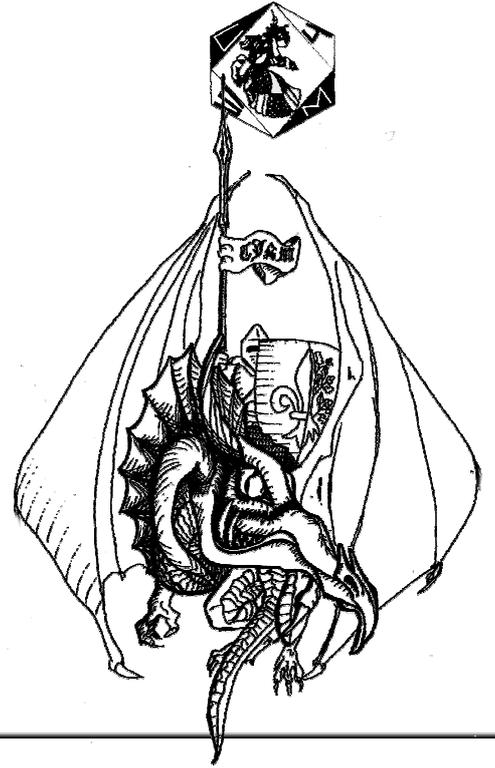


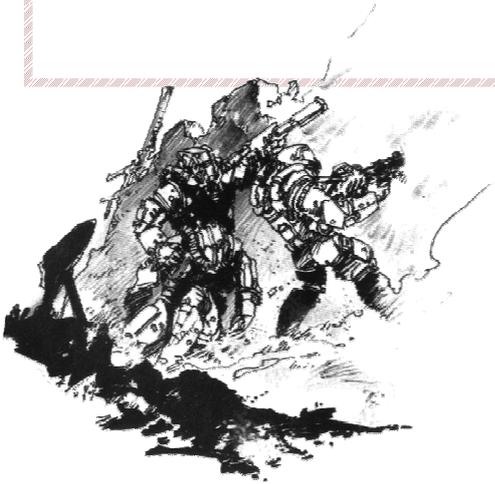
**Les chevaliers du vent.**

Présente le

**Trophée DuGesclin 1999**

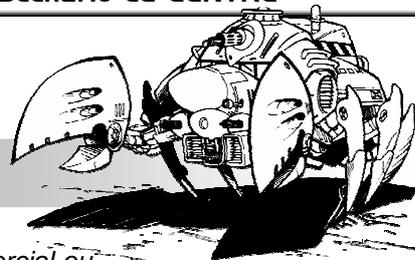


**LE CENTRE.**



**Un scénario pour POLARIS 2<sup>ème</sup> édition.**

Auteur : CHRIST Eric  
eric.christ@setri.com



## Edito

Ce scénario se passe dans une grande ville ; De préférence un port commercial ou touristique. Equinoxe n'est pas bien adapté car elle est trop surveillée, mais Coralia ferait très bien l'affaire. Les PJs vont être confronté à deux enfants formés pour être de véritable machine de guerre. Ces enfants désirent s'échapper de leur centre de «formation» pour découvrir le monde. Pour cela ils ont mis au point un plan d'évasion qui nécessite la participation d'éléments externes. Les PJs vont, bien sur, en faire les frais.

Scénario relativement simple, il nécessitera du MJ une bonne connaissance du monde de Polaris ainsi qu'une certaine capacité à l'improvisation. La fin a volontairement été laissée libre car elle est beaucoup trop aléatoire (bien qu'en théorie les joueurs doivent mourir).

## Sommaire.

EDITO .....	2
SOMMAIRE .....	2
INTRODUCTION .....	3
PHASE 1 : S'ÉCHAPPER.....	3
CAS 1 : ILS NE FONT RIEN.....	4
CAS 2 : ILS FUIENT.....	4
CAS 3 : LES HEROS. ....	4
LE PROJET DOUBLE.....	5
PHASE 2 : QUITTER LA VILLE. ....	6
QUI EST LE NEGOCIANT MENDEL ARIELLE ? .....	7
LE SUPERVISEUR JOSEPH.....	8
HORN, LA STATION DE TOUTES LES POSSIBILITES.....	8
LES PERSONNAGES.....	11
LES PNJS.....	11
➤ Joseph.....	11
➤ Agent type faisant partie d'un groupe de Jumeaux.....	12
➤ Nicolas.....	14
➤ Nicole.....	15
➤ Le groupe mercenaire : « Les furieux » .....	16
LES PJS. : COMMENTAIRE POUR LE MD.....	17
➤ Marie Soon's – Médecin / Culte du trident. ....	17
➤ Turok KER4564488 – Soldat TechnoHybride / Hégémonie. ....	18
➤ Sylvie Kamarg – Evadée en fuite / République du Corail. ....	18
➤ Alfred Cultant – Barman / Culte du Trident .....	18
➤ Dorian Liberio – Ancien Veilleur – Assassin / Union méditerranéenne. ....	19
LES PJS : CHIFFRES ET NOTES A FOURNIR AUX JOUEURS. ....	20
➤ Marie Soon's – Médecin / Culte du trident. ....	20
➤ Turok KER4564488 – Soldat TechnoHybride / Hégémonie. ....	22
➤ Sylvie Kamarg – Evadée en fuite / République du Corail. ....	24
➤ Alfred Cultant – Barman / Culte du Trident .....	26
➤ Dorian Liberio – Ancien Veilleur – Assassin / Union méditerranéenne. ....	28

## Introduction

L'aventure débute alors que les PJs se connaissent déjà. La navette qui les transporte à eu un problème technique et ils se sont retrouvés coincé pendant 2 heures le temps de réparer. Ils ont eu le temps de discuter de chose est d'autre, d'échanger des banalités et de décider de déjeuner ensemble dès que le "métro" sera réparé. Ils ont tous reconnu dans les autres d'anciennes connaissances qu'ils n'avaient pas vu depuis bien longtemps.

## Phase I : S'échapper.

Lundi 12h30, les PJs sortent de deux heures d'attente dans la cabine du monorail. Enfin réparée, cette cabine se dirige rapidement vers la prochaine station. Durant le trajet vers les quartiers périphériques de Coralia. Le monorail traverse les quartiers d'habitations puis entre dans le très beau module d'enseignement. C'est dans ce module que se trouve regroupé l'université, l'hôpital principale de la ville et les meilleures écoles (primaires et secondaires) de la ville.

Brusquement, une explosion se fait entendre à une 30<sup>ème</sup> de mètres du prochain arrêt du monorail. La lumière se coupe et 5 secondes après l'éclairage de secours se met en route. Les PJs peuvent distinguer une fumée blanche sortir d'un bâtiment. Quelques secondes plus tard, l'alerte anti-feu se déclenche. Un mouvement de panique se déclenche. Des gens courent en tout sens. Même dans la cabine du monorail on peut sentir la nervosité des passagers.

Un jet "d'Observation" permet de remarquer que la fumée sort d'un bâtiment particulier, "*Le collège de la baleine rouge*". Ainsi que de nombreux véhicule attroupé autour

Un jet "d'écouter" permet de remarquer un bruit de moteur pneumatique en marche. Se sont les portes coupe feu qui se rebattent. Dans quelques minutes toutes les sections de ce module seront totalement étanches. Le feu ne pourra pas se propager. Hélas, si le feu n'est pas bientôt maîtrisé, la zone où il est apparu est très vite remplie de fumés toxiques et tout l'oxygène y sera brûlé.

*12h30 est l'heure critique. Les enfants sont soit entrain de rejoindre leur tuteur pour aller déjeuner en famille, soit en rang par deux pour se rendre à la cantine. Dans tous les cas la fumée provoque une grande panique parmi les 87 enfants encore sur les lieux.*

A ce stade, les joueurs ont deux options. Ils peuvent laisser faire les choses, s'enfuir de la zone car un feu s'y est déclaré ou, courir à l'aide des enfants enfermés leur salle de classe. Dans tous les cas de figure, dans 20s de la mousse jaillira du plafond. Cela peut éteindre le feu mais rend la progression des PJs d'autant plus difficile.

1. Les joueurs ne font rien. Pas de chance, ce sont des tout mous, il va falloir les motiver autrement.
2. Les PJs fuient en direction d'une autre zone. Quel bande de peureux ! Faîte leurs une bonne peur et passer au plan B
3. Les PJs volent au secours des bambins enfermés dans leur salle de classe.

**Le collège de la baleine rouge.**

Cet établissement est une école pour enfant riche. Entièrement privé, les jeunes têtes blondes y reçoivent un enseignement de qualité sous la surveillance d'un personnel hautement qualifier. Pour y mettre ses enfants, il faut être bien placé sur l'échelle sociale et pouvoir déboursier 15000sol par ans. *Cet établissement est similaire aux collèges anglais actuels. L'uniforme y est de rigueur tout comme les bonnes manières.*

### CAS 1 : Ils ne font rien.

Si les PJs se contentent d'attendre les secours, ils verront des personnes se précipiter vers les bâtiments. Décrivez leur la scène comme dans le CAS 3 mais les PJs ont le rôle de badauds assistant à la scène.

### CAS 2 : Ils fuient.

Si les PJs fuient, précipitez les événements (fermeture des portes coupe feu ...ect). Ils se retrouveront coincés dans la zone. Quelque instant plus tard, ils seront libérés par les forces de l'ordre qui, ensuite, relèveront les empreintes digitales, génétiques ainsi que les coordonnées de tous ceux présents dans le module.

### CAS 3 : Les héros.

Si les PJs veulent au secours des gens enfermés dans les écoles, ils leur faudra lutter contre la foule qui elle veut quitter les lieux. Les bâtiments d'où sort la fumée est noyé dans une fumée blanche à l'odeur bizarre. Il est très difficile d'y voir quelque chose. En s'approchant, les PJs peuvent entendre des bruits de flamme et de petites explosions (peut-être du verre ou du plastique explosant sous la chaleur).

En fouillant le bâtiment, les PJs peuvent distinguer des formes dans la fumée. Ces formes ne semblent pas fuir le feu. Au bout de quelques instants, ils peuvent entendre des bruits de sirènes (les pompiers). En cherchant bien, les PJs tombent dans une pièce où la fumée et le bruit de feu est particulièrement fort. Chose surprenante, il n'y a pas de dégagement de chaleur. En fouillant, ils tombent sur un boîtier qui est à l'origine de toute cette agitation.

*NOTA : Les formes blanches sont Nicole et Nicolas attendant le moment propice pour s'esquiver par les conduits d'entretiens.*

Peu de temps après, les pompiers investissent la place. Tout le monde est évacué vers un lieu dégagé et ils tombent aussi sur le boîtier. Ce genre de farce ne les fait pas du tout rire. Tout le monde est confié aux forces de l'ordre pour interrogatoire. Ils veulent savoir qui a placé cette fausse bombe incendiaire car même si tout le monde s'en est bien sorti, cette farce aurait pu causer d'énormes ravages.

Les policiers recueillent les empreintes digitales, génétiques ainsi que les coordonnées avec photo de toutes les personnes coincées dans le module. Les PJs ont interdiction de quitter la ville.

*Cet épisode n'est pas vraiment dangereux. Laissez les stresser à cause du feu et de la fumée qui menace à tout moment de les étouffer. Rendez cet épisode épique avant de leur faire découvrir la vérité : La fausse bombe. Si les joueurs ayant au moins 4 niveaux en "Démolition" ils peuvent faire un jet contre une difficulté de 5. En cas de succès ils remarqueront qu'il y a quelque chose de bizarre sur cette fausse bombe. S'ils prennent un peu de temps pour l'examiner, ils verront que cette bombe est artisanale et assez maladroite dans sa fabrication même si l'idée de départ est, elle, assez ingénieuse.*

*NOTA : Les PJs commencent l'aventure avec du matériel qui peut être mal vu de la part des policiers. S'ils ne pensent pas à le cacher, confisque leur. Un policier corrompu sera prêt à le leur rechercher contre quelques pièces en liquide.*



## Le projet Double

La république du corail a financé des recherches sur certain aspect de la mutation "Empathie". En effet cette dernière est au centre de leur société car elle permet de dialoguer avec le corail. Le raisonnement à l'origine de ce projet est le suivant : Si l'empathie permet d'échanger des émotions avec des créatures aussi différentes que du Corail semi intelligent et des Humains, il devrait être possible de faire de même entre deux Humains, voir d'aller beaucoup plus loin et d'échanger des phrases entières. Cela permettrait d'obtenir une forme de télépathie assez intéressante.

