professionnels connaissent de nombreuses techniques utilisées et reconnaissent souvent les amateurs.

Notons qu'il existe aussi d'anciens tricheurs de haut vol qui se sont retirés des tables. Ces derniers travaillent comme consultant ou croupier dans des casinos ou des clubs. Ils doivent protéger les joueurs et le jeu et prévenir l'intervention d'éventuels tricheurs. Les meilleurs dans ce domaine sont les anciens tricheurs, qui, en plus de connaître les techniques, ressentent les actions du tricheur et devinent quand elles vont intervenir.

La triche a aussi son versant visible et spectaculaire Notez qu'il existe aussi les magiciens et les prestidigitateurs qui sont de véritables artistes à la dextérité prodigieuse. Mais ils sont à l'opposé des tricheurs dans un but totalement différent. Il n'est pas question de gagner, mais de divertir et distraire. En effet, si le magicien évolue à la lumière et se donne en spectacle, le tricheur devra à tout prix rester dans l'ombre. Malgré tout, la frontière entre les deux mondes est ténue... D'ailleurs, les tricheurs professionnels peuvent être qualifiés de magicien tant leur talent de manipulation



sont parfois supérieurs à leur collègue prestidigitateur. En effet, si les magiciens ont la possibilité, par leur dextérité, d'obtenir un niveau équivalent, ils leur manquent la connaissance des jeux et le sang froid dont font preuve les plus grands tricheurs.

LES TECHNIQUES_

Tout comme les magiciens qui maîtrisent quelques tours, les tricheurs se concentrent sur quelques techniques à maîtriser parfaitement. En voici quelques une :

- » Le mélange classificateur qui consiste à classer le jeu alors que l'on semble le mélanger. Extrêmement dur à faire, il est impossible à détecter s'il est bien fait. Les spécialistes sont appelés les monteurs.

Le mélange et la coupe sont deux instants cruciaux pour le tricheur. C'est en effet ici que s'introduit l'aléatoire. L'objectif pour le tricheur, s'il est donneur, est de préserver l'ordre de certaines cartes, qu'il aura repérées ou préparées au préalable (technique du faux mélange), puis d'annuler l'effet de cette coupe. Il est aussi possible de bénéficier de l'aide d'un complice chargé de faire une fausse coupe. Cette donnée aléatoire qu'est la coupe peut aussi être annulée par l'utilisation d'un jeu préparé. Le sortir au bon moment est difficile et seuls les tricheurs les plus expérimentés y parviendront sans montrer de signes alertant les autres joueurs. La donne est le deuxième moment clé pour se donner un bon jeu et, selon l'expression consacrée, avoir toutes les cartes en main. Si le donneur tricheur a une connaissance des cartes du paquet à distribuer, il lui est plus facile de se servir. Ici, la coupe a donc son importance. Tout est donc lié. Il est aussi possible d'utiliser un objet métallique permettant de refléter le dessous des cartes. Un étui à cigarettes, une bague ou des lunettes peuvent faire l'affaire. Certains préfèrent également utiliser la technique du changeur. Il s'agit d'un mécanisme permettant au tricheur d'échanger une carte de sa main contre une carte préparée à l'avance. Il se déclenche par un mouvement du poignet ou du bras.

dessus.

Les moins habiles pourront aussi utiliser un jeu marqué. Des signes sur le dos des cartes permettront à son propriétaire d'identifier le rang des cartes et éventuellement leur couleur. Les exemples de marquage sont légion : modification du motif du dos des cartes avec le grattage de certaines parties du motif, renforcement d'ombres, points, bosses sur le vernis faites à l'aide d'épingles, carte plus ou moins adhérentes... Des encoches ou des biseaux moins discrets peuvent être aussi faites sur les côtés des cartes. La position de l'encoche donne le niveau de la carte.

Il existe de très nombreuses techniques de triche allant du très simple au très complexe. Parfois les plus simples sont d'une efficacité épataante. Ainsi, n'importe quel joueur peut lire des cartes marquées ou trouver un moyen de communiquer avec son partenaire.

Les techniques, que l'on pourrait appeler techniques avancées, sont réservées aux experts. En voilà un tour d'horizon non exhaustif :

- » La donne du dessous : voir ci-dessus.
- » La donne en second : technique consistant à distribuer la deuxième carte du haut du jeu.
- » Le montage : Voir mélange classificateur ci dessus.
- » Le saut de coupe : technique consistant à annuler la coupe.
- » Le coup d'œil : technique consistant à prendre secrètement connaissance des cartes du dessus ou dessous du jeu.
- » Le mucking : technique consistant à voler des cartes pour s'en servir plus tard.
- » La rétention : technique consistant à isoler certaines cartes à mesure que le jeu passe de main en main.
- » L'empalmage : voir ci-dessus.
- » Le faux mélange : technique consistant à donner l'impression que le jeu est mélangé.

Ces techniques si elles sont maîtrisées parfaitement rendront le joueur maître de son destin et grand architecte de la partie. Maîtriser le hasard est une donnée non négligeable lors d'une partie...

Il existe aussi une technique que certains associent à la triche, à savoir le jeu avantageux. Il s'agit plutôt de pratiques consistant à observer et profiter d'informations

- » L'empalmage consiste à voler une carte et à la dissimuler dans la paume de sa main. Les spécialistes de cette technique sont les empalmeurs.
- » Le marquage réalisé par les marqueurs consiste à manipuler un jeu marqué.
- » La donne du dessous, réalisée par les bases dealers consiste à donner la carte du dessous et non celle du

divulguées par les autres personnes présentes à la table. Ainsi, un croupier maladroit pourra par mégarde dévoiler une carte ou un joueur pourra exprimer une émotion, révélant beaucoup d'informations sur son jeu. Il faudrait être idiot de ne pas profiter de ces indices, qui se révèlent parfois décisifs.

Enfin, le monde de la triche est si vaste que toutes les techniques et les arnaques n'ont pas été montées et si un personnage un peu inventif voulait se lancer dans les affaires, il pourrait tout à fait mettre en place ses propres techniques.

Les tricheurs travaillent rarement seuls. Il est en effet nécessaire pour cette certaines techniques ou certaines arnaques de grande ampleur d'être plusieurs. Des organisations ou associations ont donc vu le jour. Elles réunissent des tricheurs expérimentés qui ont tous un rôle clairement défini et qui sont parfaitement entraînés.

Imaginez une équipe de tricheurs à la Océans Eleven et voilà ce que ça donne :

- » Le leader, aussi connu sous le nom de capitaine, est le concepteur. C'est aussi le responsable de l'équipe et du partage du butin. Il est très souvent légitimé par un passé de joueur / tricheur professionnel.
- » Le technicien est l'expert de la manipulation. Manipulateur hors pair, il est celui qui fait intervenir le hasard au bon moment.
- » La taupe est l'employé du casino ou du cercle de jeu. Il fournit les informations techniques au leader.
- » Le soutien est l'électron libre. Jouant un rôle mineur, il est pourtant essentiel. Il peut être la jolie fille qui détourne l'attention de la sécurité ou des autres joueurs, un relayeur d'informations à base de signes ou de coups d'œil, un rabatteur de gros pigeons...

LA TRICHE LORS DU JEU_

La triche nécessite un pré requis ô combien important. Le tricheur doit avoir la meilleure connaissance possible du jeu et de son matériel, comme les cartes ou les dés. Une fois cette connaissance acquise, il sera plus facile pour le filou d'améliorer sa main ou d'éviter de donner de bonnes cartes à son adversaire. Pour cela, il peut s'appuyer sur la complicité d'un autre joueur ou même d'un spectateur tout en comptant sur son habileté manuelle. Il pourra aussi utiliser des gadgets plus ou moins élaborés.

En tous les cas, il est vraiment important de maîtriser le jeu, ses règles et sa logique pour savoir exactement quand tricher sans éveiller l'attention. C'est souvent une question de bon sens et de timing. L'expert ne triche pas sans cesse, mais une fois et au bon moment. Forcer le hasard et agir trop rapidement peut coûter cher. En effet, si quelque chose de peu logique se produit dans une partie, c'est que la chance est intervenue, et les grands joueurs n'en ont pas besoin, ou une personne triche. Si un nouvel événement illogique se produit en faveur d'un même joueur, les experts

comprendront très vite qu'un de leur collègue triche...

Et comme les professionnels le disent « apprend à jouer et ensuite apprend à tricher ».

Sources : Wikipedia (article triche) et site de Marwan Mery sur les tricheurs professionnels. Vous y trouverez notamment un lexique très complet des techniques de triche.

Auteur : rodi

<< LES JEUX_

LE TING, LE PONG DES ABYSSES_

Ce jeu fut mis au point par Yarl Rippler, un jeune archéologue corallien de 27 ans, férus d'informatique. L'idée de ce jeu lui vint tandis qu'il était à bord d'un navire pirate commandé par le Capitaine Vorénus. Yarl était assis à son bureau devant une bille qu'il faisait rouler. Il prit alors un de ses stylos et s'en servit comme canne pour envoyer la bille à travers la surface de travail. Pour éviter qu'elle ne tombe, il utilisa ce qu'il trouva pour constituer des rebords. Puis, il commença à faire rebondir la bille sur les rebords juste installés à l'exception de ceux se trouvant derrière le stylo.

Il appela ensuite un des membres de l'équipage, son ami corallien Syllunis et il lui proposa d'essayer ce qu'il venait de nommer Ting, bruit que faisait la bille lorsqu'elle frappait les rebords métalliques. Syllunis, intrigué par cette amusante expérience, accepta. Yarl lui expliqua qu'il fallait que la bille touche la paroi derrière le stylo pour marquer un point, et que pour gagner il fallait atteindre un nombre de points prédefini.

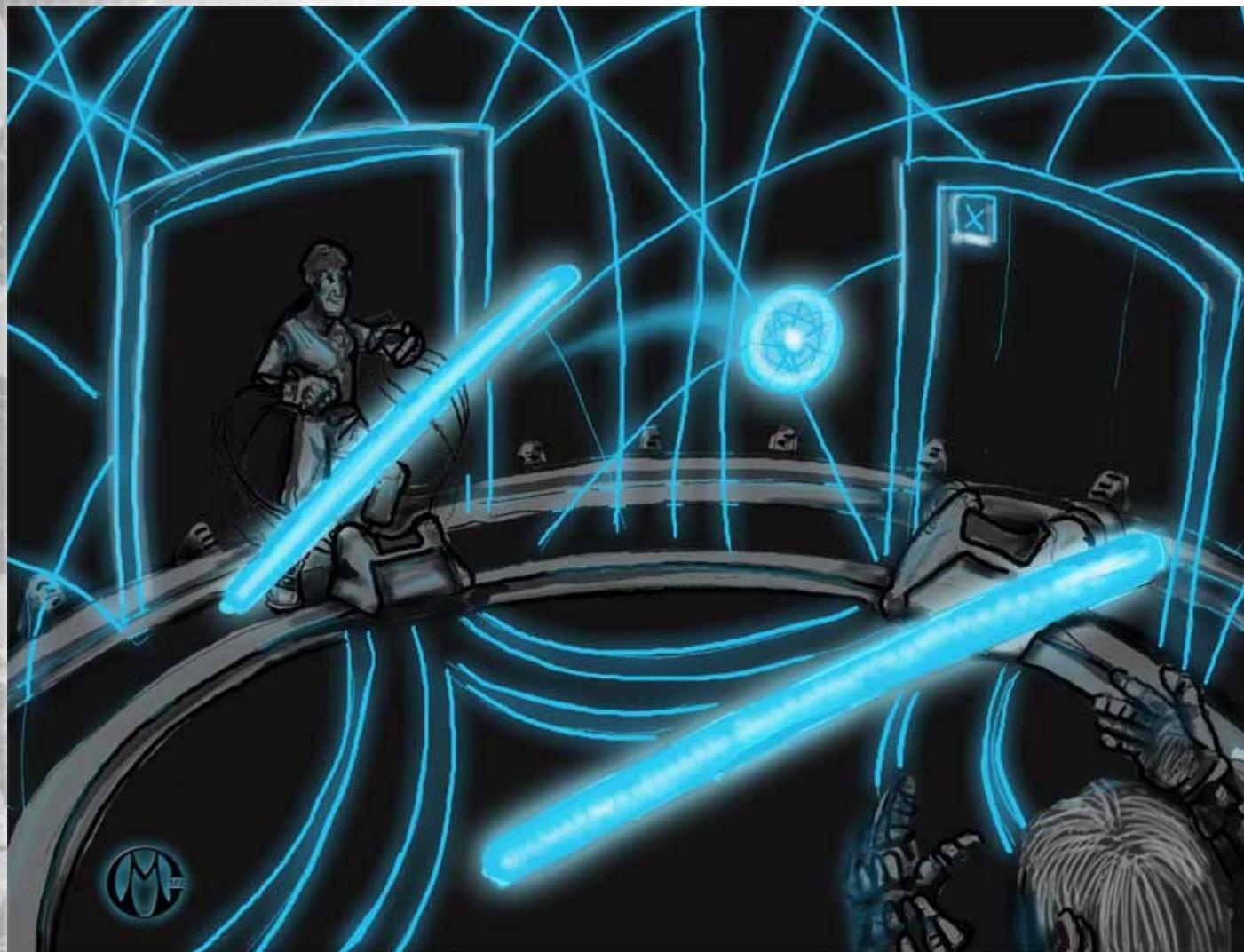
Ils commencèrent la partie et les autres membres de l'équipage s'arrêtèrent pour regarder. Après une dizaine de minutes, les spectateurs amusés demandèrent s'ils pouvaient essayer. Ce fut un succès. Syllunis dit alors à Yarl qu'en République du Corail, son jeu ferait fureur auprès des enfants, à condition peut-être que le matériel prenne

moins de place. Yarl acquiesça et eut l'idée géniale de faire de ce jeu un jeu vidéo-ludique tridimensionnel sur disque holographique, avec des paires de gants permettant de déplacer la canne.

Après de nombreux tests et l'élaboration d'un code informatique, le jeu prit forme. Il se jouerait dans une sphère holographique, non plus avec des cannes, mais avec des barres rectangulaires qui pourraient se déplacer verticalement et horizontalement avec une possibilité supplémentaire d'inclinaison verticale et horizontale. Il serait aussi possible de jouer à deux et quatre joueurs.

Il commença alors à créer un logiciel, pour pouvoir l'intégrer à un disque holographique qu'il programmerait pour supporter ce genre d'application. Sacré paire de manches, mais ce fut fait. Puis il demanda à l'électronicien du navire, Esioce, de lui faire deux paires de gants qui serviraient à déplacer la barre dans les directions voulues, mais aussi à les incliner. Esioce, à l'image du génial créateur, prit sur son temps libre, car il avait pu s'essayer au prototype du jeu et l'idée lui plaisait. Après quelques jours de bidouillages informatiques et électroniques, les gants furent prêts. Yarl passa de nombreuses semaines à finaliser le code du logiciel et à trouver le disque holographique lui permettant de faire apparaître la surface de jeu.

Une fois trouvé, Yarl chercha à faire communiquer les gants avec la sphère holographique. Grâce aux capteurs placés



par Esioce, cette étape fut assez rapide. Il réussit ainsi à faire communiquer les gants avec la sphère au bout de deux nouvelles semaines de travail. Il testa la connectivité des éléments, puis essaya de faire bouger la barre et d'en changer l'inclinaison.

Il décida ensuite de le tester pour de bon, afin de voir ce que cela pouvait donner en situation réelle. Alors que Drake Le Cornu passait dans la coursive du navire, il l'appela pour faire une partie. Ils enfilerent les gants et la bille apparue comme par magie au milieu de la sphère. La partie commença ! Yarl s'aperçut alors qu'il manquait une surface dans laquelle devait aller la bille pour marquer les points. Il changea le code du jeu, et inséra dans la sphère, des plans rectangulaires qui serviraient de surface de but. Ils recommencèrent la partie quelques jours plus tard, le temps de compiler toutes les données informatiques dans la mémoire du disque holographique.

La partie test fut plus que concluante et il fit essayer le tout nouveau jeu à l'équipage, ainsi qu'au capitaine Vorénus, intrigué par cette invention. Eternel insatisfait, Yarl décida de changer encore le code en y intégrant une variable aléatoire, le rajout de billes dans la sphère, afin de compliquer la tâche des joueurs et de les garder en haleine en mettant en valeur leurs réflexes.

Alors que le navire voguait non loin d'Azuria, Yarl demanda au capitaine pour voir un ami, propriétaire d'un bar réputé dans Azuria, le « Ok Corail ». Yarl demanda à Odoss, son ami, s'il pouvait installer son nouveau jeu, le Ting, dans la pièce réservée aux loisirs. Odoss accepta et lui proposa de faire 50-50 lorsque les premiers gains arriveraient.

Les mois passèrent avant le retour de Yarl Azuria. Il fut surpris de voir que son jeu faisait un carton dans le « Ok Corail ». Il contacta alors Enixia, une société spécialisée dans les loisirs. Le projet fut accepté et de juteux contrats furent signés. Ils donnaient le droit à Yarl de percevoir de l'argent pour chaque unité de jeu vendue.

Puis la société, désormais propriétaires des codes originaux, lui proposa de la contacter en cas de modifications afin que ses programmeurs puissent eux aussi réfléchir à des améliorations. Yarl accepta, car le profit ne l'intéressait pas plus que ça. Il reprit ensuite la route, pour explorer de nouvelles ruines encore inconnues.

A ce jour, Ting commence à se développer en dehors du territoire de la République du Corail. On peut le trouver sur Equinoxe, en Union Méditerranéenne, en Ligue Rouge et un peu en Hégémonie. Il semblerait d'ailleurs que la Baronne Vilma Terrastet, vu la popularité du jeu en République du Corail, ait fait installer une salle dédiée aux jeux dans l'un de ses navires de plaisance.

Les Règles :

Les règles sont simples. Il suffit de renvoyer la bille dans le camp de son adversaire, tout en la faisant rebondir sur les parois de la sphère. Suivant le nombre de joueur, l'ordinateur envoie de façon aléatoire d'autres billes pour compliquer un peu la chose et garder les réflexes du joueur en éveil. Une fois le nombre de points défini atteint, la

partie est finie. Pour jouer, il faut acheter la compétence Ting, le personnage ayant la plus marge de réussite emporte la partie. Si vous le désirez, vous pouvez multiplier les jets afin de simuler une partie. Chaque jet simulera un point, c'est à dire la mise de la bille dans le but de l'adversaire.

OCEAN BATTLE, BATAILLE NAVALE VIRTUELLE_

Ocean Battle fit son apparition lorsque Ollerick Ker 20 105, un officier hégémonien à la retraite, décida de continuer à servir la grandeur de sa nation bien aimée. En rentrant dans ses appartements de la ville sous dôme de Keryss, il vit son fils imaginer des batailles navales avec des objets ne ressemblant en rien à des navires. Une idée lui traversa alors l'esprit. Faire un jeu de stratégie à destination des enfants appelés à entrer dans une école militaire. Ainsi, les futures recrues seraient préalablement nourries de tactique militaire.

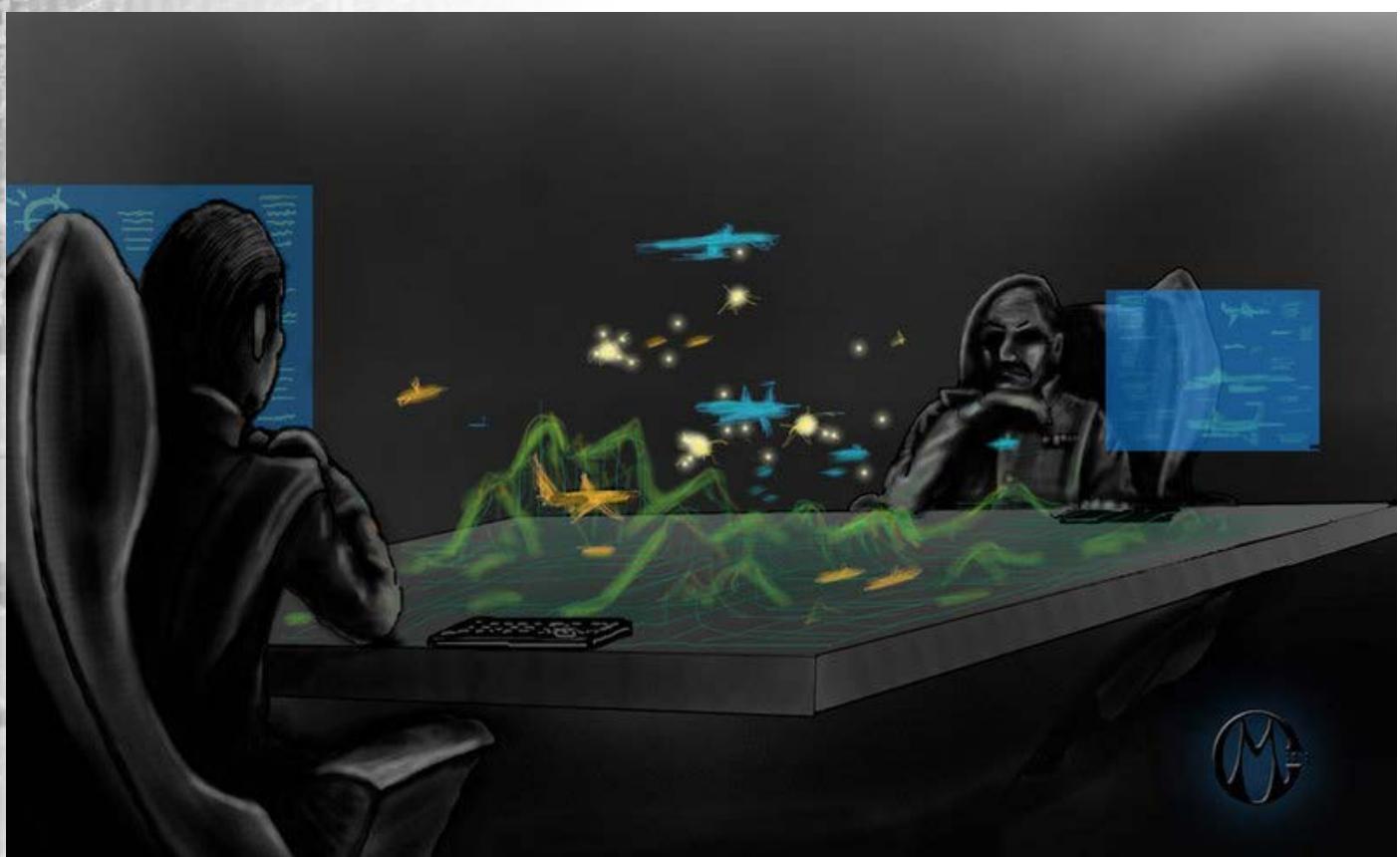
Il commença alors à imaginer un système des plus réalistes. Il songea au début à utiliser des figurines de navires, mais par soucis de place, il se résigna. Il laissa donc de côté le support pour s'atteler au système de jeu. Pendant des semaines, il créa règles, scénarios ou caractéristiques de navires s'approchant au maximum de la réalité. Il compila tout ce qu'il savait sur les différents navires, allant de la frégate lourde au petit chasseur. Il fit aussi de nombreux schémas et de dessins de plateaux pouvant supporter son jeu de simulation.

Une fois les règles écrites, il se pencha sur le problème du support. Il fallait quelque chose qui ne demande guère de place tout en étant grandiose, à l'image de l'Hégémonie. Il commença par étudier les tables holographiques stratégiques utilisées sur les navires. Il était alors convaincu qu'en utilisant un tel support, les futurs officiers seraient prêts à affronter n'importe quelle situation réelle. Il se replongea donc dans le travail.

N'ayant absolument aucune connaissance dans le domaine de la programmation et du matériel technologique, il fit appel à un membre du Conseil Scientifique. Ce dernier lui dit qu'il n'avait pas le temps pour des sottises de ce genre. Cependant, Ollerick lui fit comprendre que son jeu de simulation permettrait l'initiation de la jeunesse de la nation à la stratégie militaire.

