

# Les ombres d'Équinoxe

*Première partie*

*Par Philippe Tessier*

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

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

## Sommaire

Sommaire _____	1	Troisième partie : équinoxe _____	3
Les ombres d'équinoxe _____	1	Quatrième partie : le traquenard _____	3
Première partie : une réception brumeuse _____	1	Cinquième partie : l'attaque des ombres _____	4
Description de la scène : _____	1	Sixième partie : les quartiers du trident _____	5
Action : _____	2		
Deuxième partie : la mallette _____	2		

## Les ombres d'équinoxe

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

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

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

Les aventuriers ont achevé de remplir les formalités d'accès à la ville et se dirigent vers un des couloirs menant au cœur de la cité.

## Première partie : une réception brumeuse

### Description de la scène :

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

validation mais se dirige vers le couloir d'accès le plus à gauche et le moins fréquenté.

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

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

d'événements, à chaque tour, qui peuvent naturellement être modifiés par les actions des aventuriers.

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

Au début du tour suivant, dans toutes les poubelles de la salle, explosent des grenades fumigènes qui emplissent presque instantanément toute la pièce. Un jet de perception, effectué avec une pénalité de 20 %, permet de remarquer quatre silhouettes noires qui se dirigent vers l'homme à la mallette et ses deux gardes.

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

À la fin du quatrième tour, les deux gardes et l'homme à la mallette sont tués (quoi qu'il arrive, ces trois personnages doivent mourir).

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

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

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

### Action :

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

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

#### Assassins (4)

Poids : 50 kg Taille : 1m68

AGI. 14/56% RES. 16/64% VOL. 16/64% SG-FD 16/64% RAP 18/72%  
FOR 11/44% GAB. 12/48% CHA. 10/40% INT. 12/48% INST. 12/48%

Réaction 16 Perception 48% Bns Dmg : +2

Vitesse 17 Vitesse auto : 8 m/tour Poids portable auto : 50 kg

Seuils: inc.:11(15), Leg.:4(8), Grav.:8(16), Crit.:14(26), Fat.:22(38), Mort:44(64)

Talents: Armes blanches 6, Armes de poing 5, Défense 6, Armure 4

Équipement : Cuir moléculaire, Pistolet, Dague

Description : Ces assassins sont très légers pour des gens de leur taille et de leur constitution. Ils sont vêtus d'un cuir moléculaire des pieds à la tête. Pendant le combat, ils ne prononcent pas un mot et ne font presque aucun bruit. S'ils sont plongés dans l'inconscience, ils meurent automatiquement. Un appareil implanté dans leur cerveau grillant leur cerveau en cas de perte de conscience. Si on les étudie, ils ont tous le même visage et ont tous subi une opération de chirurgie esthétique. Leurs pistolets sont d'un modèle totalement inconnu. L'identité de ces assassins sera révélée dans une future aventure. Sachez, pour l'instant, qu'ils sont membres d'une organisation secrète.

**Pistolet Scorpion** : Marque : Inconnue, Dégâts : 4, Coût : N.A., Rareté : N.A., Cadence : 5, Munitions : 15, Portée : 10/ 40/ 80 m, Poids : 800 grs.

Si les PJ arrivent à vaincre les assassins, la mallette, qui est en fait un drone, s'accrochera au premier aventurier qui s'approchera d'elle ou du cadavre de son premier porteur. Elle libérera le câble entourant le poignet du mort et le fixera (comme un tentacule) autour du poignet d'un des aventuriers.

Puis la voix féminine cristalline de la mallette annoncera au personnage avec le plus grand calme : « Vous êtes relié à une valise-drone explosive. Suivez toutes mes instructions à la lettre ou je serai contrainte de m'auto-détruire et vous avec : évacuez la zone immédiatement, trouvez un endroit calme à l'abri de regards étrangers, ne parlez pas aux autorités. Il vous reste dix secondes pour obtempérer. 10, 9, 8, 7, ... »

### CE QUI PEUT MAL TOURNER :

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

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

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

Les aventuriers n'obéissent pas à la mallette : fort malheureusement pour eux, elle ne bluffe pas. Si les aventuriers n'obtempèrent pas, la mallette s'auto-détruirait. La force de l'explosion est de 30. Il y a de fortes chances pour que peu d'aventuriers survivent à cela.