L'atmosphère d'intrigue et la guerre froide entre nation étant au repos lorsque commence le projet, il est modifier pour prévenir des infiltrations futures. Il s'agit d'obtenir des pairs d'agents capables d'agir comme une seule est même personne. Un esprit et deux corps. De quoi dérouter la plus part des services de contre espionnage du monde !

Le projet début 35 avant de début de cette histoire. Une grande campagne de teste de QI est lancée par les autorités. Le but annoncé est de déterminer l'intelligence moyenne de la population de la République du Corail. Le but officieux (celui qui a filtré) était de recenser la population et d'éliminer les espions. En réalité, il s'agissait de recenser toutes les familles ayant engendré des jumeaux dont le QI était supérieure à la moyenne (En terme de jeu, les jumeaux à l'intelligence supérieure à 12 voir 15) et qui pouvait développer la mutation Empathie. Les familles dont les enfants ont été remarqués, ont eu l'éducation de leur petit totalement prise en charge.

La campagne de teste ne fut pas un franc succès car seulement 15% de la population testé avait le potentiel pour obtenir des jumeaux (ou des triplés, voir des quadruplés...) capable de développer la mutation Empathie et qui ne soit pas des idiots congénitaux. Parmi les enfants sélectionnés, des triplés se sont révélés particulièrement réceptif aux tests sur l'Empathie. Ces enfants, heureusement, ne dépendaient pas de famille adoptive mais du centre de repeuplement local. Ils disparurent assez vite.

Parmi ces enfants, se trouve Nicole, Nicolas et Joseph. Les triplés sont des faux jumeaux naturels. C'est à dire qu'ils n'ont pas été obtenus par division du fœtus dans le ventre de la mère par des moyens artificiels. Mais que cela s'est produit de façon totalement naturelle.

La campagne donnât 35 enfants potentiellement intéressant. Parmi ces entants il y avait 3 groupes de triplé.

Vu l'aspect expérimental des recherches, ont préféra cryogéniser certains enfants au fort potentiel, le temps de développer les techniques d'éducatons sur ceux restant. Deux groupes de triplé et deux groupes de jumeaux furent congelés. En ce qui concerne Nicolas, Nicole et Joseph, seul Nicolas et Nicole ont été congelé. Joseph suivit un programme particulier d'éducation pour faire de lui un professeur et superviseur (du projet) totalement dévoué à la cause. Très tôt on lui appris qu'un frère et une sœur dormaient encore et que plus tard il devrait leur apprendre tout ce qu'il savait et même plus.

L'idée été de faire de Joseph un des principaux acteurs du projet mais, d'éviter qu'il ne prenne les enfants pour des monstres ou des rats de laboratoires. Vu le grand potentiel emphatique des enfants cela aurait été désastreux. Joseph devint le superviseur général du "Centre".

L'éducation des premiers couples d'enfants subit quelques revers de fortunes. Certains des enfants se sont suicidés. Ils ne supportaient pas d'entendre constamment l'autre sans pouvoir rien faire. D'autre ont développé diverses formes de maladie mentale. Parmi les 25 enfants du projet initiales, seul 6 ont survécu. Un couple a été libéré pour suivre une vie normale (Un test pour déterminer si les couples d'agents pouvaient retourner à une vie normale). Les deux autres couples sont en activité et ont des résultats assez prometteurs.

Le jour du 20eme anniversaire de Joseph on décongela les deux autres enfants. Joseph fut promu superviseur.

Nicole et Nicolas se montraient très douée. Il y avait comme un instinct sur qui guidait leurs gestes pour leur montrer ce qu'il ne fallait pas faire.

Divers appareils ont été mis au point pour isoler les sujets à la sensibilité emphatique trop grande (calquer sur l'inhibiteur des prêtres du trident).

A l'âge de 15 ans, Nicole et Nicolas ont commencer à se douter que quelque chose n'allait pas dans leur vie ; Ils apprenaient a manipuler des explosifs, à tuer, à jouer la comédie, à se déguiser, la géopolitique,

l'économie mondiale, ... ect. Des disciplines bien surprenantes pour des enfants. C'est lors d'un cours de géopolitique qu'ils entendirent parler pour la première fois de l'Amazonia. De son isolement et de l'absence de traiter d'extradition avec les autres

pays.

Cette nation devint, pour eux, le symbole de la liberté. L'adolescence venant, les enfants suivirent d'autres cours plus pratiques (le sexe et son utilisation pour obtenir des renseignements, comment retrouver une cible dans une grande ville, la pose de bombes...). Les enfants décidèrent de s'enfuir. Durant 1 an ils récoltèrent le matériel nécessaire à leur plan.

Leur plan est assez simple :

1. S'échapper du centre en simulant un attentat lors d'un des cours à l'extérieur. Durant un cours de mécanique atomique par exemple (ou comment saboter un moteur à fusion sans être remarqué).
2. Prendre le premier navire en partance, et ceux quel que soit la destination. Le but premier étant de s'éloigner de Coralia.
3. Se diriger vers Amazonia en se joignant si possible à un navire battant pavillon Amazonien.

*Le centre est assez grand mais ne possède les infrastructures ni l'argent pour avoir tous les équipements nécessaires à l'éducation de ses enfants, en double dans ses locaux. Comme par exemple un moteur à fusion pour les travaux pratiques de mécanique atomique.*

## Phase 2 : Quitter la ville.

Lorsque les PJ sortent des locaux de la police, un homme les accostent. Il se présente comme étant **Mendel Arielle**. Un marchand qui comme eux a été pris dans la rafle des forces de l'ordre. Ayant vu leur action héroïque (ou leur prudence selon le cas), il pense que ces gens là n'ont pas peur de risque. Il leur propose 10 000 sols chacun pour le conduire vers la ligue rouge où il habite.

En effet, il est négociant en produits pharmaceutiques et il se rendait vers le port lorsque l'alerte a été survenue. Il devait se rendre à la ligue rouge, où il habite, pour contrôler un chargement de produits pharmaceutiques qu'on vient de lui livrer. Or tout comme eux il vient de subir le contrôle des forces de police et l'interdiction de quitter la ville ne l'arrange pas. S'il n'est pas là dans deux semaines il risque de perdre l'ensemble de la cargaison, c'est à dire 2 000 000 de sols. Au vu des sommes en jeu, il est prêt à risquer des problèmes avec la république du corail. Dans tous les cas de figure, il espère utiliser ses contacts ici pour effacer ce malentendu. Mais, maintenant, ce qui lui importe, est de partir au plus vite car s'il utilise la voie légale il lui faudra au moins 5 jours et cela est beaucoup trop long.

### Profession Négociant.

Etre négociant c'est comme être courtier en bourse. Ces personnes achètent et revendent diverses produits en prenant une commission. Souvent, les négociants qui n'ont pas beaucoup de crédit utilisent les délais de paiement pour faire de plus gros bénéfices. Cela est risqué mais le gain en vaut le coup.

**Exemple :** Achat d'une tonne de minerai à 100 000 sol/tonne payer sous 90 jours. Revente de la tonne dans les 30 jours au prix de 110 000 sols/tonnes. Gain 10 000 sols, capital de départ 0 sol

*Au PJ de décider, mais certains devraient accepter cette aubaine car le négociant n'est pas le seul à vouloir partir au plus vite. Quant aux indécis, faites leur bien comprendre que 10 000 sols c'est une somme énorme qu'on ne gagne pas tous les jours. Si toutefois certains ne veulent toujours pas partir, un petit intermède avec la division génétique des forces de sécurité fera l'affaire. Ce n'est pas parce qu'aucun des PJ n'a fécondé de marqué sur sa feuille qu'il ne l'est pas !*

Cas le plus probable, les PJ partent avec le négociant.

## Qui est le négociant Mendel Arielle ?

Parmi les deux enfants échappés du centre, l'un d'entre eux est très doué pour la comédie. C'est lui qui s'est déguisé de la sorte pour trouver un moyen de partir. Une fois à bord du navire des PJs, il jouera les nerveux et exigera de visiter tout le vaisseau de fond en comble avant de donner son aval pour le trajet. Son excuse est simple : il lui est déjà arrivé tellement d'ennuis avec certain transporteur qu'il préfère s'assurer que le vaisseau peut au moins arriver à bon port.

Lors de la visite, Mendel s'arrangera pour être seul quelques minutes et déverrouillera un des sas de chargement inférieurs du navire. Ainsi, le deuxième enfant pourra facilement entrer.

Durant le trajet, Mendel ne se montre quasiment pas. Juste pour les repas. Les enfants vont alterner pour jouer le rôle de Mendel et ainsi pouvoir manger à tour de rôle.

Au cours d'une des premières nuits, le gyroscope de navire va être saboté. Les enfants savent parfaitement que s'ils arrivent jusqu'à la ligue rouge ils sont cuits. Et, la route passant par l'Hégémonie est exclue. Les contrôles policiers de l'Hégémonie sont beaucoup trop draconiens. Ils doivent donc passer par la pointe de l'Amérique du Sud (le cap Horn) au risque de tomber à cours de vivre.

Le voyage doit théoriquement durer 2.5 semaines. Au bout de 3, ils peuvent se demander ce qui se passe. Une vérification des instruments (*jet d'électronique difficulté 15, Science-communication difficulté 8 ou pilotage difficulté 20*) permet de découvrir le bidouillage des gamins. Attention, les PJs ne se connaissent pas depuis très longtemps, il n'est pas obligatoire que ce soit les enfants les responsables.

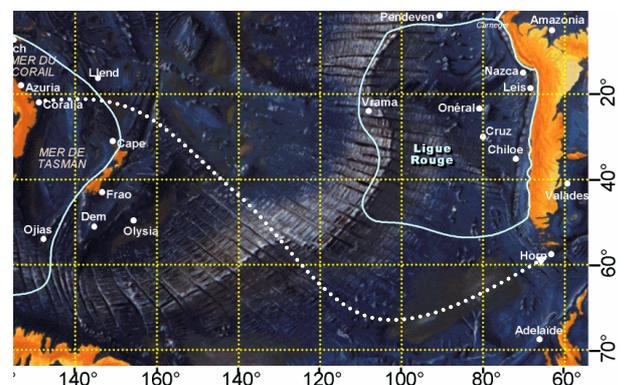
Une vérification des vivres permet de remarquer qu'il manque de l'oxygène. L'équivalent d'une personne. Dans ce cas, si les enfants ont l'occasion de se préparer, la fille ira se cacher dans la cabine d'un des PJs pour être surpris comme pas hasard. Pourquoi la fille ? Car une fillette en fuite à cause des méchants monsieur qui veulent l'emmener de l'école est beaucoup plus attendrissant que la même histoire servit par un jeune garçon. Elle fera tout pour se faire plaindre, elle sanglotera, aura de grosse larme de crocodile ... Au pire elle leur dira que ces messieurs voulaient l'emmener pour qu'elle ait tous pleins d'enfants (allusion à une éventuelle fertilité) alors qu'elle, elle veut visiter le monde, attaquer des navires ... Jouer les pirates. Globalement elle jouera la fille niaise, avec peu d'intelligence et attendra d'être arrivée à la première ville pour s'échapper.

Si les PJs lui demandent comment elle s'est échappée, elle leur racontera la panique de l'alerte au feu. Puis elle leur dira qu'elle rodait autour du port et qu'elle a attendu que quelqu'un vienne ravitailler ce navire pour y monter. Si les PJ n'ont pas fait ravitailler leur navire cela devrait les rendre soupçonneux et leur faire croire à un éventuel voleur.

Dans tous les cas, vu leur réserve de vivre, tenter de se rendre à la ligue rouge est hors de question (d'où un petit scandale du négociant qui gagnera du temps pour les payer). Ils sont forcés de se rendre à Horn.