Manel KER 19 248 accepta donc de prendre sur son temps libre et de réfléchir. Plusieurs mois s'écoulèrent sans nouvelle du chercheur. Le vieux militaire continua cependant à développer ses idées, jusqu'au jour où Manel le contacta et vint chez lui pour lui montrer ce qu'il avait fait. Il déploya sur la table un genre de nappe moléculaire aux multiples reflets comparables à une aurore boréale. De chaque côté, il plaça des boîtiers dans lesquels il introduit des petites cartes.

Puis, il tira une petite tablette tactile située sur le devant du boîtier. Pour terminer, il mit en route le système qui, pris forme dans les airs, demandant ensuite à l'utilisateur de spécifier un environnement de combat réel ou aléatoire,



le nombre de joueurs, le type de missions et les forces engagées. Quand toutes ces informations furent entrées dans la machine, un nouvel environnement holographique se déploya au-dessus de la nappe et des navires firent leur apparition du côté des boîtier. Grâce aux tablettes tactiles, il était possible de positionner les navires dans les zones de déploiement prévues. Manel expliqua à Ollerick que pour déplacer les navires ou leur donner des ordres, toutes les commandes étaient accessibles via la tablette tactile... C'était tout bonnement incroyable...

Les deux hommes essayèrent une partie. Par la grandeur des Patriarches, Ollerick se revoyait sur un bâtiment de guerre, visualisant sur son écran holographique une bataille navale. Le travail de Manel était remarquable. Ce dernier lui expliqua qu'il avait prévu pour chaque navire une carte de données qu'il fallait placer sur le côté du boîtier de contrôle. Manel laissa ainsi Ollerick avec son jeu...

Pendant des mois et des mois, Ollerick chercha un moyen de convaincre La Chambre des Amiraux d'accepter son projet. Malheureusement, à chaque fois il repartait sans réponse satisfaisante, les hauts dignitaires ne voyant là qu'un projet farfelu. Pourtant le soir, quand il rentrait chez lui, il expliquait à son fils les tactiques de combats via l'interface holographique. Ce qu'il avait baptisé Ocean Battle fonctionnait... C'était un véritable gâchis.

Ollerick fut rappelé à son poste lors de la Directive Exeter et abandonna son projet. Mais son fils conserva le prototype. Son père ne rentra jamais. Il tomba au combat à la fin de la guerre. Une fois la paix revenue, son fils décida d'honorer la mémoire de son père en faisant reconnaître son travail. Il prit donc l'initiative de vendre l'idée d'Ocean Battle. Il contacta d'abord Manel afin qu'il simplifie les données du

jeu. Après quelques semaines de travail, Manel lui rendit le projet final. Jeckt Ker 50 258, le fils du vieux militaire, chercha des acheteurs et entendit parler d'une société en République du Corail, Enixia, qui avait déjà produit un projet vidéo-ludique. Il se rendit donc sur Azuria et, dans les bureaux de la société, proposa le projet de son père.

Au début, les responsables furent un peu réticents à l'idée de faire un jeu prônant la guerre entre les nations. Jeckt proposa alors de créer un univers ressemblant fortement au leur, en changeant les noms des nations, le nom des classes de navires sans changer les caractéristiques... L'idée était brillante et Enixia accepta et Jeckt fut embauché comme consultant. Il est resté à Azuria et y a trouvé une vie des plus agréables... Le jeu fut distribué mi 568.

Cependant, la diffusion fut limitée. Il fallait en effet commander les exemplaires directement auprès du service de vente de la société puis attendre quelques jours, le temps que le produit soit fabriqué.

Le jeu commence cependant à avoir du succès. À Azuria, certains établissements se sont même ouverts avec des tables de jeux permettant ainsi aux joueurs de n'acheter que les cartes de données des navires.

Une dernière chose... Une rumeur court actuellement en Hégémonie, prétendant que le projet initial d'Ollerick aurait été repris par la Chambre des Amiraux qui prévoirait de l'utiliser à des fins moins ludiques...

Les Règles :

Les règles du jeu sont simples. Selon la mission à effectuer, les joueurs doivent remplir certaines conditions de victoires (défense de station, embuscade, annihilation, contrôle de positions stratégiques). Après concertation les joueurs

choisissent le nombre de PF (Point de Flotte). Chaque navire a un coût en PF, tout comme les armements et les équipements supplémentaires, les équipages, les officiers...

Une fois les cartes insérées dans le boîtier, les joueurs choisissent le type d'environnement et, en option, les conditions océanographiques (flux, courant marins...). Il est aussi possible pour l'ordinateur de déployer de façon aléatoire des mines ou d'autres dangers.

Une fois le système réglé, la partie peut commencer. Elle se joue en temps réel. Le gagnant est celui qui a réussi à remplir ses conditions de victoire.

Pour jouer, il faut acheter la compétence Ocean Battle. Le personnage ayant la plus marge de réussite emporte la partie. Si vous le désirez, vous pouvez multiplier les jets afin de simuler une partie. Chaque jet simulera un point, c'est à dire une phase de la bataille navale.

RACER_

Ce jeu est né d'une histoire tragique, mais qui s'avéra pour son créateur plutôt bénéfique. Alors qu'il était pilote d'une frégate de l'Union Méditerranéenne, Zack Pellock dut évacuer d'urgence son navire en armure de plongée. Dans l'eau, la bataille faisait rage contre une flotte pirate. Peu à son aise en armure, il préféra essayer de regagner un autre navire.

Malheureusement, une torpille explosa non loin de lui, causant de graves dommages à son armure. Il vit alors, sur la visière de son casque, la liste des anomalies...

Une fuite au niveau de son avant-bras l'inquiéta plus particulièrement. Il savait qu'à cette profondeur, les joints ne tiendraient pas longtemps et qu'ils finiraient par lâcher, l'entraînant vers une mort certaine. Il déclencha donc le système de dernière chance et la guillotine de son armure sectionna net son avant-bras en isolant le reste de l'armure. Zack sombra dans l'inconscience...

Il se réveilla quelques jours dans un hôpital de Néo-Troie, où une infirmière lui expliqua qu'il fut récupéré par des commandos d'une frégate présente sur place. Elle ajouta que cinq jours s'étaient écoulés depuis. Un docteur entra et lui proposa d'avoir recours à un membre cybérétique. Zack accepta, mais à contre cœur...

Quelques semaines après la pose de son nouveau bras, Zack avait toujours du mal à le manipuler et lorsqu'il essaya de piloter son chasseur démilitarisé, ce fut une catastrophe... Il comprit alors que le pilotage était fini pour lui. Le temps, en tout cas, qu'il puisse à nouveau contrôler son bras. Les semaines passaient et la dépression gagnait Zack. Il se laissait vivre n'attendant que le jour où il pourrait piloter à nouveau. Il s'asseyait des heures durant dans le cockpit de son chasseur, retraçant dans sa tête tout ce qu'il avait pu vivre.

Alors qu'il était une nouvelle fois dans son chasseur, une annonce dans les coursives de Néo-Troie le sortit de ses songes. On proposait une somme d'argent assez élevée pour celui ou celle qui proposerait la meilleure invention du mois. Zack eut alors l'idée de faire un genre de simulateur

de pilotage, mais en version simplifiée.

De cette première idée en naquit une seconde, de faire des courses dans ce simulateur. Zack, qui retrouvait peu à peu l'envie de faire quelque chose de sa vie, se lança à corps perdu dans la conception de ce simulateur, apprenant un peu plus la mécanique, l'électronique et l'informatique. Voyant qu'il ne pourrait pas y arriver seul, il demanda de l'aide auprès de Nodge, un de ses amis plus calé que lui en électronique et en informatique. Zack commençait à rêver de piloter à nouveau...

Après deux semaines de travail acharné, le projet était en bonne voie. Malheureusement, il ne restait plus qu'une semaine avant la remise des inventions et le prototype ne fut pas prêt à temps. Zack voulut abandonner, mais son ami réussit à le convaincre de continuer. Finalement, Zack se remit au travail.

Les mois passèrent et Zack se présenta auprès du Ministère des Innovations et demanda des subventions pour son projet. Le Ministère étudia sa requête, puis, après plusieurs semaines d'attente, lui donna quelques fonds. Il contacta ensuite une succursale de la société Enixia, présente à Néo-Troie, pour essayer de dégoter un informaticien capable de créer un environnement virtuel. Un seul put l'aider. Il fit comprendre à Zack et Nodge, qu'il ne lui serait pas possible de créer un environnement proche de la réalité en aussi peu de temps, car il lui faudrait amasser une énorme quantité d'informations et de fonds pour pouvoir réaliser un tel environnement. Zack revendit son chasseur pour payer l'employé d'Enixia... Il était désormais prêt à tout pour parvenir à ses fins.

Son hangar étant vide, le prototype du siège de pilotage fut entreposé. Puis, ce fut au tour d'autres sièges connectés les uns aux autres pour avoir la possibilité de réunir plusieurs personnes dans un même environnement. Nodge travailla nuit et jour pour faire interagir les sièges entre eux. Après presque un an, l'employé d'Enixia vint trouver les deux compères et leur annonça qu'il avait réussi à créer quelque chose d'assez extraordinaire. Les deux amis étaient émerveillés de voir une réalité virtuelle aussi frappante de réalisme. Nodge travailla alors à incorporer le software du nouveau jeu dans l'environnement. Racer vit le jour !

Des semaines s'écoulèrent encore et le prototype 0 du jeu était fini. Zack, Nodge et l'employé d'Enixia testèrent le jeu. Ce fut une réussite totale. Le jeu pouvait générer des circuits aléatoires et des pièges, maintenant ainsi en éveil tous les sens des joueurs. L'employé d'Enixia expliqua aux créateurs originaux que dans le cas où le Ministère des Innovations validait le projet, seule Enixia pourrait se charger de la fabrication. Bien sur, l'entreprise se montrerait généreuse. Ils acceptèrent à contre cœur sentant l'entourloupe arriver. Comme prévu, le Ministère valida le projet et versa une prime à Zack et Nodge pour leur création. A la demande de Zack, le Ministère contacta la Société Enixia pour s'en remettre à elle et discuter des contrats d'exploitation du jeu. Du fait de son encombrement et de son coût assez important, une station de jeu ne pourrait être achetée que par des établissements déjà conséquents. Ainsi, le jeu ne se

vendit pas si bien que ça, et seules quelques familles aisées purent s'en procurer pour leurs enfants... Enixia parvint cependant à vendre des unités à l'étranger. Après des mois d'exploitation, le jeu n'étant pas rentable, Enixia décida alors d'en arrêter tout simplement la réalisation.

Trouvant le concept de Racer assez intéressant, Ally Chrys, une amatrice de sensations fortes, eut l'idée d'exploiter le jeu, mais dans un nouvel environnement. Avec quelques uns de ses amis, elle utilisa le concept et le transposa à la réalité en organisant des courses de chasseurs. Pour s'entraîner, la bande d'amis utilisait une unité de jeu Racer qu'ils avaient acheté. Ensuite, ils allèrent trouver des usuriers pouvant leur prêter un chasseur. Ils organisèrent des courses clandestines dans les eaux neutres des océans. Le bouche à oreille fonctionna et des paris commencèrent à voir le jour. De fil en aiguille, les usuriers d'Ally et de ses amis acceptèrent de se lancer dans l'organisation des courses, touchant un pourcentage des gains contre l'utilisation de leurs chasseurs.

Les courses prirent de plus en plus d'ampleur et des demandes d'unités de jeu furent à nouveau commandées, mais avec un seul siège cette fois. Enixia s'aperçut alors que les futurs pilotes des chasseurs utilisaient le Racer pour s'entraîner. La société alla trouver les usuriers devenus organisateurs, et leur proposa d'organiser de façon officielle une course tous les deux ou trois mois et d'offrir du matériel au gagnant. Bien entendu, une grosse part des gains des paris reviendrait à Enixia. Les usuriers acceptèrent, car si les courses devenaient officielles, il y aurait sans doute plus de pilotes et ils en profiteraient pour créer leurs propres écuries. Enixia organisa les courses en République du Corail. Le Racer allait connaître son âge d'or.

Pour que les parieurs puissent suivre la course, un environnement holographique, ressemblant étrangement à celui d'Ocean Battle, fut mis en place. Les courses avaient lieu autour d'Azuria, avec au centre du circuit un module d'habitation converti en salle de paris. On peut désormais y trouver des guichets pour les paris, l'holographe permettant de suivre la course et un bar pour se désaltérer. De nouveaux pilotes arrivent sans cesse et Enixia devraient dans l'avenir organiser de plus en plus de courses. La vente des unités Racer continue, car les pilotes ne veulent pas prendre le risque de perdre leur chasseur pendant un entraînement. Aujourd'hui les courses se font dans les autres nations, non loin des capitales. Même à Keryss, il y a une course que le Gouverneur a accepté. Zack et Nodge ont reçu une prime de la part d'Enixia et ont monté leur propre écurie. Ally est pour le moment la championne de l'Azuria Challenge. Une rumeur court sur des courses clandestines aux règles un peu plus sportives... Des courses où les chasseurs seraient armés et dans lesquelles tous les coups seraient permis.

Les Règles :

Il s'agit tout simplement de courses de vitesse. Le premier qui franchit la ligne d'arrivée après avoir effectué un nombre de tours décidé par les organisateurs, a gagné. Les armes sont strictement interdites, mais il est fréquent que les pilotes se tamponnent un peu pour faire sortir du circuit

les concurrents. Sur le circuit sont placées des mines IEM à courte portée pour mettre un peu de sel à la compétition. Les jets sont de simples jets de pilotage.

LA SERRURE_

Ce jeu de dés fut inventé par hasard par un voleur à la petite semaine, Kalel BER 31 672. Tandis qu'il s'apprétait à pirater le système de sécurité d'une cabine d'un grand hôtel de Bermude, Kalel dut se frotter à une serrure électronique plus complexe qu'il ne l'aurait cru. Suite à une première tentative infructueuse, l'ordinateur interne de la serrure lui annonça qu'il ne restait plus que trois tentatives. Au second essai, la serrure ne céda toujours pas et le stress le submergea. Il paniqua et lors de son ultime essai, il se trompa de nouveau. Il dut fuir à toute allure avant que la sécurité de l'hôtel n'arrive. Dépité par ce qu'il venait de produire, et n'ayant du coup pas réussi son casse, il chercha un moyen de se refaire. Il fouilla dans sa poche et y trouva son dé porte-bonheur. C'est en les regardant qu'il eut l'idée du jeu La Serrure.

Il se rendit alors dans un bar de Bermude, s'assit à une table, prit quelque chose à boire et posa ses dés sur la table. Il s'agissait de dés à 6 faces. Il en avait 3, chacun d'une couleur différente. Il se rappela la serrure électronique et imagina un système identique simplifié afin de créer un jeu de dés. Il décida qu'un des dés serait le numéro de la serrure, le deuxième le nombre de slots à déverrouiller et enfin le troisième le « destin ». Ce dé devait désigner le nombre d'essais possibles. Pour gagner un peu d'argent, il imagina des pourcentages de gain selon les réussites.

Il essaya de trouver quelques joueurs dans le bar où il se trouvait. Quelques piliers de comptoirs acceptèrent de tenter une partie. Puis une partie en entraîna une autre, et une autre jusqu'à une heure avancée de la nuit. Kalel gagna assez d'argent pour se payer une chambre d'hôtel et de quoi manger.

De cette soirée lui vint donc l'idée d'arrêter les cambriolages et de jouer à « La Serrure ». Le jeu commença à se faire une réputation sur Bermude, puis débarqua sur Keryss. La baronne Vilma Terrastet constatant la popularité du jeu, et ce même dans les classes aisées, décida d'allouer des salles de jeu de dés dans les navires de sa société de plaisance. De fil en aiguille, le jeu est désormais connu dans beaucoup d'établissements du monde sous marin.

Les Règles :

Les règles de « La Serrure » sont basiques et ne demandent pas d'avoir fait une grande école d'ingénieur. En effet, pour jouer, il faut 9 dés à 6 faces et de trois couleurs différentes : bleu, rouge et vert (ou autre). Le bleu représente le code de la serrure, le vert le nombre de slots et le rouge le destin. Il suffit tout d'abord de lancer 3 dés. Une fois les résultats obtenus, il suffit de lancer les 6 autres dés afin d'obtenir les combinaisons souhaitées. Après un lancer de dés, si le joueur obtient sur un ou plusieurs dés, le chiffre du dés du code, il le met alors de côté jusqu'à ce qu'il ait comptabilisé autant de codes que de slots.

Exemple :

Le dé bleu indique 2, le dé vert indique 5 et le dé rouge indique 4. Cela signifie qu'il vous faudra en au maximum 4 tentatives obtenir 5 fois le chiffre 2. En ce qui concerne les gains, on peut jouer tout et n'importe quoi, de l'argent, de l'eau, de la nourriture, du matériel. Le tout est que cela ait de la valeur marchande. Pour le calcul du pourcentage des gains, il suffit de se baser sur le dé du destin. Si un joueur arrive du premier coup à avoir le code, alors il gagne +100% des gains, Pour le reste se référer au tableau ci-dessous

Tentative	Gains
1 :	+100%
2 :	+75%
3 :	+50%
4 :	+25%
5 :	+10%
6 :	+0%

Il va de soit que ces gains sont à l'appréciation des joueurs participants et surtout au résultat du dé du destin. Si le dé du destin affiche 2, il paraît alors normal, qu'en 1 coup le joueur gagne +100% et en 2 coups +0%. Ce tableau n'est là que pour donner un ordre d'idée des gains potentiels.

Variante :

Une variante consiste à rendre la tâche des joueurs plus difficile. En effet, le joueur dont ce n'est pas le tour à la possibilité de faire relancer un dé contenant le code en sacrifiant un point sur son dé de chance. Les joueurs ne font pas toutes leurs tentatives d'un coup, mais les uns après les autres. Quand A a fait son premier essai, c'est au tour de B, car le sacrifice de point se fait au tour de l'autre.

Exemple :

Karl doit obtenir 5 fois le chiffre 2 en 6 coups. A son lancer de dés, Karl obtient 2-5-4-2-2-3, il lui manque donc plus que 2 fois le 2. Nagash décide alors de sacrifier un point de destin lorsque viendra son tour pour enlever un des 2 de Karl. Nagash n'aura alors plus que 5 coups pour réussir la combinaison.

Auteur : Daimon, Missdo & rodi

<< LLEND_

Latitude : 14° sud
Longitude : 143°est
Profondeur : Entre -600m et -7800m
Type de communauté : Station fluctuante
Dirigeant : Kali
Population : 700
Population féconde : 10%
Population mutante : 10%
Alliance : Pirates
État général : Bon

Un vieux haut parleur se mit à grésiller brutalement pour couvrir le brouhaha du moteur.

Salut, Vous êtes à bord du Spuny 4. On m'appelle Tiak et j'serai votre taxi.

Nous nous dirigeons à une vitesse de six nœuds vers Llend, la station de loisirs la plus réputée de tout le pacifique et votre trajet durera normalement moins de douze minutes.

La température de l'eau à l'arrivée est glaciale, mais il vous pourrez vous réchauffer sans aucun problème une fois à quai.

Cette station fut conçue par un ingénieur du nom de Delki Somar en

En fait tout le monde s'en fout la dedans, alors je vais aller directement à l'essentiel.

Vous aurez à votre disposition des casinos, vous pourrez voir des combats d'arène, accéder aux cuves d'hypertension-respiration, aux salles de jeux, aux spectacles de charmes, aux compagnies galantes et j'en passe et des meilleurs. Vous pourrez jouer, chanter, danser, boire et parler bien entendu.

Un bref rappel sur les règles s'impose toujours.

Alors pour faire simple aucun de vos gros joujou n'est autorisé sur Llend, tout au plus, vos poignards, sabres et pistolets légers sont tolérés tant qu'il restent à vos ceintures, et toute entorse à cette règle se traduira par une sortie rapide et sans combinaison d'un SAS d'évacuation.

Ceci contribue à garder cette atmosphère de sympathie si chère à nos responsables. Si vous ne pouvez vous retenir, l'arène est prête à vous accueillir rapidement et vous pourrez ainsi faire profiter à tous de vos talents.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à demander au personnel qui se fera une joie de vous répondre, et en cas de problème n'hésitez pas à vous adresser aux services de sécurité.

En attendant, je vous laisse apprécier à bâbord, cette magnifique frégate aux couleurs de la république du corail, et vous pourrez voir d'ici quelques minutes, Llend la splendide.

Bienvenue...

DESCRIPTION GENERALE DE LLEND_

Llend est une station de loisirs où peuvent venir se détendre les gens de tout horizon. On peut y croiser une multitudes de personnes, des diplomates hégémoniens souhaitant passer du bon temps, des officiers de la république du corail en permission, des mineurs venant dépenser leurs maigres sols, des pirates de passages, bref un mélange de nationalités et de couches sociales très différentes.

Des règles simples et strictes permettent de faire cohabiter toutes ces personnes et de maintenir une ambiance agréable. Dans cet endroit, il règne une atmosphère particulière afin

de favoriser la détente et les dépenses d'argent. La sécurité y est assurée par une centaine d'homme entraînés, et pas loin de six cents personnes permettent le bon fonctionnement de la station. On dit qu'elle est la propriété de l'infâme pirate Kali, chef des Pourfendeurs de Tubaï.

GEOGRAPHIE_

Llend est placé en bordure du territoire pirate, non loin du seuil des Fidji, et de la fosse de Vitiaz. Ses coordonnées exactes sont 14° sud pour la latitude et 143° est pour la longitude. Le relief du pacifique y est très accidenté, et ses nombreux pics rocheux forment un véritable labyrinthe. Pour y accéder, deux routes ont été créées afin de favoriser l'arrivée des voyageurs.

De nombreuses balises guident les navires sur ces chemins. L'une vient de l'ouest, accessible depuis le plateau des Cliks, à soixante miles nautique au sud-est de Arch, et l'autre par de la Crête de Lau, à quelques encablures aux nord de Cape. Bien entendu, il n'y a pas que ces deux accès, mais cette région recèle tellement de pièges pour les novices qu'ils sont conseillé. La proximité de bases pirates et le relief ne permettant aucune erreur incitent fortement à emprunter ces itinéraires qui semblent en plus de cela jouir d'une protection officieuse, car aucun incident n'y a eu lieu depuis leur balisage.

FONCTIONNEMENT DE LA STATION_

Llend est une station fluctuante qui peut s'enfoncer profondément dans une étroite fosse de 10 000 mètres. Sa profondeur d'exploitation varie de -600 mètres pour son apogée jusqu'à -7 800 mètres au plus bas. Elle se déplace suivant un cycle bien établi de 60 heures en fonctionnement normal. Elle reste 10 heures à son point le plus haut, s'enfonce jusqu'à son point le plus bas pendant une durée de 8h où elle stagne pendant 1 journée. Ensuite elle entame lentement sa remontée pendant 18 heures.

Il peut arriver de temps en temps que ce cycle ne soit pas forcément respecté pour des raisons diverses et variées, tel que des conditions sous-marines trop délicates, des problèmes techniques internes à la station ou le souhaits de son dirigeants de garder la station inaccessible... Une fois que la station est dans la fosse les conditions sont trop périlleuses pour permettre à une navette d'arrivée à bon port sans accident. La station ne permet de toute façon pas une telle manœuvre, et ferme ses accès une fois que Llend passe les -850 mètres. Il est arrivée que la station reste plusieurs jours au fond par le passé.

LE CHEMINEMENT D'ARRIVÉE_

Une fois arrivé aux abord de Llend en ayant suivi les balises ou grâce à ses propres connaissances des lieux, tout navire sera systématiquement guidé dans une passe se rétrécissant jusqu'à la fosse où se fluctue Llend. Le poste de contrôle inférieur entrera en communication avec tous les sous

marins en leur assignant une base de transit pour accoster, non sans avoir préalablement vérifié qu'ils n'étaient pas hostiles. Ce sont de gros hangars prévus pour arrimer toute sorte de vaisseaux. Le poste inférieur de sécurité oriente les navires en fonction de nombreuses données tel que leurs dimensions et de la place disponible.