## Deuxième partie : la mallette

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

**La mallette** : elle est faite de métal moléculaire de 3 cms d'épaisseur. C'est une mallette de 30 cm de large, 60 cm de long et 10 cm d'épaisseur. Son poids est de 5 kgs. Elle est de couleur noire et frappée du sceau du Culte du Trident (un trident dans un soleil). Elle est équipée de deux serrures électroniques. Pour les ouvrir sans forcer la mallette, il faut démonter le cache des serrures (jet électronique 4 ou mécanique 6) puis connecter la serrure à un ordinateur. La serrure est contrôlée par l'ordinateur de la mallette qui devra donc être neutralisé (niveau : 10, sécurité : 5, Prog Défense 5, Prog contre-attaque 8). Ceux qui souhaitent forcer la serrure doivent s'assurer, avant toute chose, que la bombe est neutralisée. Pour cela, il faut soit convaincre la mallette de désactiver sa bombe, soit réussir à neutraliser l'ordinateur en moins de 4 tours (temps de déclenchement de la bombe). Le câble liant la mallette au poignet de son porteur est en acier moléculaire et épais d'un cm. Son contenu est détaillé dans la dernière partie, mais les aventuriers peuvent avoir accès à ces informations plus tôt.

Dès que les personnages seront à l'abri, la mallette pourra leur fournir les informations suivantes. Elle contient des informations d'une extrême importance, à ne remettre qu'en mains propres aux hautes instances du Culte du Trident, Déméter, un Prométhée, un Janus ou un Némésis. Son programme, en cas d'attentat contre son porteur, est de choisir un nouveau porteur et de s'enfoncer dans Équinoxe, le temps qu'elle puisse demander des instructions au Culte. Elle est autorisée à assurer son nouveau porteur qu'il sera récompensé pour son acte de bravoure. Pendant qu'elle demande de nouvelles instructions, son porteur peut se fondre

dans la foule de la cité ou rester à l'abri d'un endroit sûr, pour éviter d'être la victime d'un nouvel agresseur. La demande d'information demandera quelques heures. La mallette a un programme de personnalité et peut donc être jouée comme un personnage par le MJ. Il peut, par exemple, s'en servir pour donner des informations aux aventuriers sur Équinoxe ou le monde de Polaris.

### Troisième partie : équinoxe

En attendant les instructions de la mallette, les aventuriers peuvent flâner dans le gigantesque souk d'Équinoxe. Il comporte 13 niveaux. Les aventuriers se trouvent au niveau central, de 6 kilomètres de diamètre. Le souk est constitué de ruelles étroites dont le plafond est à plus de vingt mètres de haut et de multiples places circulaires noires de monde et de marchands. Les ruelles abritent quantité de boutiques, bars, hôtels, cellules d'habitation, etc., sur plusieurs étages. À Certains endroits, des balcons permettent de voir les niveaux inférieurs ou les niveaux supérieurs que l'on peut atteindre grâce à des ascenseurs. La ville, dans la plupart de ses secteurs, est illuminée par des générateurs de lumière et de gigantesques panneaux publicitaires en trois dimensions. On peut se déplacer dans la cité à pied ou en empruntant les nombreux métros aériens qui circulent à une dizaine de mètres au-dessus des têtes. Les aventuriers peuvent contacter des personnes qu'ils connaissent dans la ville.

#### Table des rencontres générales d'Équinoxe

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

01-40	Rien à signaler.
41-43	Patrouille de 2 Veilleurs vérifiant les identités.
44-46	Un prêtre du Trident (Hermès) accompagné d'un Veilleur cherche de nouveaux adeptes.
47-49	Un marchand ambulancier accoste les aventuriers pour leur vendre un quelconque matériel.
50-52	Un marchand accoste les aventuriers pour leur vanter les mérites d'un spectacle ou d'un hôtel et tente de les y entraîner.
53-55	Un individu ivre.
56-58	Un mendiant.
59-61	Un mutant mendiant.
62-64	Un criminel est abattu par des Veilleurs.
65-67	Des voleurs tentent de voler les aventuriers.
68-70	Un pirate et 2 à 8 hommes de main provoquent les aventuriers.
71-73	Des assassins suivent le groupe pour les attaquer dans un endroit plus tranquille.
74-76	Des recruteurs d'une des nations sous-marines accoste les PJ pour qu'ils s'enrôlent.
77-79	Altercation entre les soldats en permission de deux nations.
80-82	Légère secousse de toute la cité d'Équinoxe qui change de profondeur.
83-85	Un individu suspect propose des drogues aux aventuriers.