### La navigation dans un navire.

Lorsqu'un navire se déplace loin de toute route connue, il ne peut se fier qu'à son gyroscope pour déterminer sa position. Si celui-ci venait à tomber en panne, il devra utiliser des repères naturels pour se situer. Donc si le gyroscope est faussé ce n'est que lorsque le navire n'arrive pas à destination que le pilote le sait.



..... Trajet du navire

## Le superviseur JOSEPH.

Le grand frère de Nicole et Nicolas n'est, bien sur, pas rester inactif. Lorsqu'il à remarquer que ses protégés manquaient à l'appel, il a immédiatement lancé un groupe de mercenaires (« Les Furieux ») sur leurs traces. Voyant qu'ils ne les retrouvaient pas immédiatement, il a annuler leur mission et à lancé un groupe du centre sur leurs traces. Il s'agit d'un des couples d'agents viables et fonctionnels. Les mercenaires, flairant le gros coup, ont décidé de ne pas arrêter les recherches et travail pour leur compte. Lorsqu'ils auront retrouver les enfants ils les revendront au plus offrant.

Dès que le départ des enfants est confirmé, Joseph embarque avec ses deux agents à leur poursuite. Durant le trajet, il change d'avis. Si ces enfants ont réussi à tromper sa vigilance, ils ne sont peut être pas aussi jeune qu'on le croit. Il serait intéressant de voir jusqu'où ils sont prêts à aller pour gagner leur liberté.

Joseph va donc rendre la progression du groupe aussi difficile que possible. Mais chaque fois il devra être possible de s'en sortir. Du moins au début, car il est hors de question qu'ils arrivent en Amazonia.

**Attention, les PJs sont condamnés par Joseph. Il les utilisera jusqu'au bout mais dès qu'ils ne seront plus utiles, ADIEU. Le seul moyen qu'on les PJs de s'en sortir est de négocier les enfants et leur silence. Pour ce cas de figure, soyez SANS PITIE, Joseph ne plaisante pas il s'agit de 35 ans d'investissement alors ce n'est pas quelques témoins qui vont tout gâcher.**

**Joseph serait parfaitement capable d'envoyer les enfants comme tueur. Juste pour voir si les enfants ont développé des sentiments envers les PJs.**

## Horn, la station de toutes les possibilités.

*A partir de ce stade le scénario est assez libre. Noter que les PJs ne savent pas que les enfants sont 2. Les mercenaires et les agents ne savent pas que le négociant est leur deuxième cible. Seul Joseph (ou les agents spécieux) grâce à son empathie a une chance de démasquer Nicolas (le négociant).*

*Jouer les enfants comme des gamins prêts à tout sauf à tuer. Ils ne connaissent pas bien la réalité du monde car ils l'ont toujours vue à travers des livres et ils en sont parfaitement conscients. Les enfants sont très intelligents (de vrais génies) et ont été dans une école à la hauteur de leurs talents. S'ils sont dans une situation délicate, ils temporiseront en s'accrochant à leur déguisement et leur identité du moment. C'est seulement s'ils sont mis au pied du mur qu'ils combattront ouvertement. Dans ce cas il est hors de question de laisser des témoins et se sera à mort.*

**ATTENTION**, ce n'est pas parce qu'ils évitent de tuer qu'ils n'en sont pas capables. Durant leur formation de combat ils l'ont déjà fait. C'est juste qu'ils considèrent comme plus profitable à long terme d'éviter, si possible, de tuer.

*Jouer les enfants comme de petit être amoral. Ils ne sont pas vraiment maléfiques, c'est juste que leur sens des valeurs est faussé. Le bien, pour eux, c'est leur patrie, le mal se sont les autres pays. On les a tellement endoctriner que même s'ils réussissent à s'échapper, ils seraient parfaitement capables de revenir d'Amazonia pour combattre au côté de leur pays en cas de guerre. Cela peut vous paraître contradictoire mais les enfants ne considèrent pas qu'ils fuient la République du Corail. Pour eux, il s'agit d'un éloignement temporaire avant de revenir vers leur « mer patrie ».*

Les mots clés les désignant sont : DETERMINER, INTELLIGENT, AMORALE, PATRIOTTE, NON MALEFIQUE (ce qui est différent de BON).

*Si les choses se compliquent, n'oubliez pas que le but de Nicole et Nicolas est l'Amazonia. Maintenant, cela n'a plus vraiment de raisons logiques (juste l'envie de continuer l'aventures). En cas de problèmes, l'Amazonia peut devenir une obsession. Car ils seront tellement impliqués qu'ils n'auront pas le temps d'élaborer de plan de rechange. Ils doivent déjà assez lutter pour maintenir celui-ci à flot.*



*Il peut se passer beaucoup de chose à Horn comme rien du tout ; ce qui suit décrit les événements comme si rien de particulier n'empêchait le plan des enfants.*

Le navire est enfin arrivé dans une ville après de longs jours de voyage sans. Nicolas et Nicole vont rapidement quitter le navire sous un prétexte quelconque.

Rappelons que le voyage initial était dû à une urgence. Le marchand ne pourra jamais arriver à bon port à temps, il est donc hors de question que les PJs reçoivent une compensation pour le trajet. S'ils ne savent pas naviguer, c'est leur problème.

Une fois en ville, les enfants vont chercher un moyen de se rendre en Amazonia. Ils n'en sont pas loin mais reste à savoir s'ils vont passer par la ligue rouge ou les petites stations indépendantes de la cote ouest de l'Amérique du sud. La cote ouest semble la plus logique. Elle est moins surveillée que la cote est, et permet d'accéder directement à Amazonia.

Dans le pire des cas, ils reviendront vers les PJs pour, de nouveau, les utiliser comme moyen de transport.

Les PJs vont se retrouver à Horn sans raison particulières. En faisant réparer la boussole du navire ils se rendront compte qu'elle a été volontairement trafiquée.

Quelle que soit leur décision face à l'évidante escroquerie du marchand, les PJs vont avoir de la visite. Un envoyé du groupe mercenaire vient les voir. Son But : Savoir où est l'enfant (il ne sait pas qu'il y avait deux passagers) qu'ils ont transporté. Pour cela il utilisera des menaces, de l'argent ou fera appel à la solidarité liant les gens vivant de l'aventure. Bien sûr, les PJs ne savent rien et ne peuvent lui donner les renseignements qu'il désire. Le mercenaire partira en jurant de revenir et en les menaçant des pires représailles s'il ne lui dit pas où est cet enfant.

Le soir même, des gros bras vont revenir pour poser les questions avec des arguments percutants.

Si après cette rencontre les PJs fouillent le navire, ils peuvent trouver dans la cabine de Mendel des traces de nourriture. Or s'ils se souviennent bien, il a toujours manger avec eux. Se pourrait-il que quelqu'un c'est caché dans la cabine ?

Ces événements devraient leur mettre la puce à l'oreille. Le marchand n'est pas forcément celui qu'ils prétendaient être.

Les PJs vont bien sûr résister aux mercenaires. Et, risque de s'en faire des ennemies acharnées.

A Horn circule une rumeur disant qu'un groupe de trafiquant à perdu deux enfants lors d'un convoi ; Ils payent cher pour les retrouver.

*Cette rumeur vient de Joseph. Ils désirent identifier les gêneurs potentiels en les attirant grâce à leurs convoitises. Si les PJs mordent à l'hameçon, il en profitera pour les engager en leur donnant une description des enfants tel qu'ils étaient avant leur départ du centre. RIEN ne sera dit sur leurs capacités particulières. Pour éviter que les enfants ne soient mal traités, il pourra suggérer qu'ils soient féconds. Mais attention, la rumeur peut très bien se retourner contre Joseph et attirer l'attention d'un ou deux pirates au grand cœur.*

**Le raisonnement des mercenaires.**

Les mercenaires savent que les enfants ont quitté Coralia. Ils pensent qu'ils se sont séparé pour se donner rendez-vous plus tard. Le seul navire ayant quitté Coralia sans l'autorisation des autorités est celui des PJs. Ils pensent donc logiquement que ce navire avait quelque chose à cacher. Certains contacts des mercenaires leur ont également appris que des personnes très influentes s'intéressaient à ce navire. Cela leur a suffit. Pour eux, un des enfants se trouve à bord du navire. Et, vue la longueur du trajet, l'équipage ne peut qu'être au courant.

Cela fait donc des PJs un groupe d'indépendant en concurrence directe avec eux. Si ces jeunots ne sont pas capables de reconnaître leur suprématie, ils vont faire un exemple de ces "petit ambitieux qui se croient capable de lutter dans la cours des grands".

Si les mercenaires ont eu affaire aux aventuriers avant d'arriver à Horn, ils peuvent se douter qu'il y a quelque chose de louche avec le navire des PJs. Le second enfant caché dans les cales peut parfaitement être capturé lors d'une visite secrète des mercenaires. Dans ce cas le marchand se révélera sa véritable identité et les suppliera de l'aider à libérer sa/sa frère/sœur.

*Les jumeaux n'ont pas d'argent, si les PJs sont du genre : « On veut bien vous aider mais qu'est ce qu'on y gagne ? ». Oublier la question, ils n'ont pas de corde sensible à titiller. Si les PJs décident de profiter du fait que le faux marchand c'est démasquer pour le capturer et le revendre aux autorités, Attention, les jumeaux sont aussi de bons combattants.*

---

Les Enfants se trouvant trop recherchés décident de tout avouer aux PJs. Ils leur expliquent la nature de leur futur "métier" et pourquoi ils veulent partir. Les PJs devraient n'avoir aucun mal à deviner que cette envie de partir est, avant tout, une envie de rébellion contre l'ordre établie. Aux joueurs de décider quelle attitude adopter. Les aider dans leur fuite, les ramener à Coraila ... ect.

---

L'ambassadeur de la République du corail à Horne vient de recevoir un message qu'il trouve assez surprenant. Un groupe de personnes dont la description correspond aux PJs doit être protégé. Qu'ils ne leurs arrivent aucun "accidents". Ce message vient d'un parti politique opposé à celui ayant financé le projet «Double». Pour faire tomber leurs adversaires ils ont besoin de preuves et un témoignage est toujours très intéressant.

Ce message vient de Jack DeRouge, le N°1 de ce parti politique. Qui les prend officiellement sous sa protection. Grâce à lui les joueurs vont savoir de quand date le projet Double, qu'il concerne la mutation EMPATHIE ainsi que de jeunes enfants dont l'éducation est prise en charge assez tôt. Il n'en sait pas plus. 3 à 4 jour plus tard, Jack DeRouge va se faire abattre par un tueur local engagé par Joseph. Il était aller trop loin et n'était pas indispensable. Le tueur sera, bien sur, abattue plus tard.

*Attention certains des joueurs ont des taches plutôt officieuses à accomplir. Ils ne risquent pas d'apprécier si brusquement on parle d'eux comme agent ou comme gens travaillant pour un parti politique. Ces missions n'ont pas d'importances particulières pour la mission mais cela peut être un plus pour l'ambiance et le rôle-play.*

*NOTE FINAL : En théorie, les joueurs ne peuvent conclure cette aventure en sauvant les enfants. Une attitude logique serait de fuir dès que l'ampleur des intérêts en jeu devient trop grand pour de malheureux aventuriers. Mais c'est compter sur d'habiles sabotages des sas pour navire. Les PJs ne doivent pas fuir, cela serait gâcher ce scénario. Autre fin, les joueurs se rendent avec les enfants en Amazonia et y vivent heureux (difficile, très difficile).*

Bon courage, Eric

## LES PERSONNAGES

### Les PNJs.

#### ➤ Joseph

**NON** : JOSEPH

**AGE** : 35 ans

**Métier** : Tueur spécialisé en Traque de cible / Comédien / Bureaucrate / Formateur. Actuellement responsable du projet DOUBLE.