Par la même occasion il rappelle que Llend peut s'enfoncer à tout moment et ne plus être accessible pendant plusieurs jours. Une multitude de bases de transit ont été construites sur la paroi de l'étroite passe des sirènes. Ces centres de stockage sont équipés de puissants projecteurs afin d'être facilement repérable et sont totalement gratuits. Ils sont très bien conçus et permettent ainsi aux équipages de patienter calmement en attendant que Llend soit prête pour les recevoir.

Bienvenue sur Llend

Après avoir accosté à une base de transit, il n'y a plus qu'à attendre que Llend arrive à son apogée, car c'est dans cette unique position qu'elle est accessible. Une horde de transporteur rafistolé de type silure permettent de la rejoindre depuis ces centres d'attentes pour la somme de 15 sols par personnes. Ces transporteurs sont pour la plupart de vieux modèles et pilotés par des employés de la station. Ils font la navette entre Llend et les bases de transit, et cela donne lieu à un magnifique ballet de petits projecteurs.

Par les hublots tous les nouveaux arrivants peuvent se réjouir de ce spectacle, les feux de position qui illuminent Llend, les rebords de la fosse signalées par des puissants phares rouges, la nuée de transporteurs et leurs petites lumières, les projecteurs puissants des bases de transits et parfois même la chance de voir des navires prestigieux en attente. Le pilote du transporteur en profite pour faire une annonce de manière très touristique, afin de présenter rapidement Llend, son histoire, énumérer ses loisirs et rappeler ses règles. Le but est bien entendu de détendre les nouveaux arrivants et de les faire patienter pendant la vingtaine de minutes en moyenne nécessaire à ce trajet.

EXTERIEUR DE LA STATION

Llend est un octaèdre aux dimensions inhabituelles. Elle est beaucoup plus grosse que les stations de défense de la même forme déployées aux abord des grandes villes hégémoniques, même si elle n'est pas aussi colossale que la cité neutre. C'est une Construction métallique véritablement impressionnante et ces dimensions sont de 250 mètres de hauteur pour un petit peu moins de 135 mètres à sa partie la plus large. La pyramide supérieure fait 90 mètres tandis que celle du dessous fait 100 mètres.

Une longue et massive tige de métal disparaît dans la fosse au bout de la pyramide inférieure. C'est un gigantesque contrepoids afin de la stabiliser et de lui éviter de tangier lors de conditions aquatiques extrêmes. Sa structure un



peu austère aux premiers abords, est atténuée par sa forme beaucoup plus arrondie que la grande Équinoxe, ainsi que ses feux de positions l'habillant d'une couleur verte fluorescente.

SYSTEME DE DEFENSE ET CONTRE-MESURES_

Llend dispose d'un centre de surveillance dans la partie basse de la station qui est équipé d'un puissant sonars permettant de détecter tout navire en approche à un peu plus de trente miles nautiques de la fosse quand il est en mode actif. La station est assistée par neuf petites bases de surveillance soigneusement disposées aux endroits stratégique, empêchant toute approche discrète. Ces deux mesures sont avant tout un rempart de protection face à une attaque massive.

Ensuite tout vaisseau est analysé afin d'être identifié et de s'assurer qu'il n'est pas hostile. Dans le cas d'un refus d'obtempérer ou d'un éventuel doute, le navire ne reçoit qu'une seule sommation avant d'être attaqué.

Après cette vérification, il est aiguillé vers une base de transit afin d'accoster, l'immobilisation constitue le deuxième rempart de défense. Des dizaines de tourelles de défenses sont dissimulées dans les parois rocheuses de la passe des sirènes et détruisent tout navire suspect ou inamical. Des batteries de torpilles sont installées un peu partout dans le reste de la zone. Autour des bases de transit et de la fosse se trouve des tourelles de canons à neutrons, des canons Hades et des faisceaux anti-moléculaire lourds pour clarifier toute situation ambiguë.

Et si ça ne suffisait pas la station dispose de navires de combats et de trois lieutenants efficaces à la tête d'une bonne centaine d'hommes entraînés. Sur la station elle même, il y a des tourelles autour de l'accès du poste inférieur de sécurité. Ajoutons à cela qu'en cas d'attaque, elle peut compter sur tous les navires des capitaines pirates présents sur le lieu. Sincèrement, personne n'a jamais songé prendre Llend.

LES NAVIRES DE COMBATS_

La station dispose d'une petite flotte afin de se protéger. Ce ne sont officiellement pas des navires pirates, et ils ne quittent pas les abords Llend. Leur unique mission est de protéger cette dernière. Seuls les chasseurs lourds sont dans la cité, et le reste des navires sont accostés dans une base de transit ou en patrouille. Voici sa composition :

- » 10 chasseurs lourds qui peuvent être engager dans les cas extrêmes, mais leur activité première est l'assistance des convois blindés qui rapatrient l'argent récolté dans les casinos vers des destinations inconnues.
- » 2 patrouilleurs qui sont des engins de 500 tonnes et dont la fonction est comme leur nom l'indique, de patrouiller autour de la station. Chaque navire dispose d'un armement typique.
- » 1 escorte Congre de 4200 tonnes, il est bidouillé et sa profondeur opérationnelle a été réduite au

profit de son armement et de son blindage.

- » 1 frégate Python de 8000 tonnes, il est bidouillé et sa profondeur opérationnelle a été réduite au profit de son armement et de son blindage.

CARACTÉRISTIQUES DES NAVIRES_

Caractéristiques des chasseurs lourd de type Scorpion :

C'est un chasseur de 60 tonnes, se déplaçant à la vitesse de 21,5 noeuds pendant 8 heures (avec des batteries supplémentaires sous les ailes). Il est armé d'un canon Hades léger, orientable vers l'avant ou vers l'arrière (30 charges), de deux canons à neutrons (80 charges par arme) et de sept torpilles taille 4.

Caractéristiques des patrouilleurs :

- * Echelle : V-
- * Diamètre : 3,5 m
- * Longueur : 61 m
- * Déplacement : 500 tonnes
- * PO/PL/PE: 10 000 / 12 000 / 15 000 m
- * Blindage: 7
- * RD: -4
- * Vitesse: 16 noeuds
- * Armement :
 - Module armement :
 - 1 barillet lance-torpilles taille 5 (13 torpilles)
 - tourelles :
 - 2 batteries de 4 faisceaux Anti-Moléculaire lourds

Caractéristiques de l'escorteur Congre customisé :

- * Echelle : V-
- * Diamètre : 10 m
- * Longueur : 75 m
- * Déplacement : 4 200 t
- * PO/PL/PE: 8 000 / 9 600 / 12 000 m
- * Blindage : 18
- * RD: -6
- * Vitesse : 16 noeuds
- * Armement :
 - Module armement :
 - 1 barillet lance-torpilles taille 6 (79 torpilles)
 - Tourelles :
 - 3 batteries de 2 faisceaux Anti-Moléculaire lourds
 - 3 tourelles de 3 canons de 30 mm à supercavitation pour la défense contre les chasseurs

Caractéristiques de la frégate Python customisée :

- * Echelle : V-
- * Déplacement : 8 000 t
- * PO/PL/PE: 9 000 / 10 800 / 13 500 m
- * Blindage : 19
- * RD: -5
- * Vitesse : 16 noeuds
- * Armement :
 - Module armement :

- 1 bâillet lance-torpilles taille 5 (53 torpilles)
- 2 chasseurs légers de 20 t [Type I-E]
- Tourelles :
 - 3 batterie de 2 lance-harpons multiples A.V.
 - 1 batterie de 4 faisceaux Anti-Moléculaire lourds
 - 1 canon Hadès lourd
 - 6 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation pour la défense contre les chasseurs
- Complément : 30 commandos marins

PERSONNAGES IMPORTANTS

- » Kali est bien le propriétaire de Llend, c'est un personnage puissant à la tête des Pourfendeurs de Tubaï. On le dit impitoyable et ses hommes sont réputés être de véritables fanatiques. Il n'est que très rarement sur la station, et laisse les pleins pouvoirs de Llend ainsi que sa gestion à un de ces meilleurs serviteurs Milos Lone.
- » Milos Lone est le superviseur de la station, il réside d'ailleurs à son sommet, non loin du centre de contrôle. C'est un homme très calme et réfléchi et ses choix judicieux lui ont permis d'être à ce poste aujourd'hui. À la base simple pirate, il a su gagner la confiance de son terrible chef et être reconnu comme un excellent gestionnaire. Il a en plus de cela une connaissance très complète de la piraterie ce qui lui permet de toujours avoir la bonne attitude et la parole juste malgré l'interlocuteur. Des confréries au code de la piraterie, en passant par leur capitaine et leur attitude, les conflits entre fraternité, les vieux contentieux, les dettes etc... Il est véritablement calé et ne fait pas de faux pas. Sa seul préoccupation est de faire prospérer la station, il prend toutes les menaces contre elle au sérieux et réagit en conséquence le plus rapidement possible.
- » Tyler gère une quarantaine d'hommes qui effectuent une rotation afin de surveiller les trois zones sensibles de la station, le centre de contrôle situé à son sommet ainsi que les deux postes de sécurité.
- » Crimbo s'occupe de gérer la sécurité au niveau du hangars et des ateliers, ses hommes sont principalement là pour s'assurer du bon déroulement des arrivées et des départs.
- » Sirius dispose d'une trentaine d'agents pour s'assurer que tout ce passe bien dans le reste de la station.

SECURITE ET PERSONNEL

La sécurité de la station est assurée par une bonne centaine de pirates appartenant au groupe des Pourfendeurs de Tubaï. Ils portent tous sur l'avant-bras le tatouage qui les identifie en tant que tel. Ce sont des hommes particulièrement méritant qui ont été sélectionnés par Kali en personne. Ils savent se montrer courtois, mais sont redoutables en combat. Ils sont équipés d'une dague, d'un pistolet-choc et d'une tenue élégante renforcée (équivalente à du cuir).

Leur mission est d'assurer la tranquillité des hôtes de la

station et, en cas de danger, de protéger l'argent. Ils sont repartis en trois groupes bien distincts et dirigés par trois sergents sous les ordres de Milos. Le reste du personnel est constitué de 600 individus, pour la plupart des esclaves. Ces derniers trouvent leur nouvelle situation particulièrement confortable et ne souhaitent absolument pas redevenir des hommes libres.

LOGEMENT

Il est possible de séjournier sur Llend car une salle commune gratuite est mise à disposition. C'est un gros dortoir qui peut accueillir plusieurs centaines de personnes s'entassant dans des lits superposés particulièrement étroits. Cette salle occupe tout un niveau de la station. Des cabines individuelles de 4m² peuvent être louer en payant cent sols pour six heures, mais il n'existe sur Llend aucune cabine de taille supérieure pour la clientèle.



ATTENTION ZONE NEUTRE

Kali a fait de cette station fluctuante, une zone neutre et donc beaucoup de pirates en profitent pour venir s'y détendre. Llend a donc ses règles internes qui dévient légèrement de la piraterie. On y traite de nombreuses affaires, on y échange du matériel et des informations, et surtout on y règle ses comptes dans les arènes uniquement.

Personne n'a le droit de se battre ailleurs que dans une arène ici, que ce soit le premier badaud ou n'importe quel chef pirate. Toute entrave à cette règle amènerait à une mise à mort assurée, car dans le cas contraire l'intégrité même de la zone neutre serait remise en cause. Tout pirate est accueilli et protégé dans une zone neutre, qu'il respecte ou non le code.

Attention tout de même au fait que n'importe quel pirate est libre d'en provoquer un autre en duel et ce n'est donc pas forcément le bon endroit pour un flibustier en ayant trahi d'autres ou ayant trop d'ennemis. Pour résumer, une bonne conduite est de mise sur Llend.

JEUX ET DIVERTISSEMENTS

Vous pourrez trouver sur Llend absolument toutes les formes de divertissement possibles et imaginables, du jeu de dés aux caissons d'hyper-respiration, jusqu'au combat d'arène, en passant par la prostitution et les shows érotiques. Parmi les curiosités figure la roulette dans le haut-casino.

Cette dernière, découverte dans les ruines de l'ancien temps, a entièrement été remise à neuf. Les jeux de cartes, également basés sur des reliques de l'ancien temps, ont été récemment introduits sur la station et amusent beaucoup la clientèle. Les jeux sont placés sous la responsabilité du superviseur de la station, Milos Lone. Il est le seul à pouvoir autoriser des crédits. Il est également responsable en cas de litige avec un client.

INTERIEUR DE LA STATION

LES ASCENSEURS

L'ascenseur central est réservé aux forces de sécurité de la station et il faut un code pour le mettre en marche. Quatre ascenseurs sont réservés aux personnels et aux équipes d'entretiens peuvent être utilisés grâce à une carte magnétique. À la périphérie de la station, huit autres ascenseurs permettent au public de se déplacer dans les secteurs autorisés.

LES NACELLES DE SAUVETAGE

Chaque niveau est équipé d'une dizaine de nacelles de sauvetage, pouvant accueillir jusqu'à vingt personnes chacune. On peut y accéder grâce au code d'évacuation ou si le centre de contrôle déclenche une évacuation générale.

CENTRE DE CONTROLE

(1 niveau)

Situé au sommet de la station, il est dirigé par Milos Lone. Son accès est interdit au public. Vingt personnes occupent en permanence ce poste protégé par six agents de sécurité de Tyler. Ici on surveille les salles de jeux de toute la station avec des cameras et des hommes rompus aux méthodes de triches.

Mais c'est aussi le centre névralgique de la station, car à tout moment Milos peut donner des ordres de cet endroit aussi bien au poste de sécurité qu'au poste inférieur de sécurité, et même prendre le contrôle de la station si nécessaire. Tous les systèmes de surveillance interne de la station aboutissent ici et sont épies en permanence.

QUARTIERS PRIVES DES ADMINISTRATEURS

(2 niveaux)

C'est dans ces niveaux que les personnes les plus importantes de la station ont leurs quartiers privés. Milos Lone, Tyler, Crimbo, Sirius, mais aussi les chefs de salle, et les croupiers de renom séjournent ici dans de très agréables cabines. Ils ne sont qu'une vingtaine au total à bénéficier de ce traitement de faveur et une grosse partie est réservée à Kali et sa suite quand il arrive sur la station.

POSTE DE SECURITE

(1 niveau)

Ce niveau abrite les quartiers des agents de sécurité. Les coffres de la cité sont gardés ici. L'argent est régulièrement acheminé vers le poste inférieur de sécurité de la station. On peut y trouver une armurerie. Vingt gardes sous les ordres de Tyler sont présents en permanence à ce niveau.

HAUT-CASINO

(2 niveaux)

Ce casino est accessible à tous, mais les prix y sont nettement plus élevés et les mises peuvent être faramineuses. La sécurité y est renforcée. Généralement ce sont les gens riches, les capitaines pirates et les hôtes de marques qui fréquentent cet endroit.

BAS-CASINO ET SALLES DE JEUX

(5 niveaux)

Ces niveaux sont les plus populaires, beaucoup de distractions y sont proposées.

ARENE-HAUTE

(1 niveau)

Les duels entre capitaines (ou gens importants) ont lieu à ce niveau. À cet effet, une énorme arène aquatique y est installé. Elle peut être remplie très rapidement pour permettre à des combats de finir en armure de plongée si nécessaire.

LOGEMENTS ET SALLES COMMUNES

(6 niveaux)

Ces niveaux sont composés des salles communes, des logements et des installations sanitaires. C'est ici que séjourne 95% du personnel dans plusieurs dortoirs aménagés et séparés de la clientèle.

HANGARS ET ATELIERS_

(2 niveaux)

Les navettes amenant la clientèle à bord de la station sont stationnées dans ces hangars. Au centre un énorme poste de contrôle dirige les manœuvres et s'assure qu'aucun équipement illicite n'est amené à bord. La sécurité y est assurée par trente gardes sous les ordres de Crimbo.

ARENE-BASSE_

(1 niveau)

Tous les conflits entre clients et les combats de gladiateurs professionnels se déroulent ici. On peut y trouver une petite arène aquatique, une arène classique, ainsi qu'une arène labyrinthique (en faites, ce sont les couloirs désaffectés de la station). De nombreuses caméras permettent de suivre ces combats sur de multiples écrans et sous plusieurs angles, même dans le labyrinthe.

STOCKAGE_

(3 niveaux)

Ces niveaux sont réservés au stockage de toutes les ressources nécessaires à la survie d'une station. Allant des matières premières à la nourriture en passant par du matériel pour les réparations etc... Ces niveaux sont composés de gigantesques entrepôts qui rappellent les zones de fret de la plupart des ports commerciaux ou des charriots élévateurs se déplacent à des vitesses folles.



SALLES DES MACHINES_

(18 niveaux)

Les puits et les couloirs de ces niveaux forment un véritable labyrinthe. Les six stabilisateurs de la station sont installés dans six grandes salles au centre de ces niveaux.

POSTE INFERIEUR DE SECURITE_

(2 niveaux)

Ce poste de sécurité s'occupe des détections sous-marines et de la surveillance des différents systèmes de la station. De cet endroit Llend est piloté, et surveillé grâce à de nombreux instruments. Milos peut à tout moment ordonner une modification de son cycle grâce à une ligne directe et sécurisée. C'est également d'ici que partent les convois blindés qui transportent l'argent récolté des casinos vers



Auteur : Philippe Tessier
Illustrations : Joël Mouclier
Plan : Pascal Bernard

les caches secrètes de Kali. Quarante techniciens et douze gardes de Tyler y sont en poste en permanence. Le hangar accueille six navires dépôts blindé et dix chasseurs lourds de type scorpion. Plusieurs tourelles de défense sont installées à la périphérie de ce secteur.

Auteurs : Philippe Tessier & Alacabone

<< PANIQUE SUR LLEND_

Pour une fois qu'on est au sec, il y en a qui font tout pour qu'on se retrouve à la flotte. C'est vraiment pas juste !

LA SITUATION DE DEPART_

Llend, la célèbre station fluctuante de loisirs gouvernée par Kali se trouve dans une zone très sensible pour le commandement hégémonien et les stratégies polariens. En effet dans le cadre de la Directive Exeter orchestrée par l'amirauté de la nation des Patriarches, le Fossé des Nouvelles Hébrides et le Seuil des Fidji ont été sélectionnés pour accueillir une partie de la flotte d'invasion en cas d'attaque sur la République du Corail. Il n'est donc pas concevable qu'une station quelconque et qui plus est une station pirate puisse, même par hasard, repérer ce déploiement des forces polariennes et avertir la République, mettant ainsi en péril toute l'opération militaire.

En accord avec le commandement hégémoniens, l'Alliance Polaire a décidé d'envoyer une équipe d'intervention afin de détruire la station pirate. Pour l'aider dans cette tâche, l'Hégémonie a envoyé deux de ses meilleurs technohybrides et à révéler aux hommes du Primarque la présence sur Llend d'un de leurs agents. Implanté depuis plusieurs mois, l'espion a préparé le terrain en vue d'une intervention probable avec l'aide de pirates sympathisants. Après avoir été informé de la situation, l'agent devra faire le nécessaire pour permettre l'arrivée de l'équipe d'intervention polarienne, des deux technohybrides et des explosifs à bord de la station. Cette équipe doit faire en sorte que l'attaque soit celle de pillards en mal d'argent.

Le plan : Le but du commando polarien est de faire sauter la station, mais en bon soldat ils ont prévu un plan de secours si le premier devait échouer. Et c'est précisément celui-ci qui va être mis en place du fait de l'intervention des aventuriers. En effet, si les charges venait à exploser trop tôt ou simplement à être découvertes, les polariens, avec l'aide des pirates à la solde de l'Hégémonie, ceux-là même qu'ils devaient laisser mourir si leur plan se déroulait sans accroc, attaqueront la station, massacrant tout le monde. Le but de cette stratégie de secours est de laisser sombrer la cité et de laisser faire le temps (manque d'oxygène, pannes, etc.) et l'océan (voies d'eau, pression). Une fois que les commandos auront la certitude que la station est condamnée, ils quitteront «le navire».

INTRODUCTION_

Les raisons pour se rendre sur Llend sont nombreuses et n'ont pas vraiment d'importance. Ils peuvent tout simplement vouloir se détendre un peu, chercher à rencontrer un contact pour une quelconque transaction, voire même enquêter sur

la présence d'un agent hégémonien.

A l'arrivée des aventuriers, la station est accessible et n'a pas encore plongée dans la fosse qu'elle surplombe. Tout autour se trouve les stations de transit qui accueillent des navires de toutes les nationalités, mais également un grand nombre de vaisseaux marchands et pirates. De nombreuses navettes vont et viennent entre les différents hangars et la station de loisirs. Plusieurs stations de défense protège la zone et deux patrouilleurs envoient régulièrement leurs rapports à l'escorteur et la frégate positionnée non loin. Dès qu'un navire est en approche, le poste de contrôle général effectue toutes les vérifications d'usage. Il dirigera ensuite le navire vers un des hangars de transit et rappellera les règles qui régissent la station. Aucun compromis ne sera fait que l'on soit un chef pirate, un haut-dignitaire ou un simple visiteur. On précise également que Llend peut s'enfoncer à n'importe quel moment dans la fosse et ne plus être accessible pendant un certains temps.

Alors que les aventuriers sont en routes pour Llend, si ceux-ci se montrent particulièrement attentifs et/ou paranoïaques et qu'ils effectuent régulièrement des analyses sonars, ils pourront peut-être repérer le curieux manège qu'effectuent plusieurs hommes en armures de plongée, sans nul doute des hommes de Kali en patrouille. Ils sont une vingtaine, accompagnés de deux technohybrides et se montre particulièrement discrets. Les repérer se révèle donc particulièrement difficile, car le groupe d'intervention polarien évolue sur les fonds marins pour échapper au système de détection de Llend et à ceux des différents navires qui pourraient passer non loin. Cette équipe est arrivé sur place à l'aide d'un véhicule de transport sur fond marin qu'ils ont dissimulés derrière eux. Si jamais les aventuriers informer la sécurité de ce qu'ils ont vu, ils feront des vérifications d'usage, mais ne trouveront rien de particulier.

A leur arrivée dans la station, on leur rappellera que Llend est une zone neutre et que même si les armes blanches et quelques armes de poing sont tolérées, leur usage est strictement défendu en dehors des arènes. Toute utilisation non autorisée sera réglée de manière expéditive. Kali refuse que l'ambiance de sa cité soit troublée par des règlements de comptes entre mauvais joueurs. Toutes les armes non autorisées devront donc rester dans leur navire ou dans l'armurerie prévue à cet effet. Une fouille rapide sera faite avant de pouvoir accéder aux salles de jeux et de détentes, mais rien de bien exceptionnelle au vue des très nombreux visiteurs. Les peines étant si lourdes en cas de possession de telles armes que personne de sain d'esprit ne se risquerait à en faire entrer une sur la station de loisirs.

BIENVENUE SUR LLEND_

Une fois les quelques formalités remplies, les aventuriers pourront enfin pénétrer dans la cité et y découvrir les splendeurs qu'elle recèle. Les visiteurs peuvent se diriger vers les tables de jeux où ils pourront se lancer dans des parties de dés endiablées ou essayer les jeux que les hommes et les femmes de Kali ont ramené de leurs expéditions dans les ruines de l'ancien monde. Ainsi il est possible de

découvrir les jeux de cartes, de plus en plus populaires, les dominos ou bien d'essayer d'approcher la roulette, la nouvelle star de Llend, située dans le haut casino. Il est possible également d'assister au nombreux shows érotiques ou à quelques combats dans les arènes de la cité du jeu, à moins de vouloir profiter des charmes des prostitués ou prendre un peu de bon temps dans des caissons d'hyper-respiration seul ou accompagné.

Tous les jeux sont placés sous la responsabilité du superviseur de la station, Milos Lone. C'est également lui qui règle tout litige avec les clients.

