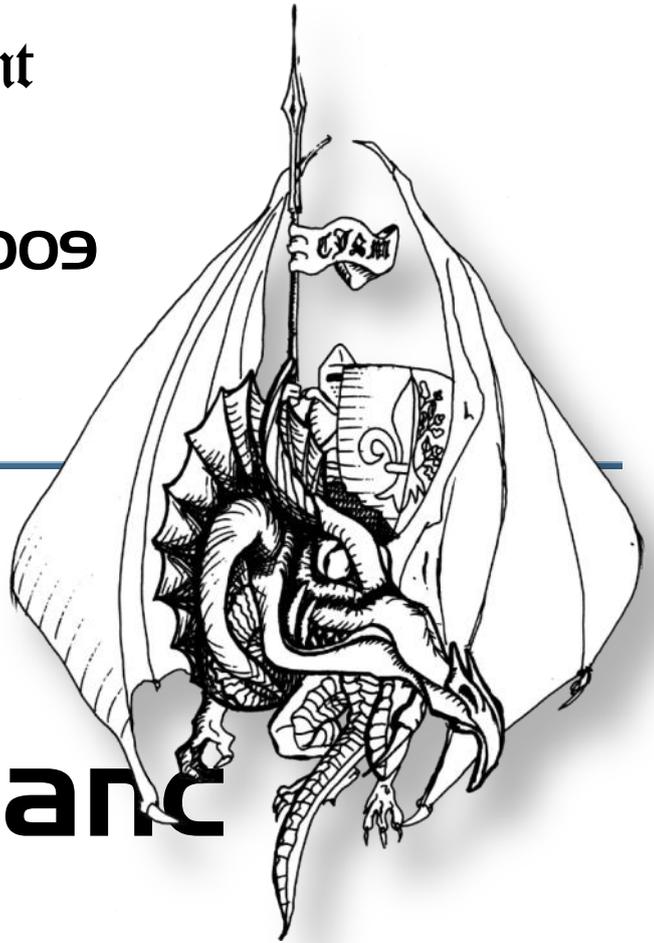


# Les chevaliers du vent

Présente-le

## Trophée DuGesclin 2009



# L'or blanc

Un scénario pour POLARIS 3<sup>ème</sup> édition.

**POLARIS**

Par Eric Christ

"Ce que vous croyez être de la viande, monsieur le professeur, n'est autre que du filet de tortue de mer. Voici également quelques foies de dauphin que vous prendriez pour du ragoût de porc (...). Voici une conserve d'holoturies qu'un malais déclarerait sans rivale au monde ; voilà une crème dont le lait a été fourni par la mamelle des cétacés et le sucre par les grands fucus de la mer du Nord ; enfin, permettez-moi de vous offrir des confitures d'anémones qui valent celles des fruits les plus savoureux. (...)

Mais cette mer, monsieur Aronnax, cette nourrice prodigieuse, inépuisable, elle ne me nourrit pas seulement, elle me vêt encore. Ces étoffes qui vous couvrent sont tissées avec le byssus de certains coquillages ; elles sont teintées avec la pourpre des arciens et nuancées de couleurs violettes que j'extrait des aplysies de la Méditerranée. Les parfums que vous trouverez sur la toilette de votre cabine sont le produit de la distillation des plantes marines. Votre lit est fait du plus doux zostère de l'océan. Votre plume sera un fanon de baleine, votre encre la liqueur sécrétée par la seiche ou l'encornet. Tout me vient maintenant de la mer, comme tout lui retournera un jour !

- Oui ! Je l'aime ! La mer, c'est tout ! Elle couvre les sept dixièmes du globe terrestre. Son souffle est pur et sain. C'est l'immense désert où l'homme n'est jamais seul, car il sent frémir la vie à ses côtés. La mer n'est que le véhicule d'une surnaturelle et prodigieuse existence ; elle n'est que mouvement et amour ; c'est l'infini vivant, comme l'a dit un de vos poètes. Et en effet, monsieur le professeur, la nature s'y manifeste par ses trois règnes, minéral, végétal, animal. Ce dernier y est largement représenté par les quatre groupes des zoophytes, par trois classes des articulés, par cinq classes des mollusques, par trois classes des vertébrés, les mammifères, les reptiles et les innombrables légions de poissons, ordre infini d'animaux qui compte près de treize mille espèces, dont un dixième seulement appartient à l'eau douce. La mer est le vaste réservoir de la nature. C'est par la mer que le globe a pour ainsi dire commencée, et qui sait s'il ne finira pas par elle ! Là est la suprême tranquillité. La mer n'appartient pas aux despotes. (...). Ah ! Monsieur, vivez, vivez au sein des mers ! Là seulement est l'indépendance ! Là, je ne reconnais pas de maître ! Là, je suis libre ! "

Capitaine Nemo.

## Synopsis

"Dans les fonds marin, l'oxygène est la plus précieuse des ressources". Ce n'est pas totalement vrai. On oublie qu'elle n'est pas la plus rare ni la plus difficile à obtenir. On oublie qu'il existe une autre ressource sans qui la vie ne serait pas possible.

Laquelle ? L'eau potable. Une eau dont l'extraction a été rendu particulièrement difficile par tout ce qui a été libéré dans l'océan durant la grande guerre.

De nos jours, en ce début de 21ème siècle, la production d'eau en bouteille a atteint un niveau jamais égalé. Chaque litre se paie une véritable fortune pour ce qui n'est, en fin de compte, que de l'eau. Dans le monde de Polaris, l'eau y est rare, difficile à extraire. La méthode la plus économique consiste à cultiver de gigantesques champs de poissons bulle qui filtrent l'eau de mer. Mais poisson ne produit que quelques décilitres d'eau par jour. Imaginer la quantité d'eau qu'il faut pour une ville comme Equinoxe ou Keryss. Vous comprendrez mieux le problème de l'eau. Ajouter à cela les nombreux prédateurs qui rodent dans les fonds marins et on comprendra mieux que récolter/produire de l'eau potable est un métier particulièrement dangereux. De ce point de vue, l'eau de Polaris est comme l'eau dans l'univers de Dune de Franck Herbert. La plus précieuse et la plus rare des ressources.

Cette histoire se déroule en deux parties. La première partie, plutôt courte et dirigiste, permettra aux joueurs de se familiariser avec le monde et de prendre conscience des enjeux de cette aventure. La seconde, libre, se déroule sur Equinoxe et permettra aux PJs de démasquer tout le complot.



Le Soleil Noir a décidé de passer à l'action. Dans sa course au pouvoir, il a décidé de changer de tactique. L'intrigue politique et la frappe directe n'a pas marché (cf. les romans de la directive Exeter). Cette fois-ci, le Soleil Noir va tenter de droguer la planète. En prétextant un nouveau procédé révolutionnaire de filtration de l'eau, le Soleil Noir va introduire des produits chimiques dans l'eau potable. Indécelable dans un premier temps, ces produits vont se combiner pour former une drogue à la dépendance très forte. Une dépendance qui entraîne la mort en cas de manque. Ainsi, même si cette opération est découverte, il sera trop tard pour faire marche arrière.

Toutefois ceci serait un plan parfait si le Soleil Noir ne rencontre pas de problème. Ce fameux petit grain de sable qui peut bloquer les meilleurs mécanismes. Aujourd'hui il y a 5 grains de sable. Les personnages.

# Sommaire.

<b>SYNOPSIS.....</b>	<b>2</b>				
<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>3</b>				
<b>CHAPITRE 1 : OU ON DECOUVRE UN PROBLEME.....</b>	<b>4</b>				
UNE JOURNEE PRESQUE COMME LES AUTRES..4					
Lundi 28 février 587, 5h – Courseive du "Diable".....4					
Lundi 7 mars 587, 22h – Courseive du "Diable".....5					
<b>CHAPITRE 0 : LA VERITABLE HISTOIRE OU PREHISTOIRE.....</b>	<b>6</b>				
Année 570, en mars : Étape N°1 – 1er test isolé.....6					
Année 570, Septembre : Étape N°2 - Fondation de la NAPE.....6					
Année 572, Février : Étape N°3 - Test grandeur nature publique.....7					
<b>CHAPITRE 2 : L'EXPLORATION D'UNE STATION MORTE.....</b>	<b>7</b>				
SE RAPPROCHER.....7					
LA STATION.....9					
Les événements récents.....9					
La progression de la maladie.....9					
La répartition des zones incendiées10					
Une inspection étrange.....11					
Les interphones.....11					
Le réseau informatique.....11					
Le centre de communication.....11					
La centrale de production d'électricité.....12					
Généralités.....12					
Les docks.....12					
Conclusion.....12					
<b>CHAPITRE 3 : EQUINOXE.....</b>	<b>13</b>				
ARRIVEE SUR EQUINOXE.....13					
CHRONOLOGIE DES ACTIONS PREVISIBLES.13					
J+20.....13					
J+21 : 7j avant le début des épreuves sportives.....14					
J+22 : 6j avant le début des épreuves sportives.....14					
J+23 : 5j avant le début des épreuves sportives.....14					
J+25 : 4j avant les rencontres sportives.....15					
J+26 : 3j avant les rencontres sportives.....15					
J+27 : 2j avant les rencontres sportives.....15					
J+28 : 1j avant les rencontres sportives.....15					
J+29 : Début des rencontres sportives.....15					
J+40 : Après les épreuves sportives.....16					
LES REACTIONS PLUS OU MOINS PREVISIBLES.....16					
Curiosité mal placé.....16					
L'ange gardien.....16					
L'agent du Soleil Noir.....16					
Les veilleurs.....17					
Le virus et la contamination.....17					
ESTIMATION DES ACTIONS IMPREVISIBLES DES PERSONNAGES.....17					
Contacter le Culte du Trident.....17					
Contacter l'ambassade Hégémonienne.....17					
Utiliser la pègre.....18					
Jouer en solitaire.....18					
Utiliser de l'influence pour envoyer des troupes.....18					
Rythme de l'action.....18					
Que s'est il passé ?.....18					
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>19</b>				
<b>ANNEXES.....</b>	<b>20</b>				
<b>REGLES PERSONNELLES.....</b>	<b>20</b>				
CONVERSION POLARIS V2 EN V3.....20					
LA GESTION DU COMBAT.....20					
<b>LES FILS DU RENOUVEAUX.....</b>	<b>20</b>				
HISTOIRE.....21					
DE NOS JOURS.....21					
Les "S".....21					
Les "T".....21					
REPARTITION GEOGRAPHIQUE.....21					
<b>LA FIEVRE DES POISSONS-BULLES. ....</b>	<b>22</b>				
<b>LA NAPE.....</b>	<b>22</b>				
Membres.....22					
Capitaux.....22					
Localisation.....22					
Locaux d'Equinoxe.....23					
Vue globale.....23					
Détail du secteur.....23					
Détails des appartements.....24					
<b>LE VIRUS DLS.....</b>	<b>25</b>				
Caractéristique du virus.....25					
Stade1 : la maladie.....25					
Stade 2 : Le gaz inflammable.....26					
<b>SYNISTAR.....</b>	<b>26</b>				
STATION SYNISTAR.....26					
La société Synistar.....26					
Une réfection bienheureuse.....26					
Les personnages clés.....26					
STATION TARKIS.....27					
Les personnages clés.....27					
Une journée type.....28					
alentour de la station.....28					
Détail de la station.....29					
<b>MESSAGES POSTHUMES.....</b>	<b>30</b>				
JOURNAL DU MEDECIN.....30					
PLONGEUR MARC AMILO.....30					
ÉLEVEUR GILLES TRUCHER.....30					
<b>LIEUX.....</b>	<b>31</b>				
COMMUNAUTES AUX ALENTOURS D'EQUINOXE.....31					
PROFONDEURS AUX ALENTOURS D'EQUINOXE.....32					
EQUINOXE NIVEAU 0 : SECTEUR DU STADE D'AQUABALL.....33					
EQUINOXE NIVEAU -1 : SECTEUR DIRECTEMENT SOUS L'AQUA-STADIUM.....34					
<b>PNJS.....</b>	<b>35</b>				
<b>LES MEMBRES DE LA NAPE.....</b>	<b>35</b>				
Olaf Shok.....35					
Juliette Proof.....35					
John Reno.....35					
Gary Renus.....35					
Sam (Samantha) Roots et Michelle Arc.....36					
Vince Seeborg.....36					
Les deux techniciens de Tarkis.....36					
Les renforts techniques.....36					
L'ange.....36					
<b>MATERIEL.....</b>	<b>37</b>				
NAVIRE EXPLORER.....37					
LE "DIABLE" NAVIRE DE TRANSPORT DE CLASSE SOUVERAIN.....37					
ARMURE D'EXPLORATION ODIN (SOUS MARINE).....38					
<b>JOUEURS.....</b>	<b>39</b>				
<b>HISTORIQUE COMMUN.....</b>	<b>39</b>				
<b>COLONEL JOHN TAKOMAS.....</b>	<b>40</b>				
<b>LIEUTENANT VIRAMIS KAN.....</b>	<b>40</b>				
<b>CAPITAINE MIRANA LOSO.....</b>	<b>40</b>				
<b>CAPITAINE AYAKI HOCHO.....</b>	<b>40</b>				
<b>SOUS-LIEUTENANT KAMILO PUG.....</b>	<b>41</b>				



La guerre des espions est terminée. La directive Exeter est close. Le monde se rendort pour un sommeil réparateur. Mais dans ce silence, une sombre étoile se prépare à frapper. Le Soleil Noir va se mettre en marche.

Les personnages sont des anciens de l'armée Hégémonienne. Tous ont eu une carrière militaire prometteuse avant de se retrouver dans le même groupe de combat. **"Les Djins de l'océan"**. Réputé pour le nombre d'opérations sans incidents, les Djins de l'océan ont tous reçus de nombreuses décorations. Parmi ces décorations on peut trouver, en équivalent de nos jours, la légion d'honneur pour fait d'armes, à la croix de guerre et à la médaille du mérite. Après 20 ans de services, les Djins de l'océan ont quitté l'armée pour retourner à la vie civile. Le groupe de combat "Djins de l'océan" existent toujours, mais les membres actuels n'ont rien à voir avec ces légendes vivantes.

**Nota** : D'un point de vue technique, les Djins de l'océan ont tous une célébrité de 25 dans les milieux militaires.

En cette année 587 les personnages coulent des jours (presque) heureux dans la banlieue d'Equinoxe. Après leur libération, ils ont fondée la société "Les Djins de l'eau". Une petite entreprise spécialisée dans la réparation de matériel High Tech dans des conditions difficiles. De fils en aiguilles, cette société s'est orientée vers le dépannage d'installation sous marine et la réparation des machines de filtrage d'eau.

**Rappel** : Les machines de filtrage d'eau sont des installations particulièrement coûteuses. Délicates, elles nécessitent une maintenance permanente. Hélas, se sont aussi des installations particulièrement compliquées. Un haut niveau de technicité est nécessaire pour les entretenir. Un effet secondaire de ces machines est de rejeter de l'eau tiède. Suffisamment pour favoriser la croissance d'algue et pour attirer toute une population de crustacé, donc de poisson, donc de prédateurs.

Pour l'entretien courant, il est nécessaire de connaître Science (Mécanique) 7, Science (Électronique) 8, Science (Informatique) 5.

Pour des réparations, il est nécessaire de connaître Science (Mécanique) 10, Science (Électronique) 12, Science (Informatique) 10 et Science (Chimie) 7 ou Science (Médecine) 12 ou Science (Pharmacologie) 5 ou Drogue 12 ou Survie (sous-marine) 12.

Concevoir ce genre de machine nécessite des bien plus hauts niveaux de compétence, mais surtout de percer leur secret de fabrication et d'y survivre car rappelons le, seul une société au monde fabrique ces machines.



## Chapitre I : Où on découvre un problème.

### UNE JOURNÉE PRESQUE COMME LES AUTRES.

**Lundi 28 février 587, 5h – Coursive du "Diable"**

"Hé jack, tu fous quoi ?"

"Quoi ? Arrête de hurler comme ça. Suis pas sourd" hurle le dénommé jack. "Mince j'aurais pas du boire avec ces outres à bières hier soir" réalise-t-il en tentant de se lever. "Tu veux quoi ?"

"Et tu demande !!, on a 1h de retard avec le prochain rendez-vous. Fout toi aux commandes, tu roupilleras une fois ne mode automatique".

"Ca vas sergent, t'étais déjà fana de l'heure dans l'armée, là t'est vraiment devenue con". Dis-t-il pas trop fort. "J'arrive, ils vont pas partir en courant" hurle jack.

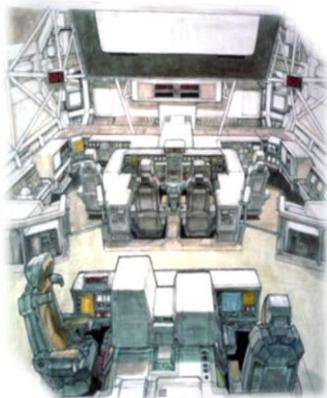
"C'est pas faut. Aller ramène tes fesse en vitesse, le siège du pilote refroidis".

Les personnages doivent assurer la maintenance de la station Tarkis au nord d'Equinoxe. Isolée et à l'écart des routes de navigation, il s'agit d'une petite communauté de 100 personnes qui survie comme elle peut. Cette station est particulière pour les anciens Djins de l'océan. Il s'agit de leur premier client. Tous se souviennent encore de leur premier contact. Leur centrale de filtrage d'eau avait subie des dommages suite à une attaque de requins tigres. Ils n'avaient plus que 4 jours d'eau et il fallait intervenir en urgence à plus de 6 000 m de fond. Cela aurait été une mission facile s'il n'y avait pas eu tout ces morceaux de poisson mort et les 4 cadavres de requins qui flottaient dans le secteur. Juste de quoi attirer la plus part des charognards du secteur. Jeune compagnie, la station Tarkis ne les a engagés que parce qu'aucun autre groupe n'osait réaliser la réparation. Évidemment, en pleine réparation, un banc d'anguille est apparu. Le cri du chef de la station restera dans les annales. Un beau "Mon dieux, nous somme mort". Dix minutes plus tard tout était terminé. Leurs entraînements de combat à repris le dessus et les poissons ont été chassés. Depuis cet incident, la station Tarkis est devenue



un client fidèle qui leur fait une publicité soutenue. Les Djins de l'eau savent que la station Tarkis est une filiale de la société Synistar. C'est donc un client à chouchouter car la compagnie Synistar est solide et ils savent qu'ils seront toujours payé en temps et en heure;

Cette visite de maintenance est prévue de longue date (plus d'un an).



### Lundi 7 mars 587, 22h – Course du "Diable"

*"Bip, bip, bip". "Hé sergent, plutôt que de lire tu ferais mieux de vérifier le contact. On devrait arriver sur zone"*

*"La ferme jack" lance le sergent en se penchant pour vérifier l'analyseur sonar. "jack ! Je crois qu'il y a un truc louche".*

Tout est calme, la période de nuit se passe bien. Cela fait une semaine que le "Diable" se dirige vers la Station Tarkis (cf. Annexes). Quelques trucs de vieux marins/navigateurs ont réduit le temps de trajet. Il est 22h, nous sommes en période "nuit". L'équipe de remplacement est à la barre. Le commandement est assuré par le navigateur en second.

Soudainement la console sonar bip. Contact détecté, type artificiel, vitesse nul. Le navigateur lance la procédure d'identification et retourne s'occuper de ses lectures. Jusqu'à présent rien

d'anormale, cela doit être la tourelle d'identification de la station.

Fait un jet d'OBSERVATION au pilote de quart. Une réussite simple suffit pour se rendre compte que la console continue de bipper mais que le signal a changé. Une erreur apparaît sur la console de navigation. Le signal d'identification a bien été envoyé, mais aucun retour n'a été obtenu. Il n'est pas possible de préciser si le "Diable" a été détecté, identifié et si les tourelles de défense ont bien été désactivées.

Le temps que le personnage de quart sur la passerelle se demande ce qu'il se passe, une alerte retentit dans les hauts parleurs des coursives. Le pilote automatique du navire a détecté qu'il se trouve à moins de 50 m de la zone dangereuse et réalise un freinage d'urgence<sup>1</sup>. Tout le monde est projeté vers l'avant du navire.

En arrivant sur la passerelle, la première chose que peuvent constater les personnages est que le navire est à l'arrêt. Après vérification des paramètres de navigation on peut constater que :

1. Il se trouve dans le couloir d'approche de Tarkis. A l'entrée de la zone de sécurité de la station.
2. La météo est calme, aucune créature.
3. Rien ne justifie cette manœuvre.

Que faire ?

Vérifier l'ordinateur de navigation permet de savoir que c'est le pilote automatique qui a déclenché le freinage d'urgence. Sans réponse aux codes d'identification, et comme prévue dans la procédure de navigation, le navire à freiner brutalement avant d'arriver dans la zone de couverture des tourelles de défense.

Les membres de l'équipage peuvent tenter de communiquer avec la station, rien ! Aucune réponse, même pas de 'friture' sur la ligne. Il y a bien un émetteur, mais personne ne répond. Le problème est réel. Il n'y a pas beaucoup de cas de figure où personne ne répond dans une station.