**Remarque** : A subit un entraînement intensif dans le "centre" de la république du Corail.

#### ATTRIBUTS

FORCE	: 14	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 19		
GABARIT	: 15	Lutte	: 17	Course	: 17
CHARISME	: 12	Lancer	: 14	Escalade	: 20
INTELLIGENCE	: 18	Jet	: 7	Nage	: 17
VOLONTE	: 17	Poids Soulevable	: 28	Souffle	: 17
RESISTANCE	: 20	Portable	: 14	Saut	: 20
AGILITE	: 21	Action	: 2	Recul	: 29
SANG-FROID	: 19	Réaction	: 10	Perception	: 16
INSTINCT	: 13				
RAPIDITE	: 18	Bonus aux dommages	: 00	FATIGUE	: 17

Chance : 50%

#### SEUIL

Inconscience	: 13
Blessures Légère	: 9
Grave	: 17
Critique	: 26
Fatale	: 52
Mort	: 78

#### MUTATIONS

**EMPATHIE** : Niv 15. Cette mutation et du niveau 25 si elle concerne Nicole ou Nicolas. Pour ne pas interférer avec les émotions des enfants il doit réussir un jet avec au moins 20 marges.

#### TALENTS

Anal. sensations empathiques.	Niv : 12
Armes blanches à 1 mains.	Niv : 2
Armes blanches à 2 mains.	Niv : 5
Armes de poing.	Niv : 8
Armure.	Niv : 8
Bureaucratie.	Niv : 10
Chasser.	Niv : 8
Comédie.	Niv : 5
Corps à corps.	Niv : 9
Déguisement.	Niv : 4
Démolition.	Niv : 3
Discrétion.	Niv : 6
Dissimulation.	Niv : 7
Drogues.	Niv : 4
Ecouter.	Niv : 9
Enseignement.	Niv : 11
Entraînement	
Force.	Niv : 10
Rapidité.	Niv : 15
Agilité.	Niv : 10
Résistance.	Niv : 5
Esquive.	Niv : 12
Evasion.	Niv : 10

Gestion.	Niv : 5
Lancer.	Niv : 10
Observation.	Niv : 13
Persuasion.	Niv : 4
Pièges.	Niv : 6
Pilotage (Chasseur).	Niv : 5
Pister.	Niv : 7
Pugilat.	Niv : 8
Sciences : Mécanique.	Niv : 3
Sciences : Electronique.	Niv : 4
Système de sécurité.	Niv : 7
Usurpation.	Niv : 5
Connaissance du monde.	Niv : 10
Langage	
Absolan.	Niv : 7
Enéfid.	Niv : 7
Inésis.	Niv : 7
Isitac.	Niv : 7
Ithracien.	Niv : 4
Néo-Azuran.	Niv : 9
Néolan.	Niv : 8
Olokar.	Niv : 7

## NOTES / REMARQUES

Joseph est avant tout un professeur. Sa formation de tueur vient de la matière particulière qu'il enseigne : le meurtre ; Il veut que le projet réussisse, et que les enfants puissent se débrouiller tout seul. Son obsession première, les enfants, la seconde : le projet, la troisième : sa survie.

## EQUIPEMENTS (Résumer)

Tout ce que vous jugerez approprié. Ils ont les relations et les moyens pour obtenir du matériel high-tech. Même l'équivalent du champ écaille décrit dans la campagne "Gaïa".

➤ Agent type faisant partie d'un groupe de Jumeaux

**NON** : -----

**AGE** : ~30 ans

**Métier** : Tueur spécialisé en Traque de cible / Comédien / Bureaucrate / Pose d'explosifs

### ATTRIBUTS

FORCE	: 15+5	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 00
GABARIT	: 16	Lutte	: 19
CHARISME	: 13+/-5	Lancer	: 20
INTELLIGENCE	: 16+6	Jet	: 8
VOLONTE	: 19+10	Poids Soulevable	: 40
RESISTANCE	: 15+8	Portable	: 20
AGILITE	: 12+10	Action	: 2
SANG-FROID	: 10+4	Réaction	: 9
INSTINCT	: 20		
RAPIDITE	: 17	Bonus aux dommages	: FATIGUE : 24
		Course	: 21
		Escalade	: 26
		Nage	: 21
		Souffle	: 23
		Saut	:
		Recul	: 36
		Perception	: 21

Chance : 50%

**Remarque** : Les bonus aux attributs viennent de divers implants, drogues ou d'un entraînement très poussé.

### SEUIL

Inconscience	: 17
Blessures Légère	: 11
Grave	: 23
Critique	: 34
Fatale	: 68
Mort	: 102

### MUTATIONS

**EMPATHIE** : Niv 25. Cette mutation et du niveau 30 si elle concerne l'autre membre du duo. Pour ne pas interférer avec les émotions de l'autre il lui faut réussir un jet avec sous son empathie avec au moins 35 marges (Il lui est impossible de s'isoler plus de quelques minutes).

L'agent peut posséder d'autres mutations, mais elle devront toujours être discrète. Les deux membres du duo agissent comme un seul être. Ils n'ont pas besoin de parler pour communiquer.

## EQUIPEMENTS (Résumer)

Tout ce que vous jugerez approprié. Ils ont les relations et les moyens pour obtenir du matériel high-tech. Même l'équivalent du champ écaille décrit dans la campagne "Gaïa".

**TALENTS :**

Acquisition de matériel :	8	/	89%	/13%	=	102%
Analyse sens. Empathique :	5	/	55%	/14%	=	69%
Armes blanches 1 mains :	8	/	88%	/21%	=	109%
Armes blanches 2 mains :	8	/	87%	/21%	=	108%
Armes d'épaule :	8	/	82%	/21%	=	103%
Armes de contact :	8	/	86%	/21%	=	107%
Armes de jet :	8	/	84%	/21%	=	105%
Armes de poing :	10	/	100%	/21%	=	121%
Armes de trait :	8	/	82%	/21%	=	103%
Armes lourdes de contact :	8	/	85%	/21%	=	106%
Armes lourdes de tirs :	8	/	86%	/21%	=	107%
Armes satellites :	8	/	84%	/21%	=	105%
Armure :	6	/	63%	/17%	=	80%
A.T.M. :	5	/	55%	/17%	=	72%
A.T.E. :	7	/	77%	/17%	=	94%
Charme :	8	/	89%	/14%	=	103%
Commandement :	12	/	128%	/14%	=	142%
Corps à corps :	9	/	95%	/17%	=	112%
Cryptographie :	6	/	62%	/14%	=	76%
Démolition :	7	/	73%	/17%	=	90%
Discretion :	8	/	84%	/27%	=	111%
Escalade :	5	/	54%	/27%	=	81%
Esquive :	10	/	105%	/30%	=	135%
Estimation de Qualité :	6	/	67%	/17%	=	84%

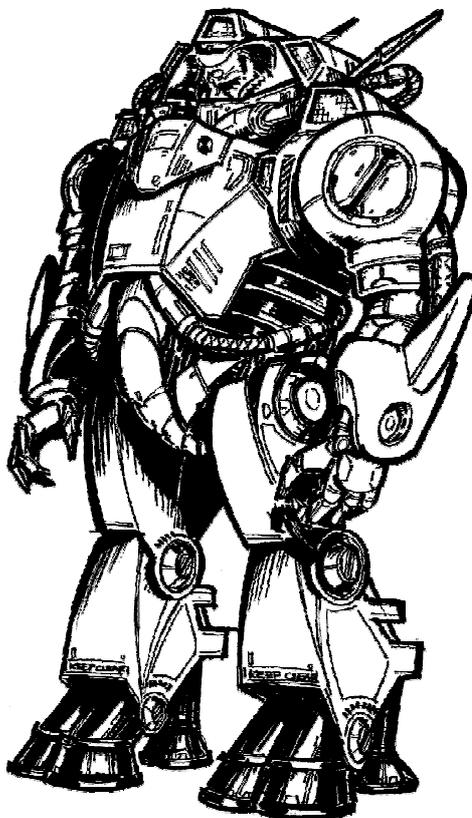
Estimation de Valeur :	6	/	69%	/17%	=	86%
Evasion* :	6	/	65%	/21%	=	86%
Gestion* :	6	/	67%	/17%	=	84%
Interrogation :	7	/	71%	/17%	=	88%
+Langage des signes :	6	/	65%	/17%	=	82%
Lecture sonar :	4	/	42%	/14%	=	56%
<b>Observation :</b>	<b>5</b>	<b>/</b>	<b>54%</b>	<b>/28%</b>	<b>=</b>	<b>82%</b>
Persuasion :	8	/	81%	/13%	=	94%
Premiers soins :	4	/	40%	/17%	=	57%
Pugilat :	7	/	73%	/21%	=	94%
Stratégie :	7	/	79%	/17%	=	96%
Survie :	5	/	58%	/14%	=	72%
Systèmes de sécurité :	5	/	57%	/17%	=	74%
Tactique* :	6	/	65%	/17%	=	82%
Chasseurs :	5	/	54%	/21%	=	75%
Conn. Générale du Monde :	8	/	82%	/13%	=	95%
Conn. Milieu Naturel :	5	/	52%	/0%	=	0%
Conn. Milieu Social :	7	/	73%	/0%	=	0%
Sciences						
Electronique :	5	/	52%	/13%	=	65%
Informatique :	2	/	20%	/13%	=	33%
Mécanique :	4	/	42%	/13%	=	55%
Armurerie :	8	/	87%	/13%	=	100%

Et Observation à 60%

*Résumer* : Beaucoup (Min 5 niveaux ) avec une moyenne tournant autour de 7 niveaux pour tous les talents. Dont :

Langues : Toutes les langues des plus grandes nation et celle des principaux corps de métier à niveau 7.

Science : Informatique (8), Electronique (6), Médecine (5), Mécanique (4) [SPE : Navire léger : 8], Pharmacologie (3) ;



➤ Nicolas

Premier des deux triplés restés jeunes, Nicolas a été orienté vers la manipulation et l'espionnage. C'est un très bon comédien. Il marche beaucoup au feeling.

**NON** : NICOLAS

**AGE** : 16 ans

**Métier** : Agent de renseignement / Espion pour le compte de la République du Corail.

**Remarque** : Fait partie du trio de triplé Nicolas/Nicole/Joseph lié par un fort lien empathique.

**ATTRIBUTS**

FORCE	: 13	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 18		
GABARIT	: 12	Lutte	: 13	Course	: 11
CHARISME	: 15	Lancer	: 13	Escalade	: 14
INTELLIGENCE	: 19	Jet	: 5	Nage	: 11
VOLONTE	: 20	Poids Soulevable	: 00	Souffle	: 16
RESISTANCE	: 15	Portable	: 00	Saut	: 14
AGILITE	: 13	Action	: 2	Recul	: 25
SANG-FROID	: 20	Réaction	: 00		
INSTINCT	: 12				
RAPIDITE	: 10	Bonus aux dommages	: +2	FATIGUE	: 16

Chance : 55%

**SEUIL**

Inconscience	: 12
Blessures Légère	: 8
Grave	: 16
Critique	: 24
Fatale	: 47
Mort	: 71

**MUTATIONS**

EMPATHIE : Niv 15. Cette mutation et du niveau 25 si elle concerne Nicole ou Joseph. Pour ne pas interférer avec les émotions des deux autres membres du trio il doit réussir un jet contre une difficulté de 40 avec au moins 20 marges.

**TALENTS**

Anal. sensations empathiques.	Niv : 10
Armes blanches à 1 mains.	Niv : 6
Armes de poing.	Niv : 6
Armure.	Niv : 3
Comédie.	Niv : 4
Corps à corps.	Niv : 9
Déguisement.	Niv : 7
Démolition.	Niv : 3
Discrétion.	Niv : 8
Dissimulation.	Niv : 4
Drogues.	Niv : 1
<b>Ecouter.</b>	<b>Niv : 7</b>
Esquive.	Niv : 8
Evasion.	Niv : 3
Lancer.	Niv : 4
<b>Observation.</b>	<b>Niv : 12</b>
Persuasion.	Niv : 6

Pilotage (Chasseur).	Niv : 3
Pister.	Niv : 4
Pugilat.	Niv : 5
Sciences : Informatique.	Niv : 2
Sciences : Electronique.	Niv : 4
Système de sécurité.	Niv : 4
Usurpation.	Niv : 6
Connaissance du monde.	Niv : 2
Langage	
Absolan.	Niv : 4
Enéfid.	Niv : 4
Inésis.	Niv : 5
Isitac.	Niv : 5
Néo-Azuran.	Niv : 5
Néolan.	Niv : 6
Olokar.	Niv : 4

**EQUIPEMENT (Résumer)**

Cf. l'équipement de Nicole. L'équipement est valable pour le binôme.