86-88	Un chien cloné, échappé d'un laboratoire, fouille les poubelles d'une ruelle.
89-91	Une bande de jeunes voyous (2D10) provoque les aventuriers.
92-94	Poste de contrôle de 10 Veilleurs. Ils contrôlent les identités.
95-97	Des pompiers et des drones anti-incendie luttent contre un feu qui s'est déclaré dans un bâtiment.
98	Règlement de comptes entre deux factions rivales
99	Périphérie de la ville uniquement. Rupture d'intégrité de la structure extérieure. Des drones de réparation tentent de colmater la fuite pendant que les parois d'isolation se referment lentement pour isoler le secteur dangereux (qu'il y ait encore du monde ou pas).
100	Périphérie de la ville uniquement. Les PJ peuvent apercevoir par une des grandes vitres donnant sur l'extérieur, un cadavre qui flotte dans l'eau. Pauvre victime, certainement éjectée par l'un des sas de secours, situés tout autour de la périphérie externe de la cité.

### Quatrième partie : le traquenard

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

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

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

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

Les assassins et le jeune prêtre du Trident se rendront au rendez-vous à l'heure dite. Encore une fois, ils n'ont aucune raison de penser que les personnages puissent être un danger ni, surtout, qu'ils se méfient de Veilleurs et d'un prêtre du Trident. Ils se rendront à l'hôtel et rencontreront les aventuriers. Si ces derniers leur donnent la mallette, le prêtre les remercie et s'en va avec son escorte. Il annonce, par communicateur, au traître du Culte qu'il a la mallette. Ce dernier dépêchera alors ses 12 assassins pour qu'ils en

finissent avec les témoins gênants (les aventuriers), pendant que le prêtre et son escorte se rendront vers l'un des hangars de départ. Leur but est de quitter la cité le plus rapidement possible. Il est à noter que si les douze assassins sont vaincus et que les PJ réussissent à récupérer la mallette, il n'y a plus aucun obstacle qui puisse les empêcher d'accéder aux ascenseurs menant aux quartiers du Culte du Trident (voir ci-dessous) s'ils réussissent à récupérer de la mallette.

Si les aventuriers ne sont pas au lieu de rendez-vous, le prêtre et son escorte sortiront furieux de l'hôtel. Le prêtre demandera des instructions par communicateur. Si on intercepte la transmission, celle-ci est codée par un crypteur 10. De plus, la voix du traître est altérée. Les assassins se répandront dans la ville à la recherche des aventuriers et ceux qui sont de garde dans les ascenseurs conserveront leur position.

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

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

Un jet de psychologie sur le prêtre peut permettre de déterminer qu'il est assez nerveux.

#### Prêtre du Trident (novice)

Poids : 55 kg Taille : 1m82 Age : 27 ans  
 AGI. 12/48% RES. 12/48% VOL. 18/72% SG-FD 19/76% RAP 14/56%  
 FOR 08/32% GAB. 12/48% CHA. 13/52% INT. 20/80% INST. 12/48%  
 Réaction 14 Perception 64% Bns Dmg : +2  
 Vitesse 10 Vitesse auto : 5 m/tour Poids portable auto : 40 kg  
**Seuils**: Inc.:10(10), Leg.:4(4), Grav.:8(8), Crit.:14(14), Fat.:21(21), Mort:42(42)  
**Influence** : 18 à 30  
**Talents**: analyse des sensations empathiques 4, Bureaucratie 2, Charme 4, Connaissance générale 8, Négociation 4, Premiers soins 2, Stratégie 2.  
**Équipement** : Champs anti\_àgression, Dague neurale, Canne, ID, Communicateur, Robe de prêtre  
**Description** : son ID l'identifie comme Tresher Kilro, un nouvel adepte originaire d'une petite communauté du plateau Voring : Tmpredas.

#### Assassins (4)

Poids : 55 kg Taille : 1m68  
 AGI. 14/56% RES. 16/64% VOL. 16/64% SG-FD 16/64% RAP 18/72%  
 FOR 11/44% GAB. 12/48% CHA. 10/40% INT. 12/48% INST. 12/48%  
 Réaction 16 Perception 48% Bns Dmg : +2  
 Vitesse 17 Vitesse auto : 8 m/tour Poids portable auto : 50 kg  
**Seuils**: inc.:11(17), Leg.:4(10), Grav.:8(20), Crit.:14(32), Fat.:22(46), Mort:44(74)  
**Talents**: Armes blanches 6, Armes de poing 5, Défense 6  
**Équipement** : Kevlar, Pistolet, Matraque choc Mao

## Cinquième partie : l'attaque des ombres

Les personnages, s'ils ont survécu au traquenard, sont maintenant avertis qu'il y a des traîtres dans le Culte. La mallette exige désormais d'être remise à Déméter, le maître du Culte, et, ce, en mains propres. Il est impossible de le contacter sans être sûr que le traître ne sera pas au courant. De plus, la mallette refusera tout contact avec les Veilleurs et des sous-fifres du Culte. Ce qui est sage puisque tout contact avec eux alertera le traître. 6 assassins se lanceront à leurs trousses dans la cité. Le maître de jeu peut tendre une

embuscade aux PJ en utilisant les mêmes caractéristiques pour les assassins que celles de la première partie.