Deux capitaines pirates sont actuellement présent à Llend pour régler un malentendu qui oppose la Confrérie de Beltelgeuse et les Pourfendeurs de Tubaï, malentendu qui sera arbitré par les Médiateurs. Si Kali n'est pas présent dans la cité, ce qui est un affront supplémentaire pour les forbans aux ordres de Madrack le Gaucher, leur capitaine est bien présent ainsi que Crovis l'Impatiale. La tension est palpable et il ne sera pas rare malgré les avertissements des capitaines que des bagarres éclatent quelle qu'en soit la raison. Il est plus que probable que certaines de celles-ci se règlent dans l'arène. Si une altercation venait à devenir dangereuse pour la cité Milos Lone, Madrack le Gaucher et éventuellement le Médiateur pourront intervenir pour trouver une solution visant à calmer les esprits quand bien même cela viendrait à prendre une décision qui pourrait paraître expéditive à ceux qui connaissent mal les règles pirates.



La station étant fréquentée par beaucoup de pirates, mais aussi par des visiteurs pouvant faire preuve de susceptibilité parce qu'ils perdent aux jeux ou parce qu'ils sont passablement aviné, voire les deux, il n'est pas rare d'assister à des disputes entre joueurs. Triche, perte, etc., les raisons d'une bonne bagarre sont multiples. Il n'est donc pas impossible que nos aventuriers puissent être victimes ou causes de telles altercations. La sécurité, dans la grande majorité des cas, règle ce genre de problème à grand renfort de coups de poing ou de matraque choc. Mais si la station est menacée d'une manière ou d'une autre, les hommes de Kali n'hésiteront pas un seul instant à user de moyens plus définitifs (enfermement dans le meilleur des cas ou simple exécution), bien que généralement envoyer tout le monde dans l'arène armé d'un sabre suffit à calmer les esprits les plus échauffés.

QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME DES JEUX_

Peut-être en alerte depuis leur arrivée après avoir repéré cet étrange groupe aux abords de Llend, les aventuriers vont être amenés à faire quelques découvertes et à se poser quelques questions durant leur séjour.

Les techno-hybrides et les agents polariens ont réussi à

pénétrer dans la station grâce à une espionne hégémonienne déjà en place sur la station. Ceux qui n'ont pas été chargé de déposer les explosifs se dissimulent dans les machineries et attendent les ordres pour lancer leur opération.

Si les aventurier sont sur leur garde ils pourront peut-être repérer les agissements plus qu'étranges de certains pirates et membres du personnels de la station. Leurs allées et venues peuvent en effet alerter les plus vigilants. Leur mission est d'aider dans la plus grande discrétion le commando polaire à placer les explosifs, dissimuler dans les machineries et sous la surveillance des deux techno-hybrides et de plusieurs soldats. Ces pirates se montrent très prudent et préféreront perdre les fouineurs dans la station, voire à détourner leur attention quitte à perdre un peu de temps dans la réalisation de leur tâche. Néanmoins, si les aventuriers se montraient trop persitants, les pirates feraient en sorte de mener les personnages dans un piège et de les abattre avec des armes blanches ou des armes à feu dotées de silencieux.

Faire parler l'un de ses pirates n'est pas simple, mais pas impossible. Ils ne révèleront ce qu'ils savent que sous la torture.

Il y a une quinzaine de pirates au service de l'agent hégémonien Natia Main Chanceuse.

Natia travaille pour l'Hégémonie depuis plusieurs années. Elle a accepté contre une forte rémunération de faire entrer un commando polaire. Elle sait que les soldats du Primarque ont pour mission de faire sauter Llend avant de repartir avec elle.

Implanté depuis déjà plusieurs mois sur la station casino, la jeune femme s'est grandement familiarisée avec les lieux et a « sympathisé » avec bon nombre de personnes fréquentant régulièrement les tables de jeux du haut casino. On la dit avenante et chaleureuse. Elle ne peut donc agir trop ouvertement de crainte d'attirer l'attention sur elle et d'éveiller les soupçons. Natia devra donc se débrouiller pour communiquer avec l'équipe polaire via les pirates qui « travaillent » pour elle. Il est donc possible pour les aventuriers, sans pour autant être simple, de repérer le comportement de l'espionne hégémonienne.

Si les aventuriers vadrouillent un peu et porte un grand intérêt à ce qu'il peut se raconter ici et là, ils peuvent entendre parler de la disparition de deux machinistes. Rien ne serait bien alarmant pour quelques petites heures si les deux individus n'avaient pas la réputation d'être extrêmement sérieux dans leur travail. Ils ne sont pas du genre à lâcher leur boulot pour aller prendre un peu de bon temps. Se renseigner sur leur travail permet de savoir où ces derniers travaillaient. C'est le lieu qu'on choisit les polariens pour se planquer. Quand les aventuriers découvrent cette cache, l'opération est déjà lancée. Les deux techno-hybrides rester sur place cherchent à éliminer tous curieux qui se présenteront à eux.

Les deux machinistes ont été passés par un sas.

De la même façon, pour les plus fouineurs, il est possible de surprendre une conversation entre deux pirates saboteurs. Tout comme il est éventuellement envisageable de découvrir une des bombes au hasard d'une fouille.



Dès que les aventuriers disposent de suffisamment d'indices, ils peuvent soit enquêter seuls, soit confier leurs doutes aux services de sécurité de Llend et donc à Milos. Ce dernier prendra l'affaire très au sérieux et non seulement autorisera les aventuriers, accompagnés d'au moins un de ses hommes, à avoir accès à toute la cité, excepté le poste de contrôle supérieur. Il ordonnera également à ses services de fouiller discrètement chaque recoin de la station. Il commandera de ne pas ébruiter l'affaire pour ne pas provoquer de panique et de continuer à chercher les saboteurs dans de bonnes conditions. Si les aventuriers ne respectent pas cette dernière consigne se sera rapidement la panique.

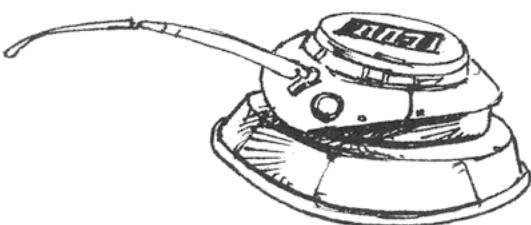
Si jamais les aventuriers décident de ne pas en parler autour d'eux et que ceux-ci se font repérer, Milos les conviera à une rencontre pour leur demander de s'expliquer sur leur étrange comportement. Prenant tout menacé sur la station très au sérieux, il leur commandera de se joindre à ses hommes

pour vérifier leurs dires. Si cela s'avère exact, il sera certainement plus enclin à leur faire confiance par la suite.

DECOUVRIR ET DESAMORCER LES CHARGES

Les charges utilisées sont composées d'Ultra 10. Elles ont la forme de petits pains de plastique et sont collées dans des endroits très discrets. Il y a deux modes de déclenchement : le premier est un capteur réglé sur les signes vitaux du chef du commando polaire, le second est un système avec minuteur. Désamorcer ces bombes s'avère très difficile et le moindre échec peut entraîner l'explosion de la charge (sur un échec important ou après deux vaines tentatives, le décompte du temps s'accélère laissant la possibilité aux aventurier de fuir pour se mettre à l'abri, une catastrophe fait exploser la bombe immédiatement). Pour neutraliser les charges sans risque il est possible d'utiliser les signes vitaux du responsable de l'opération commando qui seront particulièrement difficiles à obtenir.

Une bombe a été placée sur chacun des six stabilisateurs de la



<< CHARGE DE DEMOLITION ULTRA 10 >>

station, douze charges sont disposées dans les machineries, douze autres dans les hangars et quatre au deuxième niveau du haut-casino.

Si 50% des charges sont découvertes et neutralisées, la station pourra résister, mais sera tellement endommagée que l'Hégémonie aura tout de même atteint son but. Si les 3/4 des charges ont été découvertes et neutralisées, les dommages infligés seront sérieux, mais la station pourra être réparée.

STATION EN PERDITION

Quoi qu'il arrive, une des charges placées sur un des stabilisateurs de la cité explosera, ainsi qu'une bombe dans la salle des générateurs de la station. Llend sera immédiatement plongée dans le chaos. La lumière sera coupée et remplacée par un éclairage de secours de très faible intensité qui plongera la station dans une semi-obscurité. Les ascenseurs tomberont en panne les un après les autres, le casino géant sera privé de tout contrôle, etc.

Tel un colosse blessé, la station s'enfoncera lentement et inexorablement vers les abysses, en raclant de temps à autre la paroi de la fosse, menaçant ainsi toute l'intégrité de la structure.

A chaque fois que Llend heurte la paroi, toute la structure est violemment ébranlée projetant tout le monde terre. Les aventuriers risquent d'être écrasés à tout instant par les divers débris qui se détacheront sous la violence des chocs.

Dès les premières explosions, c'est la panique à bord. Beaucoup de personnes vont chercher à rejoindre les barge d'évacuation pour tenter d'échapper à cette apocalypse. Tous ceux qui ne seront pas arrêté par les armes automatiques des pirates renégats essayeront d'ouvrir les sas d'accès des nacelles de sauvetages qui iront se fracasser contre les parois de la fosse.

Dans toute la station, les services de sécurité tenteront de rétablir l'ordre en utilisant la force face à ces traîtres pirates à la solde de l'Hégémonie qui ont pour ordre de semer la mort et le chaos.

Natia quant à elle restera parmi la population des otages

afin de repérer toutes les têtes brûlées qui chercheraient à changer la donne.

L'attaque polarienne est menée sur tous les fronts. A l'extérieur de la cité, au dessus de la fosse, un violent combat a débuter engageant la flotte des Pourfendeurs contre des navires rafistolé de l'Alliance Polaire simulant une attaque pirate. Ces vaisseaux attaquent toutes les stations de défenses et veulent couper toutes les communications afin qu'aucune aide ne puisse être réclamée.

A l'intérieur de la station, dès la première explosion, les commandos Polariens passent à l'attaque.

Un groupe de six soldats lourdement armé se lance à l'assaut des postes inférieurs de sécurité où les combats feront rage. Une autre équipe de dix commandos s'attaqueront aux quatre niveaux supérieurs fauchant tous ceux qui tenteront de s'opposer à eux. Leur objectif est de prendre le contrôle de ces niveaux et plus spécifiquement du dôme de contrôle. Dans le même temps le dernier groupe composé de quatre hommes et des deux techno-hybrides (s'ils sont toujours en vie) sillonnent les machineries afin d'intercepter toutes personnes qui chercheraient à réparer les stabilisateurs. Le groupe de quinze pirates quant à eux doivent contrôler les otages.

LIVE FREE OR DIE HARD

Le seul moyen de rétablir la situation est de descendre dans les machineries et de recalculer l'équilibre de puissance entre les stabilisateurs restants et de reprendre possession du

Dôme de contrôle. Milos demandera aux aventuriers s'il acceptent de se charger de cela avec quelques uns de ces hommes, bien que ses effectifs soient fort maigres. Il se joindra au groupe, car pour lui il est hors de questions de laisser sombrer la cité de Kali.

Pour les stabilisateurs si aucun des aventuriers ne possèdent les connaissances nécessaires dans ce domaine, il pourra leur confier un des techniciens de la station. Ils vont donc devoir s'enfoncer dans une cité où règne la panique contrôler par des pirates et des commandos armés jusqu'aux dents.

Six heures, les aventuriers n'auront que six heures pour réussir cette lourde tâche avant que la ville ne s'écrase au fond du gouffre à moins que les générateurs d'oxygène ne soient également touchés.

Madrack est parmi les otages et compte bien ne pas rester inactif. Il préfère largement mourir au combat que de se laisser tuer par ces misérables traîtres. Il prêtera main forte à toute personne qui ferait preuve de panache et de courage. Avec ce qui lui reste d'hommes, il montera à l'assaut en compagnie des aventuriers si ceux-ci le souhaitent.

Crovis est plus ennuyé. Conscient que l'opération est en rapport avec les projets hégémoniens il ne pourra néanmoins pas intervenir directement. Par conséquent il préférera aider les pirates et les aventuriers plutôt que de compromettre sa couverture, à moins qu'une opportunité s'offre à lui et dont il sera sûr du résultat. Il ne prendra pas non plus le risque de se dévoiler aux commandos ou à Natia.

Si les choses tournent mal pour les Polariens, si les charges ne suffisent pas à pulvériser la cité, le chef de l'opération



commando donnera l'ordre aux pirates et à ses hommes de semer le chaos et d'éliminer tous ceux qui voudraient tenter de reprendre le contrôle de la station. L'équipe présente au niveau des machineries devra y rester afin d'intercepter toute équipe d'entretien et permettre aux commandos polariens de se replier et ainsi de laisser sombrer Llend.

Quant à Natia, elle tentera de fuir en rejoignant les machineries, mais si jamais elle se sait perdue, elle n'hésitera pas à entrer en contact avec les aventuriers pour leur faire part de ce qu'elle sait.

SI TOUT VA MAL_

Si les aventuriers sont dépassés par les événements, la station sombrera corps et biens. Une bonne catastrophe ne fait jamais de mal. Kali finira par arriver et repoussera la flotte polarienne avant de pouvoir prêter secours aux survivants.

CONCLUSION_

Quelle que soit la façon dont se terminera cette attaque contre Llend et donc contre Kali, le capitaine des Pourfendeurs de Tubaï se portera au secours de la cité. S'il est près à se montrer généreux avec ceux qui ont su se battre pour ses intérêts, il le sera bien moins avec les lâches, les traitres ou encore les espions. Ce que raconteront les aventuriers pourra donc avoir des conséquences sur la survie de certains.

S'il permettent à Natia de rester sauve par exemple, elle leur dira qu'elle leur est infiniment reconnaissante et qu'ils pourront compter sur elle si un jour ils en ont besoin.

LES PERSONNAGES_

LES COMMANDOS POLARIENS

Les commandos de l'Alliance Polaire forment l'élite de l'armée du Primarque Alexandre. Entraînés à tout type de mission, leur équipement est variable en fonction de celles-ci. Ce sont tous des «humains», il n'y a pas d'androïdes. Ils sont tous équipés d'une petite armure Exo-1, d'un poignard, d'un pistolet lourd, d'un fusil d'assaut, de quelques grenades et de protections en polytitanate.

Pour le profil cf. Polaris p. 148.

LES TECHNO-HYBRIDES

Les techno-hybrides envoyés par l'Hégémonie sont des modèle bête 453.

Cf. Créatures p. 184.

LES PIRATES

On trouve de tout sur Llend du flibustiers au pire forban. Qu'ils soient à la solde de Natia ou aux ordres de Kali, Crovis ou Madrack, ils se battront avec la férocité qui caractérise les pirates, soit pour empocher la fortune promise, soit pour

défendre sabre au poing le code de la piraterie (on n'attaque pas une zone neutre!).

cf. Univers pp. 216, 217, 221 & 364 à 336.

NATIA

Natia est une charmante jeune femme brune aux yeux bruns d'une petite trentaine d'années. Avenante elle a le contact facile avec toutes les personnes qu'elle aborde. C'est d'ailleurs pour cela que l'espionne hégémonienne est entrée au service de Kali. Mais attention, car sous son charme indéniable peut se cacher un redoutable adversaire ou une précieuse alliée.

cf. Polaris p. 138.

MILOS LONE

Fidèle serviteur de Kali, Milos est un individu très intelligent dont les capacités de gestion sont particulièrement appréciées par son maître. La seule préoccupation de ce pirate d'une cinquantaine d'année est de faire prospérer la station tout en assurant sa sécurité. Il prend toute menace contre Llend très au sérieux et réagit en conséquence.

cf. Polaris p. 146 avec Intelligence 17 et avec toutes les compétences de gestion de la station.

Auteur : Philippe Tessier et Gwenael

<< DISPARITION_

En temps normal, les bars des différentes cités du monde sous-marin sont extrêmement bruyants. Énormément de personnes peuvent s'entasser dans un petit périmètre pour boire un verre, manger debout, échanger les dernières nouvelles. Malgré le fait que la plupart des patrons de bars mettent de la musique, jamais un seul client ne peut l'entendre. Surtout sur Equinoxe, la cité neutre et berceau de prêtres du Trident, le nombre de bars y est dément. A l'intérieur de ces bars, un contrat peut se faire et se défaire sous l'œil avisé d'un contrebandier ou d'un infâme malandrin. Personne ne peut s'asseoir. La place est un luxe que la cité ne peut se permettre. Deux millions de personnes y transitent ou y habitent chaque jour.

Mais cette fois-ci, c'était différent. Il y avait un luxe que peu de personnes peuvent avoir. Une salle immense pour seulement une vingtaine de privilégiés. Il y a autant d'hommes que de femmes. Ce sont des personnes venant des hautes sphères de Gladuis, Cortex, des amiraux, des généraux et des hommes d'affaires. Des chaises luxueuses étaient présentes pour leur confort et faisaient face à une scène surmontée de lumières tamisées qui donnaient une atmosphère feutrée à cette immense pièce. En plus de cela, le silence était roi. De la place, du silence. De la place et du silence sont deux composantes que certaine personne ne rencontreraient peut être jamais durant toute une vie. Les personnes prenaient place. Seuls les cliquetis métalliques des chaises venaient troubler cette immensité de calme et d'apaisement.

Les lumières se font plus vives. Les reflets viennent se répercuter sur les murs d'un blanc désormais maculé.. Elles zèbrent et traversent l'immense pièce pour converger vers le centre de la scène. D'un coup, tout s'éteint, une musique douce et lancinante monte peu à peu. Le volume sonore est encore bas. On peut entendre de temps en temps un raclement de gorge. Une lumière bleue darde vers l'estrade. Une silhouette apparaît. Elle a des formes gracieuses et parfaites. Au rythme d'une musique suave, la personne commence par bouger ses longues et magnifiques jambes, puis, c'est au tour de ses bras qui balayent l'espace comme pour enlacer une personne invisible. Ses hanches tournent dans un mouvement parfait. La jeune femme tourne sur elle-même et s'arrête sur un mouvement brusque de ses bras.

La musique reprend lentement et la jeune femme reprend sa danse sur le même tempo. La lumière blanche s'abat d'un coup sur elle. Les spectateurs voient enfin l'artiste sur la scène. Certains sont surpris et émettent de petits sons, d'autres restent sans voix et la fixent sans décrocher les yeux de cette superbe jeune femme. Un teint halé, des cheveux longs et noirs, des jambes extrêmement bien proportionnées, des hanches harmonieuses, une taille fine et musclée en même temps. Finalement c'est surtout son regard qui captivait les foules, ce regard hypnotique d'un vert opale profond qui semblait pouvoir sonder l'âme humaine. Personne ne pouvait rester indifférent devant Teena.



Teena est la nouvelle étoile montante du divertissement sur Équinoxe. Elle est devenue en moins d'un an un modèle dans le métier, ces spectacles sont toujours à couper le souffle.

Teena virevoltait au gré de la musique qui emplissait la salle. Cette dernière était de plus en plus forte et le show de Teena s'accéléra de plus en plus. L'auditoire était de plus en plus captivé par sa prestation. Teena était en train de se mouvoir comme personne ne pouvait le faire. L'impression de légèreté et de grâce envahissait l'ensemble et la scène. Telle une hybride qui nage entre deux courants, Teena se déshabillait avec volupté pour ne garder qu'une petite combinaison composée d'un soutien gorge quasiment transparent et d'un short tellement fin qu'il collait littéralement sur sa peau au grain exceptionnel.

Déjà, certaines personnes se sont quasiment levées de leur chaise devant ce spectacle exceptionnel. La tension érotique monte d'un cran. Teena effectue des pirouettes et des figures dignes des plus grandes gymnastes. Dans un saut exceptionnel, elle retira son short pour laisser place à un flottant totalement transparent.

Quelque part, sous les océans

- Alerte SonsCans. J'ai un contact au vecteur 2-3-0. Droit devant
- Distance et relevé à nouveau.
- Capitaine, le contact est en approche rapide. Vecteur identique, distance longue portée Sonscans.
- Préparez une solution de tir. Ouvrez tous les tubes. Obliquez sur le vecteur 4-0-0

Le navire pivotât sur lui-même pour prendre une courbe ascendante vers la droite. Les hommes d'équipages s'affairaient devant leur console. Les ordinateurs travaillaient le plus rapidement possible, mais le navire de type Caravelle avait des équipements vieillissants, et le capitaine craignait de tomber sur un navire militaire, pire peut-être.

- Le contact SonsCans nous a éclairé. Il est passé en mode actif. Il nous a verrouillé, crie l'officier sonar.

La situation s'empirait d'un coup. Le capitaine sentit sa tension monter, sa chaleur corporelle explosa et de grosses gouttes de sueur coulaient déjà le long de son dos. De terribles frissons lui parcoururent la totalité de son épiderme.

- Initialisez les contre-mesures. Pilote, changement de cap rapide. Plongée d'urgence.

Le Caravelle plongea immédiatement encore plus profondément dans l'océan.

- Je veux une carte topo...
- Alerte SonsCans. Nouveau contact sortant du navire. Approcha grande vitesse, son aigu. C'est une torpille. Non, deux.
- Azimut ? Temps d'impact ? aboya le capitaine.
- Azimut 14°. Le temps d'impact est estimé à 40 secondes, non, 50. En fait non, 1 minute.
- Mais comment ? Les temps d'impacts ne peuvent pas augmenter. Crie à nouveau le capitaine. Contrôlez, contrôlez.

Décidément, il ne comprenait pas ce qu'il se passait. Il n'avait aucune idée. Il n'était qu'un capitaine d'un navire civil. Il n'avait jamais fait la guerre. Même s'il avait modifié il y a peu sa Caravelle avec un tube lance-torpilles pour l'auto-défense, il n'avait jamais pensé devoir l'utiliser un jour. Mais surtout, il ne connaissait pas les manœuvres de combat en milieu aquatique. Il pensa, « mais pourquoi ne suis-je pas allé voir mon ami qui est capitaine de navire chez les Veilleurs ? » Le temps lui sembla ralentir, ses hommes brayaient, mais il n'entendait pas. Sa vie passa devant ses yeux.

- Capitaine, les torpilles ennemis sont inertes. Elles ne nous ont pas acquis.
- Victoire, crie le commandant du Caravelle. Nous allons nous en sortir.
- NOOOOOOOOOON

Un immense bang sonique éclata à proximité du Caravelle. D'énormes gerbes d'étincelles grillèrent les ordinateurs de bord et les consoles de navigation. Chacun des circuits électriques tombèrent en panne les uns à la suite des autres. Les moteurs s'arrêtèrent d'un coup. Plus de lumières et plus de chauffage. D'un coup, les cloisons en plastacier craquèrent sous la pression et le froid de l'eau saline.

Dans le Pretov

Le commandant du Petrov sourit d'un rire carnassier. Sa tactique avait incroyablement réussi. Il se dit qu'il devrait remettre celle-là plus tard. Lancer deux torpilles non activées ayant un gros profil Sonscans, et donc, facilement repérables sur n'importe quel sonar. Puis, lancer quasiment de suite après une torpille IEM à acquisition rapide. Cela permet d'éviter d'endommager la future marchandise.

- Commandant, tu ne trouves pas que c'est beaucoup d'argent de dépensé ?
- En quoi, dis moi, Riev ?
- Deux torpilles, La IEM. Cela va nous couter un max.
- Ne t'en fais pas, nous allons gagner encore beaucoup d'argent. Allez, prépare nos hommes pour l'abordage.

Sur Équinoxe

Teena effectue encore son show sur scène. Les lumières tamisées blanches et les rouges plus fortes, se reflètent sur son corps totalement nu. Les gouttes de sueur coulent le long de son corps. Ses hanches roulent, ses jambes se fléchissent dans un mouvement arrogant d'érotisme, son torse se bombe dans une impulsion vive au moment où la dernière note de musique s'estompe. La salle est en transe. Jamais, mais jamais personne n'avait eu autant d'applaudissements lors d'un spectacle. Elle partit donnant un sourire de remerciement et de satisfaction de son exhibition. Tous les regards étaient braqués sur elle et ses fesses qui s'éloignaient avec une stature hautaine, mêlée de provocation.