➤ Nicole

Deuxième des deux triplés restés jeunes, Nicole a été orientée vers l'action physique et les mission commando. C'est une bonne combattante, elle beaucoup "chasser comme un chat courant après une souris". Sa règle : si tu ne peux avoir ce que tu veux avec un sourire, utilise un pistolet ET un sourire.

**NON** : NICOLE **AGE** : 16 ans  
**Métier** : Agent de renseignement / Espion pour le compte de la République du Corail.  
**Remarque** : Fait partie du trio de triplé Nicolas/Nicole/Joseph lié par un fort lien empathique.

**ATTRIBUTS**

FORCE	: 13	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 18		
GABARIT	: 10	Lutte	: 13	Course	: 18
CHARISME	: 13	Lancer	: 13	Escalade	: 19
INTELLIGENCE	: 19	Jet	: 6	Nage	: 18
VOLONTE	: 20	Poids Soulevable	: 26	Souffle	: 14
RESISTANCE	: 17	Portable	: 13	Saut	: 19
AGILITE	: 16	Action	: 2	Recul	: 23
SANG-FROID	: 18	Réaction	: 8	Perception	: 20
INSTINCT	: 20				
RAPIDITE	: 15	Bonus aux dommages	: +1	FATIGUE	: 17

Chance : 65%

**SEUIL**

Inconscience	: 11
Blessures Légère	: 7
Grave	: 14
Critique	: 22
Fatale	: 43
Mort	: 65

**MUTATIONS**

EMPATHIE : Niv 15. Cette mutation et du niveau 25 si elle concerne Nicolas ou Joseph. Pour ne pas interférer avec les émotions des deux autres membres du trio elle doit réussir un jet contre une difficulté de 40 avec au moins 20 marges.

**TALENTS**

Anal. sensations empathiques.	Niv : 10
Armes blanches à 1 mains.	Niv : 10
Armes blanches à 2 mains.	Niv : 5
Armes de poing.	Niv : 8
Arme de Tir	Niv : 8
Armure.	Niv : 3
Comédie.	Niv : 2
Corps à corps.	Niv : 8
Course	Niv ; 4
Déguisement.	Niv : 4
Démolition.	Niv : 8
Discrétion.	Niv : 8
Dissimulation.	Niv : 8
Drogues.	Niv : 2
<b>Ecouter.</b>	<b>Niv : 12</b>
Esquive.	Niv : 7
Evasion.	Niv : 5
Lancer.	Niv : 1
<b>Observation.</b>	<b>Niv : 7</b>

Pièges	Niv : 7
Perception des Indices	Niv : 5
Pilotage (Chasseur).	Niv : 3
Pister.	Niv : 6
Pugilat.	Niv : 5
Sciences : Informatique.	Niv : 3
Sciences : Chirurgie.	Niv : 4
Science : Pharmacologie	Niv : 1
Connaissance du monde.	Niv : 2
Langage	
Absolan.	Niv : 4
Enéfid.	Niv : 4
Inésis.	Niv : 5
Isitac.	Niv : 5
Néo-Azuran.	Niv : 5
Néolan.	Niv : 6
Olokan	Niv : 5

**EQUIPEMENT (Résumer)**

Produits pour se déguiser (de quoi faire un homme, un vieillard et une femme).  
 Habits adaptés aux personnalités ci dessus.  
 Dagues de Combat +1 aux dégâts (x2).  
 Cuir moléculaire (x2) affiné (Armure de cuir moléculaire ultra fine, porté à même la peau. Elle devient d'ailleurs une seconde peau très difficilement décelable). Protection : 25/25.  
 Dague (x2)  
 1000 sols en monnaie.  
 Kit simplifié d'électronique et de crochetage (ce kit à la forme d'une grosse trousse).



## ID Carte

Fausse ID Carte de bonne qualité (Niv 15)

Fausse ID Carte grossière ne résistant pas à un examen détaillé mais largement suffisante pour un contrôle sans l'aide de lecteur d'ID Cartes.

Sac contenant des pièces d'électroniques et des produits chimiques. De quoi monter une petite bombe artisanale !

10 Pastilles éblouissantes (de la forme de 5 pièces de 10FF empilé, cette pastille à une minuterie fixe de 5 secondes, activée par un bouton sur le dessus. Le délai passé, la pastille émet un brutal flash de lumière éblouissant tout ceux qui ne se sont pas protégé. Cette pastille est souvent utilisée pour surprendre un adversaire avant d'attaquer ou de fuir.)

Nicole et Nicolas sont partie dans l'urgence et n'ont pris que des choses facilement transportables ET dissimulables. Ils ont, par contre, eu largement le temps de se préparer et de voler des petits gadgets comme les pastilles éblouissantes.

➤ Le groupe mercenaire : « Les furieux »

Les furieux sont un petit groupe de mercenaire qui monte ; Dans deux ans ils espèrent pouvoir fonder leur propre communauté. Leur dernière affaire c'est très bien passé et a rapporté beaucoup. Ils ont donc pu s'équiper correctement. Rien de High-tech mais du bon matériel courant (Divers fusil et la panoplie de balle allant avec, arme de contacte,..., et quelque stage de perfectionnement en combat rapproché).

Leur chef est « **Juju "deux mains" OUR 8799CH93** ». Un Hégémonien qui après un accident s'est fait greffer les deux mains. Mais, comme il n'y en avait que deux de disponible, il a une main noire et une main blanche.

Son premier lieutenant est « **Jonathan Jonhson dit JJ "la chance"** » en raison de ses nombreux "coup de bol insolent".

Viennent ensuite 6 sergents répartis à la tête de 6 groupes d'interventions spécifiques, chacun composé de 8 soldats (1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> classes confondues).

### **JUJU "DEUX MAINS" OUR 879993**

Chef du groupe mercenaire « les Furieux », Juju est tout ce qu'il y a de compétent. Son credo est l'action ET la victoire. Mais ce n'est pas une tête brûlée, il préfère battre en retraite pour revenir plus tard plutôt que de perdre des hommes ou du matériel. Les bénéfices du groupe sont répartis en deux parts égales. Une moitié va pour le groupe (équipement, blessures, entretien des navires et du matériel). L'autre est équitablement distribuée à tout le monde, quel que soit le grade (ils ne gagnent pas assez pour déjà faire une distinction). Seul prérogative associée au rang : Les plus haut gradés se servent en premier s'il y a du butin ou du matériel de récupéré lors d'une mission.

Globalement, Juju est assez apprécié par ses Hommes.

<b>NON</b>	: Juju (vrai nom inconnu)	<b>AGE</b>	: de 35 à 45 ans
<b>Métier</b>	: chef du groupe mercenaire « Les Furieux ». Ancien commando de surface mis en retraite pour désobéissance aux ordres.		
<b>Remarque</b>	: Supporte difficilement l'autorité d'un supérieur hiérarchique. De caractère très débrouillard.		

Prendre l'archétype du **CONTREBANDIER** en lui rajoutant **2 niveaux partout (Page 244 du livre des règles)**.



## JJ "LA CHANCE"

JJ (JJ pour Jonathan Jonhson) est l'opposé de Juju. Il est quelqu'un de prudent, de réfléchi. De plus sa grande chance dans la vie lui a valu le surnom de « La chance ».

**NON** : JJ « la chance » **AGE** : 55 ans  
**Métier** : Second du groupe mercenaire « Les furieux », il pense beaucoup à sa retraite. On le dit prudent, non, il aime savoir où il va.  
**CHANCE** : 80 %

Prendre l'archétype du **BRAMAN ET DU MARCHAND** en cumulant le meilleur des deux (Page 244 et 255 du livre des règles).

## LES SERGENTS

Prendre l'archétype du **PIRATE** (Page 244 et 255 du livre des règles).

## LES MERCENAIRES "NORMAUX"

Prendre l'archétype du **MECENAIRE** et/ou du **SOLDAT** (Page 244 et 255 du livre des règles).

Les PJs. : **Commentaire pour le MD.**

➤ Marie Soon's - Médecin / Culte du trident.

Marie Soon's est une médecin originaire du culte du trident ; Cela fait 4 ans qu'elle y pratique la médecine. Avant elle voyageait de ville en ville pour proposer ces services. Elle se décrit elle-même comme une ancienne idéaliste de l'équivalent de la croix rouge locale.

C'est du moins ce qu'elle affirme. En réalité Marie est née dans la base principale d'Opar le Hurlleur ; C'est une ancienne Pirate reconvertie. A l'époque elle servait de Toubib lors des missions mais après quelques années de ce régime elle demanda l'autorisation de prendre 5 ans de congé. Autorisation que bien sûr elle reçut. Les 5 ans se sont écoulés et Marie cherche à reprendre contact avec ces anciens amis. Gros problèmes, après 5 ans, la plus part de ses contacts ont disparu.

*ATTENTION : Elle est sensible au Polaris mais ne le sait pas.*

### **Sa relation avec les autorités :**

Marie n'a rien à cacher, mais comme elle désire reprendre du service auprès d'Opar, cela ferait assez mal que d'arriver avec un casier judiciaire. Si elle doit se faire arrêter, elle donnera un faux nom avant de disparaître dans la nature. Si elle se fait photographe, elle fera de même mais tentera de subtiliser les négatifs. En effet, une médecin du Culte du Trident aussi loin de chez elle peut faire bizarre, et le prétexte des vacances ne marche pas toujours très bien (trop connu).

➤ Turok KER4564488 - Soldat TechnoHybride / Hégémonie.

Turok est un soldat Hégémonien ayant réussi à racheter sa liberté. Après 15 ans de carrière et beaucoup de chance, il a quitté le service actif pour la réserve (c'est le seul moyen qu'il a trouvé pour "quitter" l'armée).

Turok a un instinct bestial très fort. Cet instinct et d'autant plus affiné qu'il a participé à de nombreuses batailles (Il fait plus confiance à son instinct qu'aux ordres de ses supérieurs). Du moins lorsqu'il est dans l'eau. Car hors de l'eau, il se contrôle énormément, même si de temps à autre il lui faut évacuer cette impulsivité par la pratique d'un sport aussi physique que possible. À part cela, il est très gentil mais accorde beaucoup d'importance à l'honneur et la parole donnée.

#### **Sa relation avec les autorités :**

Turok est un technohybride. Même s'il n'a pas de problème particulier, il sait par expérience qu'ils ont tendance à le trouver tout seul. Il lui suffit pour cela de tomber sur un policier raciste ou ayant entendu trop d'histoire sur les troupes de chocs technohybrides pour qu'ils apparaissent tout seul (les ennuis). Autre cas de figure, une personne sait qu'il est très rare de trouver un technohybride en liberté. Donc lorsqu'elle le voit, elle va gentiment prévenir les autorités Hégémoniennes les plus proches pour signaler un technohybride en fuite (contre une prime, bien sûr).

➤ Sylvie Kamarg - Evadée en fuite / République du Corail.

Sylvie est un mutante affublé d'horribles difformités. En République du Corail, les gens sont très tolérants en ce qui concerne les mutants, mais dans son cas, cela allait trop loin. On a même cru à des difformités congénitales.

Pour masquer ces malformations, elle a vite suivi la mode du Corail et s'en est recouvert le corps. Rejeté par beaucoup de monde elle s'est isolé dans son monde et dans les livres. Elle est devenue une assez bonne informaticienne et une généticienne hors paire. Elle est à l'origine d'un programme révolutionnaire servant à simuler la croissance de cellule et de virus. Ne disposant pas de la puissance de calcul nécessaire pour étendre sa théorie au être humain entier elle n'est jamais allée plus loin. Son programme n'est connu sous son vrai nom, mais sous un nom « de plume » : Kyle Samargiv, une onomatopée de son nom. Elle avait bien trop peur que son physique handicapé sa carrière.

Elle s'est récemment échappée d'un centre sanitaire donc le médecin chef voulait la prendre comme cobaye. D'habitude ce genre d'attitude n'est pas apprécié. Elle a agi sous le coup de la peur mais aurait dû porter plainte, chose qu'elle n'a pas faite (manque de temps et elle devait éviter les pistolets lance capsules des autorités).