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

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

Si les aventuriers choisissent d'emprunter les ascenseurs : la mallette peut leur fournir un code d'accès qui, une fois vérifié convaincra les gardes de les laisser passer. Les assassins bloqueront l'ascenseur à mi-parcours. Les aventuriers peuvent tenter d'en reprendre la contrôle. Il faut démonter le panneau de commande (Mécanique 6 ou Electronique 4) et y connecter un ordinateur (Un brise-code ne fonctionnera pas puisque l'ordinateur des assassins contrôle déjà l'ascenseur). L'ordinateur qui commande l'ascenseur a les caractéristiques suivantes : Niveau : 5 ; Sécurité : 4 ; Capacités : 01-93/ 94-100 ; Programmes : Offensif 6, Contre-Attaque 4, Défense 5. La mallette peut être connectée sur l'ascenseur. Les assassins ont installé sur l'ascenseur, au moment de l'attaque, un brouilleur de communications niveau 10.

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

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

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

Les deux assassins sont vêtus d'armures de plongée très modernes et très fines, d'une marque et d'une conception inconnues. Le simple fait de récupérer une de ces armures et de la remettre au Culte du Trident ou à une autre puissance peut rapporter aux aventuriers 100 000 sols de récompense. Ils attendront que les aventuriers soient à mi-chemin de leur but pour attaquer. Ils auront alors 15 tours avant l'arrivée de 20 commandos Veilleurs. Si, au bout de 15 tours, le combat n'est pas terminé, les assassins fuient et les Veilleurs arrêtent les aventuriers et les emmènent dans un poste de contrôle situé en dessous des quartiers du Culte. Confrontés à la mallette et aux aventuriers, les Veilleurs alerteront les prêtres du Culte. Les aventuriers seront conduits, sous bonne escorte,

dans les quartiers du Culte du Trident. Le traître sera, bien entendu, averti.

### Armures assassins

Type : Inconnue Poids : 75kgs Gabarit : 16  
 Profondeur : 18 000 Vitesse : 6/2 nœuds  
 Accélération : 2/1 Décélération : 4/2 Intégrité : 8  
 Modificateurs : F/A/R +3

Ordinateur : Pristar III (96-100)

Niv. : 6 Séc. : 2 Cont. : 18  
 Prog. Attaq. : 4 Blind. : 2

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

Actif : 8 N.miles (01-70/71-92/93-100) Passif : 35 N.miles  
 (01-50/51-92/93-100)

Analyseur : 3 cibles (01-59/60-89/90-100)  
 Calculateur : 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

**Z1** : Blindage : 3 (5) Seuil : 4(8) Cercles : 4

**Systèmes** : Pressurisateur (99-100)/ Commande optique (96-100)/  
 Tactique visière (94-100)/ Volet sécurité (99-100)

**Z2** : Blindage : 5 Seuil : 8 Cercles : 4

**Systèmes** : Chauffage (98-100)/ Filtre à gaz carbonique (98-100)/  
 Survie (99-100)/ Sonscan Passif (93-100)/ Analyseur (90-100)/  
 Calculateur (99-100)/ Sonscan actif (93-100)

**Z3** : Blindage : 5 Seuil : 8 Cercles : 4

**Systèmes** : Contrôles (99-100)/Assistance mouvement (99-100)/  
 Ordinateur général (96-100) /Moteur fusion turbine 6 (99-100)/  
 lance micro-torpilles (94-100)/ Electronique (92-100)/ Lien  
 mécanique (99-100)/ Stockage micro-torpilles (100)

**Z4** : Blindage : 5 Seuil : 8 Cercles : 4

**Systèmes** : Lance harpon (100)/ Lien mécanique (99-100)

**Z5** : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4

**Systèmes** : Dague thermique (100) / Stabilisateurs (100)

**Z6** : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4

**Systèmes** : Diagnostique Universel (89-100)

**Z7** : Blindage : 2 Seuil : 8 Cercles : 4

**Systèmes** : Réparateur Universel (89-100)

### Armement :

Lance-harpon (Lien mécanique) : Dég : 3/ Cad. : 1/ Mun. : 6/ Por. :  
 6-12-28m

Dague thermique : Dég : Bonus + 6/ Charges : 12

Lance-micro-torpilles (Electronique/ Lien mécanique) : Taille : 8  
 Capacités : 01-90/91-100