Enfin, elle se retrouve seule dans sa loge. Elle s'habilla d'un simple peignoir de véritable soie, qui avait du coûter une fortune à la personne qui le lui avait offert. En silence, elle s'assit sur l'unique chaise de sa loge, la rapprocha du bureau et vit un DataCom. Elle actionna le petit ordinateur et vit des données défiler. Il y avait eu encore une attaque de pirates qui ont enlevé de simples passagers. Cela fait déjà plus d'une dizaine d'attaques. Et combien d'autres ont déjà eu lieu à d'autres endroits. Elle confirma, grâce à ses empreintes digitales, qu'elle prit connaissance de la mission et qu'elle accepta d'éviter le mystère de ces attaques. Puis, elle se consacra à sa coutume de fin de spectacle. Elle demanda à ce qu'on lui amène la femme se trouvant au premier rang, sur la gauche. Puis, Teena alla prendre sa douche. Vingt minutes plus tard, la femme arriva dans la loge de Teena entourée de deux gardes du corps. La femme ne pouvait contenir son excitation. Elle devait avoir une quarantaine d'année. Ses habits et les petits implants de coraux qu'elle avait indiqués qu'elle était originaire de la République du Corail. Sous son air candide, son empressement à rencontrer Teena, mais surtout, le fait qu'elle ait été choisie pour passer deux heures avec elle, un énorme brasier brûlait sous sa peau.

Elle fut autorisée à rentrer. Teena était seule, à peine sortie de sa douche et juste recouverte de son déshabillé de soie carmin quasi transparent. La femme de la République du Corail voulut prendre la parole pour lui montrer sa gratitude. Teena, d'un geste doux et en plaçant son doigt devant la bouche de son hôte, l'invita à apprécier le silence. Durant deux heures, seuls des cris et des soupirs sortis de leurs bouches. La jeune femme républicaine partit, n'oubliant jamais ce moment passé avec cette femme.

Cela faisait une semaine déjà que Teena était à la recherche d'indices et pistes sur les différents navires perdus. Elle s'était enfermée dans une planque que le Neptune lui avait concocté. Elle prit son temps et fit d'abord un travail de fond. Elle compila tous les rapports que le Neptune lui avait donné sur ces disparitions. Elle y chercha des points communs. Rapidement, la jeune femme remarqua que les navires disparus étaient des bâtiments civils, faiblement armés voire même pas du tout. D'instinct, elle savait que c'était des pirates de la pire espèce, des marchands de chair. Ils devaient enlever des pauvres diables, ou les tuer pour le plaisir. Mais, si ce sont des enlèvements, dans quel but ? Trafics d'organes, esclaves, ce sont les premières raisons qui lui venaient en tête. Un message arrive du Neptune. Il bipa sur sa console et son pad clignota d'une lueur bleue pâle. Elle ne pouvait pas le rater. Teena regarda l'holo-pad. L'crypteur ne mit que quelques secondes à déchiffrer la communication entrante. Teena en prit connaissance. Un autre navire avait disparu. Elle regarda l'endroit où eut lieu la disparition. Une chose la frappa. Elle voulait en avoir le cœur net. Elle regarda rapidement tous les autres dossiers des attaques et disparitions. Ses yeux verts bougeaient dans tous les sens. Une lueur brillait dans ses yeux. Un petit sourire même lui raviva son visage fatigué dû à son enfermement et à ses recherches. Toutes les attaques et disparitions avaient un lien, toutes étaient pratiquement équidistantes des stations de Sao, Rogue et Meya. Tout concordait. La fosse de Vulcain, donc, le dernier lieu logique était Volcania III. Elle activa son code prioritaire. Cela signifiait qu'un des trois agents de Neptune opérant à l'extérieur se plaçait en mission prioritaire. Son code demanda d'urgence un navire et le nécessaire pour une mission.

Dans le Petrov

- Commandant, cela s'est encore bien passé !
- Oui, par contre, il nous faut de nouvelles cartes. La fosse de Vulcain est en mouvement en ce moment. Cela devient de plus en plus compliqué de manœuvrer.
- Nous allons faire une mise à jour de la base de données cartographique. Je vais aller voir notre fournisseur sur Volcania III.
- Laisse, répondit le commandant. Je vais aller voir directement notre commanditaire.

A l'intérieur d'un bar de Volcania III

Les sous-sols du bar étaient à peine éclairés. Certains murs ont été fracassés à la va-vite pour en faire un genre de salle commune. La pièce pue la sueur, le sang, et encore d'autres déjections. La puanteur est partout. Au sol et sur les murs, il y a de grosses traînées de sang, preuve que de nombreux hommes ont pu et dû périr dans ce lieu lugubre. Au centre de cette salle, il y a une arène montée à la hâte.

En soirée, la pièce se remplit rapidement de personnes. Même si l'odeur les gênent, la population semble excitée, parle fort et rie de bon cœur. Déjà, des sols passent de mains en mains. Certains ont des rictus, d'autres prônent une stature plus nobles, d'autres ont les yeux qui s'illuminent en pensant aux gains qu'ils vont pouvoir en tirer. Les paris vont bon train. D'un coup, une voix électronique sort des enceintes qui sont planquées dans des faux murs :

— Mesdames et messieurs, veuillez vous écarter. Notre champion incontesté depuis vingt combats va prendre place dans le ring. Je vous demande de faire une ovation, que dis-je, un tonnerre d'applaudissements et de cris pour Garwin dit Gar le Conquérant.

D'un coup, dans un coin reculé, une masse humaine se lève et se dirige vers l'arène. Plus personne ne parle. Gar le Conquérant doit mesurer dans les deux mètres, il est obligé de baisser la tête pour éviter de se cogner au plafond. L'homme se plaça au centre du ring. Il retira son espèce de cache poussière qui le recouvrait totalement. Gar était pourvu d'une musculature impressionnante. Plus personne ne parlait, juste des chuchotements. Ce dernier prit une arme. Il fit le choix d'une épée Dimarque et la brandit en l'air dans un rugissement bestial. Les cris de la foule se déchainèrent et crièrent les louanges de leur champion. Moins de quinze minutes plus tard, l'opposant de Gar eu la tête totalement éclatée, avec des morceaux de cervelle éparpillée sur le sol baignant dans le sang.

Dans un navire civil

Le navire était en direction de la fosse de Vulcain. Les SonsCans étaient en mode passif. Teena surveillait de près tous ses instruments. La fosse était un véritable enfer pour les voyageurs qui ne sont pas assez prudents et n'ayant pas de carte océanographique à jour. Le petit navire avançait au ralenti, et au plus près de la principale route commerciale qui ralliait Volcania III. Le gouffre de Vulcain s'enfonçait à une profondeur de 5 200 mètres et s'étendait sur 70 kilomètres. Même en voyageant le moins profondément possible, la fosse était extrêmement dangereuse. Des roches qui s'enfoncent à pic, des gisements pétrolifères et des geysers thermiques, sans compter les nombreux tremblements de terre.

Des hurlements se firent entendre. Son SonsCan émettait un son strident. Teena su immédiatement ce que c'était. Des torpilles. Elle passa directement le SonsCan en mode actif. Elle détecta deux torpilles allant sur son navire. Par contre, son ordinateur ne lui donna aucune solution de tir. Elle lança instinctivement deux leurres. Ses relevés lui indiquaient quelque chose de bizarre. Ces torpilles n'étaient pas en acquisition. Le temps qu'elle comprenne, un énorme bang sonique se fit entendre. Tous les systèmes électroniques tombèrent en panne.

Dans un quartier d'habitation de Volcania III

— Mon cher, qu'avez-vous en stock cette fois-ci ?
— J'ai trouvé ce que vous recherchez. Cette fois-ci, ce sont des candidats idéaux pour votre nouvelle chasse à l'homme.

— Fort bien, veuillez me montrer s'il vous plaît.

Un homme ventripotent donna le datapad à la silhouette se trouvant devant lui. Des profils passèrent devant lui. Il sélectionna plusieurs personnes.

— Les voici. Ils seront prêts à quel moment ?
— Quand vous le désirerez.
— Alors, ça sera pour demain.

Le gros homme prit congé. La silhouette porta à ses lèvres un verre et le savoura. Il pensa à la belle femme qu'il avait désigné sur le datapad. Elle allait être une cible de choix et devenir son nouveau trophée.

Auteur : Sith



<< KOSTA VAN CALLAN_

Bureau du Grand Amiral Edgesteel, Nazca, Ligue Rouge

- Capitaine Van Callan, en attente d'ordre !
- Repos Capitaine. Vous savez sûrement la raison pour laquelle vous êtes ici ?
- Je crois le devinez monsieur.
- Au vue des récents événements je suis obligé d'accepter votre démission volontaire Capitaine. J'espère que vous saurez rebondir dans votre carrière. J'ai appris que votre groupe de la Section Action du Département Proteus parlait de mettre sur pied une équipe de Power-ball.
- ... mais...
- Laissez moi terminer ! Notre service de communication trouve cette idée très intéressante. Il semblerait donc qu'il y ait un emploi d'entraîneur de Power-ball qui vous intéressera j'en suis sûr. Bien entendu, nous n'avons pas eu cette conversation.
- A vos ord... euh... oui mon amiral.

Discussion entre Karl Edgesteel et Kosta Van Callan après l'incident d'Avril 562

Âge : 34 ans

Taille : 1m81

Poids : 73 kg

Mutation :

Aucune, Stérile

Caractéristiques notables :

Adaptation 19, Intelligence 16, Volonté 18

Compétence notables :

Sciences / Connaissances spécialisées [Protéus] 10, Sciences / Connaissances spécialisées [Power-ball] 18, Tactique [Opération commando] 17, Tactique [Combat terrestre] 13, Tactique [Power-ball] 19

Présentation :

Kosta Van Callan est un brillant soldat de l'armée de la Ligue Rouge. Après avoir fait ses classes en tant que commando de surface il intègre rapidement le Département Proteus en 560. Ce tout nouveau département, dirigé par Oscar Vogar, est à ce moment là, en plein développement.

En effet, la nation du Premier Citoyen, au vue du nombre de créatures qui hantent les stations et cités, souhaitent se lancer dans la recherche et l'étude de ces monstres... et s'ils représentent une menace, dans la lutte.

C'est dans cette section d'élite que Kosta Van Callan fait montre de ses compétences pendant deux années où lui et ses hommes traquent et détruisent plusieurs proteus, permettant ainsi à la Section Recherche d'avancer dans ses travaux.

La vie de Kosta bascula tragiquement en Avril 562. Alors que la menace devenait de plus en plus une réalité, le jeune capitaine traquait avec l'aide de son équipe un proteus particulièrement vicieux. La créature changeant très souvent de formes pour échapper à ses poursuivants, finalement acculée dans un bâtiment administratif, tendit un dernier piège aux soldats du Département, piège qui

entraîna la mort de la fille d'Angus Kolm, président de la société Dédale.

La colère de l'industriel est immense et fait jouer ses relations pour que le capitaine Van Callan soit condamné pour ce crime dont il est le responsable. Lors du procès Kosta ne dément pas avoir abattu la jeune femme la prenant pour le proteus qu'il chassait et qui avait déjà tant fait de victimes. En réalité, il ne fait que couvrir l'un de ses hommes.

Mais ce fut sans compter l'aide providentielle de son supérieur Oscar Vogar. Refusant de se séparer d'un tel élément, il accepta « la démission volontaire » de Kosta avant qu'il ne soit condamné par le tribunal militaire et lui permit de devenir entraîneur de la toute nouvelle équipe de Power-ball de la cité de Nazca.

Que la grande majorité des joueurs soient issus du Département Proteus n'était bien entendu qu'un hasard. Ainsi Kosta, par ce biais, put garder contact avec son équipe et ainsi leur transmettre son savoir. Aujourd'hui, il est également l'entraîneur de Power-ball le plus efficace de toute la Ligue-Rouge accumulant un grand nombre de victoires.

Selon des rumeurs, Kosta Van Callan aurait repris du service au sein du Département au vue de la situation plus que dramatique en Ligue Rouge. Les proteus semblent être plus nombreux que jamais.

Auteur : Gwenael



Âge : 21 ans

Taille : 1m69

Poids : 58 kg

Mutation :

Aucune

Caractéristiques notables :

Coordination 16, Présence 21

Présentation :

Dans une petite station sous-marine de la Ligue Rouge, une femme féconde n'avait toujours pas été prise par le Culte du Trident. Son avenir était scellé, elle le savait. Elle devait rejoindre Ariane dans les dix mois qui allait venir. Ils étaient cinq en tout à être féconds sur les neufs cents résidents de la station de Freyr. Ces cinq personnes étaient devenues comme prisonnières.

Le fondateur et grand chef de la station les mis dans des cages dorées pour les empêcher de s'enfuir avant qu'ils soient envoyés chez les pseudos moines du Trident comme il se plaisait à les appeler. Il y avait quatre femmes et un homme. Chacun d'entre eux avait un appartement privé. Un immense luxe et privilège pour n'importe qu'elle personne du monde sous-marins. Seule une personne s'était soulevée contre le système en place : Neilaw Torez. Elle était déjà une belle femme pour ces 16 ans. Le chef de la communauté, Trevor Maltuis, tenta de briser sa volonté. Ce dernier était un homme doté d'un énorme égo.

Il régnait, en quelque sorte, sur sa petite communauté qu'il avait réussi à bâtir. En effet, cela faisait deux ans que Freyr avait été enregistré auprès des autorités de l'O.E.S.M par Trevor. Quasiment aucun habitant de Freyr ne s'était dressé contre ses méthodes peu orthodoxes. Et il avait de la chance.

Il y avait de larges champs de Cylast et de grandes fermes hydroponiques.

La station de Freyr était prospère, ce qui permit à Trevor de régner en maître sur la station. Mais quand Neilaw remit en cause la souveraineté de Trevor, ce dernier mis sur pied la cassure morale de Neilaw. Le fait qu'elle soit féconde lui facilita la tâche. Il l'enferma dans un de ses appartements privé, et là, il tenta de la briser psychologiquement. Tous les soirs, il allait la voir, et, tous les soirs, il la viola.

Mais, voilà, ce plan si merveilleux échappa à son contrôle. Le jour où un navire monastère du Culte du Trident arriva sur Freyr pour prendre les personnes fécondes, les moines remarquèrent rapidement que Neilaw était enceinte.

Quand le prêtre du Culte demanda si Freyr avait mis en place un système de reproduction, Neilaw sourit et vit sa vengeance pour ce qu'elle avait subi. Elle raconta que Freyr n'avait aucun système de reproduction ou de quota, mais que son mari, Trevor, était le père. Du coup, le navire monastère partit sur Équinoxe avec un reproducteur de plus, qu'il a fallu prendre de force.

Neilaw connut une vie meilleure sur Ariane. Elle était bien traitée, et même plus que les autres, car sa grossesse arrivait à terme. Au moment d'accoucher, Neilaw mourut, mais le bébé survécut grâce aux efforts des médecins du Culte. Ils l'appelèrent Yvetta Torrez. Elle fut placée dans les instituts pour enfants sur Ariane jusqu'à l'âge de douze ans. Yvetta fut soumise à un test de fertilité, mais celui-ci s'avéra négatif.

Ensuite, elle partit sur Équinoxe sous la coupe des prêtres du Trident. Elle a été comme les autres durant ce temps : son apprentissage de la vie sous-marine et d'Équinoxe. Les prêtres du Trident prirent lui apprirent les rudiments du calcul et la base du langage oral. Elle y apprit l'hygiène et la Force Polaris. Mais, sur ce dernier point, Yvetta n'avait aucune prédisposition, ni mutation au final. Par contre, Yvetta avait déjà une grande force pour elle, une extrême grande beauté.

Quand les enfants ont été placé via le Service d'Apprentissage de la ville, énormément de personnes avait placé une option sur elle. Des directeurs de sociétés, des commerçants, des chefs de communautés voulaient se l'arracher. Son charme, son charisme faisait déjà tournaient bien des têtes. Mais, en secret, une organisation avait déjà pris Yvetta dans ses filets, le Neptune.

Pendant quatre ans, Yvetta fut formée dans le plus grand secret par le Neptune, les services secrets et de renseignements du Culte du Trident. Le Neptune est un service de renseignement extrêmement efficace dans la Cité Neutre d'Equinoxe. Il permet de déjouer de nombreuses opérations des autres nations sur son propre sol, cependant, il n'est guère actif et influent en dehors d'Equinoxe. Le projet Enfants Virulents mis sur pied par la directrice Sernea elle-même devait permettre de palier cette faiblesse. Yvetta Cortez changea de nom et toute trace d'elle fut totalement effacée de tous les registres qui pouvaient exister. Teena était née.

Le projet Enfants Virulent est personnellement géré par Sernéa. (Voir Projet Enfant Virulent plus bas). Teena est la troisième enfant du projet Enfants Virulents.

Teena fut formé à toutes les techniques de défense, d'espionnage, d'assassinat et autres formations qu'un espion de haut niveau peut recevoir.

La grande particularité de Teena est sa beauté et une grâce qu'aucune personne ne pouvait avoir dans ce bas monde. Une ancienne prostituée d'Equinoxe et également ancien agent du Neptune fut détachée auprès de Teena. Cette femme lui enseigna les techniques de séduction et du plaisir charnel.

La seconde partie de son enseignement était basé sur la souplesse corporelle. Teena était tellement doué à ce niveau que le Neptune décida de lui construire un passé solide et une image qui lui permettrait d'aller et venir à sa convenance partout où le Neptune pourrait avoir besoin d'elle.

Teena entra dans le circuit des gymnastes sexuelles. En l'espace d'un an, elle acquit une notoriété hors du commun. Ses shows sont actuellement réputés dans tous les grands centres de loisirs du monde sous-marins.

Les personnes qui la croisent sont à chaque fois époustouflées par sa beauté et son regard qui fait et ferait chavirer n'importe quelle personne. Elle a agrémenté son show d'une petite touche personnelle. Elle invite à chaque fois une personne à la fin de son spectacle pour un moment privé.

Le projet Enfants Virulents est né directement de l'esprit de Sernéa. Elle connaît les capacités du Neptune dans la cité d'Equinoxe. En effet, le Neptune est un excellent, voire même le meilleur service de contre-espionnage de toutes les nations sous-marines connues. Ses agents et les nombreuses prostituées travaillant pour eux sont une véritable plaie pour les agents extérieurs. Equinoxe est leur nation et quasiment rien de leur échappe.

Mais en dehors de la cité neutre, le Neptune est le plus mauvais service de renseignements et d'espionnage qui soit et il est totalement aveugle sur les autres sols des nations sous-marines. Devant ce constat, Sernéa ouvrira le projet Enfants Virulents. Ce projet, tenu secret et ayant seulement deux personnes à être au courant, consiste à recruter des enfants dans le centre d'apprentissage pour des missions spéciales en dehors de la cité neutre.

Il y a quatre ans, Sernéa choisit son premier agent pour ce projet. C'était un jeune garçon, athlétique et d'une grande force physique. Il répondait au nom de Kole Grafolf. Une fois un entraînement poussé à devenir un assassin émérite, il prit le nom de code de Jocked. Jocked est le spécialiste en assassinat et élimination d'agent ennemis de toutes sortes. Devant le succès de l'opération, Sernéa, l'année suivante, choisit personnellement un autre enfant.

Cette fois-ci, elle jeta son dévolu sur une jeune fille quelconque. La jeune fille s'appelait Aphros Klam et pris le nom de code de Kalamba. Son entraînement mis un

peu plus de temps que prévu, mais Sernéa arriva à ses fins. Kalamba était devenu une maîtresse espionne et spécialiste du déguisement.

Cependant, pendant que Sernéa choisit la troisième personne, qui était Yvette Cortez et qui deviendrait Teena, Kalamba fut porté disparue durant une mission en Union Méditerranéenne. Suite à l'entraînement de Teena et au fait qu'elle soit devenue un personnage public et que Kalamba soit portée disparue, le projet Enfants Virulents est mis en suspend de façon momentanée.

Auteur : Sith

<< URON KER 41567_

Âge : 20 ans

Taille : 1m79

Poids : 75 kg

Mutations :

Aucune, stérile

Caractéristiques notables :

Force 16, Coordination 17, Adaptation, 14

Compétence notables :

Sciences / Connaissances spécialisées [Water-ball] 18,

Tactique [Water-ball] 18

Auteur : Sith

Règle spéciale :

Un gardien n'aura jamais les bonus cumulatifs pour stopper une balle. Tous ces tirs auront un bonus de +2. Sur les blocks, le bonus est de +1

Présentation :

Uron KER 41 567 est l'un des meilleurs joueurs, si ce n'est le meilleur, de Water-Ball. Rapidement, il fut remarqué par les autorités hégémoniennes pour son physique athlétique, mais aussi, pour une curiosité assez particulière. En effet, Uron adore courir. Cela lui a valu de développé encore plus son endurance et son agilité.

A l'âge de 11 ans, il intègre les structures sportives hégémoniennes et il se porte rapidement vers le water-ball. Son aisance dans l'eau lui permet de gravir rapidement les échelons des poules de Water-Ball. En moins d'un an, il se retrouve rapidement surclassé et devient équipier de l'équipe « junior », qui a une moyenne de 16-18 ans, de Keryss. Sa rapidité, son agilité, mais surtout son jeune âge, lui offre l'opportunité d'avoir une place dans l'équipe en tant que défenseur.

Mais voilà, ce poste ne lui convient pas. Il y passe les deux années suivantes et même si ces statistiques ne sont pas fameuses, il contribue largement à éviter que son équipe ne prenne trop de buts. Il est repéré par l'entraîneur de l'équipe nationale hégémonienne qui le prend sous sa coupe. Tout en continuant ses matchs avec l'équipe junior, il a droit à des entraînements particuliers avec l'équipe nationale. Il apprend à mieux maîtriser son poste de défenseur avant de devenir l'ailier droit des juniors.

A l'âge de 13 ans, il gagne le championnat « universitaire » hégémoniens avec des statistiques impressionnantes. Meilleur buteur, meilleur défenseur et meilleur passeur. Jamais personne n'avait pu réaliser un tel triplé en terme de statistique et surtout aussi jeune.

A l'âge de 14 ans, il intègre la sélection nationale hégémonienne. Une chape de plomb, venant des autorités et des instances politiques, se met en place autour de lui. Voyant son énorme potentiel, et un instrument politique via les exploits sportifs, Uron Ker est traité en super-star et a droit aux meilleurs entraînements, équipiers, quartiers d'habitations et tout ce qu'il peut y avoir à coté.

En plus de son salaire mirobolant, contrats publicitaires

et différentes apparitions en public, Uron Ker se taille une solide réputation dans le milieu sportif.

A 16 ans, il devient l'arme absolue dans ce sport. Il est capable de joueur à n'importe quel poste, hormis gardien. C'est un joueur à risque qui est connu pour ses actions de génie, tel son dernier but qui arrache la victoire face à la Ligue Rouge à 15 secondes de la fin alors qu'il était pris par trois joueurs.

<< RELATIONS EN TOUT GENRE_

ARAMCA TREPINOSA_

Type génétique : Humain

Sexe : Masculin

Âge : 42

Fécondité : Stérile

Mutations : Aucune

Profession : Marchand

Localisation : Omeross

Célébrité : 11

Usage : Contact, allié, fournisseur, ennemi

Description physique :

Aramca n'est pas très grand (1mètre 67), mais à passé le quintal aisément et cela depuis longtemps. C'est un homme jovial au sourire amical, avec une épaisse moustache accrochée à de grandes joues rebondies. Il s'habille d'une multitude de draps aux couleurs éclatantes et se coiffe de chapeaux tout aussi farfelus. Il est toujours accueillant, de bonne humeur et enclin à discuter avec tout le monde.

Historique et activité du moment :

Natif d'une petite station de l'Union méditerranéenne, rien ne le destinait à la carrière de marchand. Il commença en tant que mineur, puis tenta de percer dans la mécanique, mais malheureusement tout le lassait assez vite. Ses capacités mentales lui auraient bien permis de faire moult professions, mais son physique vint rapidement à le gêner. Ainsi, son embonpoint devint problématique à partir de seize ans.