#### **Sa relation avec les autorités :**

Sylvie évite les autorités. Elle a trop souvent eu des problèmes avec les services sanitaires pour vouloir aller leur rendre une visite, une fois de plus. Surtout les services internes du pays. Les services sanitaires des douanes se contentent souvent de lui refuser l'entrée, le temps qu'elle se justifie. Tandis que ceux à l'intérieur du territoire ont tendance à nettoyer PUIS à vérifier l'état du malade potentiel.

➤ Alfred Cultant - Barman / Culte du Trident

Alfred est un serveur travaillant aux "Diplomates", un bar assez connu dans Equinoxe ; Il est officiellement à Corailia pour trouver des alcools rares et quelques produits typiquement locaux. En réalité, il est en mission commandé par l'ambassadeur de l'Alliance Polaire. Il doit remettre un message à un contacte travaillant pour la Ligue Rouge ; Il ne s'est pas rendu directement en Ligue Rouge de peur d'être surveillé. Son contacte doit donc le rejoindre à Corailia. Alfred effectue souvent ce genre de travail. Cela lui procure un plus monétaire non négligeable tout en le faisant voyager dans des régions où il n'aurait jamais pu aller autrement (trop cher). Son patron est au courant et prend une commission.

**Sa relation avec les autorités :**

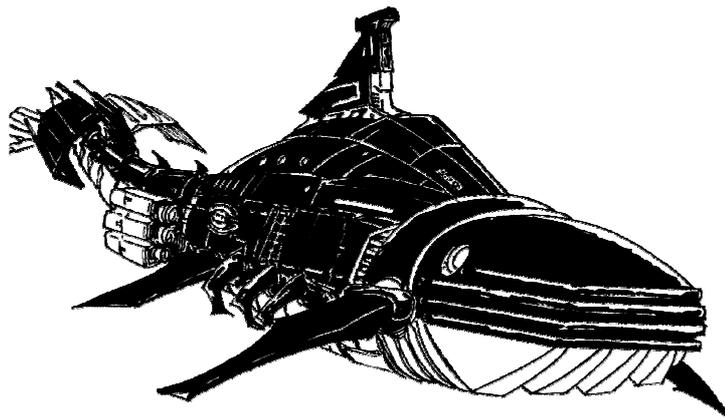
Alfred est totalement propre en ce qui concerne les forces de l'ordre. Mais, cela lui ferait de la peine d'être vue en compagnie de trop de policier ; Il risquerait de susciter un doute et de perdre son « passe temps ».

➤ Dorian Liberio - Ancien Veilleur - Assassin / Union méditerranéenne.

Dorian est originaire de la république du Corail, mais curieusement il ne possède pas d'implant de Corail (trop voyant). Lorsque commence le scénario, il revient de Azuria où il a mené à bien la première moitié d'un mission. L'autre client qu'il doit suicider et un l'assistant comptable de Fuego Liberdad. Il est donc à la recherche d'un navire aller vers cette destination, ou la plus proche possible. Un navire privé l'arrangerait car il ne figurerait pas sur la liste des passagers (trop facilement consultable par les personnes adéquates). Si le contrat se déroule bien (sans témoins, sans vagues), Dorian devrait toucher une prime supplémentaire de 5000 Sols en plus des 20000 Sols pour les deux têtes. Ses tarifs sont chers mais il est assez compétent.

**Sa relation avec les autorités :**

Dorian n'aime pas particulièrement les policiers ; Il a déjà fait de la prison (3 ans) suivi de 2 ans de bagne pour violence sur un autre prisonnier. C'est quelqu'un de très indépendant mais qui s'entourer de personnes pouvant servir de bouclier ou de coupe circuit selon le milieu ou il évolue.



## Les PJs : Chiffres et notes à fournir aux joueurs.

➤ Marie Soon's - Médecin / Culte du trident.

**NON** : Marie SOON'S **AGE** : 36 ans  
**Nationalité** : Culte du Trident. **Métier** : Médecin vivant à Equinox.  
**Remarque** : Ancien membre du groupe pirate d'Opar le Hurlleur.

### ATTRIBUTS

FORCE	: 07	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 18		
GABARIT	: 10	Lutte	: 11	Course	: 7
CHARISME	: 14	Lancer	: 7	Escalade	: 12
INTELLIGENCE	: 13	Jet	: 4	Nage	: 7
VOLONTE	: 16	Poids Soulevable	: 14	Souffle	:
RESISTANCE	: 19	Portable	: 7	Saut	:
AGILITE	: 15	Action	: 2	recul	: 17
SANG-FROID	: 17	Réaction	: 7	Perception	: 13
INSTINCT	: 12				
RAPIDITE	: 10	Bonus aux dommages	: -1	FATIGUE	: 14
Chance	: 45%				

### SEUIL

Inconscience	: 11
Blessures Légère	: 8
Grave	: 15
Critique	: 23
Fatale	: 45
Mort	: 68

### MUTATIONS

Sonar : Niv 12 (Agi+Vol+inst)\*3  
 12 / 123% / 14% = 147%  
 [SPE] Echographie : Niv 6 / 65% / 14% = 79%  
 (Si utilisé comme une arme : Dmg = Niv/2 = 6)

### TALENTS

Acquisition de matériel	7 / 74 / 13=87
Acrobatie/Gymnastique	2 / 25 / 17=42
Apnée	4 / 46 / 15=61
Arme blanche à 1 main	6 / 68 / 15=83
Arme de poing	2 / 24 / 15=39
Armure	7 / 71 / 13=84
A.T.M.	4 / 45 / 13=58
A.T.E.	4 / 41 / 13=54
Bureaucratie	3 / 32 / 15=47
Charme	5 / 57 / 14=71
Combat acrobatique	2 / 28 / 13=41
Corps à corps	5 / 55 / 14=69
Cuisine	3 / 34 / 13=47
Drogue	3 / 38 / 13=51

<b>ECOUTER</b>	<b>6 / 65 / 26=91</b>
Esquive	4 / 45 / 27=72
Estimation de Qualité	5 / 54 / 14=68
Estimation de Valeur	3 / 36 / 14=50
Jeu	2 / 21 / 14=35
Lecture Sonar	5 / 54 / 14=68
<b>OBSERVATION</b>	<b>7 / 74 / 26=100</b>
Nager	3 / 35 / 13=48
Persuasion	6 / 61 / 14=75
Poisons	3 / 39 / 13=112
Premier Soins	7 / 74 / 13=87
Science [MEDECINE]	9 / 99 / 13=112
Science [CHIRURGIE]	3 / 39 / 13=52
Science [PHARM.]	4 / 43 / 13=56

### HISTOIRE

Marie Soon's est un médecin originaire du culte du trident ; Cela fait 4 ans qu'elle y pratique la médecine. Avant elle voyageait de ville en ville pour proposer ces services. Elle se décrit elle-même comme une ancienne idéaliste de l'équivalent de la croix rouge locale. C'est du moins ce qu'elle affirme. En réalité Marie est née dans la base principale d'Opar le Hurlleur ; C'est une ancienne Pirate reconvertie. A l'époque elle servait de Toubib lors des missions mais après quelques années de ce régime elle demanda l'autorisation de prendre 5 ans de congé. Autorisation que bien sûr elle reçut. Les 5 ans se sont écoulés et Marie cherche à reprendre contact avec ces anciens amis. Gros problèmes, après 5 ans, la plus part de ces contacts ont disparu.

## EQUIPEMENT (Résumer)

ID Carte + carte de membre de l'ordre des médecins.

5000 Sols en liquide et 25000 autres en bon au porteur.

Communicateur Niv 4.

Dague cachée sous l'aisselle gauche (4 marges au jet de dissimuler un objet).

Pistolet lance fléchette

*Porté comme l'arme hybride*

*Dégâts de Base : 5 à cause de la vitesse élevée de la fléchette lors du départ.*

<sup>1</sup> Sac a dos de voyage étanche.

Trousse de maquillage

Affaires de rechange (l'équivalent de 5 tenus complètes).

Carte touristique de Corailla et d'Azuria.

Enregistreur Son. Le disque (2h) est à moitié plein et contient les 5 derniers cas qu'elle a étudié.

Enregistreur Film, 4 disques (1h) de rechange, 1 disque dans l'appareil.

LIVRE ordinateur : "Introduction à la médecine dans les stations éloignées"

LIVRE ordinateur : "Récits des aventures Jack de SET, corsaire et aventurier".

Petit Couteau (Canif)

Matraque Choc.

Bombe anti-agression

Gaz handicapant Niv30, attaque sur palier 10, Dégât d'inconscience 5, Si tous les cercles sont cochés, l'agresseur n'est pas KO mais dans l'incapacité d'agir. Pour ce gaz le nombre de cercle d'inconscience sont infini et les malus continuent de progresser de façon logique c-à-d de 5% par cercle supplémentaire. La guérison suit les règles standards, quel que soit le nombre de cercle.

MedKit : Niv 3, Niv 5 et Niv 10. Drogue coup de fouet (Niv 20, 5 Doses).

Lampe de poche.

Sabre d'honneur Pirate décoré par les anciens membres de sa confrérie.

Chargeur du pistolet lance fléchettes

· 8 fléchettes par chargeur

· 5 chargeurs en réserve

· Contient un Somnifère Niv 25

<sup>1</sup> : Les équipements précédés de ce signe sont rangés, en temps normal, dans la chambre d'hôtel du personnage.



➤ Turok KER4564488 - Soldat TechnoHybride / Hégémonie.

**NON** : Turok KER4564488 **AGE** : 30 ans  
**Nationalité** : Hégémonie. **Métier** : Ancien Soldat / Recherche un employeur.  
**Remarque** : caractère assez impulsif mais respecte toujours la parole donnée, quelles que soient les conditions de la promesse.

### ATTRIBUTS

FORCE	: 16	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 14		
GABARIT	: 16	Lutte	: 15	Course	: 17
CHARISME	: 5	Lancer	: 15	Escalade	: 12
INTELLIGENCE	: 12	Jet	: 6	Nage	: 17
VOLONTE	: 9	Poids Soulevable	: 32	Souffle	: 15
RESISTANCE	: 19	Portable	: 16	Saut	: 12
AGILITE	: 12	Action	: 2	Recul	: 32
SANG-FROID	: 17	Réaction	: 8	Perception	: 11
INSTINCT	: 9				
RAPIDITE	: 17	Bonus aux dommages	: +3	FATIGUE	: 15
Chance	: 45%				

### SEUIL

Inconscience	: 11
Blessures Légère	: 7
Grave	: 15
Critique	: 22
Fatale	: 44
Mort	: 66

### MUTATIONS

TechnoHybride

### TALENTS

Acrobatie/Gymnastique :	2 / 25% / 5%=30%
Agilité manuelle :	1 / 11% / 13%=24%
Armes blanches 1 mains :	5 / 56% / 13%=69%
Armes blanches 2 mains :	4 / 44% / 13%=57%
Armes d'épaule :	8 / 82% / 13%=95%
Armes de contact :	7 / 78% / 13%=91%
Armes de poing :	8 / 84% / 13%=97%
Chasser :	2 / 25% / 12%=37%
Combat Acrobatique :	4 / 47% / 11%=58%
Corps à corps :	7 / 73% / 13%=86%
Discrétion :	4 / 41% / 5%=46%
Ecouter :	5 / 57% / 22%=79%
Esquive :	7 / 76% / 11%=87%

Evasion :	3 / 33% / 13%=46%
Hybride :	7 / 74% / 11%=85%
Langage des signes :	3 / 32% / 11%=43%
Lecture sur les lèvres :	3 / 31% / 10%=41%
<b>Observation :</b>	<b>7 / 79% / 22%=101%</b>
Pièges :	2 / 27% / 13%=40%
Premiers soins :	4 / 42% / 11%=53%
Pugilat :	6 / 61% / 13%=74%
Sens du danger :	2 / 21% / 13%=34%
<b>Sentir :</b>	<b>4 / 46% / 22%=68%</b>
Systèmes de sécurité :	2 / 24% / 13%=37%
Pilotage Navire :	7 / 72% / 13%=85%

### HISTOIRE

Turok est un soldat Hégémonien ayant réussi à racheter sa liberté. Après 15 ans de carrière et beaucoup de chance, il a quitté le service actif pour la réserve (c'est le seul moyen qu'il a trouvé pour "quitter" l'armée). Turok a un instinct bestial très fort. Cet instinct et d'autant plus affiné qu'il a participé à de nombreuses batailles (il fait plus confiance à son instinct qu'aux ordres de ses supérieurs). Du moins lorsqu'il est dans l'eau. Car hors de l'eau, il se contrôle énormément, même si de temps à autre il lui faut évacuer cette impulsivité par la pratique d'un sport aussi physique que possible. A part cela, il est très gentil mais accorde beaucoup d'importance à l'honneur et la parole donnée.