Micro-torpilles : . Nombre : 10 . Taille : 8 . Capacités : 01-69/70-95/  
 96-100 . Vitesse : 20 . Portée : 1 N. miles . Profondeur : 18 . Dégâts  
 : 8 . Blindage électronique : 6

### Défenses :

Volet sécurité Hypnoss : Capa. : 01-89/90-100

### Systèmes notables :

Commande optique : Réaction : + 2

Système tactique visière : réaction : + 2/ Pilotage : + 5 %

Diagnostique universel : Visière Capacités : 01-56/57-88/89-100

Réparateur universel : Niv : 2 Capacités : 01-63/64-91/92-100

## Sixième partie : les quartiers du trident

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

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

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

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

Les gardes dans les trois cas de figure seront armés jusqu'aux dents. De plus un des Veilleurs, à la solde du traître, a prévenu ses confrères que les aventuriers pouvaient être de dangereux terroristes. Ses instructions sont de provoquer un combat et de s'arranger pour que la mallette soit détruite. Si les PJ arrivent à l'étage par les ascenseurs, alors qu'ils étaient escortés et qu'il y a les cadavres des Veilleurs dans la cabine, l'incident sera aisé à provoquer. Cependant, un prêtre du Trident interviendra dans tous les cas de figure. L'homme, un prêtre Némésis, fera irruption dans la salle juste avant que la situation ne dégénère. Il demandera que toutes les armes soient abaissées. Tous les Veilleurs obéiront. Le soldat à la solde du prêtre attendra que celui qui porte la mallette s'approche suffisamment pour se jeter sur lui. Son but est de le ceinturer et de se suicider en activant une bombe qu'il a placée sur lui. Dès qu'il ceinture le PJ ou si ce dernier n'a pas été surpris et s'est écarté, le soldat tente d'activer la bombe qu'il porte à la ceinture. S'il l'active, les PJ ont 2 tours pour réagir avant que la bombe n'explose (Taille 3 . Dégâts 30). La meilleure solution est de pousser le fanatique dans la cage d'ascenseur. Si les choses tournent vraiment mal, le MJ peut utiliser le prêtre du Trident pour qu'il libère sa Force Polaris afin de créer un Champ de force autour du fou.

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

**Le contenu de la mallette** : la mallette contient deux tubes transparents dans lesquels flottent de minuscules éléments organiques. Au centre de la mallette, il y a un projecteur holographique. La partie supérieure est un écran.

Si on active l'écran, des informations défilent, accompagnées de schémas et de la fiche d'identité d'un individu. Un test de Médecine (int. 8) ou de Science Biologique (int. 6) permet de savoir que ces informations sont d'ordre biologique et génétique. Elles concernent un individu embarqué sur un vaisseau pénitencier de l'Hégémonie, le F.N.H. Cerbère, qui a sombré quelques années plus tôt. Le personnage porte le numéro 23974E7 et le nom de Karl Lembarch. Les informations laissent supposer que ce personnage aurait une structure d'A.D.N. particulière. Si l'on active le projecteur holographique, une projection de l'A.D.N. de l'individu apparaît encadrée de nombreuses informations. Il faut effectuer un test Médecine (int. 12), Biologie (int. 10) ou Génétique (int. 8) pour comprendre que cet A.D.N. est doté de certaines particularités tout à fait étranges et qui n'ont pu, pour l'instant, être interprétées. En résumé, le dénommé Karl Lembarch serait capable de régénérer certaines de ses propres cellules détruites.

Le Culte du Trident remerciera avec beaucoup de générosité les aventuriers, en leur remettant à chacun une somme de 50 000 sols. De plus le culte pourra faire appel à eux pour d'autres missions, après avoir noté comment les contacter. Tous les blessés seront soignés dans les meilleurs hôpitaux de la cité. Tous les frais de réparation des équipements endommagés seront couverts.

L'aventure rapporte 20 points de talent, 1 point d'Influence, 1 point de Célébrité, 1 point de Réputation positif (dans toutes les communautés). Même si leurs actions n'ont pas été publiques, tout se sait à cause du témoin d'un combat, d'un Veilleur qui a parlé à son barman, etc. Ils gagnent cependant 4 points négatifs auprès d'un mystérieux groupe qui sera pour l'instant symbolisé par un ?. Si les aventuriers préfèrent tenir un compte précis de leur Célébrité, Influence et Réputation par rapport à des communautés et des organisations très précises, ils gagnent en plus 1 point d'Influence et 2 points de Réputation positive auprès du Culte du Trident.