Sa route croisa par hasard celle d'un riche marchand de l'Union qui le prit en tant qu'assistant et qui lui enseigna le métier. Aramca se révéla être un personnage incroyablement doué pour les négociations. Son style vestimentaire fait d'un mélange de couleurs qui peut choquer de prime abord reflète parfaitement sa personnalité accueillante, festive et enthousiaste. Constamment de bonne humeur, il a l'art et la manière de détendre son entourage et mettre à l'aise son auditoire. Il sait parfaitement comment tourner une conversation pour flatter et placer ses interlocuteurs en confiance, c'est un être qui a un bon fond et il le communique aux autres.

Aramca est capable de trouver beaucoup de produits dans la zone méditerranéenne. La ramification de ses

relations s'étend en effet jusque dans les hautes sphères diplomatiques de Néo-Troie. Mais au fil du temps, il s'est spécialisé dans tous les produits alimentaires de luxe et il est capable de trouver des aliments extrêmement rares et appréciés tels que du vin ou des mets que l'on ne trouve que dans certaines parties du globe, même si les prix font eux aussi tourner la tête.

Désormais c'est un personnage riche qui se déplace souvent avec deux gardes du corps discrets, capables de se fondre dans la masse et de lui porter assistance si le besoin s'en fait sentir. Il adore passer de bons contrats, même si la négociation est dure et que c'est un peu au détriment de sa commission, l'important pour lui est d'apporter le luxe et d'être reconnu en tant que tel.

Relations :

- » Il a de nombreux contacts lui permettant de trouver vraiment beaucoup de produits alimentaires recherchés et de prestige au sein de l'Union méditerranéenne.
- » Il a beaucoup d'alliés dans les hautes sphères de l'Union qui ont de gros moyens et qu'il peut utiliser de façon occasionnelle.

Auteur : Alacabone



HARALD INGRAM_

Type génétique : humain

Sexe : Masculin

Âge : 39 ans

Fécondité : Stérile

Mutations : Aucune

Profession : Ex star de Power-Ball

Localisation : Rauxx

Célébrité : 3

Usage : Contact, allié, opposant

Relations :

- » Il a encore quelques rares contacts au sein de ce sport en hégémonie.
- » Il a un ami influent qui est le coach des Redjacks de Warton.

Auteur : Alacabone

Description physique :

Harald est un solide gaillard (1,80 m) qui est entièrement tatoué à l'exception de la tête. Une grosse cicatrice sur la joue droite et le visage marqué par le temps attestent d'un passé rude. Ses cheveux blonds en bataille, sa barbe d'une bonne semaine et ses sourcils broussailleux montrent qu'il n'accorde que peu d'importance à son image. Son physique puissant et robuste est mis en évidence par des débardeurs prêts du corps.

Historique rapide et activité du moment :

Harald est né à Omerros et a vécu toute son enfance en Union Méditerranéenne. Il était prédestiné à faire un travail physique, car tout petit déjà il était solide et endurant. Tout naturellement il débuta une carrière de mineur à Tamez et intégra l'équipe de waterball du secteur 4. Ses qualités lui permirent d'être repéré lors d'un match opposant plusieurs équipes de mineurs.

À cette époque, il fut acheté pour le compte des Trippers de Parasema et commença une carrière semi-professionnelle en Ligue Rouge. Après deux saisons difficiles, ballotté entre l'équipe B et celle de réserve, il gagna sa place au sein de l'équipe première et le titre le champion de la Ligue dans la même année.

Tyron Parks paya un gros paquet de sol pour le récupérer et l'intégra à son équipe de Power-ball. Ce sport certes différent mettrait encore plus en avant ses qualités physiques et son sens du jeu. Harald connu alors rapidement le succès grâce à ses compétences intelligemment exploitées. Il prit d'ailleurs dans la foulée l'un des postes clefs et la tête de l'équipe. À son apogée et après de nombreux transferts, il finira capitaine des Requins de Keryss.

Après de lourdes suspicions de dopage sur la majorité de l'équipe lors d'une finale d'anthologie en 564, il fut sacrifié par les responsables de l'équipe afin de préserver le reste des membres. Cette affaire qui à l'époque fit grand bruit a complètement anéanti sa carrière. Déchu, humilié et sali, il ne se relèvera jamais de cette histoire.

La descente aux enfers fut rapide et brutale pour cet homme qui passa du rang de superstar à la honte d'une nation. Noyant sa tristesse dans l'alcool et diverses drogues, il erre depuis dans Rauxx sans réel but. Sans entraînement depuis un bon moment, il n'en reste bizarrement pas moins affûté. Les portes du sport se sont refermées devant lui le jour où le scandale a éclaté, et même s'il n'a plus beaucoup de contact, il connaît très bien ce milieu et tout ce qui gravite autour.

BREETY_**Type génétique :** Humain**Sexe :** Féminin**Âge :** 64 ans**Fécondité :** Stérile**Mutations :** Aucune**Profession :** Prostituée**Localisation :** Équinoxe niv.-4**Célébrité :** 4**Usage :** Contact, allié, opposant.**Relations :**

- » Elle a encore quelques rares contacts dans les hommes de Vulrick le Borgne.
- » Elle a un contact influent au sein du service Neptune.
- » Elle a de nombreux contacts dans les bas fonds d'Équinoxe (bars, salles de jeux, etc...).

Auteur : Alacabone**Description physique :**

Petite femme ronde (1m55), elle n'a plus rien d'attirant. Ses cheveux blonds se sont jaunis avec le temps et son visage est triste et ridé. Un serre-tête associé à une lourde couche de maquillage négligemment appliquée tente de dissimuler le poids des années. Breety tient plus d'une Mamie qu'autre chose. Habillée avec des vêtements rapiécés, elle pourrait aisément être confondue avec une mendiane si elle venait à s'assoir sur le sol.

Historique rapide et activité du moment :

Breety est arrivée sur Équinoxe à l'âge de 6 ans dans les cales d'un transporteur pirate. Elle fut cédée à un barman du niveau -4 pour épouser une dette de jeu qui l'utilisa dès son plus jeune âge. En grandissant ce tenancier d'établissement compris très vite qu'elle lui rapporterait bien plus de sol en louant son corps. Il l'obligea à se prostituer des 14 ans. Elle passa les trois ans qui suivirent à faire des passes pour des ivrognes.

A 17 ans, elle fut récupérée par l'ignoble Vulrick le borgne, tout comme le bar, et la vie de son ancien propriétaire quand il tenta de rentrer en affaire avec le célèbre pirate. Elle a travaillé pendant un long moment pour lui en tant qu'informatrice. Elle s'est prostituée à son compte pendant près de 20 ans au sein d'un établissement de loisir (le scalaire niv.-3) et sous la protection officieuse de Vulrick, en échange de toutes informations exploitables par l'infâme pirate.

Vieillissante et beaucoup moins attrayante, elle dû se résoudre à quitter le Scalaire pour des bars puis des bouges beaucoup moins accueillants. Toujours sous la houlette de Vulrick, elle fut contactée par un veilleur afin de servir de témoin dans une affaire de crime.

C'est là qu'elle croisa la route d'un agent du Neptune qui l'a recrute. Peu à peu, elle se détacha du puissant pirate en lui fournissant de moins en moins d'informations, au profit de son contact au service Neptune.

Désormais, elle ne se prostitue pratiquement plus. Son activité première est le renseignement et dans ce domaine elle est toujours très efficace. Vulrick sait qu'elle renseigne le Culte depuis peu et n'hésite pas à lui transmettre de fausses pistes via ses propres informateurs pour tromper le Neptune. Elle connaît pratiquement tous les établissements de jeux ainsi que les bars des niveaux -3 et -4, et dispose de pas mal de contact pouvant la renseigner.

LARRY PRETCHERS_

Type génétique : Humain

Sexe : Masculin

Âge : 36 ans

Fécondité : Stérile

Mutations : Squelette renforcé, peau renforcé, gigantisme

Profession : Gladiateur, combattant d'arène

Localisation : Chiloé

Célébrité : 8

Usage : Contact, allié, opposant

Description physique :

Larry est un colosse. Il ne pèse pas loin de 140 kilos pour une taille avoisinant les 2 m 10. Chauve avec une moustache épaisse et une barbe touffue, il semble très sauvage et associable. Les marques de coups qui recouvrent son visage et ses bras inspirent la peur et la souffrance. Il semble intolérant, brutal et impitoyable. Sa démarche lourde ne laisse présager que peu d'agilité, mais une force inimaginable.

Historique rapide et activité du moment :

Larry ne sait pas d'où il est originaire et il ne se rappelle que de peu de choses sur son enfance. Emprisonné et battu depuis son plus jeune âge, puis montré telle une bête de foire, il semble avoir tout effacé de sa mémoire. Il a inconsciemment choisi d'omettre cette partie de sa vie pour se préserver des atrocités dont il a été victime. Ses premiers souvenirs débutent donc aux alentours de ses 17 ans. Toutes les nuits il fait le même rêve, son commencement et sa première image est de se voir dans une mare de sang avec son tortionnaire violemment démembré.

Depuis ce jour, il gagne sa vie en faisant des combats de gladiateurs dans les diverses arènes sèches de la Ligue Rouge. Son incroyable gabarit lui valut rapidement une grande renommée ainsi que de multiples surnoms. Ces caractéristiques physiques hors du commun lui ont permis de gagner énormément de combats.

Il ne fait ce travail que pour survivre et n'éprouve aucune joie à se battre. Il est terrifié à l'idée d'ôter la vie à quelqu'un lors d'un combat et ne fait par conséquent aucune mise à mort. De façon occasionnelle, il a loué ces talents pour des missions de gardes du corps pour des personnalités de la Ligue mais ce fut de très mauvaises expériences qu'il ne veut plus retenter.

Larry est un mutant abîmé au plus profond de son être. C'est un personnage très triste qui n'accorde plus sa confiance à personne. Constamment déçu par les humains, il préfère se réfugier derrière sa carapace de monstre sanguinaire.

Il a vite compris que pour avoir la paix, il devait se faire craindre par la population. Dès qu'il le peut, il préfère se réfugier dans les bas-fonds des stations pour se faire oublier et éviter au maximum les problèmes. Une des rares choses pouvant lui faire perdre totalement le contrôle serait de voir une scène de torture qui ferait ressortir ses plus profondes blessures.

Relations :

- » Il a des contacts au sein du cercle très fermé des organisateurs de combats d'arènes ou de gladiateurs (Officiels ou officieux).

Auteur : Alacobone

KATLIN WIGEN DIT KATE_

Type génétique : Humain

Sexe : féminin

Âge : 23 ans

Fécondité : stérile

Mutations : Phéromone

Profession : Joueuse professionnelle

Localisation : Keryss

Célébrité : 8

Usage : Contact, opposant, ennemi

Relations :

- » Elle a de nombreux contacts dans les cercles de jeux sur Keryss.
- » Elle a quelques amis dans les citoyens de première classe en hégémonie.
- » Elle a un ennemi qui n'est autre qu'un joueur professionnel du nom de Glenn Kepf.

Auteur : Alacabone

Description physique :

Kate est une charmante jeune femme de taille moyenne (1m65). Ses formes généreuses, son sourire coquin et ses yeux en amande la rendent extrêmement désirable. Toujours vêtue de tenues sexy et légèrement provocantes, elle ne bascule jamais dans la vulgarité. Kate a la particularité de toujours sentir bon, elle porte continuellement du parfum qui envoûterait n'importe qui.

Historique rapide et activité du moment :

Toute petite déjà Katlin était une jolie jeune fille, mais c'est à l'adolescence qu'elle se transforme véritablement pour devenir une très belle femme. Dès ces 15 ans le regard des gens sur elle devint différent.

Elle avait cette faculté de plaire et d'attirer pratiquement n'importe qui, quand elle le désirait. C'est lors d'une campagne de vaccination générale en hégémonie qu'on lui détecta la capacité comme certain coraux de secréter des phéromones très puissantes.

Elle pouvait effectivement littéralement envoûter les personnes sur commande. Elle comprit très vite qu'elle pourrait se faire un gros paquet de sous en maîtrisant intelligemment cette mutation. Elle commença une carrière de prostituée, mais changea assez vite et finit par devenir une joueuse de casino. Elle arrivait à tromper même les joueurs les plus aguerris grâce à ce don en leur faisant tourner la tête ou juste en troubant leur attention.

Sa routine est aujourd'hui bien établie. Elle parcourt les cercles de jeux les plus prisés de Keryss et finit ses soirées avec de riches notables. Son train de vie est assez incroyable et ça commence d'ailleurs à mettre la puce à l'oreille de pas mal de joueurs.

Beaucoup se doutent qu'elle triche, mais sans savoir comment. Depuis peu, elle a reçu des menaces de mort d'un autre joueur, mais elle ne voit pas de qui il peut s'agir. Elle se sait en grand danger et veut déplacer son activité sur d'autres stations hégémoniennes pour se protéger et ne revenir sur Keryss que pour se détendre.

Elle s'acoquinerait aisément avec toute personne pouvant lui apporter protection, luxe et argent et son but est de mettre assez de côté pour quitter tout ça et se payer un coin paradisiaque s'il existe. Sous ses airs de séductrice fragile, c'est une femme vénale. Elle est très calculatrice et choisira le choix le plus rentable financièrement, même si cela doit lui coûter une amitié.

TODD PREE DIT TODOLSKY_

Type génétique : humain

Sexe : Masculin

Âge : 27 ans

Fécondité : Stérile

Mutations : Aucune

Profession : Pilote de scooters des mers

Localisation : Néo-troie

Célébrité : 3

Usage : Contact, allié, opposant, ennemi

Relations :

- » Il a peu de contacts, mais ceux-ci sont de puissants amis de son père.
- » Il a quelques amis fidèles, mais non puissants qui n'ont rien à voir avec le monde des courses.

Auteur : Alacabone

Description physique :

Todd a un physique ainsi qu'une taille ordinaire et passe-partout (1m78). Ses yeux verts, ses cheveux noirs et son teint blafard lui donnent un air très mystérieux. C'est un bel homme qui peut tout de même paraître un peu sûr de lui et hautain de prime abord. Il porte la plupart du temps des combinaisons noires en cuir synthétique avec grosses boots ornées de plaques métalliques.

Historique rapide et activité du moment :

Todd est le fils adoptif d'un puissant industriel hédonien. Il a passé toute son adolescence à suivre ce pseudo père avant de se lancer dans ce qui le faisait vibrer depuis tout petit. Il devint pilote de scooters des mers et même si ses débuts ne furent pas mirobolants, il réussit à ce faire un nom avec le temps.

Sans être un manche, ses compétences ne lui auraient pas permis de pratiquer ce sport sans les aisances dont il a pu jouir grâce à son père. Financement d'un staff technique très compétent, entraînements avec des pilotes de renoms, arrangements avec les responsables de courses sont entre autre quelques facilités dont il a pu bénéficier.

Il n'a à ce jour, jamais gagné aucune course importante et se positionne régulièrement en fin de tableau. Jalouse par les autres pilotes, sa réputation de chanceux le précède et il n'est pas apprécié sur le circuit. Naturellement il s'écarte de ses concurrents, ce qui ne fait qu'accentuer cette sensation de personne arrogante même si ce n'est pas le cas.

Il cherche à prouver par tous les moyens qu'il aurait pu être à la même place sans son père, mais a beaucoup de mal à s'imposer dans ce cercle très fermé. Il aime se montrer aux côtés de charmantes jeunes femmes et faire la fête dès qu'il le peut. Lors de ces réjouissances arrosées, il consomme drogues, alcools et femmes comme si c'était la dernière fois.

En dehors de ces soirées de débauche, c'est un homme particulièrement correct et ayant reçu une bonne éducation. Il ne laissera passer aucun affront envers sa famille, mais s'évertuera toujours à rester calme. Intérieurement il souffre d'un gros complexe d'infériorité et il répondra présent à toute mise au défi, même si ça doit lui coûter cher. Son père est très protecteur et excessivement envahissant.

Ceci donne lieu à des situations embarrassantes où Todd se referme comme une huître et reste dans l'ombre de ce paternel trop présent.

TAREK OTTERO_



Type génétique : Humain

Sexe : Masculin

Age : 34 ans

Fécondité : Stérile

Mutations : Nyctalope

Profession : Prestidigitateur

Localisation : Frao (ceinture corallienne)

Célébrité : 7

Usage : Contact, Allié, Fournisseur ou Ennemi

Description physique :

Tarek Ottero est un noir de taille modeste (environ 1,75 mètre) au regard vert très envoûtant. Ses cheveux bruns, longs et frisés lui tombent sous les épaules. Mais il lui arrive de porter un bandeau gris pour les maintenir. Il est toujours vêtu de noir, portant un pantalon et une veste en cuir. Il s'accorde cependant parfois un foulard de poche dont la couleur varie. Il lui arrive enfin de porter des lunettes aux verres fumés dont peu de personnes comprennent l'utilité bien pratique pour tricher... Dernier détail, Ottero boîte...

Historique rapide et activité du moment :

Ottero est un ancien contrebandier et un fin connaisseur de la faune des pirates. Il portait à cette époque le surnom de « Snake », très probablement du à sa capacité à se faufiler et à se sortir de toutes les situations, et surtout les plus

périlleuses...

Ottero était déjà très réputé pour ses qualités de « magicien ». Excellent dans le maniement du couteau et dans l'art du bonneteau, il faisait fureur au sein de son équipage et dans les différents rades de la ceinture corallienne qu'il pouvait fréquenter. Et puis un jour, ce fut l'accident ! Lors d'un contrôle qui tourna mal et d'une fusillade sévère, il fut blessé au dos et perdit l'usage de sa jambe droite.

Durant sa longue période de convalescence, il prit conscience que sa vie d'aventurier était désormais terminée et qu'il lui fallait trouver une porte de sortie. Celle-ci fut vite trouvée.

Outre son talent d'embobineur de douanier, il était un maître dans l'art de manipuler de petits objets dans sa manche... Normal pour le Snake ! Il se fit donc apporter un jeu de carte des fonds sous marins dans sa chambre de convalescence à bord du navire de son équipage et créa des tours... En quelques mois, lorsque sa convalescence fut terminée, le Snake était devenu prestidigitateur...

Depuis, celui qui se fait appeler le « Grand Tarek » gagne sa vie dans les bars et les cantines de Dem, Frao et Olyria. Il récolte souvent de belles sommes de la part des clients après leur avoir retourné le cerveau à l'aide de ses tours démoniaques...

Il devient même très connu et a été contacté par des gens peu fréquentables pour des tours moins honnêtes. Il est également en effet devenu un maître dans l'art du pickpocket (argent, mais aussi disques informatiques) et de l'ouverture du coffre. Dans ce milieu, on lui a donné le surnom de « Furet », une créature de l'ancien temps très douée pour sa faufilet partout...

Relations :

- » Il a de très nombreuses relations chez les contrebandiers.
- » Il a beaucoup de contact dans les bars de la ceinture corallienne.

Auteur : Rodi

TALIO FEO 28678_

Type génétique : Humain

Sexe : Masculin

Age : 40 ans

Fécondité : Stérile

Mutations : Aucune

Professions : Propriétaire du bar « La fosse »

Localisation : Féora

Célébrité : 7

Description physique :

Talio a 40 ans, vêtu d'un tee-shirt blanc près du corps, un jean et des bottes. Sa démarche est souple et fluide. Il arbore systématiquement un sourire au coin de la bouche. Les cheveux roux en pétard, les yeux verts foncés, une cicatrice sur toute la longueur de la gorge, juste sous la mâchoire, le visage parcouru de nombreuses petites plaies cicatrisées : Sans être beau, Talio a un charme viril.

Historique rapide et activité du moment :

Avant de s'occuper de la Fosse, Talio menait une vie de pirate au sein de la confrérie de la Beltelgeuse. Son ascension dans ce milieu fut possible grâce à de nombreux coups d'éclats qui lui valurent finalement de compter parmi les lieutenants importants de Madrack le Gaucher.

Talio est dangereusement maître de ses nerfs, il a un sang-froid à toute épreuve. Il lui est cependant arrivé, à quelques rares reprises, de littéralement péter les plombs. Dans ces moments-là, le mieux à faire est d'une part de ne pas être

celui qui l'a mis en rogne, et d'autre part, être ailleurs. En effet, la plupart des personnes qui lui ont cherché des crosses l'ont amèrement regretté...

Talio est un homme réglo, il ne blague pas, il dit ce qu'il fait, et fait ce qu'il dit.

Son fonctionnement va légèrement plus loin : il a toujours mis un point d'honneur à laisser les enfants en dehors de ses activités, et à ne jamais tuer par facilité.

Sa fiabilité aussi bien dans le feu de l'action que dans le respect du code l'ont rendu précieux à la confrérie, qu'il décide néanmoins de quitter au bout de plus de 20 années de bons et loyaux services.

Il aspirait en effet à une vie plus tranquille : rentrer chez lui, sur Féora et y vivre à son compte.

Avec ses fonds personnels il entreprit d'ouvrir un établissement de loisirs : la Fosse.

Si vous cherchez Talio, il sera derrière le comptoir du bar, un torchon sur l'épaule, son sourire au coin de la bouche à écouter ses clients.

Sa faculté d'écoute et de discernement font de Talio un homme difficile à berner, qui évite de tremper dans des affaires foireuses.

Il a un couteau dissimulé sous ses vêtements, et une arme de poing à portée de main.

Il aime sa nouvelle vie, il y tient. Il est le maître incontesté des lieux.

Même s'il a tiré définitivement un trait sur sa vie de pirate, Talio et sa Fosse accueillent à bras ouvert les pirates de passage, écoulant ainsi quelques marchandises pour sa clientèle friande d'exotisme.

Relations :

- » Il est secondé par deux hommes très proches (Tarek et Prox), anciens pirates comme lui et leur activité ne se limite pas à faire la sécurité de la Fosse, ils sont ses yeux et ses oreilles.
- » Il a toujours de nombreux contacts dans la piraterie où il y est encore respecté.
- » Il est en très bons termes avec les autorités de Féora car son établissement ne fait pas de vagues.
- » Depuis 3 ans, une jeune femme a rejoint le trio, Talio semble très attaché à elle.

Auteur : Messahodyn

<< SYNOPSIS_

CHASSE A L'HOMME_

Ce synopsis fait suite à la nouvelle nommée Disparition ayant pour cadre Teena et sa recherche de civils suite aux différentes disparitions.

Le MJ devra avoir une bonne connaissance de Volcania III car les PJ auront une très grande liberté dans le cadre de ce synopsis. Si le MJ ne se sent pas à l'aise, il pourra compléter et donner corps à *Chasse à L'Homme* en s'appuyant sur les idées développées dans le Supplément Créatures.

Les PJ seront immanquablement dans une petite cellule, dans le noir le plus profond. La façon dont ils sont arrivés là reste à la discréction du MJ. Sinon, vous pouvez récupérer une des scènes décrites dans Disparition. Leur navire aurait pu être attaqué par une torpille IEM et capturé par les forbans rodant autour de Volcania III.

Les PJ seront, en tout cas, enfermés et dotés d'un dispositif explosif autour du cou. Celui-ci est relié à un mini-implant dermal indécelable qui peut être activé à distance. Ils se retrouveront dans une espèce de petite arène où un homme, caché par une vive lumière éblouissant toutes les personnes se trouvant dans l'arène, leur dira qu'ils ont l'honneur de participer à une chasse à l'homme. Les participants qui survivront 24h seront récompensés par leur vie sauve. Durant le monologue de cette personne, les PJ pourront remarquer une magnifique jeune femme (qui n'est autre que Teena). Si les PJ sont réticents lors de leur libération, vous pouvez faire jouer une scène dans laquelle l'homme mystérieux abat froidement un des participants ou le tue en activant le dispositif explosif.

Comment faire jouer ?