1. Soit les communications sont en panne ce qui signifie que leurs codes n'ont pas été entendus.
2. Soit tout le monde a quitté la station. Et les tourelles de défense ont peut être été désactivées.
3. Soit la station a été envahie.
4. Soit, le pire des cas, tout le monde est mort pour une raison inconnue.

Dans tous les cas de figure, il y a un problème grave. Les lois sous-marines et les relations d'amitiés qui se sont développés avec les membres de la station devraient suffire aux personnages. Ils se doivent d'aller voir ce qui se passe. Et peut-être facturer un dépannage d'urgence ???

#### ATTENTION!

Cette introduction est volontairement dynamique. N'hésitez pas à en rajouter. Elle doit permettre aux joueurs de se mettre dans la peau de leur personnage et dans l'ambiance du jeu. N'hésitez pas à les aider et à les conseiller s'ils sont débutants. L'histoire débute véritablement lorsqu'ils vont explorer la base déserte. A partir de ce moment, laissez les joueurs seuls.



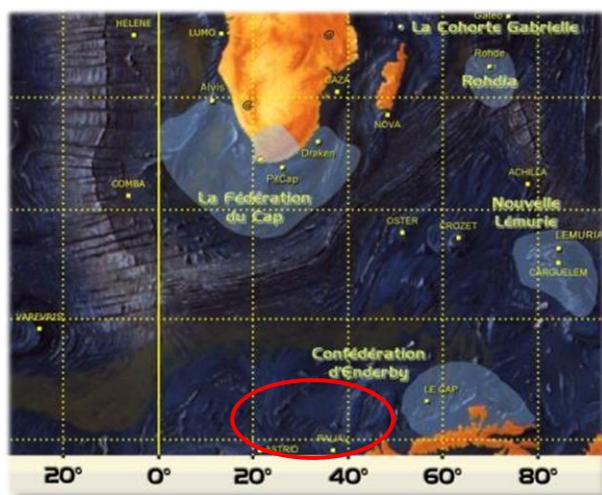
<sup>1</sup> **Freinage d'urgence** : Le but d'un freinage d'urgence est d'arrêter le navire. Pas de préserver l'équipage ni sa cargaison. En effet, le navire est à préserver **à tout prix**. Sans lui, il n'y a plus d'équipage. Ce freinage est donc très violent. Les ballastes s'ouvrent pour prendre un maximum d'eau et alourdir le navire. Toutefois mettez toujours le freinage en relation avec la taille du navire. Un bus ne freinera jamais comme une BMW ou comme un camion de 35 tonnes plein à craquer.

# Chapitre 0 : La véritable histoire ou préhistoire

C'est en 560 que germe les bases de ce futur plan. Les Fils du Renouveaux (une branche dissidente du Soleil Noir – cf. annexes) achètent une série de notes de recherche venant d'un laboratoire Généticiens. Incomplètes, ces notes décrivent un virus qui frappe les poissons bulle et les études menés à bien pour l'éradiquer. Les recherches ne sont pas assez avancées pour avoir un intérêt pratique immédiat, mais les idées et les théories contenues dans ces notes ont guidé les scientifiques des Fils du Renouveaux sur de nouvelles pistes. Ce virus est connu de nos jours sous le nom de "fièvre des poissons bulles".

Durant les dix années qui suivirent, les Fils du Renouveaux ont appris à synthétiser le virus de cette fièvre puis à le modifier. Leur nouvelle arme se nomme le virus DLS<sup>2</sup> (cf. annexes). Fort de ces résultats, les Fils du Renouveaux ont établie leur Grand plan. En soit il est plutôt simple. Il s'agit de diffuser le virus DLS et de contrôler la distribution de l'antidote. Un antidote qui, bien évidemment, sera juste assez efficace pour retarder la mort sans éradiquer le virus.

## Année 570, en mars : Étape N°1 – 1er test isolé.



En 570, les Fils du Renouveaux testent leur plan sur une petite communauté isolée.

Astrid est une petite communauté isolée à la limite de l'arctique. Suite à une panne grave des unités de production d'eau, les champs de poissons bulle étaient juste suffisant pour permettre à la communauté de survivre pendant qu'un émissaire allait chercher de l'aide pour la réparation.

Plutôt isolée, la plus proche nation capable des les aider est la Confédération d'Enderby à 1 mois de voyage. Coup de chance, durant le voyage, l'équipage de secours croise un navire monastère revenant de la Confédération d'Enderby. L'émissaire, revendiquant le devoir d'assistance des Veilleurs envers les communautés en difficulté, dérouté le navire monastère vers Astrid.

Ils leur faut une semaine de travail pour réaliser une réparation de fortune. Les Veilleurs laissent sur place une équipe de 3 techniciens

pendant qu'ils accompagnent un représentant d'Astrid sur Equinoxe, chercher un équipement de remplacement.

En réalité toute cette histoire est une mise en scène de la part des Fils du Renouveaux. Un saboteur a détruit l'unité de génération d'eau douce. La patrouille de Veilleur est une fausse patrouille qui n'est jamais allée à la Confédération d'Enderby. La réparation est le prétexte utilisée pour mettre en place les diffuseurs de virus DSL. Les trois techniciens sont des observateurs qui vont noter la progression de la maladie durant 2 mois avant qu'un regrettable accident ne fasse exploser le générateur à fusion et n'enterre cette communauté sous un nuage atomique. Évidemment, le représentant d'Astrid est mort quelques heures après avoir quitter Astrid.

## Année 570, Septembre : Étape N°2 - Fondation de la NAPE.

En septembre 570, les Fils du Renouveaux fondent la NAPE ou *Nouvelle Agence Pour l'Eau*. Une société anonyme aux capitaux occultes dont le but est de fabriquer et de distribuer des unités de filtration d'eau basée sur une technologie oubliée.

La NAPE prétend avoir mis au point un moyen révolutionnaire pour extraire de l'eau potable de l'eau de mer. A partir de secret technologique oublié, elle aurait mis au point un nouveau système qui révolutionnerait la production d'eau. Son system est si performant, qu'elle peut largement concurrencer un champ de poisson-bulle. En théorie il est facilement possible d'atteindre un prix de revient de 1 sol/l. C'est du moins ce que prétendent les communiqués de presse. En effet le système n'est pas encore disponible à la vente. Il est en cours de finalisation et devrait être disponible prochainement.

Le siège social et administratif se trouve sur Equinoxe. Le dirigeant pour Equinoxe est **Olaf Shok**. Un membre des Fils du Renouveaux. Les ateliers sont cachés. La raison officielle est pour protéger la technologie. Évidemment les Fils du Renouveaux ne peuvent pas prendre le risque de rendre publique la position des centres de production.

Évidemment, une telle technologie intéresse beaucoup de monde. Le coût de l'équipement est bien plus cher (environ le triple par rapport à un équipement traditionnel), mais son rendement est tel que la production d'eau de potable est multipliée par 10 avec un coût de revient d'un sol/litre. L'investissement vaut largement le détour.

Suite à sa fondation, la NAPE commence une campagne agressive d'information du public et de tous les dirigeants susceptibles d'acheter leur équipement.

<sup>2</sup> DLS : Abréviation de virus De La Soif.

---

**Année 572, Février : Étape N°3 - Test grandeur nature publique.**


---

Les phases précédentes ont toutes réussi. Officiellement, il ne s'est rien passé. Pour lancer leur produit, un accord a été passé entre le Culte du Trident, la station Synistar et la NAPE. La station Synistar va devenir la première station à expérimenter le système de la NAPE. Toute l'installation est payée par la NAPE. Toute l'installation doit fonctionner de manière satisfaisante durant un mois avant de recevoir l'aval du Culte du Trident. Si les résultats sont concluants, le Culte du Trident s'engage à équiper les stations sous son protectorat.



## Chapitre 2 : L'exploration d'une station morte

### SE RAPPROCHER

Coincés en plein milieu de nul par, les solutions s'offrant aux personnages sont limités.

- Soit ils font demi-tour pour chercher de l'aide. Ils décident que cela ne les concerne pas. Jouer sur la fibre du souvenir. Il s'agit de la station qui leur a fourni leur premier contrat et qui les a fait connaître. Les personnages y ont forcément des amis et des relations. Si cela ne suffit pas, un simple jet de panne (Intégrité) lors du redémarrage des moteurs et quelque soit le résultat, les moteurs seront en panne (*comment cela le MJ triche. Alors là je dis non, il ne triche jamais, il ajuste l'histoire*)
- Soit ils décident spontanément de s'en occuper et tente une approche au culot. Ils ignorent les avertissements et foncent, pariant sur une panne quelconque des systèmes de communication. Un simple jet de tactique ou Stratégie "Facile" (+5) suffit pour qu'ils réalisent le danger d'une telle opération avec un navire de cette taille. *D'autant plus Surtout que les systèmes de défense ne sont pas en panne.*
- Soit ils décident spontanément de s'en occuper et tente une approche discrète en considérant que les systèmes de défense de la station sont actifs et les considèrent comme des ennemis. *C'est la plus sage des solutions.*

Il ne faut pas prendre cette décision à la légère. En réalité, tout le monde est mort dans la station. Elle a été décimée. Actuellement les systèmes réagissent en automatique. Le "Diable" est connu du système de tir comme un vaisseau ami, mais si aucun opérateur humain ne vient confirmer ce statut une minute après qu'il soit entré dans la zone de défense, le système le considérera comme un navire ennemi (mode par défaut).

Le choix le plus logique est de se rendre à la station en armure, en marchant. C'est le moyen le plus discret (la différence de taille suffit à les masquer).

Le second intérêt de cette option est que chaque tourelle de défense est reliée avec la station Tarkis par câble de communication. Si la panne des communications concerne les antennes radios, on a là une solution simple. Les personnages pourront contrôler directement que tout va bien en se connectant à une des tourelles de défense et à utiliser la liaison filaire pour communiquer avec la station.

Les personnages sont tous des anciens militaires. Il ne sera pas difficile d'obtenir une bonne estimation de la position des tourelles de défense. Un jet de Tactique, ou de stratégie – 3 ou de navigation – 5 ou de pilotage – 7 suffit à estimer les meilleures positions. Par le côté où les personnages sont arrivés sur la station, il y a 3 tourelles de défense. Le trajet est risqué. Plus on se rapproche d'une tourelle, plus les chances d'être détecté augmentent.

En fonction du niveau de vos joueurs (pas des personnages), Sachez que normalement à moins de 10m, la détection est automatique. Il faudrait que les personnages puissent passer pour des créatures organiques pour avoir une chance d'être ignoré. Or en armure c'est assez difficile. Alors n'hésitez pas à ajuster la difficulté.

Les tourelles sont elles mêmes défendues par un champ électrique des lances harpons de petites tailles justement prévue pour les créatures marines trop curieuses et des attaques soniques contre le reste (murènes, hybrides, ...etc.). L'ensemble du système de défense est complété par 2 lances torpilles placées sur la base. L'acquisition des cibles est directement pilotée par les capteurs des tourelles de défenses.

Les deux premières tourelles doivent être difficiles, mais pas impossible. Pour la dernière, rien à faire. Elle est toute neuve et son système de détection est au top (Règle 1 : Le MJ a dit : "loupé tu es repéré"). Une fois repérer, un jet de discrétion -10 assure de ne pas être remarqué par la tourelle jusqu'au dernier cercle de 10m. Le terrain est accidenté. Un jet d'escalade aide pour y accéder (au bout de 3 tentatives ils réussissent automatiquement, sauf qu'ils ont été lamentables).

Accéder à l'intérieur de la tourelle, se fait par mécanique -7 (rappelons que sous l'eau, le talent mécanique est limité par le talent Manœuvre d'armure). Une fois à l'intérieur, une zone au sec (mais sous pression) permet de tenter un jet d'Électronique -7 (sous condition d'avoir pensé à emmener son matériel de mécanique et d'électronique dans un sac étanche) pour passer les sécurités des cartes électroniques. Si le jet est réussi mais sans la difficulté, il ne se passe rien et le personnage n'arrive pas à

court-circuiter les cartes électroniques. Si le jet est loupé, l'électronique de la tourelle de défense grille (une sécurité), ce qui dans notre cas peut arranger les personnages. Une fois les protections passées, se connecter au réseau est simple. Hélas personne ne répond. Seul le réseau informatique est disponible, mais les personnages n'ont pas les codes pour désactiver les défenses.

(Ne rêver pas, seul les mauvais films US montrent des hackers boutonneux réussir à passer une protection que 40 ingénieurs et docteurs en informatique ont mis 2 ans à créer). Toutefois, si les joueurs ont de bonnes idées, accorder leur un jet d'informatique. Et même s'ils n'ont pas d'idées (surtout s'ils n'ont pas d'idées d'ailleurs) et prenez votre air sérieux puis dites leurs que c'est réussi.

Dans tous les cas, à un moment ou un autre, ils ne peuvent pas être suffisamment discrets. N'oubliez pas qu'ils ne connaissent pas vraiment le terrain. Ils sont venus de nombreuses fois mais en navire. Ils peuvent avoir une bonne estimation de la position des tourelles de défense, mais depuis le terrain a changé. Faites les transpirer. Décrivez une scène où ils voient des torpilles foncer sur eux. Blessez-les, amomez-les. Que ce trajet soit titanesque. Les personnages doivent souffrir pour y arriver. Que plus jamais ils ne désirent jouer les héros avec des armures civiles à peine préparé. L'idéal serait que tous les personnages arrivent sur la station Tarkis avec des armures tout juste bonne pour la casse.

**ATTENTION : Il est impératif que les personnages soient forcés de rester au moins 2 jours sur place. L'idéal étant 4 pour par exemple, la réparation des armures.**

ET SI...

Une des tourelles n'est pas désactivée. Elle prend le navire pour cible. Heureusement, c'est une tourelle d'entraînement, chargé avec des torpilles fictives.



## LA STATION

Au final les personnages sont aux portes de la station. Leurs armures sont encore étanches, mais c'est limite. Il faudra 2 jours de travaux acharnés à deux mécaniciens pour tout réparer. Si tous les personnages s'attellent à la tâche, cela ne prendra qu'une journée. La station est déserte, trouver des pièces de rechange ne pose pas de problème. A moins que les personnages utilisent des armures de rechange venant de la station, mais vu ce qu'ils vont y découvrir, cela semble peut probable.

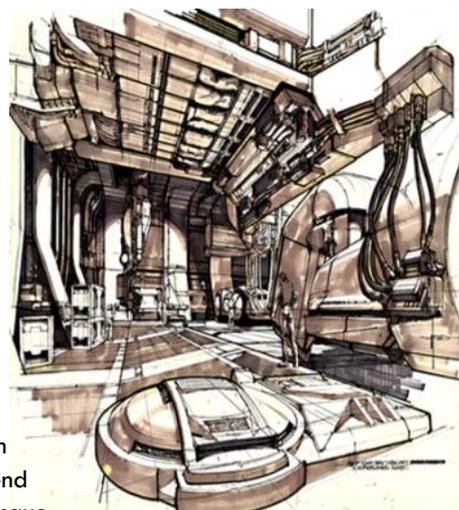
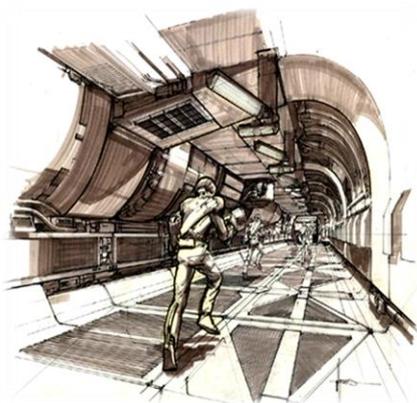
De l'extérieur, les personnages ont beau demander une ouverture du sas, rien. Le seul moyen d'entrer dans la station est d'utiliser le sas d'urgence (manuel). S'ils font le tour de la station, ils peuvent remarquer que certains modules semblent avoir explosé. Un jet d'explosif permet de savoir que l'explosion n'a pas été très violente. Se serait plutôt le résultat de dommages collatéraux d'un incendie assez fort.

Avant d'entrer, un jet d'observation ou de discrétion+5 modifié par l'observation permet de remarquer une armure, partiellement recouverte de vase. La dégager prend quelques instants. Il s'agit d'un plongeur sans casque. Ses mains tiennent un disque informatique comme s'il le tendait au premier passant. Il semble que l'armure ait basculée toute seule. (cf. annexes pour le contenu du message). Quelque soit la réaction des personnages vis à vis du message, ils n'ont pas le choix. Ils leur faut un endroit au sec pour réparer et réapprovisionner leurs armures.

Une fois à l'intérieur, plusieurs choses frappent les personnages avant même de retirer leurs armures.

La station semble intacte. Il y a de l'électricité. La console de contrôle du sas fonctionne mais elle est en mode 'nuit'. C'est-à-dire qu'elle n'accepte pas de commandes extérieures sans une validation par l'agent de sécurité. Pourtant tout est calme, très calme, trop calme. Il n'y a pas un bruit. Seul le son des recycleurs d'oxygènes vient troubler le silence. La station semble déserte. Comme si brusquement tout le monde avait évacué, sans avoir le temps d'arrêter les systèmes.

En retirant leurs casques, les personnages peuvent sentir une odeur de brûlée à laquelle se mêle une odeur acre. Entêtante. Elle ne ressemble à rien mais semble d'origine artificielle. Un jet d'explosif ou de Science [Physique/Chimie] ou de Science [Pharmacologie]-3 permet de reconnaître les restes d'un gaz combustible. De l'acétylène, du méthane ou du propane. L'odeur n'est pas nette, comme si elle était diluée ou partiellement consommée. Les personnages vont découvrir les résultats de la propagation du virus.




---

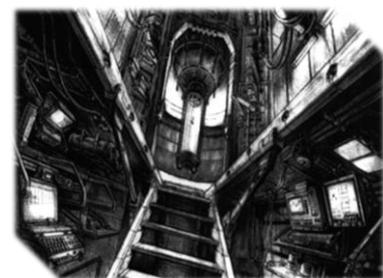
### Les événements récents.

---

Tarkis est une station morte. L'expérience de la NAPE a été un succès. C'est Tarkis plutôt que Synistar qui a été choisie comme base de test. Plus petite, ce changement est le bien venu dans les plans de Fils du renouveau.

Voici la chronologie des événements :

- J-1 mois : Installation du nouveau système de filtrage
- J-2 semaines : Mise à niveau du système informatique. Sous prétexte de réaliser une série de mesure de consommation, le NAPE a mise à niveau tout le système informatique. Chaque porte a été équipée d'un interphone dernier cri. Le centrale de communication est entièrement rééquipé avec du matériel neuf. Le but est de mettre toute la station sous surveillance. Pour ce premier test grandeur nature, les Fils du Renouveau ne veulent rien manquer.
- J-1 : Le chef de la station envoie un rapport de production d'eau favorable.
- J+0 : Les techniciens du NAPE déclenchent le virus. Ils enregistrent tout ce qui se passe.
- J+10 : Arrivée des personnages.




---

### La progression de la maladie.

---

**J+0 à J+2** : L'effet "soif" se répand de plus en plus. Les personnes commencent à transpirer abondamment.

*Survivants : 100 / 100*

**J+3** : Les personnes les plus fragiles commencent à tomber inconscient. La sueur des malades commence à paraître étrange. Elle est très grasse.

*Survivants : 75 non touchés, 20 malades, 5 inconscients*

**J+4** : Premiers morts. Une partie de l'infirmierie fait office de morgue. Une odeur persistante se manifeste dans les couloirs. De petits incendies se déclenchent dans les lieux d'habitations. Ils sont vite maîtrisés. A ce stade tout le monde est mal en point. La consommation d'eau a tellement augmenté qu'elle est rationnée. Tous le monde ressemble à un survivant du désert.

*Survivants : 60 non touchés, 26 malades, 10 inconscients, 4 morts.*

**J+5** : Le chef de la station déclenche l'état d'urgence. Tout le monde est consignés dans son module. Les modules ne sont pas isolés car ils ne sont pas tous autonomes. Lors d'une réunion d'urgence, un incendie se déclenche dans le module administratif. Le gaz inflammable venant du virus le renforce. Il est très violent. Après 6h de lutte, il est maîtrisé. Les réserves d'oxygènes et d'eau sont au plus bas. Il ne reste plus aucun extincteur dans la station. Les systèmes anti-feu sont vides.

*Survivants : 10 non touché, 40 malades, 25 inconscients, 15 morts par maladie, 10 morts par incendie.*

**J+6** : Un feu se déclenche dans le module de stockage. En parallèle, les habitations prennent également feu. Épuisés, tous les survivants se mobilisent. Des plongeurs commencent à enregistrer un journal des événements pour les secours lorsqu'ils viendront – s'ils viennent. Le ton des messages est réaliste. Ils se savent condamnés.

