



Description des lieux

Equinoxe

Généralités

Equinoxe est la plus grande station sous-marine au monde. C'est pour beaucoup le centre névralgique mondial. Toutes les grandes sociétés y sont représentées (que ce soit dans des domaines totalement légaux, ou au contraire plus *déliçats*), toutes les nations du monde y ont une ambassade, et tous les voyageurs ont un jour ou l'autre traversé le flux thermique qui entoure la cité.

La station est en fait en suspension dans les eaux situés au-dessus de la baie de Rockhall. Elle oscille entre -3700 et -1500 mètres de profondeur. Plusieurs stations des Veilleurs se trouvent aux alentours d'Equinoxe. La plus notable est Ariane, qui sert de lieu de transit à la plupart des navires qui veulent accoster à Equinoxe : elle est composée de huit dômes étincelants entourant une pyramide en partie enfouie dans le sous-sol. La station est divisée en deux secteurs : la surface, accessible aux voyageurs, et où se trouvent tous les services de douanes et de transit (ainsi que les petits "plus" incontournables, bars et restaurants en tout genre), et la cité souterraine, composée de quatorze étages exclusivement réservés au Culte du Trident et aux Veilleurs. C'est dans ces souterrains que se trouvent les centres de recherche du Culte, et qu'habite toute la population féconde...

Equinoxe elle-même est en fait un parallélépipède divisé en 26 niveaux. Voici la description rapide de ces différents niveaux :

- Niveau -08 : niveau sécurité, réservé aux Veilleurs, et totalement inaccessible. C'est le niveau le plus bas d'Equinoxe.

- Niveau -07 : niveau des machineries. C'est le niveau le plus vaste d'Equinoxe. Les machines qui conservent la station en équilibre au sein du flux thermique, et qui maintiennent la Cité en état de marche (notamment les aérations) sont extrêmement massives, et nécessitent un entretien constant par les Services Techniques des Veilleurs. Ce niveau est bien évidemment inaccessible.

- Niveaux -06 à +06 : le grand Souk d'Equinoxe. Ces treize niveaux sont totalement accessibles et 70% de la population d'Equinoxe s'y massent. Le niveau 0 est le plus vaste de tous. Le grand souk est le cœur de l'activité de toute la Cité, mais des différences existent : les niveaux supérieurs sont d'assez bon standing, tandis que le niveau -06 est un véritable coupe-gorge (y compris au niveau des standards de l'univers de *Polaris*). *Voir plus bas pour des descriptions plus précises des niveaux 0 et -06.*

- Niveaux 07 à 10 : les Ambassades. Ces niveaux abritent les ambassades de toutes les nations les plus importantes du monde sous-marin. Les secteurs sont spacieux, voire luxueux. C'est ici qu'on trouve les établissements les plus chers de la ville, et la meilleure qualité de produits. La sécurité est assurée par les Veilleurs de manière draconienne, et les accès à ces secteurs sont restreints... *Voir plus bas pour une description plus précise du niveau 07.*

- Niveaux 11 et 12 : centres de surveillance des Veilleurs. A partir de ce niveau de la station, il est pratiquement impossible de pénétrer dans la zone sans y être autorisé, et sans qu'une escorte de Veilleurs viennent pour vous conduire à destination.

- Niveaux 13 et 14 : siège de l'O.E.S.M. et de la société Solaris. Ces deux organismes extrêmement influents occupent l'ensemble des deux niveaux. Principalement, des salles de réunions et des bureaux. Ces secteurs ne contiennent aucun logement.

- Niveaux 15 à 17 : le Culte du Trident. Ces secteurs ont la particularité de contenir des parois de verre incrustés dans les murs, qui permettent aux dauphins de l'extérieur de parcourir les galeries... Tous les services du Culte sont dirigés depuis ces niveaux. Le niveau 15 abrite le Neptune et les services administratifs. Le niveau 16 regroupe les appartements privés des hauts dignitaires du Culte. Enfin, le niveau 17 est occupé exclusivement par les appartements privés de Déméter.

Pour la description complète et détaillée de tous les niveaux de la station, cf Equinoxe p.45-58.

En théorie, Equinoxe est déclarée Cité Neutre du monde sous-marin. Pourtant, tout le monde sait qu'elle abrite les principaux services du Culte du Trident, et que c'est de là que partent les titanesques vaisseaux monastères du Culte...

Les Veilleurs sont chargés de la sécurité à l'intérieur de la station. Ils travaillent main dans la main avec le Culte, et peu de nations croient encore en une armée indépendante garantissant les accords de l'OESM...