Ce type de scénario peut très bien se prêter à un format digne de la série 24h. Cela va donner sans doute beaucoup de travail pour le MJ et ainsi étoffer de façon conséquente ce synopsis. Ce scénario n'est pas voué à avoir une intrigue noueuse. Le but est clairement établi. Il faut absolument sauver sa peau. Le mystérieux respectera sa parole. Au bout de 24h, la bombe sera désactivée et ils pourront partir. Vous pouvez compter une dizaine de PNJ en plus des PJ et de Teena. Ils serviront de faire-valoir et permettront d'orienter le scénario dans le sens qui conviendra aux PJ. A la fin de ce scénario, aucun de ces civils ne devraient s'en sortir, sauf si les PJ sortent le grand jeu. L'aire de jeu pour Wéap est tout Volcania III. Mais il dispose de nombreux agents qui suivent ses proies de près. Et, qui sait, un émetteur est sans doute présent couplé avec la bombe.

Les points clefs :

- » Si les PJ décident d'aller voir les autorités d'emblée, faites intervenir un des civils qui a eu la même idée qu'eux et qui, sous leurs yeux, est éparpillé par le collier explosif. Voir un bout d'oreille séparé de quelques phalanges par plusieurs mètres d'un amas composé de chair grillée et de sang devrait les dissuader...
- » Teena va sauver les PJ d'une embuscade montée par les hommes de l'inconnu qui les recherche. Les

PJ pourront se rendre compte que Teena n'est pas seulement belle femme : elle pourrait les informer qu'elle enquête sur des disparitions suspectes.

- » Les PJ assisteront à la mort en direct d'un homme abattu par un fusil de précision.
- » Les PJ vont pouvoir capturer un mercenaire. Ce dernier leur dira que c'est un homme richissime qui fait cela pour son plaisir. Mais il ne connaît pas son identité.
- » Durant cette chasse à l'homme, les PJ et Teena seront confrontés directement à la personne qui les poursuit. Il sera armé d'un fusil de précision et fera son possible pour les « chasser à distance ».
- » Un groupe chassé va tenter de précipiter le groupe des PJ et Teena dans un piège pour pouvoir s'enfuir. Les PJ vont être pris entre deux feux.
- » Les PJ vont apprendre le nom de leur chasseur : Weap Néo-Weird. En revanche, ce dernier ne mourra pas lors de ce synopsis et pourra devenir un ennemi juré des PJ et de Teena.
- » Les PJ pourront s'enfuir en volant un navire ou en se réfugiant chez les Hammer par exemple. Ils pourront trouver un moyen de désactiver leur bombe, en dénichant un spécialiste en électronique et/ou en chirurgie. Teena deviendra une alliée du groupe aussi. Bien entendu, Weap Néo-Weird sera furibond d'avoir laissé échapper ses proies...

Auteur : Sith

ATTENTAT AU NORTHERN RING_

Quand ça va péter mon p'tit gars, il n'y aura plus de poiscaille dans l'coin pendant quelques années.

Réflexion d'un plongeur enfouissant sa dernière charge

La deuxième course de la Super Motor Cup qui se déroule cette année sur le tracé du Northern Ring aux abords de Tyr. Suivant la période à laquelle vous jouez, vous pouvez aisément l'adapter, mais le mieux serait que vous profitiez d'un événement majeur comme la 25ème édition en 567, la commémoration de la seizième tragique en 568, etc...

Un groupe des Frères des Abysses va tenter de commettre un attentat et causer le plus de morts possible chez les coureurs. Leur but est simple, mais leurs moyens sont limités. C'est pour cela qu'ils veulent intervenir au milieu de la course quand les spectateurs sont surexcités en procédant en deux temps. Tout d'abord, ils souhaitent provoquer un gigantesque éboulement dans le Passage des Six afin d'immobiliser les coureurs et de les laisser s'entasser les uns à côté des autres.

Ensuite, pendant que les commissaires de course se présenteront pour finalement trouver une solution, ils feront exploser de très grosses charges enfouies sous le sol, afin de provoquer le maximum de dommages. Les membres des Frères des Abysses peuvent se situer à n'importe quel échelon de la société même dans les plus hauts et c'est d'ailleurs un membre du comité qui est à la tête de cette opération. Il pilotera ces huit hommes en fonction de l'évolution des choses et pourra aisément mettre des bâtons dans les roues des PJ, s'ils deviennent trop virulents ou avertissent les officiels de la course.

La position de cet homme devrait normalement permettre aux opérations de se dérouler avec un temps d'avance systématique sur les PJ dès lors qu'ils demandent l'aide du comité. Tout membre des Frères des Abysses a une dague discrètement tatouée sur le corps (p.44 du livre de base).

J-5 avant le départ :

Les PJ arrivent sur Tyr pour voir la course et se brassent avec un homme vêtement dans un lieu public. Les autorités interviennent après une baffe et des insultes en séparant les protagonistes, juste avant que l'altercation ne dégénère trop. Quelques heures plus tard, les PJ seront convoqués dans l'urgence et sous escorte armée dans des locaux civils.

Là, ils rencontreront Chris Froker, lieutenant chef de Tyr qui leur proposera un travail. À prendre ou à laisser, il semble très embêté mais leur fera un léger topo sans trop s'étaler. Il pourra leur dire que c'est bien rémunéré, qu'il a besoin de leurs compétences et de bons investigateurs. Dans le cas où ils refuseraient, il ne va pas leur courir après et ira trouver d'autres groupes qualifiés de passage.

Si les PJ acceptent, il pourra leur expliquer ce qui s'est passé la veille. Un contrôle inopiné des douanes dans un entrepôt

des docks a permis de trouver une caisse soigneusement dissimulée, remplie de charges explosives. En visionnant les images de vidéo surveillance, ils se sont aperçus que cette caisse était rentrée illégalement avec sept hommes grâce à un douanier véreux. Il n'a pas parlé même sous les coups et est emprisonné dans les geôles de Tyr (c'est un Frère des Abysses).

L'un des hommes visibles sur les images est celui avec qui les PJ se sont embrouillés, les autorités ne voulant pas perdre sa trace et remonter jusqu'aux autres en le laissant filer. Ne connaissant ni l'étendue de cette organisation ni leur but, les autorités sont prudentes et n'ont pas voulu ébruiter l'affaire. Un autre problème est qu'elles sont déjà débordées avec la course qui se profile à l'horizon et qu'elles ont peur qu'une taupe soit infiltrée parmi leurs propres rangs.

C'est pour toutes ces raisons qu'elles désirent engager des personnes venues de l'extérieur comme les PJ. Elles payent 15 000 sols ainsi qu'une prime au résultat. Les autorités pensent que ces hommes comptent faire un casse de grande envergure en tentant de récupérer les recettes générées par la vente des billets le jour de la course.

Plusieurs pistes sont exploitables, les terroristes vont devoir retrouver des explosifs, un des membres est pisté en permanence par les autorités, le douanier véreux peut être à nouveau questionné en utilisant la torture, il peut arriver à s'échapper des geôles miraculeusement, etc.

Auteur : Alacobone

PRISE D'OTAGES_

Tu me la copieras ta ballade Popeye...

Un survivant de la croisière

Ce synopsis vous permettra de faire jouer au débotté un scénario d'action aux petits oignons. Les personnages devront lutter contre des terroristes prêts à tout sur un navire de croisière prêt à exploser. Beaucoup d'improvisation vous sera cependant demandé.

Les personnages sont sur un navire de croisière pour une raison laissée à votre convenance (voyage, escorte, filature...). Les premiers jours du trajet se passent à merveille. Profitez-en pour mettre en scène des PNJ de la haute société que les personnages n'ont pas toujours l'occasion de rencontrer et des activités de loisirs présentées dans ce supplément.

Ainsi, ils seront à table avec un diplomate ou assisteront à un spectacle de danse en caisson d'hyper respiration aux côtés d'un généticien de grand talent qui leur exposera ses théories sur les hybrides. Au soir du quatrième jour, un message est diffusé dans la totalité du bâtiment.

Ce dernier ainsi que ses occupants est pris en otage. Ici aussi, les raisons de la prise d'otage sont libres. Les terroristes font-ils cela pour l'argent ou pour un motif qui leur est propre ? (indépendance d'une station, défense des mutants...).

Il est demandé aux passagers de rejoindre leur cabine et de ne pas en sortir, ou des membres d'équipage seront tués toutes les heures. Bien entendu, la voix précise que le système de vidéo surveillance est sous contrôle des preneurs d'otage.

Pour la suite, utilisez les plans de navire de croisière présentés dans de numéro et montez une équipe de terroristes. Une quinzaine de PNJ aux archétypes de pirates et de mercenaires fera l'affaire. Ensuite, faites jouer les événements suivants menant à une fin explosive :

- » Les personnages, s'ils rentrent à leur cabine, assistent à une fusillade. Les preneurs d'otage sont masqués. S'ils restent à l'endroit où ils étaient lors du message, la fusillade y a lieu. Les terroristes ne semblent pas plaisanter.
- » Dans la nuit, un nouveau message apprend aux personnages qu'un homme d'équipage a été tué, car des passagers ont été découverts. Ce message est suivi de l'enregistrement audio de l'exécution. Le pauvre matelot implore la vie sauve puis un coup de feu retentit et c'est le silence.
- » Au matin, les preneurs d'otage font une requête à définir en fonction de leurs motivations. Peut-être voudront-ils une certaine somme d'argent ? Peut-être souhaiteront-ils qu'une certaine catégorie de passagers se rendent ?
- » Dans la journée, une nouvelle exécution a lieu en direct.
- » Plus tard encore, les preneurs d'otage expliquent que s'ils n'obtiennent pas ce qu'ils ont demandé, le navire explosera, car ils ont placé des charges

à différents endroits... S'ils veulent survivre, les personnages vont devoir réagir.

Auteur : Rodi

DOPAGE, MENSONGE ET WATER-BALL_

Ce synopsis va, pour une fois, permettre aux PJ de se plonger dans le monde impitoyable du sport. C'est un scénario qui devrait éviter tout type de combat, mais les PJ risquent bien de se faire un ennemi impitoyable pour la suite des aventures.

Par un étrange concours de coïncidences, les PJ vont être intégrés au staff d'une équipe de Water-Ball. En effet, un des PJ pourra être remarqué par un agent, un ami qui a besoin d'un coup de main ou arriver par hasard dans le staff suite à une rencontre dans un bar. Il se peut même que les PJ sauvent des griffes de la mafia un jeune joueur prometteur, Dan Brad.

Les PJ vont intégrer l'équipe des Creebers de Bermudes. C'est une jeune équipe montante dont le principal joueur, Dan Brad, en est la star. Cette équipe joue en ligue mineure sur le sol hégémonien. Dan Brad est le principal attaquant de cette équipe. Les PJ pourront occuper divers postes allant d'équipier sur le terrain, à entraîneur adjoint par exemple ou simplement au staff technique ou médical. Cependant, dès le début, ils doivent avoir une réelle sympathie pour Dan Brad. Laissez bien vos PJ s'immerger dans le sport de Polaris. De plus, c'est le moment d'introduire un autre personnage, Monsieur Rand, qui est le président de la Ligue Mineure.

Rand a de grands projets pour Dan Brad. Il y voit un grand potentiel et veut en faire un joueur reconnu. En revanche, il ne s'intéresse absolument pas aux autres membres de l'équipe. Cela se verra sur le prochain match qui arrive. Monsieur Rand est aux petits soins avec la star de l'équipe des Fataks. Restaurants, femmes, grand luxe seront de mises pour ce joueur. Rand est même du genre à se mêler de tout : organisation, staff, stratégie d'équipe, pour mettre en valeur son poulain.

Un match de water-ball va opposer l'équipe des Creebers aux Puhkners d'Ourgor. L'issue du match sera la victoire de l'équipe des Creebers. En fonction des actions des PJ, elle sera plus ou moins large. Quoi qu'il en soit, un événement important arrivera. Dan Brad sera lourdement blessé à un bras. Normalement, avec ce genre de blessure, il devrait être immobilisé pour des mois, mais Dan Brad reviendra au bout d'une semaine, totalement opérationnel. Il dira que c'est grâce aux médecins personnels de Rand.

Rand utilise les banques de corps et autres dopants dans son business. Il cherche à les rentabiliser et à écouler, par la suite, ses produits pour les grandes équipes de Water-Ball et Power-Ball. Si les PJ enquêtent sur lui, déjà des zones d'ombres vont survenir. On le dit chef de gang, trafiquant, mercenaire. Ces informations sont relativement vraies. Rand est un homme au passé obscur qui cherche à passer à la lumière.

Suite au match, Rand est en train de pourrir l'équipe des Creebers. Puis il cherche par tous les moyens de faire sortir les PJ de l'équipe. M. Rand manigance un autre événement

: la mort d'un des joueurs de l'équipe des Creebers après un surdosage de dopant donné par Rand lui-même. L'objectif est de déstabiliser l'équipe. Le dopant est quasi indécelable et personne ne saura, pour le moment, qui le lui a administré. Juste avant cet événement, vous pouvez donner comme information que ce joueur n'était pas exceptionnel et que d'un coup, il a des capacités athlétiques bien supérieures à la normale.

Les PJ pourraient aller voir les autorités. Ils seront reçus par une enquêtrice, Jane Nelson, qui s'occupe du dossier depuis un moment. Elle soupçonne Monsieur Rand d'activités illégales. Mais jusqu'à maintenant, elle n'a pas eu de preuves. Elle proposera un plan pour mettre Rand sous les verrous. Mais il faut un dossier solide étayé de preuves et pour cela, il faudra s'introduire dans le bureau de Monsieur Rand se trouvant au stade de Water-Ball de Bermudes. Cela ne sera pas facile, le bureau est très surveillé. Un match important va bientôt arriver. Une exhibition préparée par Monsieur Rand. Les Stars de Keryss contre l'équipe Creebers. Les Stars de Keryss ont un joueur de renom : Uron Ker 41 567.

La fin peut être ouverte, mais cela se passera durant ce match. Ça sera aux PJ d'infiltrez le bureau et de récupérer les fichiers informatiques prouvant le trafic. Un bon moyen serait de rendre le match tellement captivant que la sécurité sera amoindrie autour du stade et du bureau. Une fois que les PJ auront les preuves, notamment celle du dopant qui a tué le joueur, ils pourront le dénoncer à Jane Nelson comme prévu.

Suite à cela, Jane Nelson pourra incarcérer Monsieur Rand. Mais ce dernier, au bout d'une semaine de détention, s'enfuirait et ne fera plus parler de lui, jusqu'à qu'il s'en prenne aux PJ en leur vouant une haine farouche.

Note : Monsieur Rand pourra et devra avoir avec lui une flopée de PNJ qui pourront lui assurer une bonne sécurité tout au long du scénario et mener ses plans à bien.

Auteur : Sith

JEU DE DUPES

Ce synopsis va amener les aventuriers à enquêter sur la mort plus qu'étrange d'un joueur de water-ball, décédé pendant un match. Ils apprendront vite que ce milieu est peuplé de requins plus que voraces et que ce sport pèse des millions de sols.

La foule est en délire, le match qui oppose l'équipe d'Équinoxe à la Ligue Rouge déchaine les passions. La Ligue domine peut-être le tournoi, mais cette partie pose des enjeux considérables. En effet ce match a été organisé par l'O.E.S.M. et l'organisation en tant que garante de la paix dans le monde compte bien s'implanter durablement dans la mise en place et l'arbitrage des compétitions de water-ball, mais aussi de Power-ball. Ce match est également important puisque c'est véritablement le premier qu'Équinoxe peut faire avec son équipe au complet, c'est à dire avec ses deux joueurs hybrides.

Alors que l'on approche de la première mi-temps, lors d'une attaque menée par l'équipe d'Équinoxe, l'un des joueurs vedettes est fauché par la mort. Il faut un certain temps pour que l'on s'en rende compte et que le match soit arrêté. Très rapidement les Veilleurs prennent en charge l'affaire et s'intéresseront très rapidement à l'un des joueurs hybrides de l'équipe. C'est cette personne, en fuite, qui contactera les aventuriers pour leur demander de fouiner et de prouver son innocence.

- » Le suspect est accusé de la mort de son coéquipier parce qu'il a visiblement le mobile et parce qu'on a retrouvé le poison qui a été injecté à la victime dans ses propres affaires. La raison de cet assassinat serait un désaccord entre les deux joueurs. En effet le champion décédé était violemment opposé à l'arrivée de mutants et d'hybrides dans le milieu du water-ball.
- » En fouinant dans la vie de la malheureuse victime, les personnages pourront trouver des liens avec la firme Cortex que la multinationale s'évertue à faire disparaître. En effet elle ne souhaite pas qu'apparaisse dans un quelconque rapport le fait qu'elle effectue des tests sur des cobayes humains, qu'ils soient volontaires ou non, et préfère éviter que l'O.E.S.M. et leurs Veilleurs viennent mettre le nez dans leurs affaires. La firme n'hésitera pas à faire éliminer toute personne qui viendrait à trop en savoir.
- » Cortex n'a, cette fois-ci, pas grand-chose à voir avec cette affaire puisque l'assassin est un chercheur de chez Gladius que la victime voyait régulièrement pour son équipement. Gladius travaillait en effet, dans un but purement lucratif et intéressé, à la conception de matériel pour le water-ball, matériel qui devait être ensuite développé pour l'armée. Mais le problème est que malgré le contrat qui liait la victime avec Gladius pour une somme tout à fait intéressante, elle n'a pas hésité à vendre les travaux de ce chercheur à une autre firme contre une autre somme tout aussi importante. Le chercheur en mauvaise posture par rapport à sa hiérarchie a

empoisonné la victime pour essayer de lui soutirer les informations qui l'intéressaient en échange de l'antidote après le match. Malheureusement les drogues de Cortex ont rendu les toxines du poison bien plus efficaces.

La fin de cette enquête dépendra du choix des personnages. Ils peuvent fort bien travailler pour Gladius et tenter de récupérer les projets dérobés par la victime ou bien de se mettre en relation avec l'O.E.S.M. qui souhaite que l'affaire ne fasse pas de scandale afin de s'accaparer l'organisation des championnats de water-ball, etc.