*Survivants : 30 malades, 25 inconscients, 30 morts par maladie, 15 morts par incendie.*



**J+7** : Impossible d'éteindre les feux. La centrale électrique et le sas d'arrivée a été isolée. Il ne semble pas encore touché. Le module d'habitation est considéré comme perdu. Le feu s'est propagé à l'infirmierie durant la nuit. A 15h, l'infirmierie est définitivement perdue. Les ateliers sont également touchés. Il ne reste plus personne pour lutter. Les quelques personnes les moins touchées inondent certaines zones pour limiter les dégâts.

*Survivants : 10 malades, 20 inconscients, 50 morts par maladie, 20 morts par incendie.*

**J+8** : La station est perdue. Les quelques survivants sont si atteints qu'ils ne peuvent plus qu'attendre la mort.

*Survivants : 1 malade, 4 inconscients, 75 morts par maladie, 20 morts par incendie.*

**J+9** : Tout le monde est mort. Les membres du soleil noir en surveillance dans un module isolée inspectent toute la station. Ils prennent de nombreux échantillons. Avant de partir avec un navire ils sabotent la centrale à fusion qui doit exploser dans 5j. Les deux agents n'ont aucune considération pour les morts. Les échantillons sont pris sans aucune précautions (un doigt coupé brutalement avec une dague, un morceau de foie arraché par ici, ...etc. Une véritable boucherie).

*Survivants : aucun. 80 morts de déshydrations violent, 20 morts par incendie.*

**J+10** : arrivée des personnages.

### La répartition des zones incendiées

**Zone N** : Secteurs normaux, les installations sont intactes.

**Zone O** : Secteurs intacts mais contaminés par le gaz hautement inflammable. L'odeur y est assez persistante.

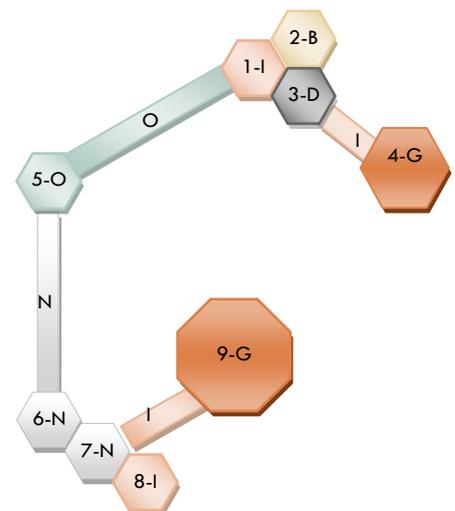
**Zone I** : Secteurs ayant subi un incendie. Ces zones sont endommagées, mais les systèmes anti-feu ont bien fonctionnés.

**Zone B** : Secteurs entièrement "Brûlés". Ces secteurs ont subi un incendie très grave. Les systèmes anti-feux ont été débordés et les dégâts à la superstructure sont très graves. Toutefois l'étanchéité reste conservée. Imaginer un bâtiment après un incendie.

**Zone G** : Secteurs gravement endommagés. Ces secteurs ne sont plus étanches. C'est dans ces zones que les traces d'implosions sont les plus évidentes. Imaginer un bâtiment après un incendie si violent qu'une partie de la superstructure est détruite.

**Zone D** : Secteurs détruits. Ces secteurs sont totalement ravagés. Une partie de la structure a fondu. L'étanchéité est compromise. Dans la zone N°3, lors de l'arrivée des personnages, ce secteur est encore étanche. Le moindre choc et c'est l'inondation.

A part dans les zones "D" et "G" les systèmes d'urgences tiennent encore. L'électricité est disponible ainsi que l'alimentation en oxygène.



## Une inspection étrange.

Faire le tour de la station ne ramène pas beaucoup d'indice. Le niveau technique de Tarkis et de 3 (sur 24). Cela correspond à une station récente qui survit comme elle peut. Quelques points peuvent paraître étranges.

### Les interphones.

Ces appareils sont des leurres. Il s'agit bien d'interphones derniers cris, mais en plus de la fonction communication, ils sont équipés de toute une batterie d'analyseur et d'une caméra grand angle. Le tout est retransmis sur le réseau informatique vers un serveur central.

Démonter un interphone nécessite un jet Système de sécurité-3 ou un jet de mécanique et un jet d'électronique-5. Si les jets sont réussis mais sans les malus, le boîtier est ouvert mais une petite fumée en sort. Les appareils additionnels ont grillés. Dans ce cas, le personnage peut deviner que l'interphone contenait de l'équipement en plus, sans savoir lesquelles.

Un fois ouvert, un simple jet d'électronique ou de système de sécurité sans malus permet d'identifier les capteurs supplémentaires. On peut reconnaître :

- Une caméra grand-angle.
- Un micro.
- Un analyseur de gaz (jet de chimie ou de drogue ou de poison ou de médecine ou premier soins pour découvrir qu'il s'agit d'un analyseur comme on en trouve dans les laboratoires d'analyses médicales et que ce n'est pas un analyseur de gaz comme on peut en trouver dans les mines).
- Une cartouche d'explosif suffisante pour griller l'interphone.
- Une carte de contrôle à distance.

Ces systèmes sont totalement déplacés dans une telle station. De plus ils ne sont utiles que connectés à un système central capable d'enregistrer et de traiter toutes ces informations. Ce genre d'équipement n'est pas rare, mais il est totalement déplacé dans une station d'élevage.

### Le réseau informatique.

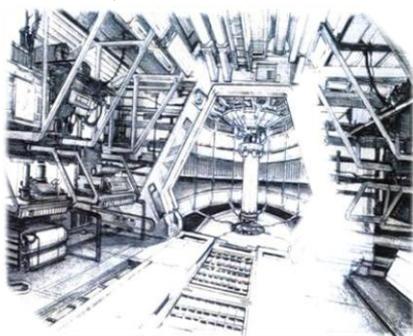
Rajouter par dessus le réseau existant, un second réseau parcourt l'ensemble de la station. Mélange de réseau sans fils et de fibre optique, il est équivalent aux meilleurs réseaux des grandes sociétés d'Equinoxe. Un jet d'Informatique -7 ou de Piratage informatique permet de savoir qu'un tel réseau a un débit très élevé. Par analogie, une petite station n'aurait besoin que d'un réseau Ethernet 1Gb/s (Les réseaux locaux classiques), mais l'installation réalisée permettrait de facilement faire transiter du 100 Gb/s (environ 25 DVD par secondes)

### Le centre de communication

Ce central est flambant neuf. Toutes les machines ont été remplacées par des ordinateurs derniers cris. Les éléments notables sont :

- La capacité de stockage de ces machines est bien plus grande que les besoins visibles d'une si petite station.
- Il manque 75% des disques durs.  
Les disques manquants sont ceux qui enregistraient les données pour les agents du Soleil Noir. Mais malgré les disques manquants, les 25% restants sont loin d'être entièrement utilisés.
- Globalement ce système ressemble plus à un gros serveur multimédia qu'à un centre de communication.
- Seul l'équipement d'enregistrement a été remplacé. Les antennes extérieures et les relais sont d'origines.

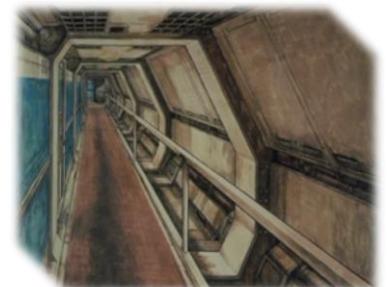
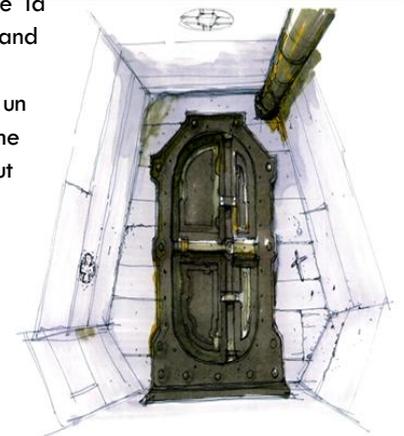
L'impression globale est d'une machine totalement disproportionnée. Par analogie, imaginer un pc internet tournant sur un ordinateur Cray One dernier cri (ou pour les plus jeunes, imaginer le tout dernier PC pour "gamer" fou juste pour faire tourner un solitaire).



Un jet de Piratage informatique -3 permet de rentrer dans le système. Chaque jet demande 1h de travail.

Lister le contenu des 25% restants demanderait trop de temps. Seule la dernière semaine nous intéresse. Dans les derniers fichiers de la station, les personnages peuvent tomber sur l'enregistrement des plongeurs. Il s'agit de messages laissés pour la postérité ainsi que du journal du médecin (cf. annexes).

Si les personnages fouillent dans les livres de compte ou dans les données administratives, ils peuvent facilement trouver des traces des dépenses réalisées pour la modernisation de la station et du contrat liant Tarkis – Synistar – Le Culte du Trident et la NAPE. Ils peuvent également trouver une copie du rapport de production d'eau envoyée



à l'OESM par une balise message (une balise de détressé par satellite modifiée pour l'occasion).

### La centrale de production d'électricité.

Encore en activité, elle semble intacte. Un jet de Mécanique [Générateur/Système de survie] ou d'une autre variante de mécanique a -10 ou d'Electronique-5 permet de rendre compte que quelque chose cloche.

La centrale tourne à plein régime alors que toute la station semble inactive. Il s'agit du sabotage des Fils du Renouveaux. La centrale doit se mettre en surcharge. La faire tourner à plein régime va encrasser le système de refroidissement et au bout de 5j (4j à partir de l'arrivée des personnages) la centrale va exploser. Évidemment, les sécurités ont été désactivées. Il n'est pas possible de stopper le processus. Avec un jet de Mécanique [Générateur/Système de survie] -10 il est possible de retarder l'explosion de Modificateur de réussite jours (maximum 5j), mais pas plus.

### Généralités.

L'état général de la station est "mauvais". Les gens se sont écroulés en pleine activité et les traces de l'épidémie sont visibles partout. L'eau potable est totalement contaminée. Si les personnages consomment des produits locaux, ils seront contaminés (cf. annexes pour les caractéristique du virus). Partout ou subsistent des cadavres, l'odeur est très forte. Tous les cadavres semblent momifiés. Le plus étrange est la nature de la momification. Un jet de médecine ou de premiers soins, permet de se rendre compte que la momification correspond à celle d'un environnement très chaud et sec. Chose plutôt rare sous l'eau.

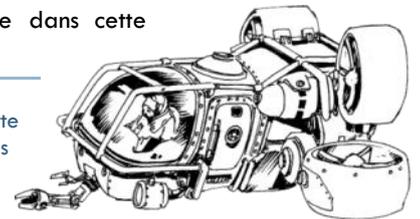
### Les docks.

Plusieurs navires manquent dans les docks (divers accidents). En consultant l'historique des commandes d'accès on peut constater que les docks ont été utilisés une journée avant l'arrivée des personnages (à J+9, pour permettre aux techniciens des Fils du Renouveaux de fuir), or si les personnages ont lus les journaux, tout le monde était déjà mort il y a deux jours. (À J+8) et au moins une journée auparavant (à J+7) les survivants étaient si mal en point qu'ils n'auraient jamais pu manœuvrer les sas.

Si les joueurs ne sont pas assez curieux proposer leur d'utiliser un point de chance pour obtenir cette information. Elle me semble assez importante.

Si les joueurs n'y pensent pas lors du retour, un jet de Stratégie ou de Tactique peut leur rappeler que les tourelles de défense sont toujours en activité et intactes. Comme ils ont accès à la station, ils leur seraient faciles de télécharger les derniers enregistrements d'un navire partant de la station 1 journée avant qu'ils n'arrivent. Ils pourraient par là avoir une estimation de sa destination et de sa taille, ainsi que sa signature sonar, unique pour chaque sous-marin.

Le navire est un petit transport de classe 2, un Explorer. Son autonomie est réduite et il paraît plausible qu'il se rende sur Equinoxe (Tarkis est suffisamment isolée pour que ce soient la seule destination possible dans cette direction).



#### ATTENTION

Il est très important que les personnages se rendent à Equinoxe. Si les joueurs ne trouvent pas cette information, n'hésitez pas à la leur suggérer. Bien sur, pour la beauté de l'histoire, il serait mieux qu'ils y pensent par eux même.

### Conclusion.

Les personnages débarquent sur une station morte récemment. Ils ont 4 jours pour réparer leurs armures et trouver ce qu'il s'est passé.

Ils devraient logiquement penser par eux-mêmes que la station a été victime d'une attaque ou des représailles d'une compagnie sans scrupule. (Un MJ sadique aurait tendance à embrouiller les cartes en suggérant Cortex, mais depuis quand les MJs sont-ils sadiques ?).

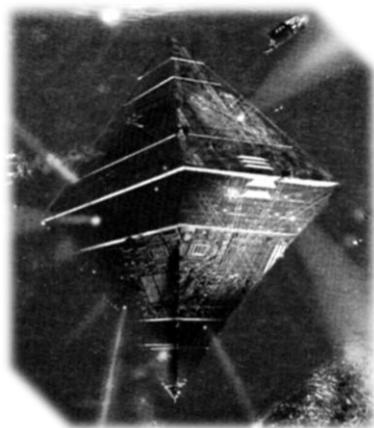
Ils devraient avoir découvert que quelqu'un ou quelque chose a quitté la station peu de temps avant qu'ils n'arrivent.

Dans la logique du scénario, les personnages doivent se rendre à Equinoxe pour trouver les coupables ou prévenir le monde du danger que représente cette nouvelle maladie. Le nom de la NAPE aura peut-être été prononcé. C'est un début de piste comme un autre.

Si les joueurs sont contaminés, considérer pour la suite que le virus est très diluée. Il agira en 1 mois au lieu d'une semaine. Multiplier (ou diviser, c'est selon) les durées des effets/des déclencheurs par 4.

**Nota :** Si les joueurs décident de jouer la carte de la maladie, ils devront être très prudents. C'est le meilleur moyen d'être mis en quarantaine. Les autorités ne plaisantent pas avec ça. Si cela devait arriver, le scénario s'arrête. La suite n'est plus entre leurs mains. A vous de trouver un moyen de les en dissuader.





## Chapitre 3 : Equinoxe.

Après avoir saboté les installations de Tarkis, les Techniciens des Fils du renouveau retournent sur Equinoxe faire leur rapport. Tout s'est bien déroulé et Olaf, directeur de la NAPE demande la validation du contrat avec le Culte du trident.

La production va mettre une semaine à démarrer. Le soir même Olaf tient son rôle de dirigeant de Start up. Il invite toute son équipe au "Venus" (cf. page 45 du supplément EQUINOXE). Le célèbre établissement du niveau zéro d'Equinoxe. Durant la soirée, les idées fusent. Un peu ivre, Vince propose de distribuer des bouteilles d'eau durant le tournoi régional d'AquaBall<sup>3</sup> de la semaine prochaine. Olaf saisie l'idée au vol. Il y aura

énormément de monde ce jour là et le stade n'est qu'a un jet de pierre de la société.

Olaf compte utiliser des brumisateurs d'eau pour diffuser un maximum d'eau contaminé dans l'air. Comme il y aura énormément de monde, il est certain que le Virus sera diffusé très largement. Seul le délai est un peu juste, mais l'occasion est trop belle. De plus, pour ne pas éveiller toute de suite les soupçons des autorités, il compte bien utiliser une souche moins agressive du virus. Ce qui laissera le temps pour démarrer le chantage des Fils du Renouveau envers le Culte du Trident et les nations du monde entier.

### REMARQUE.

Cette partie est plutôt indépendante par rapport à la précédente. Pour simplifier la chronologie on considérera que les personnages ont pris de nombreux risques durant le trajet et sont venues aussi vite que possible. Ils ont utilisé les 3 jours sur place pour réparer et explorer la station. Cela leur laisse une journée pour s'éloigner de la station avant qu'elle n'explose. Cela devrait largement suffire. Le trajet durera 1 semaine. Au moment d'arriver sur Equinoxe, nous seront donc à la date J+20

## ARRIVEE SUR EQUINOXE.

### ET SI...

L'explosion a été plus forte que prévue. Un siphon (un tourbillon horizontal) se crée. Son intensité est de 20. C'est la difficulté au jet de pilotage. Il va durer 24h. Tant que le pilote ne fait pas plus de 10 MR négatives, il reste dans le siphon. Au bout de 24h, il doit impérativement réussir un jet de pilotage contre une difficulté 20 pour sortir sans dommage du siphon. Si le jet est un échec, l'appareil est projeté contre le sol. Les dommages seront de 10D10.

Les personnages ont failli perdre la vie, mais dans leur malheur, ils ont parcourus la majeure partie du trajet. Quelque heures de navigation et ils sont arrivés. Au lieu des 7jours initialement prévue, ils n'ont mis que 2j.

Les personnages ont poussé les machines au maximum de leurs possibilités. Le navigateur a prié toutes les muses de l'inspiration pour déployer des trésors d'inventivité et gagné miles nautique après miles nautique. L'arrivée sur Equinoxe leur réserve une dernière surprise. L'accès à la station ne peut se faire que si le tourbillon entourant la cité est suffisamment calme. Chose incroyable, cela fait 6h qu'il se déchaîne. Plus de 80 navires sont en attente tout autour d'Ariane. Comme les autres navires le Diable est mis en attente. Elle durera 2h de plus avant que les courants se soient suffisamment calmés pour permettre l'accès à la station.

Le navire des agents du Soleil Noir est un petit engin de classe "Explorateur". Très discret, maniable, c'est également un navire assez lent (10 nœuds de vitesse maxima). Le "Diable" des personnages est un gros navire de transport. Peu maniable, il tient plus du pétrolier que du voilier. Pourtant, il présente une caractéristique intéressante. Sa vitesse de point est de 35 nœuds. Si le navigateur est inspiré, le "Diable" ne devrait pas avoir trop de mal à rattrapé puis dépassé l'engin des agents du Soleil Noir. Tenter de repérer ce genre de navire est quasiment impossible en pleine mer (L'opérateur sonar devra lutter contre les malus induit par la différence de taille, de vitesse, la navigation en rase mottes).

Le navire des techniciens se trouve quelque part dans la masse des navires. Un jet de Pilotage (quelque soit la type de navire) -7 permet de le repérer. Toutefois la chance peut être avec eux. Les personnages ont 1 chance sur 4 d'arriver par le bon coté et 1 chance sur 13 d'arriver au bon niveau (du +6 à -6 sans oublier le niveau 0). Si la chance est avec eux, il n'y a pas de malus pour repérer le navire.

A partir de ce moment, l'action devient libre. Nous nous contenterons de décrire les actions de la NAPE et des Fils du Renouveau.

## CHRONOLOGIE DES ACTIONS PREVISIBLES.

### J+20

**12h** : Arrivée des techniciens des Fils du Renouveau sur Equinoxe. Ils se rendent immédiatement aux appartements du niveau -1 et envoient leur rapport. Leur rapport est très positif. Une remarque à la fin : Ils ont détecté un navire de transport (*Le navire 'Le*

<sup>3</sup> **L'AquaBall** : Il s'agit d'un des rares jeux en usage dans le monde de Polaris. Mélange de Water-polo et d'affrontement sous-marin, c'est un jeu très violent et les blessés sont nombreux. Curieusement, il y a peu de mort. Pour simplifier la gestion, considérer qu'il s'agit d'un match de water-polo croisé avec un match de rugby où l'arbitre serait plutôt tolérant envers les coups.

*diable" des "Djinns de l'océan", nos personnages)* se dirigeant vers Tarkis. Il y a 90% de chance que les membres soient totalement contaminés à cette heure.

Les deux agents sont des membres de la branche "T". Toutefois leur connaissance technique leur a permis de progresser rapidement. L'un et l'autre se considèrent comme des maillons clés (*Totalement FAUX*) du mouvement. Évidemment, ces techniciens ne connaissent pas tout le plan, mais ils ont extrapolé pas mal de chose depuis qu'ils sont sur Tarkis. Pour eux, une opération va bientôt être menée (*FAUX, elle est déjà en cours*) et ils ont réalisé les premiers tests grandeurs natures (*FAUX, ce sont les deuxièmes*). Ils ont testé une nouvelle arme chimique sur les gens de la station (*Partiellement VRAIE*).

Arrivée des personnages sur Equinoxe.

**19h** : Olaf reçoit le rapport secret. Il l'officialise par un appel au Culte du Trident pour prendre des nouvelles de la station. Sa joie n'est pas feinte. Il invite toute l'équipe au Vénus. Durant la soirée, l'idée du tournoi d'AquaBall est lancée.

---

### J+21 : 7j avant le début des épreuves sportives.

---

**8h** : Olaf contacte les deux techniciens. Il leur ordonne de réaliser les plans pour des projecteurs d'eau au dessus du stade.

**9h** : Olaf se rend sur les docks. Dépose un message dans la consigne N°87CH93 et déclenche une explosion au niveau des quais. Il s'agit d'un signal préparé d'avance. Une des armures remises sur les docks était pleine de plastique. Ce signal indique aux agents des Fils du Renouveau qu'un message les attend dans la consigne.

Le message contient l'idée d'utiliser le tournoi sportif. Il demande l'approvisionnement de fiole de virus à effet lent ainsi que du renfort en personnel de confiance pour la distribution.