**Sa relation avec les autorités** : Turok est un technohybride. Même s'il n'a pas de problème particulier, il sait par expérience qu'ils ont tendance à le trouver tout seul. Il lui suffit pour cela de tomber sur un policier raciste ou ayant entendu trop d'histoire sur les troupes de chocs technohybrides pour qu'ils apparaissent tout seul (les ennues). Autre cas de figure, une personne sait qu'il est très rare de trouver un technohybride en liberté. Donc lorsqu'elle le voit, elle va gentiment prévenir les autorités hégémoniennes les plus proches pour signaler un technohybride en fuite (contre une prime, bien sûr).

## EQUIPEMENT (Résumer)

ID Carte.

10000 Sols en liquide.

Communicateur Niv 3

Petit Couteau (Canif)

Dague cachée dans la botte droite (2 marges au jet de dissimuler un objet).

Pistolet léger dans la botte gauche (Dégât de base 2).

- <sup>1</sup> Pistolet dans un Holster sous le bras (Les chargeurs sont constitués d'une balle normale, une balle explosive et d'une balle perce blindage et on recommence...)

Champs anti-agression niv 5

- <sup>1</sup> Sac a dos de voyage étanche.

Affaires de rechange (l'équivalent de 5 tenus complètes).

Arme de poignet Hybride avec 6 chargeurs de 12 billes

Grenade Fumigène

Grenade Incapacitante (niv 20 contre le seuil de résistance aux drogues).

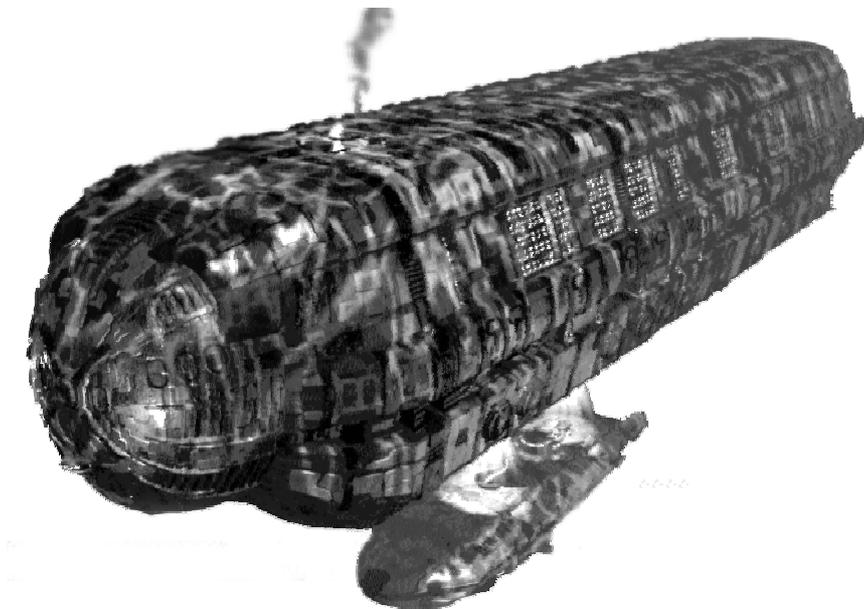
MedKit Spécialisé dans les technoHybrides : Niv 3, Niv 5 (Nota ce medikit est inutilisable sur des humains ou des hybrides classiques).

Navire sous marin : « Le rescapé »

- <sup>2</sup> Tenu hydratante dans la cabine.

<sup>1</sup> : Les équipements précédés de ce signe sont rangés, en temps normal, dans la chambre d'hôtel du personnage.

<sup>2</sup> : Les équipements précédés de ce signe sont rangés, en temps normal, dans la soute du navire du personnage.



➤ Sylvie Kamarg - Evadée en fuite / République du Corail.

**NON** : Sylvie KAMARG **AGE** : 20 ans  
**Nationalité** : République du Corail. **Métier** : Informaticienne / Généticienne.  
**Remarque** : Nombreuses Difformités et implant de Corail Vivant.

### ATTRIBUTS

FORCE : 10	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue : 15	
GABARIT : 9	Lutte : 11	Course : 12
CHARISME : 16	Lancer : 10	Escalade : 16
INTELLIGENCE : 19	Jet : 5	Nage : 12
VOLONTE : 18	Poids Soulevable : 20	Souffle : 12
RESISTANCE : 11	Portable : 10	Saut : 16
AGILITE : 15	Action : 2	Recul : 19
SANG-FROID : 10	Réaction : 6	Perception : 19
INSTINCT : 18		
RAPIDITE : 11	Bonus aux dommages : +3	FATIGUE : 13
Chance : 45%		

### SEUIL

Inconscience : 10
Blessures Légère : 6
Grave : 13
Critique : 19
Fatale : 38
Mort : 57

### MUTATIONS

Hybride Naturel mais n'a jamais développer cet aspect de son être. Sonar Niv 2  
**NOMBREUSES** difformités  
 Pied Bot, Bossus, Peau irrité (toujours rouge), odeur bizarre, 6 doigts, 4 orteils, plaques de peau comme brulées.

### TALENTS

Acquisition de matériel : 8 / 87% / 18%=105%
Acrobatie/Gymnastique : 1 / 15% / 24%=39%
Agilité manuelle : 3 / 36% / 14%=50%
Analyse sens. Emphatiques: 4 / 44% / 18%=62%
Armes de poing : 4 / 46% / 14%=60%
Armure : 6 / 67% / 17%=84%
A.T.M. : 3 / 32% / 17%=49%
A.T.E. : 4 / 46% / 17%=63%
Baratin : 7 / 74% / 18%=92%
Bureaucratie : 8 / 89% / 16%=105%
Charme : 2 / 21% / 17%=38%
Comédie : 4 / 43% / 18%=61%
Commandement : 3 / 30% / 17%=47%
Contorsion : 3 / 30% / 24%=54%
Corps à corps : 4 / 45% / 16%=61%

Course : 9 / 99% / 16%=115%
Crochetage : 8 / 81% / 17%=98%
Cryptographie : 6 / 66% / 18%=84%
Déguisement : 7 / 70% / 21%=91%
Discrétion : 5 / 57% / 24%=81%
Dissimulation : 6 / 63% / 28%=91%
Ecouter : 9 / 99% / 38%=137%
Esquive : 3 / 31% / 18%=49%
Hybride : 1 / 14% / 17%=31%
Observation : 4 / 45% / 38%=83%
Orientation : 6 / 68% / 16%=84%
Premiers soins : 4 / 46% / 17%=63%
Sentir : 2 / 23% / 38%=61%
SCIENCE [Informatique] : 8 / 87% / 20%=107%
SCIENCE [Génétique] : 7 / 78% / 20%=98%

### HISTOIRE

Sylvie est une mutante affublée d'horribles difformités. En République du corail, les gens sont très tolérant en ce qui concerne les mutants, mais dans son cas, cela allait trop loin. On a même cru à des difformités congénitales.

Pour masquer ces malformations, elle a vite suivi la mode du Corail et s'en est recouvert le corps. Rejeté par beaucoup de monde elle s'est isolé dans son monde et dans les livres. Elle est devenue une assez bonne informaticienne et une généticienne hors paire. Elle est à l'origine d'un programme révolutionnaire servant à simuler la croissance de cellule et de virus. Ne disposant pas de la puissance de calcul nécessaire pour étendre sa théorie au un être humain entier elle n'est jamais aller plus loin. Son programme n'est connu sous son vrai nom, mais sous un nom « de plume » : Kyle Samargiv, une onomatopée de son nom. Elle avait bien trop peur que son physique handicape sa carrière.

Elle s'est récemment échapper d'un centre sanitaire donc le médecin chef voulait la prendre comme cobaye. D'habitude ce genre d'attitude n'est pas apprécié. Elle a agi sous le coup de la peur mais aurait dû porter plainte, chose qu'elle n'a pas faite (manque de temps et elle devait éviter les pistolets lance capsules des autorités).



### Sa relation avec les autorités :

Sylvie évite les autorités. Elle a trop souvent eu des problèmes avec les services sanitaires pour vouloir aller leur rendre une visite, une fois de plus. Surtout les services internes du pays. Les services sanitaires des douanes se contentent souvent de lui refuser l'entrée, le temps qu'elle se justifie. Tandis que ceux à l'intérieur du territoire ont tendance à nettoyer PUIS à vérifier l'état du malade potentiel.

## DETAIL DES MUTATIONS

### Difformités Majeurs

#### Visage

Plaques osseuses sur le coté gauche du visage. Donne une impression neutre comme si ce coté était insensible.

Implant de Corail allant de l'oreille gauche à la bouche. Ces implants couvrent toute la joue.

#### Bras Gauche

Plaques osseuses sur le bras gauche (protection naturel de 3)

Main Artificiel

#### Bras Droit

Implant de Corail superficiel sur l'avant bras.

6 doigts à la main droite

#### Torse

Le coté gauche est assez raide. Ce sont des plaques osseuses embryonnaires qui se traduisent pas des muscles plus raides que la normale.

#### Jambe Droite

Pas de pied droit. Remplacée par une prothèse.. Jambe droite rachitique (impossible de courir plus de 4 rounds, ensuite course divisée par 2).

### Spéciales

Sonar niv 3

Hybride niv 2 (ne le sait pas)

## EQUIPEMENT (Résumer)

ID Carte

Carte des services médicaux garantissant son état de santé. Aucun risque de contamination.

Calmant (Pilules)

Relaxant (Pilules) : C'est à dire des petits cachets qui rendent la vie moins difficile à supporter.

Ordinateur portable au format pocket, contenant ses dernières recherches en matière de simulation de la vie.

Main artificielle

Apparence humaine

Force +5

Contient un disque de donnée sur lequel il y a un double de tous ces travaux

Système de crochetage NIV 10. Le système de crochetage se manifeste par un ensemble de petites « lames » (des électrodes) sortant de sous l'ongle et entrant dans la serrure électronique.

<sup>1</sup> : Les équipements précédés de ce signe sont rangés, en temps normal, dans la chambre d'hôtel du personnage.

Sylvie possède peu de choses car elle est habituée à ne jamais rester longtemps au même endroits. Les « clochards » sont mal vus dans certains quartiers de Corallia

➤ Alfred Cultant - Barman / Culte du Trident

**NON** : Alfred Cultan **AGE** : 25 ans  
**Nationalité** : Culte du Trident. **Métier** : Barman (au "Diplomate").  
**Remarque** : Arrondi ses fins de mois en servant de messager.