Dans Equinoxe, on peut mesurer le "standing" d'un niveau par la hauteur des coursives qu'on y trouve. Au niveau -06, il n'est pas rare que des coursives fassent moins de 2 mètres de haut. Au niveau 0, il est courant qu'elles soient hautes de plus de dix mètres (le plafond du secteur central se trouve à 80 mètres du sol). Déméter, quant à lui, dispose d'un dôme de verre moléculaire, situé à la pointe supérieure de la Cité, d'où il peut observer les océans...

Le niveau 0

Si Equinoxe est le centre de l'activité du monde sous-marin, le niveau 0 est le centre de l'activité de la cité... Haut de 80 mètres, le niveau 0 est en fait composé de trois à huit sous-niveaux, selon les secteurs (exception faite de la zone centrale, contenant les ascenseurs, où ne se trouve qu'un seul sous-niveau). Les rues sont larges de deux à huit mètres, et sont plus larges à mesure qu'on s'approche du centre de la cité. Elles sont sans cesse remplies par une foule compacte, bigarrée, et les vendeurs à la sauvette sont légions. Le niveau 0 est en fait un gigantesque centre commercial : on n'y trouve pratiquement aucune habitation (lorsqu'il y en a, elles se situent dans les secteurs périphériques). Des métros aériens gratuits sillonnent l'ensemble du niveau, à une dizaine de mètres de hauteur.

Les services de sécurité sont très présents dans ce niveau, mais interviennent assez peu. Ils se désintéressent généralement des règlements de compte privés, pour ne se consacrer qu'à la sécurité de la station proprement dite.

Pour plus d'informations sur ce niveau, les lieux notables et les groupes influents, voir Equinoxe p.45.

Pour un plan d'ensemble du niveau 0, voir Annexes.

Le Bar de l'Épaulard

Situé non loin du secteur central, au carrefour entre deux des principales coursives du niveau, l'Épaulard est un grand établissement, assez bien côté sur Equinoxe. Il est composé de trois grandes salles, réparties sur trois étages, hautes de près de 15 mètres. A chaque étage se trouvent une dizaine de petites salles pour les affaires un peu plus *privées*. Le dernier niveau est réservé à certains clients privilégiés... Le patron du bar se nomme **Peter Aakon**.

Ce bar est un établissement totalement contrôlé par la confrérie des Voleurs de Gènes. Les pirates et les contrebandiers y sont les bienvenus (sauf les boucaniers). Le troisième étage est en fait réservé aux personnes de confiance, généralement des habitués liés de près ou de loin à la confrérie. Les Veilleurs sont peu présents dans l'établissement, ils y sont assez mal vus. Les boucaniers reconnus sont purement et simplement vidés, ou s'ils font du grabuge, éliminés.

L'Union des Marchands Libres

Cette organisation est particulièrement puissante sur Equinoxe, et encore plus au niveau 0. C'est elle qui décide des taxes imposées aux commerçants, et qui alloue les espaces de vente à chacun. Contre une rente, les marchands peuvent de plus bénéficier de certains avantages liés à leur appartenance à l'Union : protection par de solides gaillards si besoin est, assurance en cas de perte ou vol de marchandise, etc.

L'Union des Transporteurs

Cette organisation est aussi puissante que celle des marchands, et fonctionne de la même manière. Les relations entre les deux organisations sont bonnes.

Limier

C'est le nom de la société de chasseurs de primes la plus célèbre du monde sous-marins. Elle travaille en collaboration avec les Veilleurs, et son bureau principal se situe au niveau 0 d'Equinoxe.

Dans le niveau 0, tout peut arriver : on peut devenir riche du jour au lendemain, ou mourir au fond d'une allée, la gorge tranchée...

A ce niveau, le port d'armes légères de défense (dagues, pistolets légers) est toléré, voire conseillé (pour les plus cyniques).

Des bars célèbres du niveau 0, et la clientèle privilégiée :

- Le Neptune
(*Trident et Veilleurs*)
- Le Vénus
(*luxueux, huit étages*)

Sur Equinoxe, de nombreuses organisations de ce type existent. Les dockers, les mineurs, etc. sont ainsi patronnés par des confréries, des unions, des groupes, plus ou moins mafieux, plus ou moins respectés, plus ou moins légaux.

Les Veilleurs laissent faire, tant que cela ne menace pas la sécurité de la station.