Le message est :

*La mission est un succès. J'entrevois un nouveau moyen pour diffuser plus largement notre produit. Prochainement, une rencontre sportive mobilisera de nombreuses personnes de toutes les régions des alentours. Il serait dommage qu'ils repartent sans avoir goûté notre boisson énergétique. Il me faudrait donc de nombreux échantillons ainsi que du personnel pour la distribution. Je pense utiliser un distributeur automatique. 5 personnes et un peu de matériel devraient suffire. Par contre il me faudra solliciter les services d'un bon négociateur. Cette 'ange gardien' nous aidera à mieux nous organiser dans la jungle local.*

Explication :

- L'allusion au distributeur automatique correspond au brumisateur qu'Olaf envisage de placer au-dessus de la foule. Ainsi la vapeur d'eau sera respirée mais surtout elle se fixera sur la peau et les lèvres. Une ou deux déglutition de salive est le virus et ingéré.
- L'allusion au négociateur correspond à un assassin. Olaf prévoit des problèmes. Il ne pourra pas se permettre d'attendre. Le tournoi sportif ne les attendra pas.

**20h** : Sur le chemin du retour Olaf traîne dans le quartier des prostituées. Il attend celle qui lui proposera de visiter le paradis. Cette phrase clé permet d'identifier l'agent ayant la réponse du groupe.

#### REMARQUE 1 : POURQUOI DES BRUMISATEURS D'EAU ?

Tout simplement parce que le virus n'est pas aéroporté, c'est-à-dire qu'il ne se diffuse pas par l'air et la respiration. Les Fils du Renouveau ne sont pas si fous que cela. Les scientifiques qui les composent savent parfaitement que ce genre de virus est impossible à contrôler. Alors qu'un virus par ingestion, reste très dangereux mais peut être considéré comme un risque maîtrisable.

Mais alors pourquoi des brumisateurs d'eau ?

En projetant de l'eau dans l'air, le brouillard d'eau va former des gouttes d'eau en suspension dans l'air. Celles-ci vont se déposer sur le visage, les lèvres des spectateurs et lorsqu'ils encourageront leur équipe, dans leur bouche. Lorsque les spectateurs avaleront leur salive, ils seront contaminés.



#### REMARQUE 2 : LES CONDITIONS DE VIE SUR EQUINOXE.

On pourrait penser que dans un milieu fermé avec des machines et des êtres humains vivant entassés dans un espace trop petit, les conditions climatiques d'Equinoxe soient extrêmes (chaleur, humidité). Il n'en est rien. L'eau autour d'Equinoxe est très froide et même de nos jours – en 2009 – réguler les conditions de vie de 1000 personnes enfermées dans un gymnase ne pose pas de problèmes techniques. Comme d'habitude, le seul obstacle qui peut se poser est le prix de l'installation. Sur Equinoxe, le coût d'une telle installation est négligeable face au coût de construction globale et des contraintes de qualité qui sont que cette station ne doit jamais tomber en panne.

---

### J+22 : 6j avant le début des épreuves sportives

---

Olaf contacte les organisateurs du tournoi et leur expose son projet. Leur système est un tel succès qu'il se propose de le faire connaître en offrant des bouteilles d'eau gratuite aux spectateurs du tournoi. Les organisateurs, d'abord septiques, sont vite enthousiastes.

---

### J+23 : 5j avant le début des épreuves sportives

---

**5h** : Le matériel et les hommes sont arrivés. Ils débarquent directement d'Ariane.

Avec les échantillons d'eau il y a deux doses de véritables anti-virus. L'une est pour Olaf, l'autre pour l'Ange. Il y a 10 autres doses de vaccins, mais il s'agit de la version incomplète qui retarde l'action du virus. Ces doses permettent de retarder son action d'une semaine si elle est prise tout de suite ou si le virus a déjà agit de le faire régresser jusqu'à ce que les effets visibles

disparaissent (donc pour quelqu'un de contaminer et subissant les effets du virus, il lui faut deux doses. L'une pour annuler les effets visibles – l'assèchement – l'autre pour gagner 1 semaine de délais avant que le décompte ne reprenne).

**8h** : Olaf est prévenu. Prétextant des rendez-vous importants il quitte la NAPE jusqu'à 14h. Il va organiser les opérations et briefer les nouveaux.

**14h** : Retour d'Olaf. Il s'enferme dans son bureau. Il demande le détail horaire des activités de tout le monde. Olaf sait parfaitement que le planning n'est pas à jour et il faudra à ses employés au moins 2h (voir 3) pour le réaliser. Durant ce laps de temps il sommeille sur son siège et se prépare à la longue nuit.

**Durant la nuit** : Olaf et les techniciens entre discrètement dans l'aqua-stadium. Durant la période de nuit, il y a moins de monde au stade. Les agents de la NAPE en profitent pour se faire passer pour des techniciens de maintenance et changent les ampoules des projecteurs. En réalité ils ajoutent une petite bombe à eau.

Lors d'un grand match, lorsqu'une des équipes gagnent, des fumigènes et des effets pyrotechniques sont lancés. La commande des effets pyrotechniques fera exploser les bombes à eau ce qui recréera une petite pluie légère sur les spectateurs. L'effet sera joli. Beaucoup de spectateurs acclameront cette reconstitution des temps anciens. Et plus ils crieront leur joie, plus ils avaleront des gouttes de pluie, plus ils seront contaminés.

---

#### J+25 : 4j avant les rencontres sportives.

---

**8h** : Olaf prétexte une indisposition pour ne pas venir au bureau ce matin. En réalité il dort pour récupérer de la nuit.

**14h** : Olaf se présente au bureau avec une petite mine. Il fait croire à la secrétaire que la nuit était trop arrosée.

**16h** : Les organisateurs de la rencontre sportive contactent Olaf pour mettre au point les modalités du sponsoring.

**Durant la nuit** : Idem que la nuit précédente. L'équipe des Fils du Renouveau est fatiguée (et donc moins prudente) et au petit matin un membre du personnel du stade les interpelle. Cela se passe mal. L'ange gardien est forcé de le tuer. Il se débarrasse du cadavre en l'éjectant par un sas.

---

#### J+26 : 3j avant les rencontres sportives.

---

**9h** : Arrivée de la livraison des échantillons. Un docker parle trop. Il décrit les milliers de bouteille d'eau minérale contenue dans les 10 navires ravitailleurs (600 m<sup>3</sup> de soutes par navire). Les veilleurs sont forcés de calmer une émeute. Lorsque la population l'apprend. Les hangars sont gardés jour et nuit par un cordon de sécurité renforcé.

**11h** : L'équipe commerciale annonce publiquement que de l'eau sera distribuée gratuitement aux spectateurs du tournoi sportifs. Toutes les places restantes (les ¾ des places) sont vendues moins d'une heure. Un marché noir spécifique se monte dès 14h.

**17h** : Les places du stade flambent. La rumeur prétend que des bouteilles de 75 cl seront distribuées. Les places achetées 5 sols se vendent 50 sols.

Les membres de la NAPE continuent leur routine quotidienne.

---

#### J+27 : 2j avant les rencontres sportives.

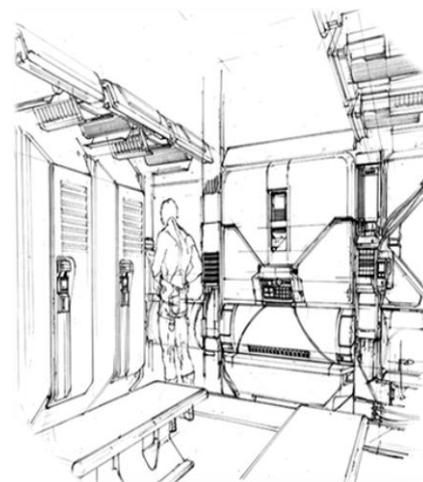
---

**9h** : Un veilleur pose des questions sur la NAPE. Il s'agit d'un fonctionnaire soupçonneux. L'ange gardien est forcé de l'éliminer. Il se débarrasse du corps de la même façon.

**12h** : Des plongeurs remontent les corps que l'ange a tués. Un dauphin les a signalés. Une enquête est ouverte. Immédiatement des patrouilles sont dépêché du côté du stade. On pense à un règlement de compte du à un trafic du marché noir.

Les membres de l'équipes commercial et marketing continuent leur travail promotionnel. Ils parcourent tous les bars pour diffuser aussi largement que possible les informations sur le cadeau que fait la NAPE. Évidement, ils en profitent pour diffuser aussi largement que possible des informations sur leur centrale de production d'eau.

Olaf et les autres membres des Fils du Renouveau continuent leurs préparatifs. Olaf n'apparaît plus qu'épisodiquement aux bureaux de la NAPE.




---

#### J+28 : 1j avant les rencontres sportives.

---

Tout est prêt. Il ne reste plus que les vérifications d'usage. Des veilleurs sont engagés pour escorter les échantillons d'eau au stade. Chacun se repose en vue du grand jour.

---

#### J+29 : Début des rencontres sportives.

---

C'est le grand jour. Le premier match commence à 14h mais le premier match important est ce soir, à 22h. Il s'agit de la rencontre des "Dauphins d'Equinoxe" (l'équipe des unités veilleurs) contre les "Lumières du peuple" (l'équipe constituée par les Hégémoniens en poste à l'ambassade).

Traditionnellement, ces équipes s'affrontent comme si leur vie en dépendait. Il y a de forte chance que le match soit passionnant. Normalement, les effets pyrotechniques sont activés à la fin du match vers 23h30 ce qui déclenchera l'explosion des bombes à eau.

#### REMARQUE

Si l'histoire en arrive à l'explosion des bombes à eau, le scénario s'arrête. En effet, à ce stade le seul moyen de bloquer la progression de l'épidémie serait de tuer tout le monde en ouvrant, par exemple, les vannes qui inonderaient tout le secteur et les secteurs adjacents faisant ainsi des milliers de morts. Mais il est peu probable que les autorités d'Equinoxe et plus particulièrement l'administrateur de la cité (Le "boucher" d'Equinoxe) fasse une telle action juste sur les dires des personnages.

### J+40 : Après les épreuves sportives

Quelques jours après la fin des épreuves sportives, les Fils du Renouveau livrent de nombreuses doses de retardateur au virus. Olaf doit les verser dans la distribution d'eau d'Equinoxe. Le but est de retarder de 6 mois les effets visibles. L'idée des rencontres sportives a séduit et elle sera réutilisée dans d'autres grandes nations. Pour cela il dispose d'un budget assez conséquent et les noms des principaux responsables de la maintenance d'Equinoxe. Par la suite, l'Hégémonie, la République du Corail, l'Alliance Polaire, l'Union Méditerranéenne et enfin la Ligue rouge seront visées.

## LES REACTIONS PLUS OU MOINS PREVISIBLES.

La partie précédente décrit les actions si tout se passe bien. Toutefois, les personnages vont sûrement agir. Un certain nombre d'événements en réaction aux actes des personnages sont par contre prévisibles.

### Curiosité mal placée.

Si les personnages se font remarqués par Olaf, ce dernier se souviendra de la remarque à la fin du rapport de ses techniciens au sujet d'un navire qu'ils auraient détecté. Il va se renseigner sur les navires ayant déposé un plan de route dans les environs.

Rapidement il tombera sur le "Diable" et la société "Les Djinn de l'océan". Leur célébrité est telle qu'il se sentira tout de suite menacé. Il engagera plusieurs groupes de truands pour les éliminer. Dans un premier temps il lancera des petites frappes qu'il trouvera rapidement dans la rue. Puis des mafieux e enfin si ça ne suffit pas, il engagera des tueurs professionnels. Une seule obligation : Allez vite. Les personnages doivent être éliminés aussi vite que possible. Il ira jusqu'à proposer 5 000 sols par tête plus 10 000 de primes si tout le groupe y passe.

Si les personnages se débarrassent trop facilement des assassins qu'il a lâché, il ira jusqu'à contacter les Fils du Renouveau pour demander l'appui d'un prêtre du Polaris, ex du Soleil Noir.



### L'ange gardien

Cet assassin des Fils du Renouveau n'en est pas à son premier contrat. Si les personnages s'intéressent aux meurtres récents et plus particulièrement aux deux cadavres qui ont été éjecté par les sas d'Equinoxe, ils peuvent tenter un jet de "Connaissance nation/organisation (Armée)" -7 ou de "Education/Culture générale" -10 ou de "Connaissance nation/organisation (Mercenaire)" -7 ou "Tactique [Opération commando]" pour reconnaître sa touche dans les assassinats.

### L'agent du Soleil Noir.

Vince Seaborg est un agent du Soleil Noir (la branche principale, pas les Fils du Renouveau), S'il apprend la nature exacte de ce qui se trame, il éliminera les membres des Fils du renouveau. Toutefois, il devinera que, quelque soit ce qui se trame, cela à un rapport avec l'eau, mais à partir du moment où l'Ange est présent, il ne tentera rien. Il a bien trop peur des représailles. Si les personnages le démasque, il peut se laisser tenter et éliminer les membres de la NAPE si les personnages le soutiennent et élimine l'Ange.

### Les veilleurs.

Si les veilleurs s'intéressent de trop près au stade ou à la NAPE, Olaf a prévu une série de diversions un peu partout sur Equinoxe. Il s'agit de bombes incendiaires de petites tailles. Elles seront activées à l'opposé du stade pour mobiliser les veilleurs en poste et alléger la surveillance sur le stage.

 : Les flèches représentent les lieux où des bombes incendiaires exploseront.



Locaux de la NAPE

### Le virus et la contamination.

Normalement les personnages sont contaminés. Si vous décidez de gérer cette partie il vous faudra régulièrement mettre la pression sur les joueurs.

D'un point de vue "roleplay", voici ce qu'il faut retenir :

- Les rations ne sont jamais suffisantes. Ils leur faut 5 fois plus d'eau par jour que de coutumes. Amener la chose de façon progressive. Les personnages ont un certain niveau de vie et ils n'auront pas conscience tout de suite de leur consommation d'eau. Au début vous pouvez leur suggérer qu'ils se sont fait avoir et que les bouteilles d'eau n'étaient pas pleines. Lors d'un simple repas, l'addition se monte à 500 sols. 50 pour la nourriture et 450 pour l'eau.
- En quelques jours leur voix devient sèche et rocailleuse.
- Ils s'épuisent vite. Si vous gérez la fatigue, il dépense le double de point de fatigue, quelque soit l'action.
- Après deux semaines, leurs mains tremblent. Dans la version diluée ils subissent un malus de 5% par jour cumulable à partir de la seconde semaine (sur un mois).

Les personnages vont vouloir trouver un remède aux virus. Les doses d'anti-virus n'arriveront qu'avec les échantillons d'eau pour le tournoi.

## **ESTIMATION DES ACTIONS IMPREVISIBLES DES PERSONNAGES.**

Tenter de prévoir une fin en fonction des actions des personnages est parfaitement impossible. De toute façon ils penseront et feront ce à quoi personne n'a pensé. Voici quelques conseils et hypothèses de ce qui pourrait se passer.

### LA GESTION DU TEMPS.

La chronologie précise dans les différentes actions n'est présente qu'à titre indicatif. Si les joueurs mettent du temps à démarrer, il peut se passer tout un tas de petits soucis administratifs qui retarderaient l'opération. Au pire inventer un problème de rat ou de parasite dans le stade ce qui retardera le tournoi d'une semaine, le temps de nettoyer les lieux.

### Contacter le Culte du Trident.

Très mauvaise idée. Dans le monde de Polaris, on ne plaisante pas avec les épidémies. Les services d'hygiène vont probablement mettre tout le monde en quarantaine et si une épidémie est détectée, tout le monde passera au lance-flammes.

### Contacter l'ambassade Hégémonienne.

Cela reste une possibilité. Les personnages ont une énorme célébrité dans l'armée de ce pays. Ils sont tous officiers et sont automatiquement citoyens de première classe avec tous les privilèges qui s'y rapportent. Ils bénéficieront naturellement d'une certaine influence.

**NOTA :**

Si vous ne possédez pas le supplément Equinoxe, Sachez que la société Hégémonienne est structuré autour d'une hiérarchie sociale très rigide. Tout en haut de l'échelle se trouve les Patriarches, suivit par les nobles et les citoyens très importants (des scientifiques de renons, des héros de guerre, etc.). Viennent ensuite les citoyens de première classe, puis ceux de seconde et enfin ceux de troisième.

Tous les officiers sont automatiquement citoyens de première classe et seul les parias, les malades, les inutiles, les mutants et les vieux sont considérés comme appartenant aux citoyens de troisième classe.

Chaque classe sociale a littéralement droit de vie et de mort sur les classes inférieurs. De plus à partir du rang de citoyen de première classe, il est possible d'accéder aux banques des corps (principalement alimentées par les citoyens de troisième classe).

**Utiliser la pègre**

Cette solution reste risquée, mais si les personnages savent se montrer convainquant, ils auront des alliés fidèles. Les parrains de la pègre n'hésiteront pas sur les moyens ni sur les actions pour stopper un tel génocide. De plus ils ne sont pas soumis aux traques légaux et diplomatiques.

**Jouer en solitaire**

Je déconseille fortement cette option. S'ils y arrivent, cela ferait une belle partie, mais cela semble peu probable. Ils ne sont que 5 personnes, le temps leur est compté et pire que tout, ils ne le savent pas forcément.

**Utiliser de l'influence pour envoyer des troupes**

Quel intérêt d'envoyer des troupes. Ce n'est plus un jeu de rôle, mais un wargame.

Leur contact n'est pas à Equinoxe, les troupes sont mobilisées d'urgence, un problème avec des pirates. Inventer n'importe quel prétexte, surtout ne vous laisser pas coincer par ce style de jeu. Vous vous retrouveriez à jouer contre vous-même.

**Rythme de l'action**

La première partie était volontairement tendue. Celle-ci est plus lâche mais elle ne fonctionnera que si les joueurs ont conscience de l'importance des enjeux. Si nécessaire, envoyer régulièrement des assassins. Le combat ne doit pas durer plus de 2 tours (il ne s'agit pas d'un combat de rue, mais d'une tentative de meurtre. Si elle échoue, on se replie et on essaye plus tard). Cela maintiendra la pression sur les joueurs.

**Que s'est il passé ?**

Si les personnages ne réalisent pas les enjeux, en se renseignant sur des événements bizarres, ils peuvent tomber sur un rapport racontant qu'Astrid a été détruite par une explosion de leur centrale à fusion en tout point similaire à celle de Tarkis.

En fouillant plus loin, il pourrait tomber sur les enregistrements de plusieurs balises de détresse. Le tout est très bruité, mais il ressort qu'Astrid avait demandé une assistance au veilleur car leur production était en panne. Ils peuvent même entendre un début de réponse d'un navire veilleur alors qu'aucun navire veilleur ne patrouillait dans le secteur.

**NOTA**

Si les joueurs fond une parenthèse et vont sur place vérifier, suspendait l'action. Le tournoi n'aura lieu que dans 2 mois, etc. Sur place ils ne trouveront qu'une zone carbonisée et radioactive.



## Conclusion

Au finale les personnages doivent démasquer le complot des Fils du Renouveau et survivre à la contamination.

Si vous jouez cette histoire en dehors du cadre du Trophée DuGesclin 2009, voici les gains spécifiques de l'aventure (à rajouter aux gains décrit dans le livre de base) :

### Chance

3 points pour l'exploration de la station Tarkis.

5 points pour faire échec aux plans d'Olaf Shok et des Fils du Renouveau.

2 point pour survivre au virus

De 1 à 5 points en fonction du risque de la solution que les personnages auront choisis.

### Expérience

2 points pour l'exploration de la station Tarkis.

5 points pour faire échec aux plans d'Olaf Shok et des Fils du Renouveau.

De 1 à 3 points en fonction du risque de la solution que les personnages auront choisis.

### Célébrité

Aider **volontairement** le Soleil Noir : Les personnages gagnent Vince en contact.

Les personnages gagnent les Fils du Renouveau en Ennemie (Celui compte double).

Gain de 5 points de célébrités.

A ceci se rajoute les modificateurs suivant :

- ✓ Sauver la cité d'Equinoxe : Modificateur de +5 au jet de célébrité durant un à Equinoxe et Ariane, puis -1/an jusqu'à zéro.
- ✓ Culte du Trident : Modificateur de +2 au jet de célébrité durant 1 an
- ✓ Hégémonie : Modificateur de +2 au jet de célébrité durant 3 ans (évidemment, le fait que d'anciens militaires Hégémoniens aient sauvé le Culte du Trident ne restera surtout pas ignorer – Comment cela il y a des fuites chez le Prisme).



# ANNEXES

## Règles personnelles

Il s'agit là d'un ensemble d'ajustements que j'utilise depuis quelques temps. Leurs but est de simplifier la gestion d'une partie et d'augmenter l'intensité dramatique.



### CONVERSION POLARIS V2 EN V3

Cette histoire a été initialement écrite en version 2 de Polaris. Si vous être plus un MJ ayant ses repère dans la version 2, voici la table de conversion que j'utilise.