Auteur : Gwenael

<< BANDES DESSINEES_

POLARIS

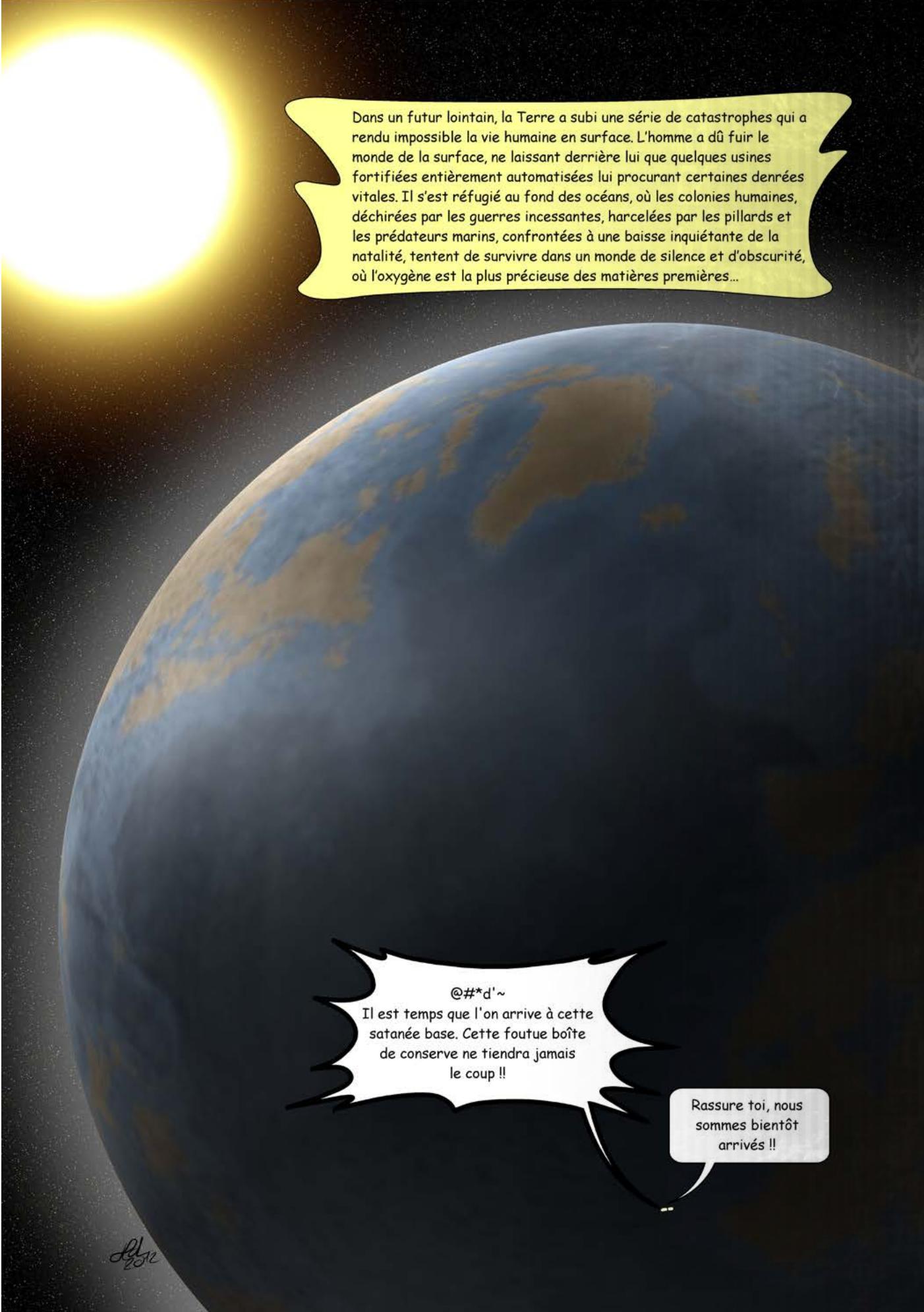
LES AVENTURES DE LA CONFRÉRIE
DU COURANT ÉCARLATE

IMBROGLIO



dd
2012

SCÉNARIO DE JÉRÔME "RCPREIBEN" TARROUX
ILLUSTRATIONS LAURENT "HEEDIO" WITZ
©2012



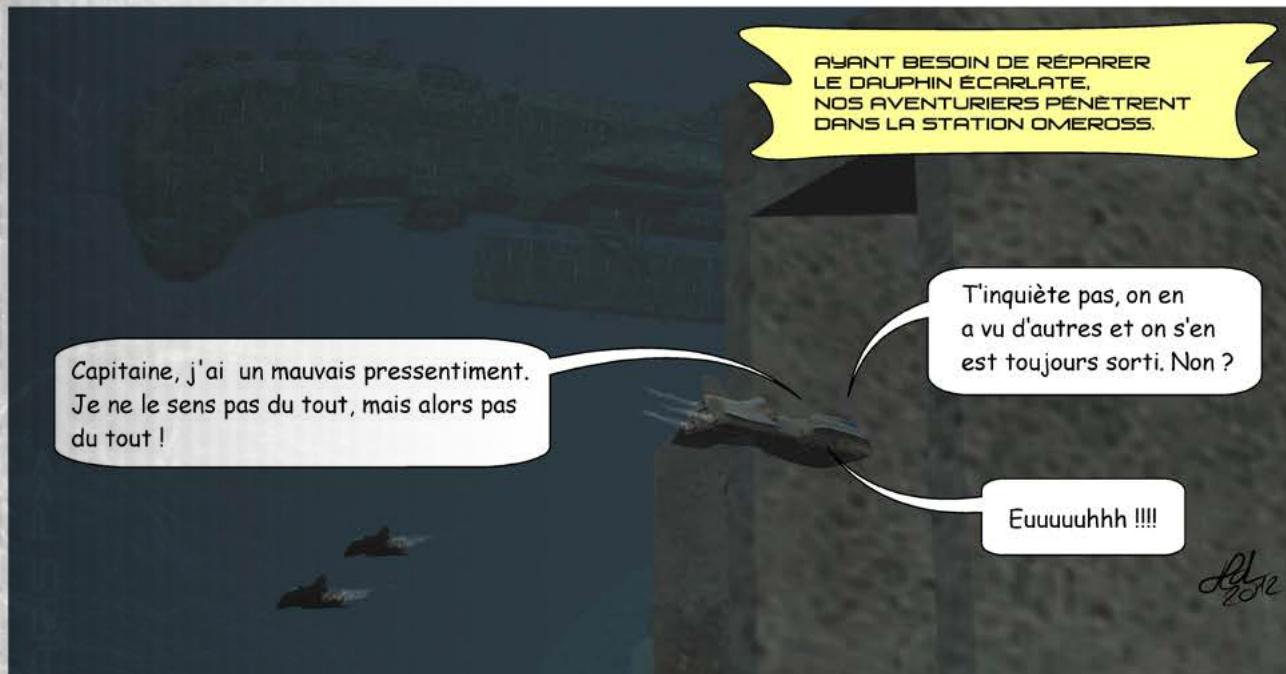
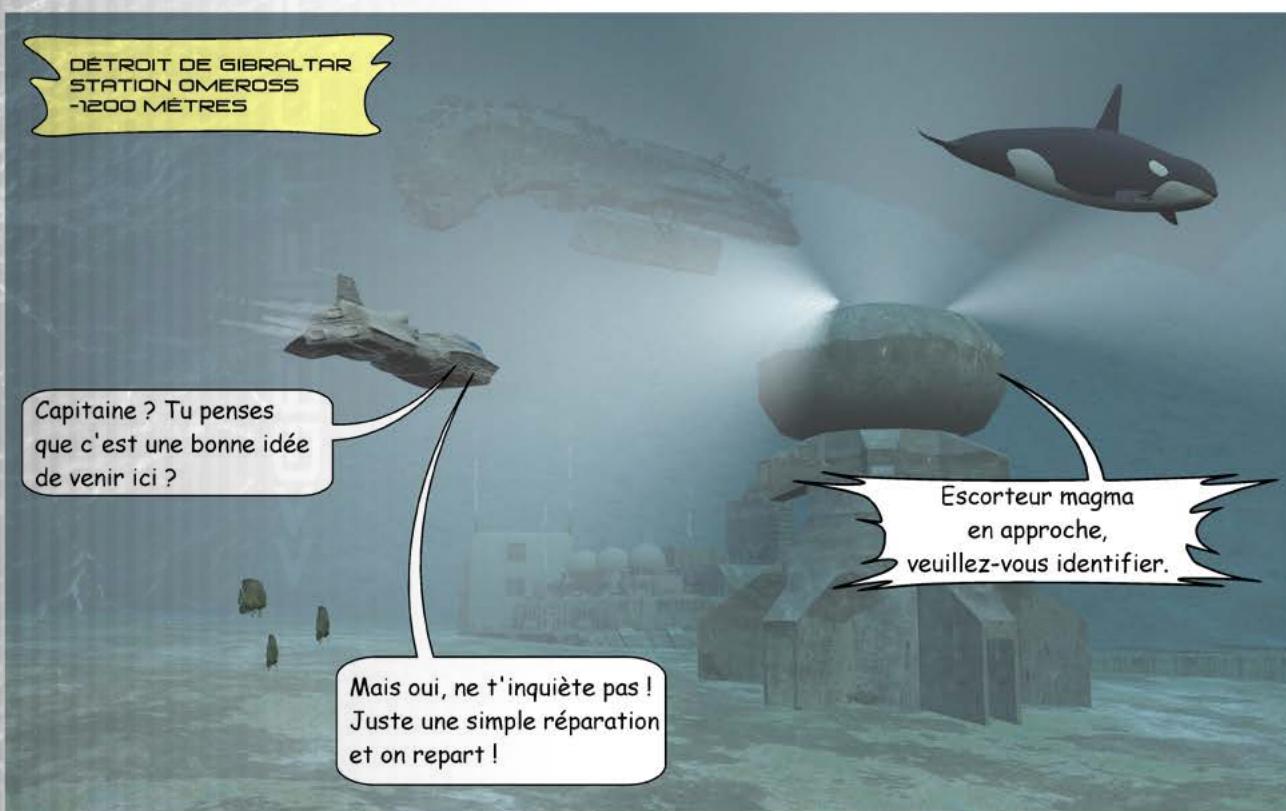
Dans un futur lointain, la Terre a subi une série de catastrophes qui a rendu impossible la vie humaine en surface. L'homme a dû fuir le monde de la surface, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées lui procurant certaines denrées vitales. Il s'est réfugié au fond des océans, où les colonies humaines, déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, confrontées à une baisse inquiétante de la natalité, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité, où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières...

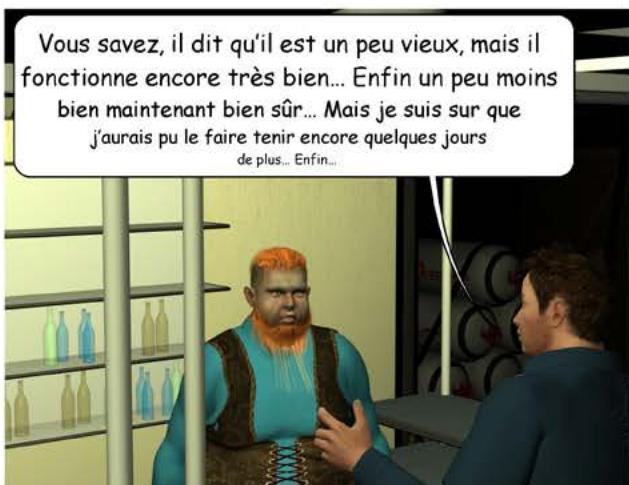
@#*d'~

Il est temps que l'on arrive à cette satanée base. Cette foutue boîte de conserve ne tiendra jamais le coup !!

Rassure toi, nous sommes bientôt arrivés !!

2012





Suite au prochain épisode ...

<< LA CROISIERE DE BERMUDE_

Synopsis :

Dans ce scénario, les PJ doivent mener une enquête à bord d'un paquebot de luxe. Ils sont recrutés par Vulrick Le Borgne, car de nombreux soupçons pèsent sur un possible deuxième fond de commerce de ce navire (trafique de drogue, d'armes?). Cette enquête ne pourra être résolue qu'à bord du navire. Mais une fois que les PJ auront découvert le fin mot de cette histoire, comment parviendront-ils à s'échapper d'un navire en marche où tous leur sont hostiles ?

INTRODUCTION_

La société NOVA lance son nouveau paquebot « l'étoile des mers » et sa nouvelle ligne Equinoxe-Bermude.

Caractéristique du vaisseau :

- * Gabarit : 22,
- * Vitesse : 10 noeuds
- * Manoeuvrabilité : 2
- * Résistance aux dommages : -6
- * 5 navires d'escorte
- * Prix des billets :
 - » 3ème place : 40 000 sols
 - » 2nd place : 60 000 sols
 - » 1ère place : 100 000 sols

Pour promouvoir son nouveau vaisseau, la société NOVA a organisé une grande Tombola sur Équinoxe avec 28 places à gagner dont 4 en première classe, 8 en seconde classe et 16 en troisième classe (par chambres de 2). Les conditions de vente des billets sont strictes, avec l'obligation de se soumettre à des tests médicaux afin d'éviter la transmission de maladie à bord du paquebot (procédure standard sur de nombreux navires). Une fois acheté, le billet ne peut en aucun cas être cédé ou vendu à un tiers. En cas de décès d'un participant à la Tombola, son billet ne pourra pas être transmis par testament à un éventuel successeur. Le prix du billet est de 4 plaquettes rouges (4 * 100 sols).

Plusieurs lieux de vente sont répartis sur Équinoxe. Il n'y aucun point de vente en dessous du niveau -2. Plus de 625000 tickets de tombola ont été vendus à une semaine du départ. Le tirage aura lieu 24h avant le départ (jour J). Et depuis une semaine toutes les conversations d'Équinoxe ne tournent qu'autour de cette fameuse Tombola.

A j - 7 jours, les PJ sont recrutés par Jonkaswloski qui travaille pour Vulrick le Borgne, car ce dernier soupçonne le navire d'être utilisé pour transporter quelque chose d'illégal. Or Vulrick Le Borgne n'aime pas que des affaires lui passent sous le nez, surtout celles concernant la société Nova avec qui il est en relation d'affaire. Bien évidemment, l'intermédiaire de Vulrick, n'a pas révélé aux PJ qui est le véritable commanditaire. Il a recruté les PJ :

- » Soit parce qu'il pense que ce groupe de mercenaire est le plus adapté à cette mission,
- » Soit en sélectionnant chaque membre de l'équipe (à vous de décider alors de les faire se rencontrer avant l'embarquement ou non). Si l'argent n'intéresse

pas les PJ, il peut leur proposer d'effacer les dettes qu'ils ont envers certaines personnes (dettes de sang, de service,...). En effet, il n'est pas rare de racheter les dettes et services de quelqu'un pour le payer.

Il a été précisé aux PJs que l'important est surtout de collecter des informations sur la nature de ce commerce et de rapporter le plus de preuve possible.

COMMENT FAIRE EMBARQUER LES PJS À BORD

- » Soit, ils ont acheté leurs billets de voyage.
- » Soit, ils se sont introduits à bord comme personnels par exemple, mais ils devront pour cela être de nationalité hégémonienne. Aucun ne pourra être recruté au service sécurité du navire ou aux machines. Une fois à bord en temps qu'employé, ils se rendront compte qu'ils sont strictement encadrés par la milice du paquebot qui les escorte discrètement de la zone de repos du personnel à la zone de travail. Difficulté pour échapper à cette surveillance -7).
- » Soit, ils ont gagné à la tombola (attention à ne réserver que pour certains PJs, voir scénario)
- » Soit en volant, gagné par le jeu, acheté un ticket gagnant, mais ils devront falsifier les fichiers sur les ordinateurs de la société NOVA (ce point est à jouer après le tirage au sort bien entendu, difficulté -5)

J – 24h : Décrire le tirage au sort : la foule qui se masse devant les écrans d'informations répartis sur les places publiques, les marchés et dans certains bars. Le calme et le silence (et oui, le silence) qui règne. La stupeur, les tremblements, la nervosité de certains... Puis l'hystérie lorsque apparaît sur les écrans les noms des gagnants (en une seule fois ou au contraire chaque gagnant est nommé individuellement, à vous de voir).

La déception de certains et la joie des autres, car ils ont reconnu un ami ou qu'ils ont gagné. Vous pouvez même déclencher une petite bagarre entre un gagnant et un perdant (PJ ou non) à ce moment là (pratique pour récupérer en douce un ticket), voir un mouvement de foule sur une place publique.

PARTIE 1 - BIENVENUE A BORD : LE DEPART ET LA SOIREE DE RECEPTION_

La durée totale du voyage est de 14 jours

JOUR J

Après les formalités d'embarquement et la découverte de leur cabine, les personnages disposent de quelques heures avant la soirée de bienvenue.

Une grande soirée est organisée en 1ère et 2nd classe pour les gagnants du concours. Les gagnants des places de 3ème

classe sont invités à se rendre dans les ponts supérieurs pour cette soirée. Tous les gagnants de la tombola doivent porter un badge rouge bien visible avec leur nom et un numéro (de 1 à 28). Lors de cette soirée, les ponts sont moins surveillés et il est fréquent de rencontrer des gens de seconde classe sur le premier pont. La soirée a commencé par un mot du capitaine, pour souhaiter le bienvenu aux passagers et principalement aux gagnants de la tombola qu'il fait monter sur la scène de première classe. Les gagnants sont pour la plupart des jeunes gens (moins de 30 ans), plutôt beaux et bien fait de leur personne. Certains sont des travailleurs de force à la musculature développée. Parmi les gagnants de première classe, une jeune femme attire de nombreux regards, elle s'appelle Emilie, plutôt jolie, elle a de magnifiques yeux violets.

Lorsque les gagnants montent sur scène, les PJ peuvent entendre parmi les spectateurs des réflexions « elle a des beaux yeux, j'aimerais bien avoir les mêmes », « Il a de beaux pectoraux et il est plutôt beau garçon », « Cette personne me plaît beaucoup, je vais discuter avec elle pour la voir de plus près ». Ces réflexions sont assez anodines et dites sur le ton de la conversation, mais les PJ peuvent faire un test d'observation (difficulté -3) pour détecter que certains passagers prennent des notes, difficulté de -5 pour voir qu'il s'agit du numéro de certains gagnants. En cas de marge de réussite supérieur à 10, les PJ pourront constater qu'une dame de première classe, nommée Dame Blascheine, note le numéro 3 qui correspond au numéro d'Emilie.

La soirée se poursuit par un buffet, le service est bien sur impeccable aussi bien en première que dans les autres classes, des petites tables rondes ont été dressées pour permettre aux passagers de s'asseoir et de discuter tout en mangeant de la viande fraîche et quelques légumes (la qualité et la quantité varient en fonction de la classe). Les gagnants ont tous pu boire un verre en première classe, mais après il leur a été recommandé de regagner leur pont respectif. La fin de soirée se déroule par des danses de salon, avec un orchestre en première classe (le son est diffusé par les haut-parleurs en seconde et troisième classe).

Les joueurs peuvent profiter de la soirée pour visiter les autres ponts, mais ils ne pourront aller que dans les zones publiques. Ils remarqueront toutefois que la sécurité intérieure est plus importante que sur les autres navires de croisières. Il y a beaucoup plus d'hommes armés et surtout tous les passages non publics sont protégés soit par un code soit par un système de sécurité (badges, reconnaissance digitale, palmaire, ...).

Il ne se passera rien de significatif durant cette soirée, mais les joueurs pourront faire connaissance avec un tas de personnage, à vous de décider s'ils rencontrent ou remarquent des PNJs importants (voir fin de scénario).

PARTIE 2 - LA CROISIERE S'AMUSE : LES PREMIERS JOURS_

Les deux jours suivants, aucun événement marquant n'affectera le voyage. Profitez-en pour faire une description

des chambres, des espaces communs et de certains PNJ (voir en fin de scénario). Prenez le temps de leur faire découvrir les joies d'un navire de croisière : les boutiques de luxe, les salles de soins, les séances de sports animées par la belle Tatyana et le beau Stéphane,... . Sans oublier les charmantes hôtesses ou serveurs qui proposent régulièrement des boissons ou des friandises (payantes) ou plus si besoin. N'hésitez pas à indiquer la modularité des grandes salles de 3ème classe dont la fonction change au gré des activités : salle de restaurant, elle devient salle de fitness le matin, puis se transforme en salle de détente l'après midi avec des rideaux ou panneaux mobiles pour délimiter des espaces plus petits. Les grandes salles des 2 premiers ponts se transforment aussi en salle de casino, salle de sport collectif pour des matchs amicaux entre touristes (curling, Babington,...).

Si les PJ décident de parler avec les gagnants de la tombola, ils auront quelques difficultés à les aborder tellement ces derniers sont demandés, surtout pour les 4 gagnants de première classe qui sont régulièrement invités par les gens de la haute société pour une partie de carte, un repas,... Les gagnants de second et troisième classe ne sont pas en reste, car ils visitent les autres ponts en petit groupe et accompagné par une hôtesse ; parfois ils sont invités par des clients de 1ère classe pour boire un verre au bar. Quand enfin, ils parviendront à parler avec, ils apprendront, qu'au moins trois gagnants ont reçu le ticket de Tombola lors de la première semaine de campagne publicitaire dans une jolie enveloppe bariolé au nom de la société NOVA et cela directement chez eux. Parmi ces trois gagnants se trouve Emilie.

Si les PJ ont remarqué que certaines personnes notent le numéro des gagnants et interrogent certains passagers, ces derniers leurs annonceront leur désir faire plus amples connaissances avec les gens du peuple, mais ce discours sera peut convaincant. De plus certains passagers de première classe ne rencontreront jamais aucun des gagnants de la tombola, mais les observeront de manière excessive, voir avec convoitise, lors des visites et cela tout en consultant des fichiers sur leurs ordinateurs. En laissant traîner leurs oreilles, les PJ entendent des conversations sur des opérations de chirurgie plastique ou de rajeunissement qu'auraient subi quelques passagers par le passé.

Les PJ pourront aussi remarquer le grand nombre de médecins présents à bord du navire, ces derniers sont souvent vus en grande conversation avec des passagers face à des écrans d'ordinateurs (les conversations s'arrêtent à l'approche d'autres passagers). Ils constateront que certains clients prennent des pilules lors des repas, s'ils posent des questions sur ces pilules ou s'ils ont des connaissances en médecine ; ces pilules sont des anti-rejets pour des opérations de greffe (elles sont absorbées avant une opération et plusieurs mois après).

Le troisième soir, lors du repas sur le premier pont, les PJ constateront l'absence d'Emilie la jeune femme aux yeux violettes. En questionnant un membre d'équipage ou le compagnon de chambre de la demoiselle, ils apprendront qu'elle s'est sentie mal et amenée à l'infirmier du pont.

Le lendemain au déjeuner, c'est Dame Blascheine qui est absente. Cette dernière réapparaîtra le 5ème jour avec des yeux violet. Entre temps, si les PJ s'en inquiètent, ils constateront la disparition de deux gagnants de troisième classe.

PARTIE 3 - LA CROISIERE SANS RETOUR_

Note au MJ : vous venez de comprendre qu'il s'agit d'un trafic d'organe, et vos joueurs aussi. Voici quelques infos pour vous éclairer : ce trafic concerne les $\frac{3}{4}$ des passagers de 1ère classe, la $\frac{1}{2}$ des passagers de 2nd classe et $\frac{1}{4}$ des passagers de la 3ème classe. Le commandant, le personnel de navigation, les médecins sont bien sur au courant et touchent un bon pourcentage.

Ce trafic permet de sélectionner les meilleurs donneurs possibles en fonction des clients et même avant de vendre les tickets. En effet les bases de données médicales d'Équinoxe ont en partie été piratées, ce qui a permis de donner des tickets à 3 personnes en particulier (Émilie pour ses yeux violet, un jeune homme aux propriétés génétiques particulières, une jeune fille dotée d'une magnifique bouche)

Les PJs se doutent à présent du trafic d'organe qui est organisé à bord. Pour continuer leurs investigations, ils ont plusieurs possibilités :

- » Réussir à passer dans les zones interdites, en volant un badge, en craquant un digi-code (niveau de difficulté de -3 puis -5 pour les 2 portes). Ils devront cependant réussir à faire diversion pour que l'un d'eux puisse passer les vigiles. Ils trouveront une grande réserve de matériel médical dans les soutes et observeront un trafic intense près de la salle des machines au niveau -4 (c'est là que se trouve la salle d'opération), mais ils ne pourront aller plus loin sans combattre, car il y a toujours 2 gardes.
- » Craquer le système informatique du navire pour se rendre compte que les fichiers médicaux des gagnants sont consultables à l'aide d'un code et que les personnes ayant eu accès à ce code sont pour la majorité des passagers de 1ère et 2nd classe. Ils pourront voir que plusieurs opérations sont prévues et qu'au moins trois gagnants vont être utilisés.
- » Interroger les médecins ou les passagers. Malheureusement ils n'auront aucune information et les autorités à bord seront prévenues et surveilleront, par la suite, étroitement les PJs (sauf bien sur si les PJ utilisent une drogue ou pouvoir pour les interroger). Sinon ils devront fuir par les capsules de secours, mais les escorteurs du paquebot tenteront de les intercepter.

Si les PJ décident de pénétrer dans la salle d'opération, cela entraînera une bagarre qui alertera d'autres gardes. Il s'en suivra une course poursuite dans la cale du navire. S'ils tuent leurs adversaires ou si ces derniers ne les ont pas approchés de trop près, les PJ pourront redevenir des

simples passagers ou des serveurs sans être inquiété. La surveillance à bord sera renforcée après cet incident.

Une fois le trafic d'organes découvert et les preuves réunies, les PJ ont plusieurs choix possibles :

- » Arrêter ce trafic. Autant dire qu'il s'agit d'une mission impossible, d'une part par le grand nombre de vigiles à bord du navire, le nombre de personnes impliquées dans ce trafic (médecins, hommes d'équipage, commandant, passagers,...). Une des possibilités est de tenir en otage le capitaine ou le chirurgien en chef, afin d'obliger le reste de l'équipage à manœuvrer le navire.
- » Prévenir les passagers et notamment les gagnants de la loterie. Il y a de forte chance de soulever l'opinion publique, mais les PJ auront ensuite du mal à gérer l'émeute (jet en commandement ou en Persuasion difficulté -5).
- » Rendre les gagnants malades pour empêcher toute transplantation. Connaissance en poisson, médecine, maladie...Pas de difficulté particulière
- » Ne rien faire, la mission de départ stipule qu'ils doivent récolter des informations et réunir des preuves. Dans ce cas, ils constateront que tous les gagnants ne sont pas opérés, que pour d'autres ont a juste prélevé leurs organes internes pour leur donner de « vieux » organes (ils garderont le souvenir d'un long séjour à l'infirmérie pour indigestion). Les PJ découvriront par la suite qu'une histoire a été inventée pour expliquer le non-retour de certains gagnants de la tombola (rencontre amoureuse, job trouvé à Bermudes, ...).

EPILOGUE - SOUVENIR DE VOYAGE_

Si les PJ mènent à bien leur mission et qu'ils font leur rapport à Jonkaswloski, ce dernier leur révélera qui été leur commanditaire et les payera grassement. Cependant si l'affaire est rendue publique, Jonkaswloski montrera un certain mécontentement et se contentera de payer les PJ sans les informer sur le véritable commanditaire.

PERSONNAGES_

(Le niveau des compétences sont les niveaux globaux)

MILICE

4 par pont et dans chaque niveau inférieur (soute). Le fusil d'assaut n'est pas porté sur les ponts des passagers, mais dans les soutes à proximité de la salle d'opération. 1 garde sur 4 à un pistolet lourd.

FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE	REAC
15	15	15	16	13	12	15	8	14

Mod. de dom. Au contact +2
Rés. Aux dom. -3
Dague 1D10+2 munition

Combat armé 13
 Arme de poing 13
 Pistolet 2D10+3 12
 Pistolet lourd 4D10 15
 Arme d'épaule 13
 Fusil d'assaut léger 4D10 35
 Protection polytitane Choc 5

EMILIE

Jeune femme aux incroyables yeux violets. Elle a 22 ans, plutôt jolie, mais ce n'est pas non plus un canon de beauté. Elle dégage cependant un certain charme qui attire la plupart des hommes. Elle travaille au secrétariat d'une agence de location de chambre sur Équinoxe.

Elle a reçut le billet de tombola le premier jour de vente dans une enveloppe chez elle, avec des plaquettes publicitaires pour inciter ses amis à acheter des billets. Elle a de nombreuses connaissances en informatique et bureautique, elle aime le water-ball.

DAME BLASCHEINE

Femme d'une soixantaine d'année, elle en paraît à peine 30 grâce à la médecine et à la chirurgie. Elle a de longs cheveux roux et des yeux verts (avant l'opération). Très excentrique, elle porte des tenues très moulantes et voyantes qui mettent en valeur une plastique irréprochable.

Malgré l'argent dépensé dans de somptueuses robes, il lui manque la grâce naturelle. Et si dans un premier temps, elle attire les hommes, ces derniers finissent par ce lasser de cette femme égocentrique.

Auteur : Missdo

POLARIS

IMMERSION #2

Voici le second Opus du fanzine pour **Polaris**, le célèbre jeu de rôle de Philippe Tessier, un univers sombre et violent dans lequel une humanité mourante s'est réfugiée sous les mers pour échapper à la destruction. Dans cet univers futuriste, riche et inventif se mêlent action, espionnage, explorations, guerres sous-marines, monstruosités des profondeurs, mystères et survie...

Vous trouverez dans ce livre :

- Des nouvelles,
- Des scenarii,
- Des aides de jeu,
- Des personnages,
- Et plus encore que nous vous laissons découvrir durant votre lecture...



Découvrez aussi **Immersion #1**,
la première édition du
webzine **Polaris**
réalisé conjointement entre
la **Site Officiel Polaris**
et le **SDEN**

SITE OFFICIEL
POLARIS
www.polaris-site.com

Décembre 2012

sden