**ATTRIBUTS**

FORCE : 14	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue : 12	
GABARIT : 16	Lutte : 15	Course : 14
CHARISME : 13	Lancer : 14	Escalade : 12
INTELLIGENCE : 9	Jet : 6	Nage : 12
VOLONTE : 12	Poids Soulevable : 28	Souffle : 12
RESISTANCE : 12	Portable : 14	Saut : 16
AGILITE : 14	Action : 2	Recul : 30
SANG-FROID : 8	Réaction : 7	Perception : 10
INSTINCT : 11		
RAPIDITE : 16	Bonus aux dommages : +3	FATIGUE : 13
Chance : 60%		

**SEUIL**

Inconscience : 10
Blessures Légère : 7
Grave : 13
Critique : 20
Fatale : 40
Mort : 60

**MUTATIONS**

Aucunes

**TALENTS**

Acquisition de matériel :	8 / 83% / 11%=94%
Agilité manuelle :	4 / 44% / 11%=55%
Armes blanches 1 mains :	6 / 61% / 11%=72%
Armes de poing :	6 / 60% / 11%=71%
Armure :	2 / 22% / 11%=33%
Baratin :	4 / 46% / 11%=57%
Bureaucratie :	2 / 23% / 10%=33%
Chant :	4 / 42% / 12%=54%
Charme :	1 / 12% / 12%=24%
Comédie :	4 / 49% / 11%=60%
Corps à corps :	3 / 35% / 9%=44%
Création de faux :	3 / 34% / 11%=45%
Cuisine :	7 / 76% / 11%=87%
Déguisement :	6 / 63% / 7%=70%
Diplomatie :	1 / 11% / 12%=23%
Discrétion :	7 / 79% / 9%=88%
Dissimulation :	4 / 48% / 4%=52%
Drogues :	3 / 37% / 11%=48%
Ecouter :	7 / 79% / 20%=99%

Endurance :	1 / 11% / 11%=22%
Esquive :	4 / 46% / 13%=59%
Estimation de Qualité :	7 / 75% / 9%=84%
Estimation de Valeur :	8 / 84% / 9%=93%
Gestion* :	1 / 12% / 9%=21%
Imitation :	4 / 47% / 11%=58%
Jeu :	2 / 24% / 9%=33%
Lecture sonar :	1 / 15% / 11%=26%
Négociation :	7 / 76% / 10%=86%
Observation :	4 / 49% / 20%=69%
Orientation :	1 / 11% / 9%=20%
Perception des Indices :	2 / 20% / 9%=29%
Persuasion :	3 / 39% / 11%=50%
Premiers soins :	4 / 47% / 11%=58%
Pugilat :	1 / 14% / 11%=25%
Sens du danger :	4 / 40% / 9%=49%
Sentir :	7 / 75% / 20%=95%
Systèmes de sécurité :	1 / 10% / 9%=19%

**HISTOIRE**

Alfred est un serveur travaillant aux "Diplomates", un bar assez connu dans Equinoxe ; Il est officiellement à Coralia pour trouver des alcools rares et quelques produits typiquement locaux. En réalité, il est en mission commandé par l'ambassadeur de l'Alliance Polaire. Il doit remettre un message à un contacte travaillant pour la Ligue Rouge ; Il ne s'est pas rendu directement en Ligue Rouge de peur d'être surveillé. Son contacte doit donc le rejoindre à Corailla. Alfred effectue souvent ce genre de travail. Cela lui procure un plus monétaire non négligeable tout en le faisant voyager dans des régions où il n'aurait jamais pu aller autrement (trop cher). Son patron est au courant et prend une commission.

## EQUIPEMENT (Résumer)

ID Carte  
7000 Sols en liquide.  
Communicateur Niv 6  
Mini disque de données caché sous la plante du pied gauche.  
Lampe de poche.

<sup>1</sup> Pistolet

<sup>1</sup> Sac à dos de voyage, étanche.

2 chargeurs pour le pistolet.  
Affaires de rechange (l'équivalent de 5 tenus complètes).  
Guide des Bars et "bon petit coin".  
MedKit : Niv 3.  
Pistolet lance capsule modifier, porté + 10 m

### CAPSULES

- 5 Explosives (Force 10)
- 3 Fumigènes
- 2 Soniques (C.F. grenade sonique)
- 2 Napalm

<sup>1</sup> : Les équipements précédés de ce signe sont rangés, en temps normal, dans la chambre d'hôtel du personnage.



➤ Dorian Liberio - Ancien Veilleur - Assassin / Union méditerranéenne.

**NON** : Dorian LIBERIO

**AGE** : 45 ans

**Nationalité** : Union méditerranéenne **Métier** : Ancien veilleur - Assassin.

**Remarque** : Drogué au Speed et aux amphétamines.

**ATTRIBUTS**

FORCE	: 10	Résist. Poison/Maladie/Blessure/Drogue	: 14		
GABARIT	: 12	Lutte	: 16	Course	: 31
CHARISME	: 12	Lancer	: 10	Escalade	: 23
INTELLIGENCE	: 13	Jet	: 7	Nage	: 31
VOLONTE	: 16	Poids Soulevable	: 20	Souffle	: 13
RESISTANCE	: 11	Portable	: 10	Saut	: 23
AGILITE	: 15+10	Action	: 3	Recul	: 22
SANG-FROID	: 15+9	Réaction	: 14	Perception	: 14
INSTINCT	: 14				
RAPIDITE	: 18+15	Bonus aux dommages	: +3	FATIGUE	: 12
Chance	: 60%				

**SEUIL**

Inconscience	: 10
Blessures Légère	: 7
Grave	: 13
Critique	: 20
Fatale	: 39
Mort	: 59

**MUTATIONS**

**Aucunes** mutations mais totalement accroc au Speed et aux amphétamines. Il lui faut sa dose tous les 20 h. Avant un contrat il se booste en prenant une surdose. Sa réaction devient alors de 18 (4 actions) durant 3 rounds. Mais ses compétences subissent un malus de 40 %.

**TALENTS**

+Absence :	1 / 12%	/ 18%=20%
Acquisition de matériel :	8 / 109%	/ 13%=122%
Acrobatie/Gymnastique :	4 / 45%	/ 27%=72%
Agilité manuelle :	12 / 121%	/ 21%=142%
Analyse sens. Emphatique :	1 / 10%	/ 14%=24%
Armes blanches 1 mains :	8 / 45%	/ 21%=66%
Armes blanches 2 mains :	1 / 10%	/ 21%=31%
Armes d'épaule :	4 / 42%	/ 21%=63%
Armes de contact :	6 / 67%	/ 21%=88%
Chasser :	3 / 31%	/ 18%=49%
Chuter :	6 / 61%	/ 17%=78%
Combat Acrobatique :	7 / 75%	/ 17%=92%
Comédie :	1 / 10%	/ 14%=24%
Contorsion :	2 / 21%	/ 27%=48%
Corps à corps :	6 / 64%	/ 17%=81%
Création de faux :	2 / 21%	/ 17%=38%
Crochetage :	3 / 31%	/ 17%=48%
Cryptographie :	0 / 2%	/ 14%=16%
Déguisement :	3 / 38%	/ 15%=53%
Démolition :	2 / 25%	/ 17%=42%
Discrétion :	5 / 51%	/ 27%=78%
Dissimulation :	2 / 21%	/ 15%=36%
Drogues :	7 / 75%	/ 17%=92%
Ecouter :	6 / 69%	/ 28%=97%
Escalade :	1 / 10%	/ 27%=37%
Esquive :	7 / 75%	/ 30%=105%
+Esquive Mentale :	1 / 10%	/ 18%=28%

Armes de jet :	8 / 87%	/ 21%=108%
Armes de poing :	5 / 59%	/ 21%=80%
Armes spéciales :	7 / 78%	/ 21%=99%
Armure :	4 / 45%	/ 17%=62%
A.T.M. :	1 / 12%	/ 17%=29%
A.T.E. :	3 / 31%	/ 17%=48%
Baratin :	1 / 11%	/ 14%=25%
Bureaucratie :	3 / 32%	/ 18%=50%
Cartographie :	1 / 17%	/ 17%=34%
Estimation de Qualité :	3 / 35%	/ 17%=52%
Estimation de Valeur :	6 / 66%	/ 17%=83%
Evasion* :	1 / 10%	/ 21%=31%
Imitation :	2 / 21%	/ 14%=35%
Interrogation :	5 / 54%	/ 17%=71%
Lancé :	1 / 19%	/ 17%=36%
Lecture sur les lèvres :	4 / 41%	/ 14%=55%
Navigation :	0 / 2%	/ 17%=19%
Observation :	5 / 54%	/ 28%=82%
Perception des Indices :	5 / 57%	/ 17%=74%
Pièges* :	1 / 10%	/ 21%=31%
Poisons :	1 / 10%	/ 17%=27%
Premiers soins :	5 / 59%	/ 17%=76%
Pugilat :	7 / 74%	/ 21%=95%
Sens du danger :	1 / 10%	/ 17%=27%
Sentir :	8 / 87%	/ 28%=115%
Systèmes de sécurité :	2 / 21%	/ 17%=38%
Navires de transports :	0 / 5%	/ 21%=26%

## HISTOIRE

Dorian est originaire de la république du Corail, mais curieusement il ne possède pas d'implant de Corail (trop voyant). Lorsque commence le scénario, il revient de Azuria où il a mené à bien la première moitié d'une mission. L'autre client qu'il doit suicider et un l'assistant comptable de Fuego Liberdad. Il est donc à la recherche d'un navire aller vers cette destination, ou la plus proche possible. Un navire privé l'arrangerait car il ne figurerait pas sur la liste des passagers (trop facilement consultable par les personnes adéquates). Si le contrat se déroule bien (sans témoins, sans vagues), Dorian devrait toucher une prime supplémentaire de 5000 Sols en plus des 20000 Sols pour les deux têtes. Ses tarifs sont chers mais il est assez compétent.

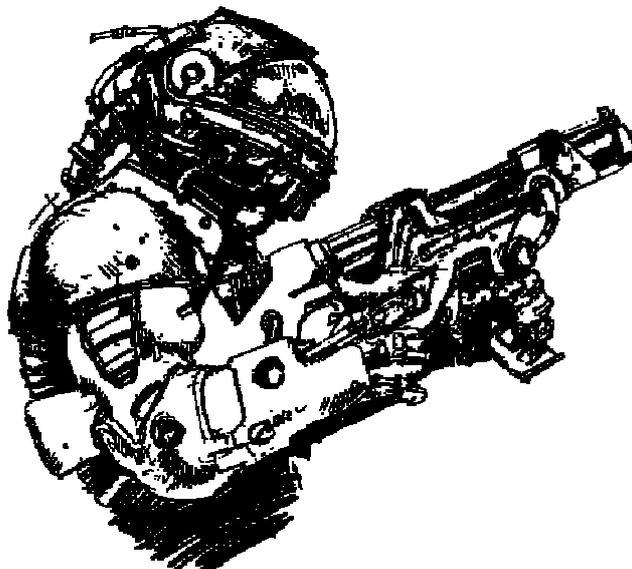
### Sa relation avec les autorités :

Dorian n'aime pas particulièrement les policiers ; Il a déjà fait de la prison (3 ans) suivi de 2 ans de bagne pour violence sur un autre prisonnier. C'est quelqu'un de très indépendant mais qui s'entourer de personnes pouvant servir de bouclier ou de coupe circuit selon le milieu ou il évolue.

## EQUIPEMENT (Résumer)

- ID Carte
- Licence de pilote de transports.
- 2000 Sols en liquide.
- <sup>1</sup> Dague de jet (3 à la ceinture)
- Dague "Classique"
- Pistolet
- <sup>1</sup> Pistolet de précision (2 coups, porté triplé) avec lunette de visé et silencieux.
- <sup>1</sup> Ensemble de maquillage pour effets spéciaux (peut changer entièrement 3 fois de tête).
- Ordinateur Montre avec un clavier au niveau de l'avant bras.
- Faux cortex cérébrale informatique contenant ses doses de drogues journalières (capacité 7 jours).
- <sup>1</sup> Poing américain.
- Ecran anti-agression Niv 6
- <sup>1</sup> Champs de force Niv 5
- <sup>1</sup> Mini caméra dirigée vers l'arrière et relié au terminal de son ordinateur montre. La caméra est dissimulée dans les cheveux.
- <sup>1</sup> Tenu de rechange (3 normales, 1 haut de gamme, 1 de mécanicien, 1 de pilote).
- <sup>1</sup> Kit d'électronique et de mécanicien spécialisé en crochetage.
- <sup>1</sup> Sac en toile de Kevlar contenant une larve assassin (cf. créature de Surface).
- <sup>1</sup> Gant avec des pointes pour saisir la larve.

<sup>1</sup> : Les équipements précédés de ce signe sont rangés, en temps normal, dans la chambre d'hôtel du personnage.





## Feuilles de personnages

Vous trouverez dans ce qui suit les feuilles de personnages à remettre aux joueurs.