NIVEAU DE COMPETANCES EN FONCTION DES NIVEAUX (Pour la version 2 et 3 de Polaris)																									
NIVEAU	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Désignation V2		Amateur			Base			Technicien			Ingénieur			Docteur			Expert			Génie					
Désignation V3		Base				Moyenne / Technicien				Approfondie / Ingénieur				Maître / Docteur			Erudit / Expert			Génie					
NIVEAU	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

CORRESPONDANCE ENTRE LES NIVEAUX DE POLARIS VERSION 2 ET VERSION 3																									
Niveau V2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Niveau V3	0	2	4	5	7	8	10	10	11	12	13	13	14	16	16	17	18	18	19	20	20	21	22	24	25

### LA GESTION DU COMBAT

Le principal inconvénient des combats dans Polaris est qu'ils peuvent durer très longtemps si les combattants son d'un niveau proche et pas trop mauvais (un niveau final de 16 par exemple).

Pour palier a cet inconvénient, il suffit de modifier la gestion des malus dus aux blessures. Dans les règles il est précisé que seul le malus le plus important est utilisé par localisation. Si on utilise la somme des malus pour chaque blessure, les combats deviennent très rapides.

Exemple : Avec 2 blessures légères dans le bras, 3 blessures légères 1 blessures grave et 1 blessure critique dans le corps on aurait :

- En version 'normale' le malus serait de "-11" ("-1" dans le bras et "-10" pour le corps).
- En version modifier le malus serait de "-20" ("-1" \* 2 dans le bras et "-10"+"-5"+"-1"\*3 pour le corps).

Au vue des dommages, le second malus me semble plus logique d'autant plus que le combat et terminée (avec un "-20" il est quasiment impossible de tenter quoique ce soit).

Pour équilibrer les dommages et les protections, je transforme tous les modificateurs de réussite en D6. Exemple : Un +3 donnera un +3D6.

ATTENTION, avec cette méthode, il est nécessaire de rendre les soins plus accessibles ou la partie se bloque rapidement.

## Les Fils du Renouveaux.



Les Fils du Renouveaux sont une branche dissidente du Soleil Noir. Leurs idéologies respectent celle du Soleil Noir mais leurs méthodes sont considérées comme trop extrêmes par la branche principale.

Comme le Soleil Noir, les Fils du Renouveaux considèrent que les porteurs du Polaris sont la nouvelle Humanité, les élus et guides du troupeau. Ils sont le stade suivant de l'évolution. Bien sur, toutes l'Humanité est amenée à se transformer pour obtenir les pouvoirs de l'esprit. Le Soleil Noir considère que cette transformation sera progressive et que les élus devront servir de guide. Les Fils du Renouveaux considèrent eux que si les élus doivent servir de guide, il est de leurs devoirs d'aider l'Humanité à évoluer et à se transformer. Pour eux, la notion d'Humanité est avant tout spirituelle et le corps n'est qu'un outil qu'il faut changer si ce dernier n'est plus adapté. Pour appuyer leur credo, ils prennent comme exemple la nature. Pour eux, les mutations sont des tentatives de mère nature pour s'adapter. A eux de guider cette transformation pour éviter les pièges de l'évolution et sauver l'Humanité.

Fort de leurs idées avant-gardistes, ils n'hésitent pas à utiliser des armes bactériologiques et des virus mutagènes pour "propager" leur opinion.

## HISTOIRE

Ce courant de pensée s'est initialement développer au sein du Soleil Noir, parmi les membres faisant partie de la communauté de médecins et de biologistes. Il a rapidement séduit les dirigeants du Soleil Noir par sa logique simple. Hélas cette idée repose principalement sur des notions de médecine et de génétiques élémentaires qui n'existent plus dans le monde de Polaris. Et ce qui la rend si séduisant est aussi ce qui le rend impossible à comprendre par les masses occupées à survivre.

Les membres du Soleil Noir sont avant tout des personnes avides de pouvoir. L'aspect très expérimental lié aux mutations et aux produits mutagènes est dérangeante. Personne n'oublie les mutants difformes qui parcourent les coursives des stations sous-marines. C'est lors de premières opérations entièrement sous la responsabilité des Fils du Renouveaux que le Soleil Noir a commencée à prendre peur. Testé sur des communautés isolées, les armes biologiques ont ravagées ses stations sans laisser de survivants. C'est durant cette période que le mouvement a été proscris et qu'il est entré dans la clandestinité sous le nom des Fils du Renouveaux.

## DE NOS JOURS

Les Fils du Renouveaux sont peu nombreux, mais particulièrement bien implanté. Leurs membres se divisent en deux classes : Les sédentaires ou "S" et les hommes de terrain ou "T".

- Les "S" sont les sédentaires. C'est-à-dire les scientifiques. Le noyau dur du mouvement qui travail dans leur laboratoire pour faire évoluer l'Humanité.
- Les "T" sont les hommes de terrain. Il s'agit de membres de seconde classe qui bénéficient des ressources du mouvement. Hélas pour eux, ils ne pourront jamais monter dans la hiérarchie. Ces personnes sont le plus souvent des profiteurs et des petits délinquants qui ont été canalisé par le mouvement.

Si on fait le rapprochement avec l'armée, les T sont les soldats et les sous-officiers et les S sont les officiers.

---

### Les "S"

Les "S" sont tous des chercheurs et des scientifiques. En tant que tel ils ont une place privilégiée dans la société. La plus part du temps se sont des citoyens de premières classes. Ils sont organisés comme une méritocratie dont les résultats scientifiques permettent de progresser dans la hiérarchie. Entre eux ils nomment Frère et se comportent comme une fraternité secrète. En réalité la concurrence entre eux est forte, mais l'apparence solidarité doit toujours être maintenue pour montre leur unité face aux troupes de "T".

---

### Les "T".

Ils forment la masse des Fils du Renouveaux. Dix fois plus nombreux que les "S", ils sont maintenus dans l'ignorance du grand plan. De nombreuses rumeurs circulent au sujet des "S". Ceux-ci ne seraient plus totalement humains et utiliseraient tout un arsenal de virus pour se protéger. Ajouter un endoctrinement fort de la part des "S" (à base de religion, de produits chimiques et d'hypnose) et vous obtiendriez un groupe fanatisé à l'extrême, voyant dans les "S" les nouveaux élus, les sauveurs.

## REPARTITION GEOGRAPHIQUE

Certaines nations sont plus sensibles que d'autre d'habiter ce genre de structure.

- L'Alliance Polaire : 2% des effectifs. Peu influencée, le niveau technologique n'est pas suffisant pour intéresser les Fils du Renouveaux.
- L'Hégémonie : 20% des effectifs. Très tentante par sa structure rigide et cloisonnée, cette nation est particulièrement contaminée.
- L'Union Méditerranéenne : 30% des effectifs. Sa structure grégaire en fond une cible difficile, mais la célèbre université de Néo-Troie mérite de faire quelques efforts.
- La République du Corail : 10% des effectifs. La vie sociale particulièrement riche de cette nation rend les endoctrinements trop visibles.
- Le Culte du Trident : 34% des effectifs. Centre du pouvoir mondial, cette nation a toujours été une cible privilégiée des Fils du Renouveaux. Le nombre élevé de visiteurs pour Equinoxe et Ariane permet de recruter facilement tous les hommes de troupes.
- Les états du Rift : 3% des effectifs. Proche de l'Union Méditerranéenne, les états du Rifts sont une sorte de base avancée des Fils du Renouveaux pour atteindre l'Union.
- Les Royaumes Pirates : 1% des effectifs. Quasiment aucune influence, ces personnes sont trop occupées à survivre.



## La fièvre des poissons-bulles.

Le poisson bulle fonctionne comme un filtre vivant capable de fixer les toxines et les mutagènes flottant dans l'eau. Si leurs glandes filtrantes sont trop saturées de toxines au moment de la saison des amours, la concentration d'hormones et de toxines génère un virus mortel. Ce virus modifie les glandes filtrantes et provoque une altération rapide des organes de tous les poissons du groupe. En temps normal, les éleveurs surveillent de près leur élevage. Lors de la saison des amours, les poissons reproducteurs sont isolés et baignent dans eau plus pure pour ne pas surcharger leur organisme de travail. Ce virus que tout le monde appelle la fièvre des poissons bulles est assez courant. Il n'y a pas vraiment d'antidote car il est facile à éviter. Lorsqu'elle se déclenche, la fièvre des poissons-bulles est une maladie en 3 phases d'une semaine environ chacune.

Durant la première semaine, les poissons perdent leur couleur et ont un appétit frénétique. Ils deviennent même cannibales et tuent les plus faibles si leur faim n'arrive pas à être satisfaite.

Durant la seconde semaine, les poissons deviennent léthargiques. Ils entrent dans une sorte d'hibernation durant laquelle leurs glandes filtrantes fonctionnent sans interruption. Durant cette phase, la production d'eau augmente jusqu'à atteindre dix fois la normale. Si personne ne récolte l'eau qui s'accumule dans leur poche ventrale, ils meurent.

La dernière période est ressemblante à une rémission. Les poissons reprennent une activité normale. Sauf pour les glandes surmenées qui libèrent les toxines qu'elles ont accumulées. Cette eau tue en un à deux jours, selon la résistance de la personne et la constitution du poisson. A la fin de cette période le poisson meurt s'il n'est pas déjà mort durant la seconde phase. Ses glandes filtrantes totalement usées et détruites.

En règle générale, les deux dernières phases ne sont pas connues. En effet, les gens fuient dès la première phase, car comparée à la faim des poissons-bulles, des piranhas ont l'air de poissons rouges léthargiques. Mais heureusement pour les plongeurs, les poissons-bulles n'ont pas une mâchoire renforcée capable de marquer le métal.

## La NAPE

La NAPE ou *Nouvelle Agence Pour l'Eau* est une société totalement et entièrement vraie. Elle est tout ce qu'il y a de plus officiel et "normale". Par contre, de nombreux éléments peuvent sembler 'flous'.

---

### Membres

Aucun membre n'est connu. Que se soient les membres fondateurs ou les employés. En se renseignant, il est possible d'obtenir des noms, mais il s'agit soit d'employé sans aucune importance, soit de personne fictive.

En insistant vraiment on peut obtenir les noms de : Olaf Shok, Juliette Proof, John Reno, Gary Renus, Sam Roots, Michelle Arc et Vince Seaborg. (cf. plus bas).

---

### Capitaux

Ses capitaux sont secrets. Une bienheureuse étourderie administrative a permis l'enregistrement de la société sans que les capitaux soient connus.

---

### Localisation

La localisation des usines de production est totalement inconnue. Seul le siège administratif est connu. Il se situe allée des courants, au niveau 0 d'Equinoxe.

Un point est remarquable : Les échanges entre la maison mère et les usines se font exclusivement via coursier. Environ une fois par semaine. Le coursier vient sur Equinoxe, puis repart 4h plus tard. Ce coursier est une mise en scène. Il a été engagé lors de la fondation de la NAPE pour une fois par semaine, imprimer un faux rapport et l'apporter aux sièges de la NAPE. Ces rapports sont presque vrais. Il s'agit des archives de production d'Astrid de la dernière année. Seul le nom des produits a été modifié pour correspondre mieux à la fabrication d'unité de production d'eau potable. Il n'y a presque pas de coordination entre le siège et le reste des Fils du Renouveaux. Un planning a été établi et Olaf Shok le respecte à la lettre. Pour se synchroniser, il est prévu de nombreux indicateurs. Par exemple, Pour connaître la date de départ de la production cela correspondra au départ d'Equinoxe du navire cargo "Le nouvel espoir".

Pour prévenir d'un problème urgent, Les Fils du Renouveaux ont prévu des moyens plus visibles. L'explosion d'un hangar permet de signaler une urgence. Une alerte incendie au niveau zéro, permet de signaler une alerte très grave concernant le projet.



En règle générale :

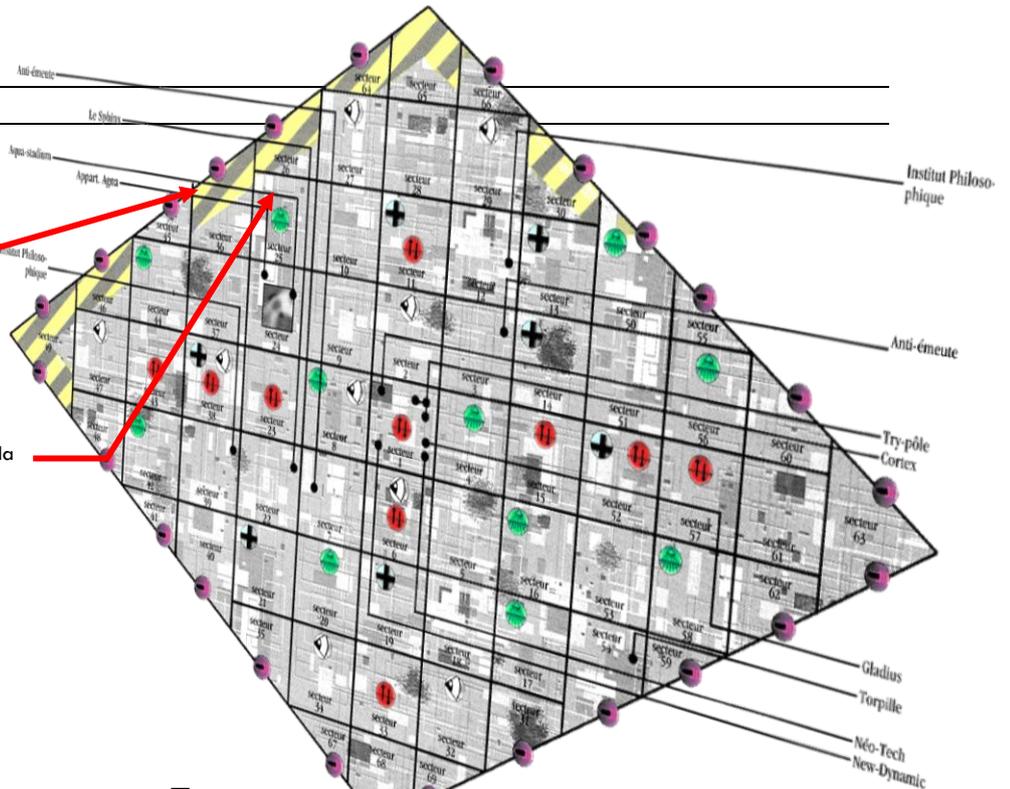
- Toutes les informations qui touchent à la société sont secrète, voir très difficile à obtenir.
- La sécurité des échanges se caractérise par une paranoïa extrême. Paranoïa tel, que les joueurs peuvent facilement l'utiliser contre les Fils du Renouveau.

**Locaux d'Equinoxe**

**Vue globale.**

Point d'arrivé des techniciens de la station Tarkis.

Locaux de la NAPE



**Détail du secteur.**

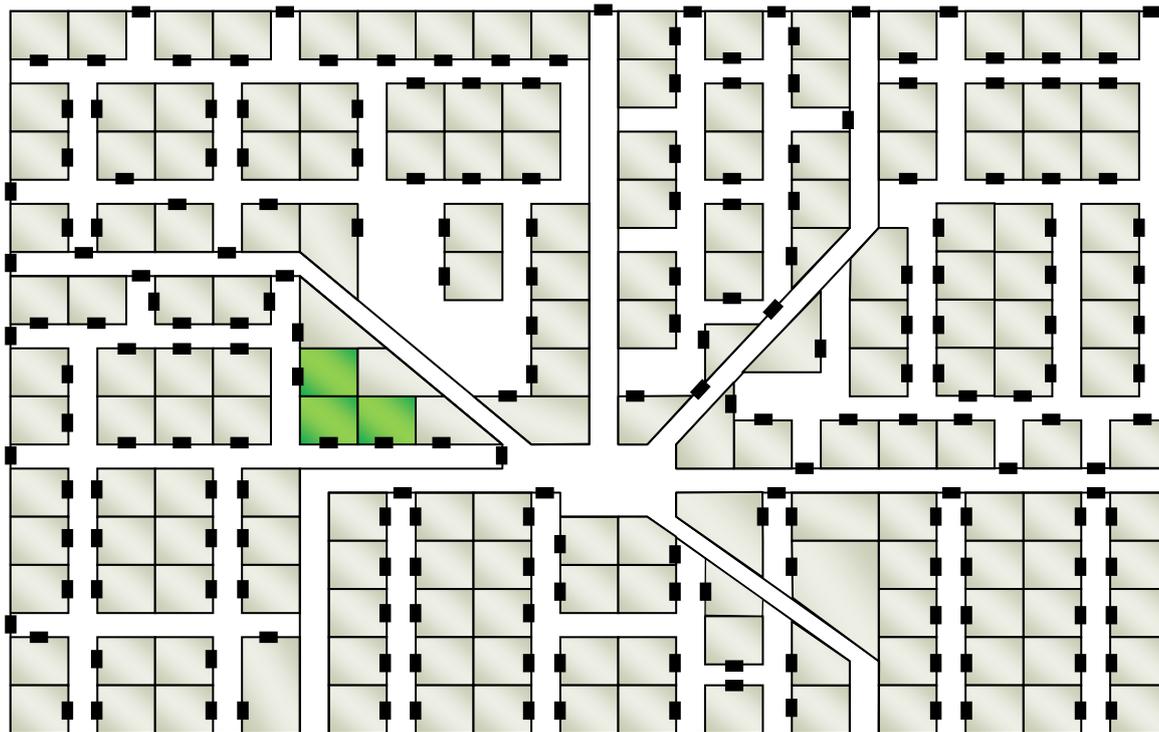
**Niveau 0**



Aqua Stadium

Locaux de la NAPE

■ Locaux officiel de la NAPE.

**Niveau -1 : Sous niveau le plus haut.**

 Des appartements officiels de la NAPE. Ils font office de sortie de secours.

**Détails des appartements.****Niveau 0**

Ces bureaux sont tout ce qu'il y a de plus simple. Spacieux. Ce sont des locaux officiels d'une société vendant du matériel de pointe.

Les effectifs sont :

**Le directeur** : Olaf Shok, 45 ans, membre des Fils du Renouveau.

**La secrétaire** : Juliette Proof, 29 ans. Elle se doute que quelque chose de bizarre se passe, mais elle n'a pas assez d'information pour en deviner plus.

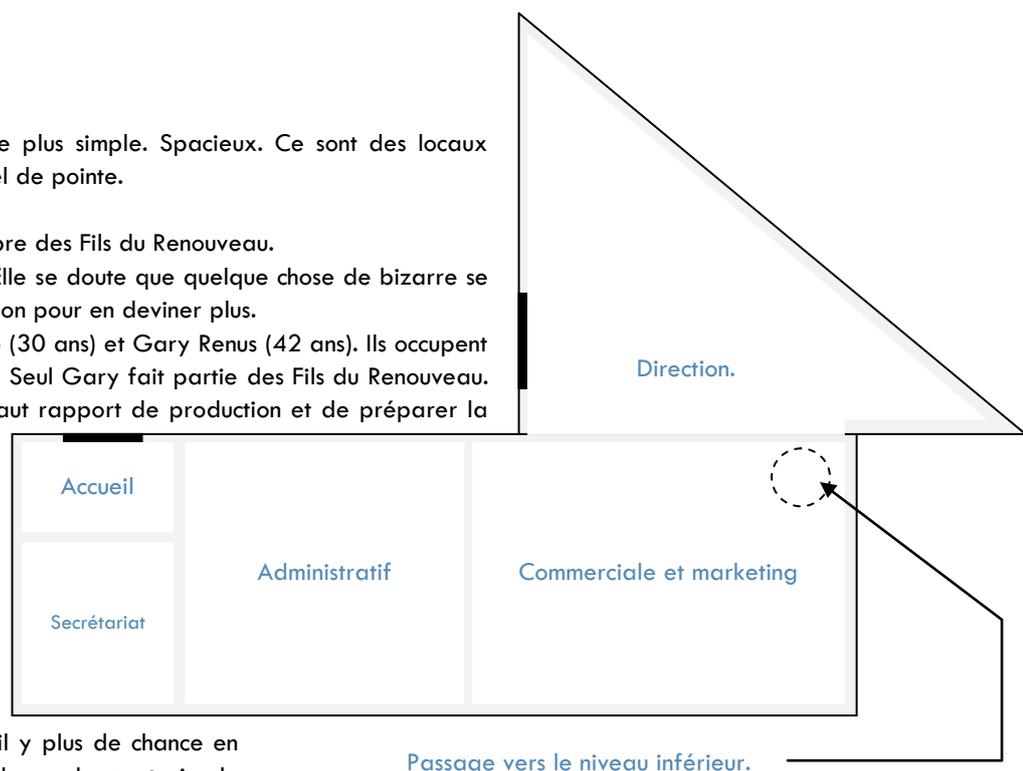
**Les assistants comptables** : John Reno (30 ans) et Gary Renus (42 ans). Ils occupent la fonction de direction et de comptable. Seul Gary fait partie des Fils du Renouveau. Sa véritable fonction est d'éplucher le faux rapport de production et de préparer la réponse.

Sam (Samantha) Roots, Michelle Arc et Vince Seaborg sont les trois membres de **l'équipe commerce et marketing**. En ce moment ils sont rarement présents. En plein boom, ils préparent à fond le lancement du nouveau système. En règle générale, ils passent à la société en début ou en fin de journée. Pour les trouver en journée il y a plus de chance en

tentant sa chance auprès des bars à la mode en train de

démarcher tous les représentants des différentes stations ainsi que tous les capitaines de navire. L'information circule mal dans le monde de Polaris, mais avec le bouche à oreilles que créent ces trois personnages, il y a de forte chance qu'en moins d'un mois, même la Ligue Rouge aie entendu parler du leur nouveau procédé.

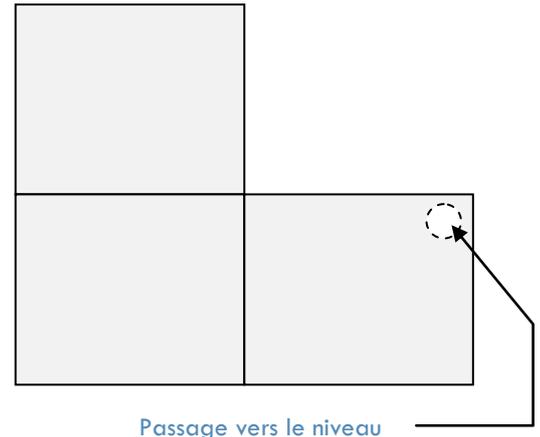
Parmi eux, Vince est un membre du Soleil Noir. Il a infiltré le groupe des Fils du Renouveau. Mais il ne se doute absolument pas de ce qui se prépare. Si le Soleil Noir venait à prendre connaissance du plan des Fils du Renouveau, il détruirait immédiatement tout le groupe (en tant que dissident, les Fils du Renouveau sont considérés comme des traîtres).



### Niveau -1

Les quatre appartements correspondent à des logements luxueux. Ils sont mis à disposition pour une opération future. Seul le directeur connaît leur existence et le passage qui permet d'y accéder.

Détail d'un appartement :



## Le virus DLS.

Le virus DLS ou virus *De La Soif* est une protéine qui fixe l'eau (plus exactement la molécule d' $H_2O$ ) pour la transformer en un gel. Ce gel, au contact de l'air se vaporise rapidement en un gaz plus lourd que l'air et très inflammable. Pour l'observateur extérieur, une victime du virus semble avoir soif en permanence. Dans un premier temps ces symptômes sont similaires à ceux de la rage. Mais avec le temps, sa peau se parchemine alors qu'il semble transpirer énormément (le gel ressemble à une huile épaisse). Puis vient la mort. Le cadavre ressemblant à une momie de 1000 ans baignant dans un corps gras. Si le cadavre est au contact de l'air, en une journée le gel se vaporise. L'odeur est épouvantable et la moindre étincelle provoque une explosion. Ce virus a été développé à partir de celui causant la fièvre des poissons-bulles. Il s'agit d'un virus hybride.

Un jet de Science [génétique] ou Science [Médecine]-3 ou Premiers soins -7 permet d'affirmer avec certitude que ce virus n'est pas d'origine naturelle.

### Caractéristique du virus.

#### Stade1 : la maladie

Le virus ne peut être transmis que par ingestion<sup>4</sup>. Mais de l'eau pulvérisée dans l'atmosphère suffit amplement.

**Mode de contamination** : Ingestion

**Modificateur de contagion** : -5 à -15 selon la dilution de la souche d'origine.

**Période d'incubation** : 1D10 heures pour la souche d'origine, mais il est possible de la diluer pour obtenir jusqu'à 1D10 semaines.

**Virulence/Evolution** : 10, Au lieu de gagner 1D6 points de maladie, Cette souche artificielle génère 2D6 points par période.

**Effets** : L'organisme se met à produire une protéine qui fixe l'eau du corps. Extérieurement, le malade semble manquer d'eau. L'eau "fixée" est expulsé du corps par la sueur. Cette sueur est très grasse et se concentre facilement en un gel épais et nauséabond. Ce "gel" au contact de l'air se transforme en un gaz hautement inflammable.

#### Seuil :

Seuil 5 : Soif intense, sueur abondante.

Seuil 10 : +1 blessure léger. Fatigue intense, dessèchement chronique, La sueur s'épaissit et prend une odeur étrange. L'odeur vient d'un gaz inflammable qui est généré par l'évaporation de la sueur.

Seuil 15 : +1 blessure moyenne. Les blessures légères ne guérissent plus naturellement. Toux, fatigue, sang dans les selles et les urines. Le malade est souvent recouvert d'une couche grasseuse épaisse et inflammable.

Seuil 20 : +1 blessure moyenne, Les blessures moyennes ne guérissent plus naturellement. Impossible de bouger sans assistance. Jusqu'à ce stade la plus part des traitements génériques "dopant" (vitamine, aspégique, etc.) font encore effet.

Seuil 25 : A partir de ce stade, plus aucun traitement ne fonctionne. Seul des soins spécifiques peuvent sauver le malade.

<sup>4</sup> Ne pas confondre ingestion et inhalation. Dans le scénario, les membres de la NAPE pulvérisent de l'eau qui se déposera sur le visage et les lèvres. Dans ce cas particulier, lorsque la victime s'humidifie les lèvres puis déglutit, elle ingère le virus.

Seuil 30 : Si par hasard, le malade survécue, il meurt par auto combustion spontanée.

**Modificateur de diagnostique** : -15

**Modificateur de guérison** : -30

Les effets ne sont pas soignables autrement que par l'antidote que possède les Fils du Renouveau. Il est possible de retarder l'inévitable par des moyens drastiques (transfusion sanguine intégrale, ...etc.) mais ce n'est qu'un palliatif.

### Stade 2 : Le gaz inflammable.

Les effets du gaz dépendent de sa concentration. La concentration donne les dommages. De 1D6 à 10D10 à l'échelle humaine.

**Il y a 10% de chance que le gaz n'explose pas en présence d'une flamme modeste.**

Attention, le volume de gaz explosant ne change pas les dommages, seul compte la concentration (qui elle dépend du volume). Par contre, l'explosion du gaz peut avoir de nombreux effets secondaires, et là, le volume compte.

## Synistar

Cf. le supplément "EQUINOXE", page 32.

### STATION SYNISTAR

**Latitude** : 65° nord                      **Longitude** : 19° ouest  
**Profondeur** : -2 152 m                **Population** : 150  
**Population féconde** : 9%            **Population mutante** : 5%  
**Type de communauté** : 1 complexe.

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

---

#### La société Synistar.

La société Synistar est basée sur Synistar, la communauté homonyme. Ses principaux clients sont les hauts fonctionnaires d'Equinoxe ainsi que les ambassades. Elle fournit depuis quelque temps un service de traiteur avec des cuisiniers triés sur le volet pour les talents et leur connaissance de leurs produits. Elle possède un entrepôt au niveau 3 d'Equinoxe. Celui-ci sert de zone de stockage réfrigérée et de cuisine où sont préparés les plats avant d'être livrés aux clients. Cet entrepôt est aussi appelée l'"Annexe".

---

#### Une réfection bienheureuse.

Il y maintenant 1 an, Synistar a été contacté par le Culte du Trident. Après de longues négociations, Synistar est devenue la communauté test qui vérifiera le bon fonctionnement du système de la NAPE. Toute l'installation se faisant gratuitement. Pour limiter les risques, ce test sera réalisé sur son second site : La station Tarkis

---

#### Les personnages clés

**Len Farens** : Hybride naturel de 34ans, Len est le dirigeant de la communauté. Il assure également la charge de superviseur de production au sein de la société Synistar.

*Citation/Devise* : "Bon donner moi les chiffres des exportations de cette semaine. Oh bien, très bien ! Mais, êtes vous certain que la qualité ne vas pas en souffrir ?"

**Mara Hirotec** : Membre du conseil et ancienne féconde. De 50 ans, Mara est en charge de l'administration du complexe de la communauté et de la vie (sociale) au sein de la communauté. Conservatrice, elle s'oppose systématiquement aux changements. Pour être exacte elle s'oppose aux innovations et préfère laisser aux autres (comprendre toutes les autres communautés) le loisir d'expérimenter les nouveautés et les incontournables défauts et erreurs qu'ils contiennent.

*Citation/Devise* : "De la nouveauté, soit, mais point trop n'en faut !"

**Mike Denia** : 45ans, Membre du conseil, il est le chef d'atelier. Dans une si petite communauté, cela signifie que tous les corps de métier technique lui rendent compte. A la fois responsable informatique et mécanicien en chef, il assure que tous les équipements de la station fonctionnent.

*Citation/Devise* : "J'ai pas le temps ! Quelqu'un est mort ? Une armure est en panne ? Quelque chose brûle ? Non ? Alors ce n'est pas urgent, mettez cette demande sur la pile. NON ! Pas celle-là, l'autre !"

**Hasture Verve** : 30 ans. Représentant des Cultivateurs et donc du personnel de la station, c'est un railleur de première. Pour lui rien n'est bon. Il faudrait toujours mieux faire. Et pour lui, mieux faire, c'est faire comme lui pense. Il s'oppose systématiquement

avec Mara Hirotec. Leurs empoignades verbales sont légendaires et beaucoup s'étonne qu'ils n'en soient pas encore venus aux mains.

*Citation/Devise : "Ca ne vas pas. Ce n'est pas acceptable. Il faut changer ça"*

**Juliette Piortre** : 35 ans. Julie est le médecin en chef de la station. Elle s'occupe des 7 féconds avec 3 infirmières et 2 apprenties de 13 ans qui fond leur stage chez elle.

*Citation/devise : "Bien, voyons voire. Ca n'a pas l'aire bien grave. Vous avez plus de peur que de mal".*

**Kron Wur** : 28 ans. Membre du conseil, il est le directeur commercial de la société. Il fait de très fréquent voyage entre Equinoxe et Synistar pour assurer les livraisons et le suivi commerciale. Ses principaux clients sont les restaurants huppés et les ambassades.

*Citation/devise : "Cher amis, je vous entends bien, mais soyons claire : combien cela vas-il nous reporter ?".*

## STATION TARKIS

**Latitude** : 66° nord      **Longitude** : 17° ouest  
**Profondeur** : -4 000 m      **Population** : 100  
**Population féconde** : 5%      **Population mutante** : 5%  
**Type de communauté** : 1 complexe.  
**Niveau technique** : 3 / 24

Tarkis est une communauté venant d'acquérir son indépendance du protectorat du Culte du Trident. Elle est organisée autour d'un conseil qui assiste le dirigeant Marc Jonas. Filiale non officielle de Synistar, elle dépend financièrement de la maison mère. A terme, cette station sera rattachée à la communauté de Synistar, mais pour l'instant la société préfère la laisser se débrouiller seul le temps pour elle de devenir suffisamment rentable.

Situé au sommet nord/Ouest d'un triangle équilatéral formé par Tarkis, Equinoxe, et Synistar. Il faut 24h à un chasseur pour parcourir la distance Equinoxe – Tarkis, mais une semaine à un navire de transport. Deux semaines s'ils avancent prudemment.

Plus proche d'une station que d'une communauté, Tarkis doit son indépendance à l'influence de Synistar. Dans une pleine océanique balayée par les courants, la communauté a été installée au fond d'un canyon de 100 m de profondeur. Cette situation géographique lui assure une tranquillité toute relative vis-à-vis des créatures marines et vis-à-vis des pirates. En effet seules les petites créatures marines peuvent survivre dans le canyon et les courants marins rendent la station particulièrement difficile à localiser –en plus de la position déjà discrète naturellement.

Pour accéder à la station il faut obligatoirement remonter le canyon à partir de son début. Très bien placé, les tourelles de défense assurent une bonne protection de la zone. Il suffit de 5 tourelles pour protéger efficacement le canyon. La station Tarkis a même sollicité des experts pour les placer, optimisant ainsi leur efficacité. Ces experts sont connus sous le nom des "Djins de l'océan". (L'ancien groupe de combat des joueurs).

Les ressources de Tarkis sont : L'élevage (70%), l'hydro-culture (20%), Divers (10%). Par "Divers" on entend les divers services que peuvent rendre une station à des personnes de passage (réparation, fourniture de vivre, Escale, etc...).

Remarque : Comme beaucoup de station récente, elle est disproportionnée. Les modules achetés lors de la fondation de la station sont des modules standards qui ont été acheté en prévision de l'évolution de la station. Il y a 100 personnes sur Tarkis, mais le module d'habitation est prévu pour 400 personnes. L'infirmerie est prévue pour 20 personnes. La centrale à fusion permettrait d'alimenter une station deux fois plus grande.

Malgré ces disproportions, il y a une certaine logique. Seules les ressources difficiles à faire évoluer sont disproportionnées. Changer la centrale à fusion revient très cher, autant la prévoir suffisamment grande dès le départ. Par contre, les docks ne posent pas de problèmes. Plutôt que des les agrandir il est plus simple (et plus sûr) de rajouter un second module. Idem pour tous ce qui touche à l'électronique, aux communications et à l'informatique.

---

### Les personnages clés

---

**Marc Jonas** : 50 ans, Dirigeant de la station, il s'occupe de la production de nourriture. Ancien mercenaire, il a passé 10 ans de sa vie à écumer les mers du globe avant de prendre sa retraite de prendre un métier honnête comme il le dit lui même.

*Citation/Devise: "Comment ça la zone est dangereuses. Ce n'est pas quelques attaques de quelques créatures qui vont nous arrêter."*

Ses adjoints sont : Miriam Cotel (35 ans, le second de la station) et Isaac Souts (30 ans, Comptable)

**Caroline Stein** : 45ans, Membre du conseil, elle est le chef médecin de la station. Assister de deux infirmières et d'une sage femme/infirmière elle s'occupe de la santé à bord.

*Citation/Devise : "En quoi puis-je vous aider. Oh un fracture du poigner. Effectivement cela vas devenir difficile de piloter votre armure. Tenez prenez ça ! Ca effacera la douleur pendant que la fracture se réduit. Comme cela vous pourrez être utile aux tris des poissons. Là-bas il n'est nécessaire d'avoir deux mains"*

Ses adjoints sont : Lucie KER87954 (Infirmière en chef) et Alan First (Technicien / Pompier secouriste)

**Hasture DiCaponne** : 23 ans. Chef mécanicien, c'est un véritable génie de la mécanique. Hélas, il est tout sauf ordonné.

*Citation/Devise : "Oh super comme idée, je l'essaye tout de suite. Quoi ?? Oh, on a 3 armures a réparé. C'est plus urgents, on verras ça demain"*

Ses adjoints sont : Ivan "le bleu" Sable (23 ans, mécanicien) et Eva "L'ancienne bleu" Mirt (30 ans, mécanicienne/Specialiste de la propulsion)

**Cécile Katard** : 35 ans. Ingénieur système elle s'occupe de tout ce qui reste dans la station. De la maintenance générale à la réparation des systèmes d'armes. Elle est également détachée par Equinoxe pour aider la station à prendre son autonomie. Elle dépend normalement de l'OESM mais en pratique elle dépend des veilleurs qui assuraient le protectorat jusqu'à récemment.

De temps en temps elle donne un coup de main au chef mécanicien lorsqu'il est débordé.

*Citation/devise* : "Bien, voyons voire. Ca n'a pas l'aire bien grave. Vous avez plus de peur que de mal".

Ses adjoints sont : Pas d'adjoints. Si nécessaire elle emprunte ceux de Hasture DiCaponne.

### Une journée type

Étant une station consacrée à l'élevage, Tarkis ne fonctionne pas au 3x8 mais en 2x8.

- 6h – Début de la journée. Réveil et petit déjeuner
- 7h à 14h – L'équipe du matin se rend sur les champs d'hydro cultures (70%) et dans les fermes d'élevage (20%). L'équipe d'après midi est au repos.
- 14h-21h – La première équipe rentre à la station pour sa période de repos. Elle est remplacée par la seconde.
- 21h-22h – Repas du soir
- 22h-6h – Période de nuit.

Lorsque les personnes sont au repos (de 7h à 14h pour l'équipe d'après midi et de 14h à 21h pour l'équipe du matin) elles s'occupent des tâches de maintenance de la station. C'est-à-dire :

- Entretien des armures et de la station.
- Mise au point du planning du lendemain (réunion des contremaîtres et du chef de production).
- Tâches diverses d'une station sous-marine.

Parmi les membres de la station un groupe de 9 personnes sont à disposition 24h/24h. Elles se répartissent en 3 groupes de 3. Elles assurent des fonctions dirigeantes.

Il y a en permanence : un responsable de la production, un chef de station, un médecin.

Ces équipes sont :

6h-14h : Marc Jonas (chef de la station), Lucie KER87954 (Infirmière en chef)

14h-22h: Miriam Cotel (Chef adjoint), Caroline Stein (Médecin), Hasture DiCaponne (Chef mécanicien)

22h-6h : Isaac Souts (Chef adjoint), Alan First (Secouriste), Cécile Katard (Ingénieur systèmes)

### Alentour de la station

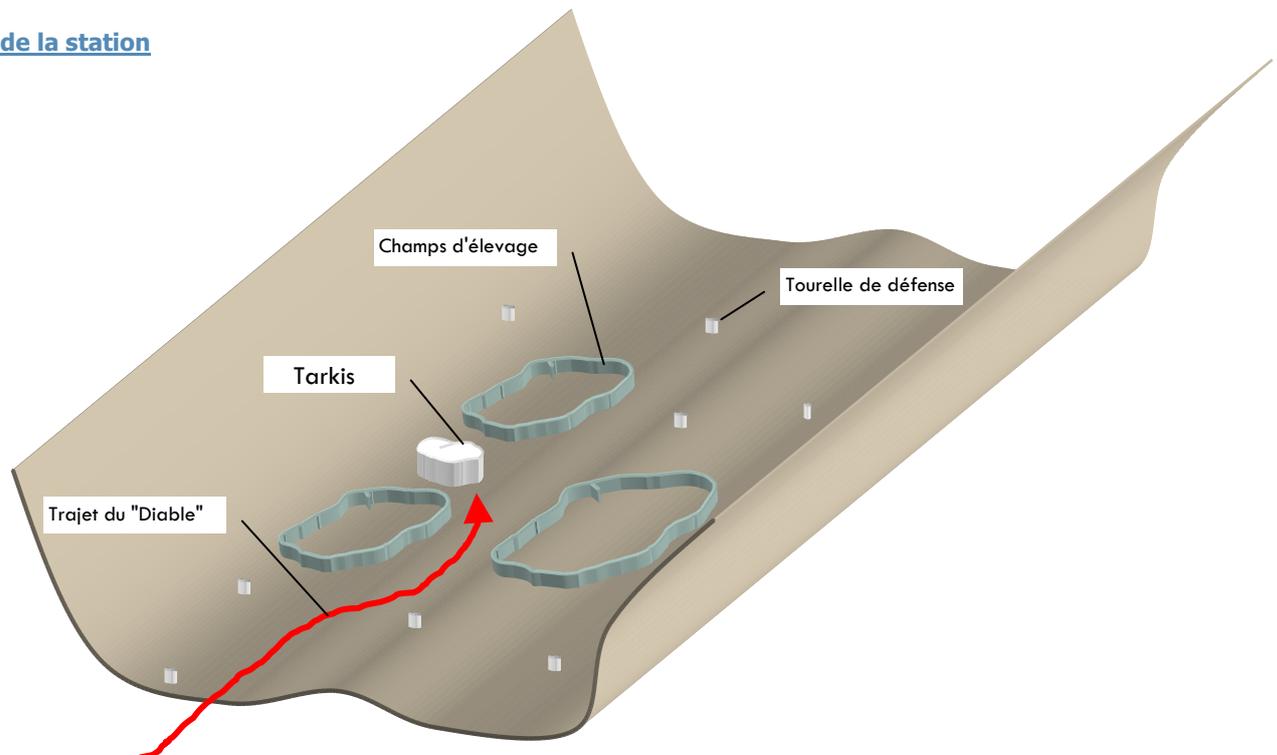


Figure 1 Les alentours de la station Tarkis

## Détail de la station

Légende :

- (1) Module administratif.
- (2) Module technique
- (3) Module Médicale
- (4) Habitations
- (5) Hangar à navires et armures.
- (6) Production d'énergie
- (7) Usine de conditionnement et stockage
- (8) Traitement des aliments et des récoltes.
- (9) Stockage
- (10) Zone réservée aux élevages tests.

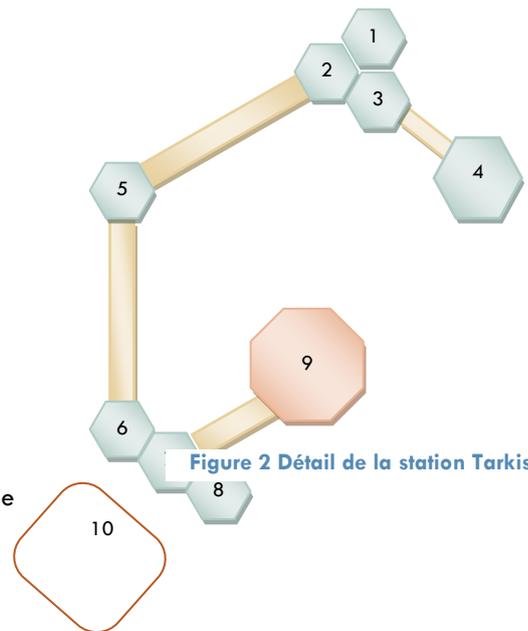


Figure 2 Détail de la station Tarkis

**Module N°1 :** Module administratif. Ce module regroupe tous les bureaux, le serveur informatique et tout ce qui touche à la vie de la station d'un point de vue administratif.

**Module N°2 :** Module technique. Ce module contient les différents ateliers de réparation. L'atelier de mécanique, d'électronique. L'armurerie.

**Module N°3 :** Module médicale. Ce module contient une infirmerie, la réserve pharmaceutique et un hôpital de fortune.

**Module N°4 :** Les habitations. Ce module regroupe tous les dortoirs. Prévue sur deux niveaux, seule la première moitié du premier niveau est utilisée.

**Module N°5 :** Dock à armure et à petit navire. Ce module contient les docks pour tous les véhicules individuels. Armures individuels, scooter sous marin, petits transports.

**Module N°6, 7, 8 et 9.** Ces modules forment l'usine de production. Par analogie, les 3 modules fonctionnent comme les navires usines qui pêchent le thon en haute mer. Les poissons sont pêchés, tués, découpés, congelés et mis en boîte en une opération.

**Module N°6 :** Ce module contient la centrale à fusion de la station.

**Module N°7 :** Ce module est une chaîne de production semi-automatique qui conditionne la nourriture produite par la station. Il s'agit de nourritures congelées et de nourritures déshydratées.

**Module N°8 :** Traitement des aliments. C'est dans ce module que sont acheminés les poissons. Ils y sont tués et découpés.

**Module N°9 :** Entrepôt frigorifique. Il y règne en permanence une température de  $-60^{\circ}\text{C}$ .



## Messages posthumes.

Ces messages ont été enregistrés par les plongeurs et les éleveurs de la station Tarkis lorsque le virus a fait ces ravages. Il s'agit d'un extrait. N'hésiter pas à créer les vôtres.

### JOURNAL DU MEDECIN.

Ce journal est disponible sans cryptage dans la base de données de la station.

*J+2 : Voilà deux jours qu'une épidémie semble s'être déclarée. J'ignore totalement ce qui se passe. Les symptômes sont ceux d'une soif immenses. Les patients semblent comme soumis aux virus de la "Rage", mais sans l'agressivité.*

*J+3 : Cela semble grave. De nombreux autres cas se sont déclarés. Les premiers patients sont tombés inconscient. J'ai tout essayé même le sérum physiologique par intraveineuse ne parvient pas à les réhydrater. Ils ne devraient pas tarder à mourir.*

*Nota : Une chose me semble bizarre. Les draps des malades semblent comme imbiber d'une sorte de liquide pâteux. Une sorte de gel. J'ai analysé ce gel. Je n'arrive pas à trouver de quoi il s'agit.*

*Nota 2 : De nombreux petits incendies se sont déclarés. Rien de grave. J'espère que nous n'avons pas de pyromane à bord.*

*J+4 : L'épidémie continue. Les premiers malades sont morts. Le chef de la station à fermer la zone. Il ne veut pas qu'un inconscient aille chercher de l'aide et propage la maladie. Je pense que tout le monde est touché. La plus part des personnes boivent 5 à 10 fois plus que la normale. L'eau a été rationnée. Une bagarre est survenue dans la cantine. C'était pour les aliments riches en eau (salade d'algue,...etc.).*

*J'ai eu des cas de brûlures en fin de journée. Je crois que la maladie a eu des effets collatéraux. De petit incendie. Sûrement des personnes qui se sont écroulé au mauvais endroit.*

*J+5 : L'état d'urgence est officiel. La circulation est interdite et tout le monde est consignés dans ses quartiers. De nombreux maux de tête sont apparus. Je crois qu'il s'agit du "gel" (je n'ai pas de meilleur nom). Il se vaporise au contact de l'oxygène. Le chef mécano a reconnue l'odeur. Il s'agit d'un mélange à base de méthane. C'est très inflammable.*

*Nous avons une réunion avec les responsables de module pour trouver une solution.*

### PLONGEUR MARC AMILO.

Message audio. La voix est rocailleuse et le souffle est court. Les "..." traduisent des halètements et les difficultés qu'a le plongeur pour respirer.

*J+6 : 2h00. Hier un incendie s'est déclaré. Il était violent, très violent. Il a fallu ... .. 6h et ... .. 10 vies pour en venir à bout. On est fichue. J'ai ... entendue les autres en parler. ... Il faut qu'ils aient tord. Ils ... disent y aurait plus de mousse carbo. Y aurait plus rien ... tout y est passé... Reste plus que l'eau. Un... autre feu et on est cuit. De toute... .. façon on est cuit. Le médecin est ... .. mort. On va tous mourir.*

### ÉLEVEUR GILLES TRUCHER.

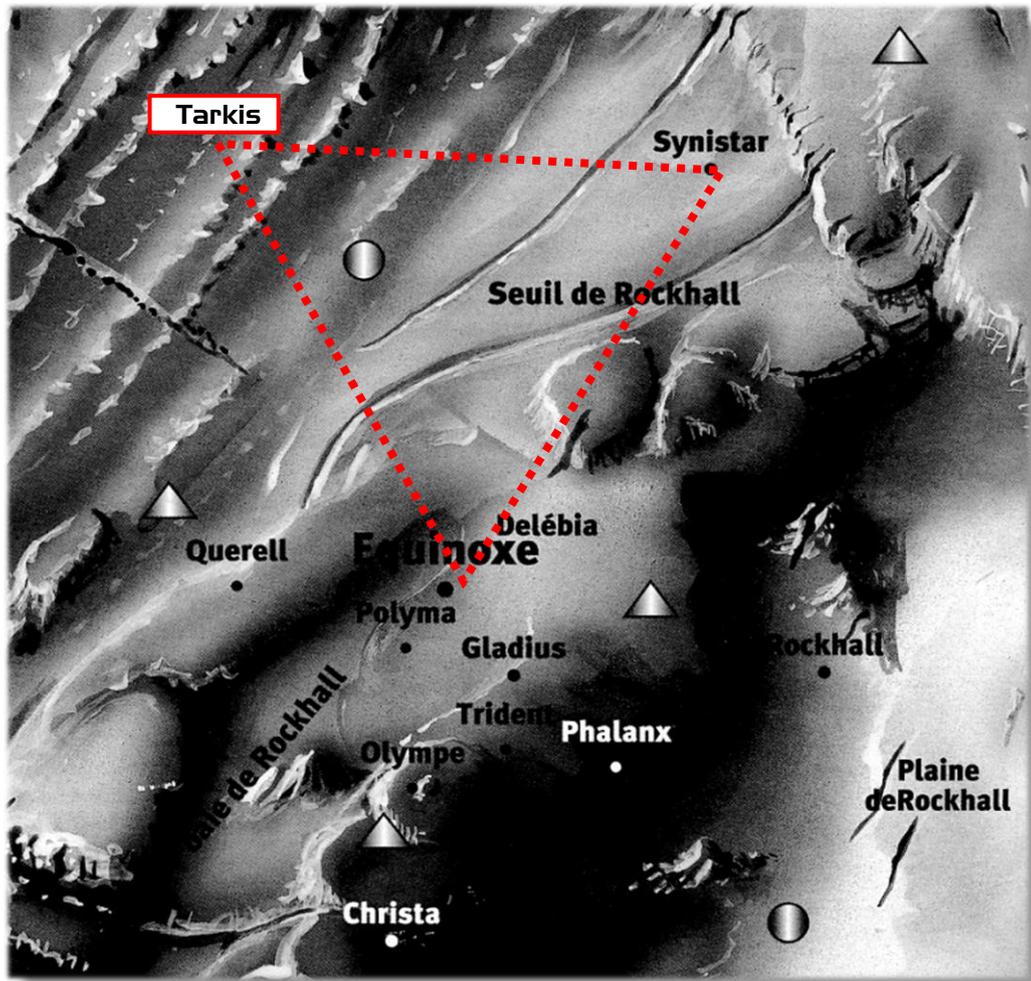
*J+7 : Si vous arrivez à entendre ces quelques mots avant d'entrer dans la station, c'est un avertissement. La mort y rode. Nous avons été touchés par une épidémie très violente qui a tué tout le monde. Je préfère en finir comme ça. Dieux vous préservez.*

Gilles s'est suicidé en activant l'ouverture d'urgence de son armure. Il repose à l'entrée des sas, le disque informatique contenant le message dans la main, bien en évidence.



# Lieux

## COMMUNAUTÉS AUX ALENTOURS D'EQUINOXE

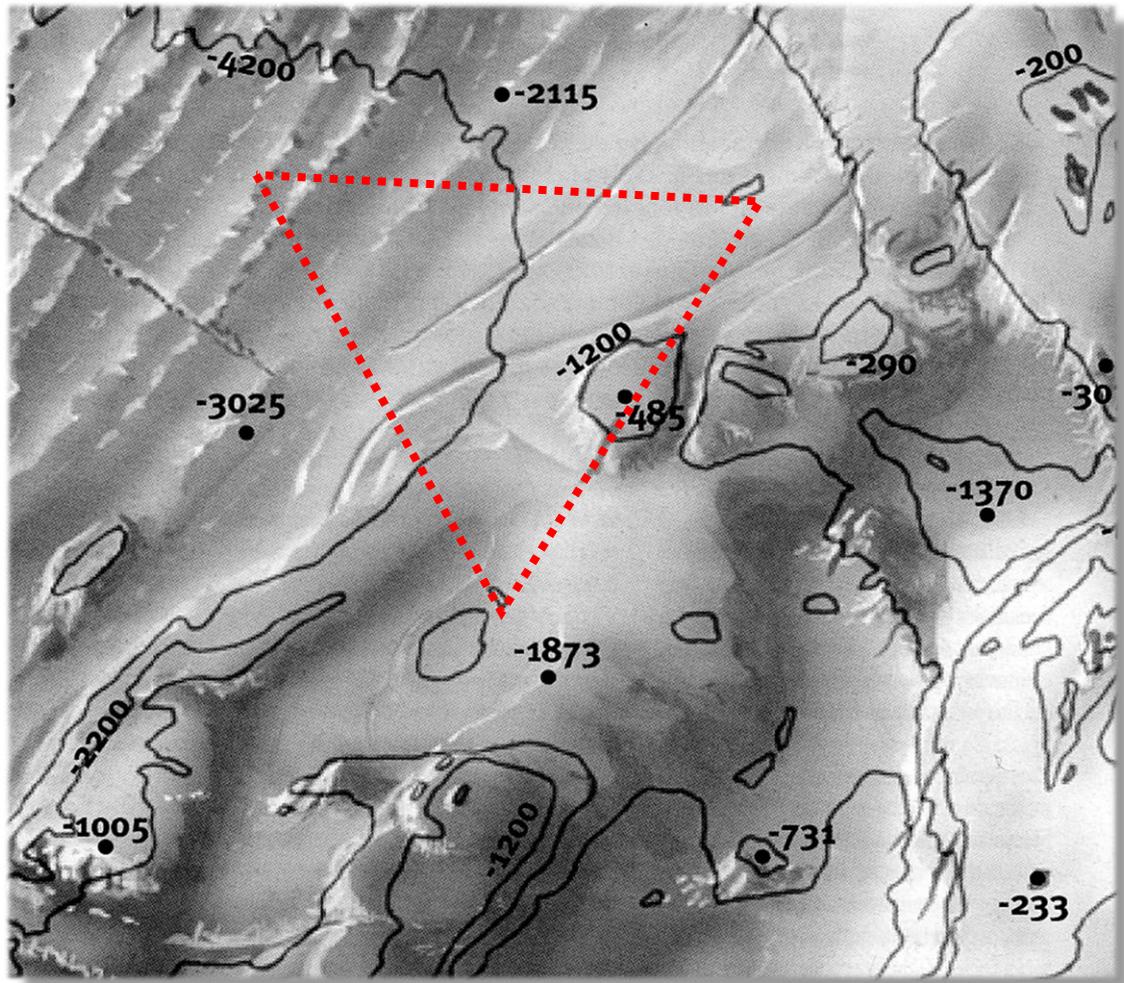


Station fixe des veilleurs.

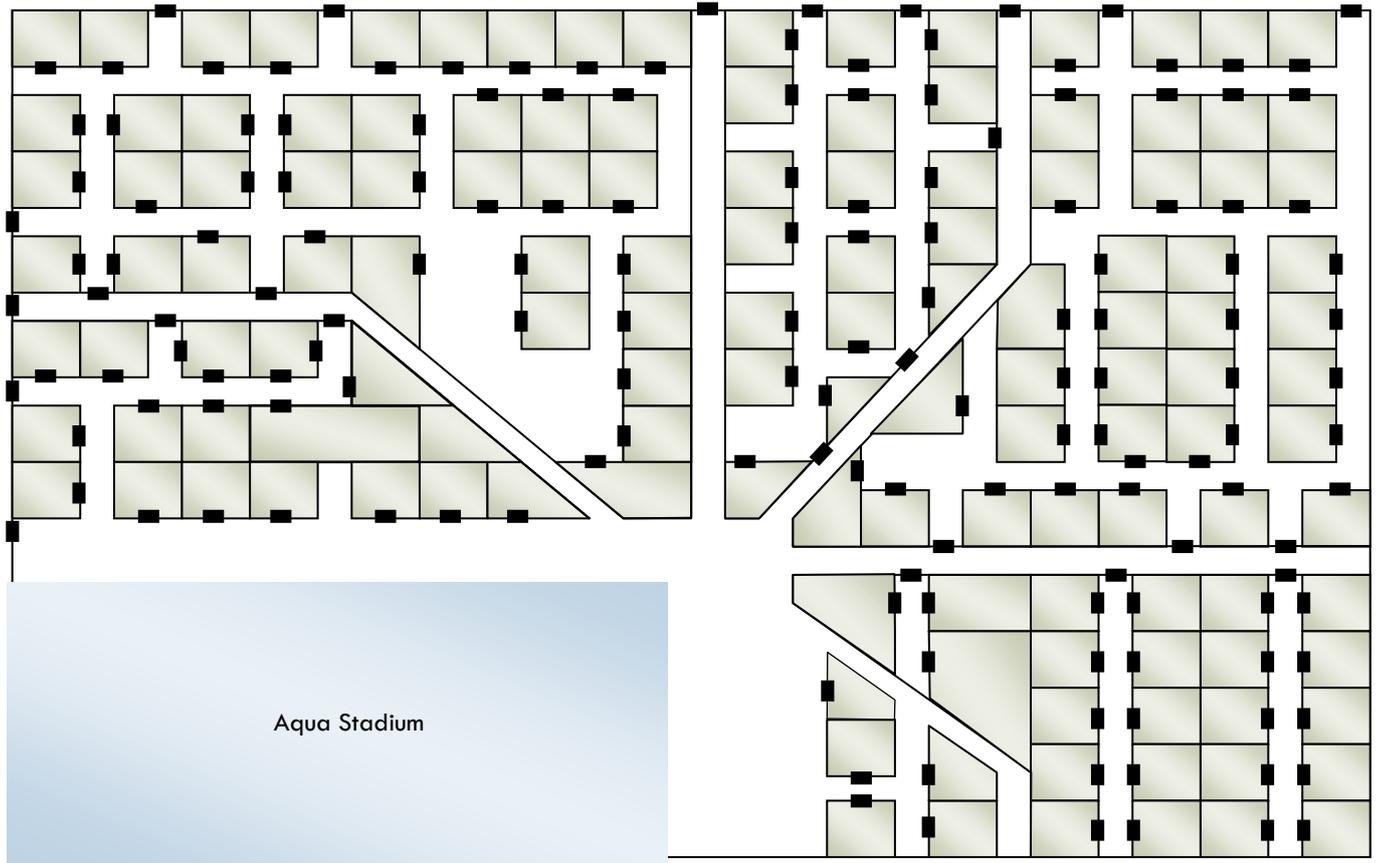


Station fluctuante des veilleurs.

## PROFONDEURS AUX ALENTOURS D'ÉQUINOXE

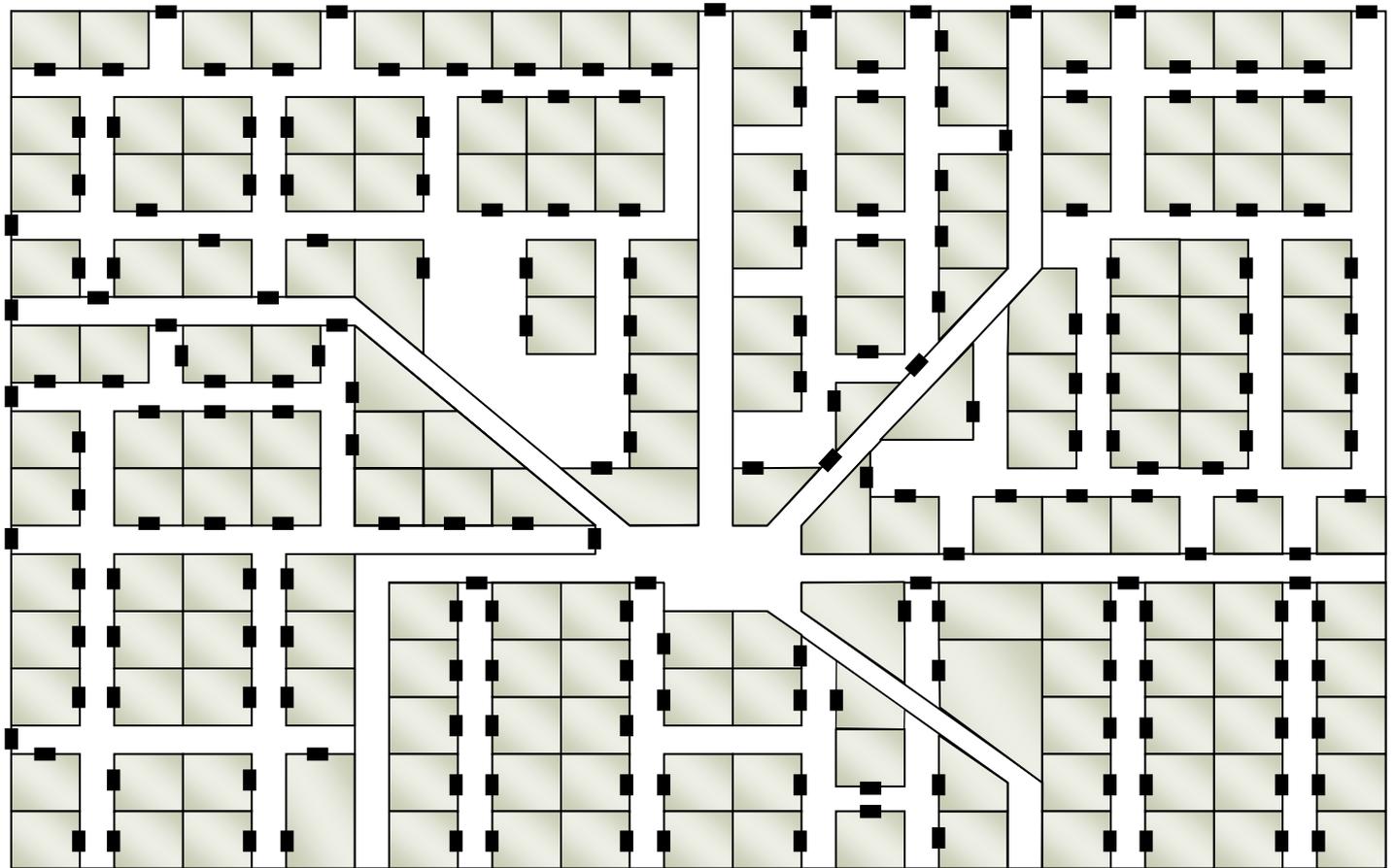


## EQUINOXE NIVEAU 0 : SECTEUR DU STADE D'AQUABALL.



# EQUINOXE NIVEAU -I : SECTEUR DIRECTEMENT SOUS L'AQUA-STADIUM.

*(Inter niveau le plus haut)*



# PNJs

## REMARQUE

N'hésiter pas à augmenter les caractéristiques des PNJs pour les adapter au niveau des joueurs (pas des personnages). Si nécessaire ajouter 3 niveaux dans tous leurs talents.

De plus tous les PNJ orienté action ont une cuire moléculaire, un champ blindé niveau 7 et des grenades.

## Les membres de la NAPE.

### Olaf Shok.

**Poids** : 60 kg **Taille** : 1m75 **Âge** : 45 ans

Utiliser l'archétype "**Enquêteur**" page 151 du livre de base avec +3 à toutes les compétences "**Communication/Relation soc.**" et "**Connaissances**"

**Mutations** : aucune

**Description** : Dirigeant de la NAPE, chef de l'antenne d'Equinoxe des Fils du Renouveau.

### Juliette Proof.

**Poids** : 50 kg **Taille** : 1m65 **Âge** : 29 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	13	17	13	8	15	18
A.N.	1	1	2	3	2	0	1	3

**Chance** : 15 **Réaction** : 12

**Modif. de Dom. Au contact** : +0 **Résistance aux Dom.** : +0

Utiliser l'archétype "**Diplomate**", page 141 du livre de base avec +3 aux compétences "**Communication/Relation soc.**" Et -2 sur toutes les autres.

**Équipement** : dague, I.D., 500 sols

**Mutations** : aucune

**Description** : Plutôt simple, Juliette est une ancienne prostituée qui désire changer de vie. Elle ne comprend par grand-chose à la vie et semble en permanence dans un autre monde.



### John Reno

**Poids** : 70kg **Taille** : 1m85 **Age** : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	14	13	12	12	10	10	15
A.N.	3	2	2	2	2	1	1	3

Utiliser l'archétype "**Contrebande**", page 140 du livre de base.

**Équipements** : cuir renforcé, matraque, pistolet, dague, I.D., 800 sols, ordinateur de poche, fusil à pompe.

**Mutations** : aucune

**Description** : puits intarissable d'informations, jean est un ancien barman d'Equinoxe. Il connaît tout le monde et tout le monde le connaît.

### Gary Renus.

**Poids** : 60 kg **Taille** : 1m75 **Age** : 42 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	15	15	12	11	15	8
A.N.	3	2	2	2	1	1	2	0

**Chance** : 13, **Réaction** : 13

**Modificateur de dommage au contact** : +3, **Résistance aux dommages** : -3

Utiliser l'archétype "**Pirate**", page 145 du livre de base.

**Mutations** : aucune.

**Description** : Gary fait partie des Fils du Renouveau. Il est le soutien d'Olaf.

### Sam (Samantha) Roots et Michelle Arc

**Poids** : 75kg **Taille** : 1m80 **Âge** : 35 ans

Utiliser l'archétype "**Enquêteur**", page 151 du livre de base avec un minimum de +4 dans toutes les compétences

#### "Communication/relation sociale"

**Équipement** : cuir moléculaire, dague, pistolet, I.D., faux documents, 2000 sols

**Mutations** : aucune

**Description** : Assez dynamique, Sam est une pure commerciale.

### Vince Seeborg

**Poids** : 60 kg **Taille** : 1m75 **Age** : 36 ans

Utiliser l'archétype "**Voleur**" page 152 du livre de base avec un +4 dans toutes les compétences.

**Mutations** : Empathie a +8

**Description** : Vince est membre du Soleil Noir. Il soupçonne Olaf de ne pas être ce qu'il est. Il pense même qu'il fait partie des Fils du Renouveau mais il n'a aucun soupçon. Si cela s'avère confirmer, il appellera du renfort et fera le ménage.

### Les deux techniciens de Tarkis

**Poids** : 85 kg **Taille** : 1m80 **Age** : 30 ans

Bien évidemment utiliser l'archétype "**Technicien**" page 149 du livre de base.

**Équipements** : cuir, trousse à outils, pistolet, I.D., dague, ordinateur portable, 200 sols, 600 sols en objets de troc.

**Mutations** : aucune

**Description** : ils sont membres des Fils du Renouveau, branche "T". Ils se croient vraiment important pour le projet, même s'ils ignorent exactement de quoi il s'agit.

### Les renforts techniques.

Il s'agit des renforts demandés par Olaf.

**Poids** : 60 kg **Taille** : 1m75 **Age** : 36 ans

Utiliser l'archétype "**Technicien**" page 149 du livre de base avec un +2 à toutes les compétences.

**Équipements** : pistolet, dague, cuir moléculaire, I.D. (fausse), 600 sols, 1 000 sols en objets de troc, petit transport civil, armure Exo 1, ordinateur de poche.

**Mutations** : aucune

**Description** : -

### L'ange

**Poids** : 60 kg **Taille** : 1m75 **Âge** : 28 ans

Utiliser l'archétype "**Assassin**" page 138 du livre de base avec un +4 à toutes les compétences.

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17 (11)	12	15	17	12	13	16	8
A.N.	3 (1)	1	2	3	1	2	3	0

**Chance** : 16, **Réaction** : 14

**Modificateur de dommage au contact** : +1+2(Cybernétique)=+3, **Résistance aux dommages** : -1

**Équipement** un parasite, dague moléculaire, fusil sniper, armes de poings. Grenades chocs et offensives. Champs Ghost (cf. Kit de survie).

**Mutations** : aucune.

**Spéciale** : Modification cybernétique pour obtenir un +2 aux dommages.

**Description** : Ange est un ancien aventurier. Il connaît très bien Equinoxe et peut trouver tous les types d'équipement en moins de 3h. Il dispose de plus de 1 000 000 sols de réserve en liquide.

**Indication de jeu** : N'hésiter pas à être vicieux et tordue avec ce tueur. C'est le seul grand méchant sérieux à opposer aux personnages alors défoulez vous.

# Matériel

## NAVIRE EXPLORER.

Page 355 du livre de base.

**Catégorie :** Véhicule léger (V-)

**Fabricant :** Industrie de l'Union

**Coût :** 4 400 000 sols

**Disponibilité :** 5 (10)

**NT :** 3

**Longueur :** 13m

**Diamètre :** 3.4 m (rayon (2.70m))

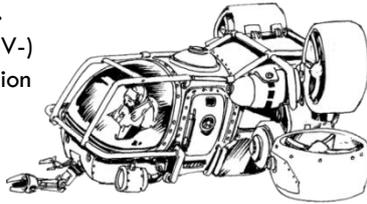
**Equipage :** 1 à 3

**Passager :** 4

**Fret :** 7 tonnes dans 9m3

**Profondeur :**

- Opérationnelle : 12 000
- Limite : 13 000
- Ecrasement : 14 000



**Autonomie :** 1 jour (pile à combustible) pouvant être trafiqué pour passer à 1 mois en sacrifiant du fret et la place des passagers.

- Attribut :
- Gabarit (GAB) : 10
- Résistance aux dommages : +0
- Blindage : 10, sans volet de sécurité pour le poste de pilotage.
- Manœuvrabilité : 16
- Vitesse (points de mouvement) : 11 (3) propulsion à tuyères.

**Tranches :** Poste de pilotage, soutes, salle des machines.

**Systèmes standard :** cf. livre de base page 356.

**Armement :** Générateur défensif à décharges électrique (Dommages +4D10+3 à l'échelle humaines).

## Le "DIABLE" NAVIRE DE TRANSPORT DE CLASSE SOUVERAIN.

Cf. page 358 du livre de base.

Ce navire a été acheté en commun par tous les membres des Djinns des océans. Il contient le matériel de plongée de l'équipe.

### SOUVERAIN

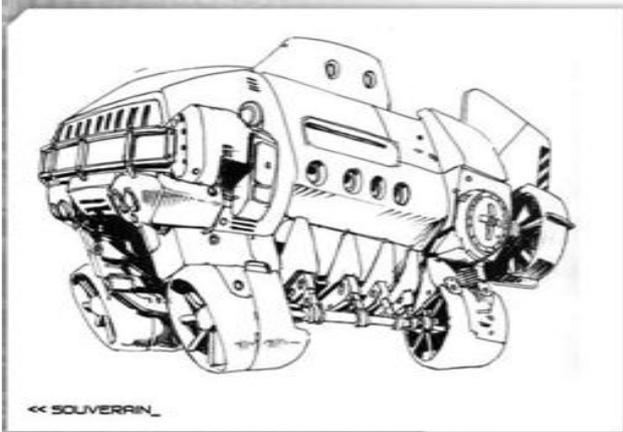
Le Souverain est l'un des petits navires de transport les plus luxueux. L'intérieur est très confortable. Il est principalement utilisé par des grandes compagnies et très peu par les particuliers. Cet engin est équipé de propulseurs à tuyères orientables pour faciliter les manœuvres. Son sas peut accueillir des armures de catégorie exo-3. La coque de cet appareil de 480 tonnes est en nano-acier, son ossature est en Fivaltine et les parois vitrées sont en hyper-alon.

**Catégorie :** Véhicule léger (V-)

**Fabricant :** Nova

**Coût indicatif :** 123 200 000 sols

**Disponibilité (marché noir) :** -5 (1)



<< SOUVERAIN

**NT estimé :** IV

**Longueur :** 45 m

**Diamètre :** 4 m

**Equipage :** 11

**Passagers :** 32

**Fret :** 98 tonnes dans 123 mètres cube

**Profondeur :**

- Opérationnelle : 14 000
- Limite : 15 000
- Écrasement : 16 000

**Autonomie :** 100 ans (générateur à fusion), ou 30 ans (réacteur nucléaire à fission au thorium)

**Attributs :**

- Gabarit (GAB) : 17
- Résistance aux Dommages : -4
- Blindage : 15, volet de sécurité sur poste de pilotage : oui (nano-acier)
- Manœuvrabilité : 10
- Vitesse (points de mouvement) : 14 (3) (six propulseurs à tuyère)

**Tranches :** poste de pilotage, 3 tranches passagers, soutes, salle des machines, sas.

**Systèmes standard :** Ordinateur de bord, Sonscan actif, Sonscan passif, Analyseur, Autopilote, Alerte, Dispositif de diagnostic, Contrôle de pression, Système d'assistance et de contrôle, Stabilisateur, Générateur de lumière, Balise de détresse, Régulateur thermique, Communicateur, Réserve d'oxygène pour 14 jours, Système hygiénique, Système de navigation, Bras mécanique, Point d'attache pour drones, Caméra, Détecteur d'acquisition, Centrale et annexes de réparation.

**Armement :**

- Générateur défensif à champ micro-ondes (Dommages 5D10+3 à l'échelle humaine)

## ARMURE D'EXPLORATION ODIN (SOUS MARINE).

Cf. page 345 du livre de base.

Chaque membre des Djinns des océans possède une armure de ce type.

**Catégorie** : exo-3 (exo en plastiral))

**Fabricant** : Odin industrie.

**Coût** : 789 000 sols

**Disponibilité** : 1 (5)

**NT** : 3

**Profondeur** :

- Opérationnelle : 14 000
- Limite : 16 000
- Ecrasement : 18 000

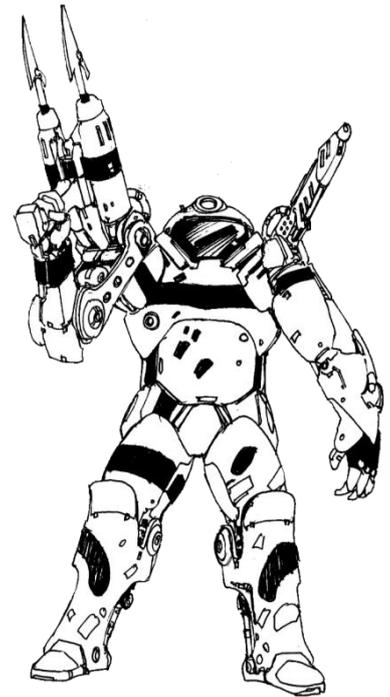
**Autonomie** : plusieurs années.

**Attribut** :

- Résistance aux dommages : -4 (coque en hyper-terranium)
- Blindage : 27
- Exo-force : 60
- Modificateur de dommage : +25 (Echelle humaine) / -2 (Echelle V-)
- Vitesse : sous l'eau : 12 (propulseurs / à terre : 5.
- Malus d'initiative : sous l'eau : -4 / à terre : -8

**Systèmes standard** : Interface de contrôle à commande optiques (principale), panneau de contrôle manuel (secours), Ordinateur NT 4 Gen 3 (principale), Ordinateur NT 2 Gen 1 (secours), Sonscan actif directionnel, Sonscan passif, analyseur sonscan, Calculateur de tir, Régulateur thermique, Communicateur Lénid, Comlink, Système respiratoire (réserve d'oxygène de 72h), Système d'assistance aux mouvement, Système d'assistance et de contrôle (secours), Contrôle pression, Balise de détresse, Détecteur d'acquisition, Dispositif d'assistance médicale niv.4, Générateur de lumière Feu follet, Affichage tactique..

**Armement** : Dague moléculaire, Canon à neutrons, Générateur défensif à micro onde, lance harpon anti véhicule.



# JOUEURS

## Historique commun

Cet historique fait partie du passé commun à tous les joueurs.

La guerre des espions est terminée. La directive Exeter est close. Le monde se rendort pour un sommeil réparateur.

Les personnages sont des anciens de l'armée Hégémonienne. Tous ont eu une carrière militaire prometteuse avant de se retrouver dans le même groupe de combat. "Les Djinns de l'océan". Cela fait 22 ans que ce groupe a été formé. A l'époque, les Hégémoniens manquaient de commando formé aux opérations en eau profondes, c'est-à-dire plus de 4000 m. Ce groupe, plutôt que d'être une section d'assaut ce groupe devait être polyvalent pour assumer des missions très différentes. Le pari à payé. Réputé pour le nombre d'opération sans incident, les Djinns de l'océan ont tous reçus de nombreuses décorations. Parmi ces décorations on peut trouver, en équivalent de nos jours, la légion d'honneur pour fait d'armes, à la croix de guerre et à la médaille du mérite. Après 20 ans de services, les Djinns de l'océan ont quitté l'armée pour retourner à la vie civile. Le groupe de combat "Djinns de l'océan" existent toujours, mais les membres actuels n'ont rien à voir avec ces légendes vivantes.

En cette année 587 les personnages coulent des jours (presque) heureux dans la banlieue d'Equinoxe. Après leur libération il y a 2 ans, ils ont fondée la société "Les Djinns de l'eau". Une petite entreprise spécialisée dans la réparation de matériel High Tech dans des conditions difficiles. Parmi ses spécialités, il y a le dépannage des centrales électriques, des nacelles de secours, la sauvegarde des personnes isolées dans des modules endommagées, la protection des modules sensibles, le réapprovisionnement en produit dangereux (acide de batteries, crayon radioactif des réacteurs nucléaires), et en règle générale de toutes les missions dites à risques (mais des risques non militaires) comme par exemple des interventions dans des milieux riches en prédateurs.

Pour lancer leur société, les personnages ont mis en commun toutes leurs ressources et se sont acheter le "Diable", un navire de type Souverain ainsi que des armures d'explorations (Des classe ODIN modifiés pour baisser le coût).

Les personnages doivent assurer la maintenance de la station Tarkis au nord d'Equinoxe. Isolée et à l'écart des routes de navigation, il s'agit d'une petite communauté de 100 personnes qui survie comme elle peut. Cette station est particulière pour les anciens Djinns de l'océan. Il s'agit de leur premier client. Tous se souviennent encore de leur premier contact. Leur centrale de filtrage d'eau avait subie des dommages suite à une attaque de requins tigres. Ils n'avaient plus que 4 jours d'eau et il fallait intervenir en urgence à plus de 6 000 m de fond. Cela aurait été une mission facile s'il n'y avait pas eu tout ces morceaux de poisson mort et les 4 cadavres de requins qui flottaient dans le secteur. Juste de quoi attirer la plus part des charognards du secteur. Jeune compagnie, la station Tarkis ne les a engagés que parce qu'aucun autre groupe n'osait réaliser la réparation. Évidement, en pleine réparation, un banc d'anguille est apparu. Le cri du chef de la station restera dans les annales. Un beau "*Mon dieux, nous somme mort*". Dix minutes plus tard tout était terminée. Leurs entraînements de combat à repris le dessus et les poissons ont été chassée. Depuis cet incident, la station Tarkis est devenue un client fidèle qui leur fait une publicité soutenue. Les Djinns de l'eau savent que la station Tarkis est une filiale de la société Synistar. C'est donc un client à chouchouter car la compagnie Synistar est solide et ils savent qu'ils seront toujours payé en temps et en heure;

Cette visite de maintenance est prévue de longue date (plus d'un an).



### ATTENTION!

Les Djinns des océans travaillent ensemble depuis 20 ans. Pour mieux se connaître, présenter votre personnage aux autres joueurs à table.

## Colonel John Takomas.

**Métier :** Commando sous marin / Navigateur/Commandant de navire.

Comme tous les membres des Djins des océans, John s'est choisi un nom moins Hégémonien. C'était mauvais pour les affaires. De son véritablement nom, John KER89564, il a rejoint l'armée dès ses 16 ans. Simple militaire, il est passé commando à l'âge de 20 ans et à gravie les échelons de la hiérarchie.

John est quelqu'un de volontaire. C'est un meneur d'homme.

**Indication de jeu :** John est quelqu'un qui prend la situation en main. Il planifie, il organise. Il se débrouille pour la situation ne stagne pas. Comme exemple prenez Sean Connerie dans A la poursuite d'octobre rouge. John est un chef. Mais cela signifie aussi qu'il faut parfois laisser agir les autres.



## Lieutenant Viramis Kan.

**Métier :** Commando sous marin / Pilote.

Viramis est l'archétype du pilote. Un peu vantard, légèrement risque tout, c'est un fonceur qui choisie un peu trop souvent la solution la plus risquée. Il est sur de lui. Sa confiance en soit reflète sont ego. Elle est immense.

**Indication de jeu :** Viramis ressemble beaucoup à Tom Cruse dans "Top Gun" ou a Clovis Cornillac dans "Les chevaliers du ciel".



## Capitaine Mirana Loso.

**Métier :** Commando sous marin / Médecin militaire

Mirana n'est une militaire de formation. Lors de la constitution du groupe elle à été désigner par sa famille pour recevoir cet insigne honneur. De petites noblesses, son père est l'administrateur d'une petite cité minière. Lorsque le recrutement à commencer, il a vue là un moyen de s'élever socialement.

Mirana s'est habitué à cette vie particulière. Toujours à 100 à l'heure. Plein de risques, de bruits et de fureur. Elle apprécie l'amitié et la confiance qui lie les membres du groupe. Elle ne regrette qu'une seul chose : Ne pas savoir ce qu'aurait été la vie d'un vrai médecin.

**Indication de jeu :** Mirana est et reste un médecin dont le but et de sauver des vies. Elle accepte de tuer si la mission l'exige, mais éviderà cette solution dans la mesure du possible. Une exception à la règle. Elle ne prendra jamais le risque de mettre le groupe en danger. Si nécessaire elle massacrera elle-même des prisonniers s'il y a la moindre chance que ceux-ci se retourne contre les Djins des océans.



## Capitaine Ayaki Hocho.

**Métier :** Commando sous marin / Démolition.

Ayaki est un expert en démolition qui a vue le feu une fois de trop. Il est devenu instable. Il ne se lâchera jamais en opération, son self contrôle et trop fort. Mais dans des situations calmes (ou il ne se considère pas en danger) il lui arrive de totalement craquer. Dans ce cas sa réaction sera disproportionnée. Il peut; par exemple, sauter dans une arène pour casser la figure aux deux gladiateurs 'juste' parce qu'ils ne se battent pas comme des hommes. "C'est pour leur montrer".

**Indication de jeu :** Tenter de faire apparaître deux caractères différents. L'un est poser, agréable. L'autre fonce dans le tas de façon aveugle.

Un truc : Utiliser un dé 10. Tous les quarts d'heure lancez le. S'il fait 10 et que la situation le permet faite une connerie risqué. Attention, il ne s'agit pas de mettre le groupe en danger, mais plutôt de pimenter en peu plus l'aventure.

Par exemple : s'il rencontre un parrain de la pègre dans son repaire il serait parfaitement possible qu'il lance un : "Salut mon gros, ca trique ?"



## Sous-lieutenant Kamilo Pug.

**Métier :** Commando sous marin / infiltration et guerre électronique.

Kamilo est un cas à part. Condamner pour piratage en Hégémonie, on lui a accordé une seconde chance s'il s'engageait. Évidemment il a accepté. Depuis il est devenu accros de cette vie. Les "run", les coups de poker sur un piratage. Passer des heures à suivre une cible pour trouver le mot de passe. Pour lui, il vit un rêve et regrette un peu de s'être ranger même s'il doit reconnaître qu'il n'est plus aussi rapide qu'avant, il a encore de quoi en montrer aux jeunes. Pour lui, l'aventure qu'ils vont vivre et comme un hommage à leur ancienne vie. Une occasion de montrer aux mondes que les légendes sont encore là, qu'on ne touche pas à leurs amis et qu'elles peuvent faire des ravages.

Il est tellement motivé, qu'il n'hésitera pas à motiver les autres membres de l'équipe.

**Indication de jeu :** Coté attitude, il ressemble à Mat Damon dans "Ocean's 11", "Ocean's 12" et "Ocean's 13". S'il peut se déguiser et assumer un rôle et devient si motiver et dynamique qu'il en est épuisant pur les autres.



*Voilà, c'est finis. Amusez vous bien  
Eric !*

*Un grand merci à tous mes relecteurs pour leurs conseils et leur aide. On retrouvera Benjamin H., Julien G, Guillaume P. et a tous les membres de bureau du CSJM qui ont eu le courage de lire ce texte jusqu'au bout et d'en corriger les fautes.*