Le niveau -06

Ce niveau est un véritable taudis : étriqué, plongé dans une obscurité perpétuelle; les mendiants et les voleurs abondent, lorsque ce ne sont pas de véritables assassins en puissance. Les Veilleurs ne s'éloignent jamais des ascenseurs situés au centre du niveau, ou alors avec des forces d'assaut. La plupart des blocs d'habitation sont abandonnés, ou squattés, souvent les deux.

Plusieurs groupes luttent pour la domination des différents secteurs de ce niveau, mais la faction la plus importante est sans conteste celle de **Vurick le Borgne**. Il "protège" la grande majorité des établissements à ce niveau, et offre sa protection à quiconque accepte de payer une taxe (*ce qui est généralement efficace*). Il dirige un nombre impressionnant d'organisations criminelles, et entretient un réseau performant d'assassins et d'informateurs. Il est en bon terme avec la plupart des services de renseignement mondiaux, et est devenu intouchable. Son emprise s'étend au-delà du niveau -06, mais plus on se trouve bas dans la station, et plus son influence se fait oppressante...

En plusieurs endroits à ce niveau, de véritables puits transpercent les rues et coursives. Les locaux les nomment *Gouffre des damnés*. Il est possible, en passant par ce conduits, d'atteindre le cœur des machineries d'Equinoxe. Mais nul ne sait ce qui se cache dans ce dédale de conduites et de galeries (*les Services Techniques s'y rendent régulièrement, mais presque jamais sans escorte*)...

Le Crotale

Ce bar est naturellement protégé par Vurick le Borgne. Mais, par rapport à sa localisation, l'établissement est relativement sympathique : les clients y sont en général en sécurité, quelle que soit leur origine. Le bar est fréquenté régulièrement par des boucaniers.

Les enfants dagues

Ce groupe, composé d'enfants âgés de 6 à 14 ans, est sans conteste le plus violent d'Equinoxe. Ce sont de véritables animaux, cannibales, se servant d'armes primitives (*des éclats de métal ou parfois des couteaux*). Ils se réfugient quelque part dans les machineries, lorsqu'ils n'errent pas à la recherche d'une proie facile dans les rues sombres des bas-fonds.

La Légion des Bannis

Ce groupe est constitué de mendiants et d'exclus, qui se sont regroupés pour survivre. Ils sont aidés par le Docteur Holland, quelque part dans le secteur 14. Ce dernier est un ancien employé de Cortex, hanté par ce qu'il a fait au service de cette société, et qui depuis vient en aide autant qu'il le peut aux faibles et aux nécessiteux.

Le niveau 07

Par opposition avec les bas-fonds, le niveau des ambassades est spacieux, voire vaste : les plafonds sont généralement à une hauteur de près de 20 mètres. Les conduites et les passerelles d'entretien sont dissimulées, par des décorations souvent somptueuses. Les restaurants du secteur servent les meilleurs mets, les bars servent les plus délicates boissons, et tout cela à un prix élevé, naturellement... En périphérie du niveau, des salons de détente permettent, au travers de grandes baies vitrées, de contempler les splendeurs de l'océan.

Un laissez-passer est indispensable pour pouvoir pénétrer dans ce niveau. Le port d'armes autres que légères est fortement réprimé. Le port d'armes de défenses (dagues, pistolets chocs, etc.) est toléré, si l'arme est soigneusement dissimulée. Il n'est pas rare d'être contrôlé par une patrouille de Veilleurs dans les coursives de ce niveau.

Le niveau 07 est divisé en quatre quartiers principaux, les ambassades de quatre des plus grandes puissances du monde des océans : l'Hégémonie, l'Alliance Polaire, l'Union Méditerranéenne et les États du Rift. De nombreux contrats se jouent lors de courts échanges entre ambassadeurs de ces nations, ou lors de rendez-vous secrets dans l'un des nombreux restaurants.

Cette présentation d'Equinoxe est bien sûr loin d'être complète, mais en extrapolant, vous devriez sans mal parvenir à donner vie à cette station, de loin la plus gigantesque de l'univers de Polaris...

Dans les bas-fonds d'Equinoxe, la durée de vie se détermine selon le calibre de l'arme qu'on porte... En général, ceux qui possèdent un matériel performant vivent plus longtemps, mais ici plus qu'en tout autre lieu, les apparences peuvent être trompeuses : un simple enfant est parfois le plus doué des assassins...

Les Veilleurs n'y interdisent le port d'aucun type d'arme, hormis celles qui peuvent nuire à la sécurité de la station (armes lourdes, lance-missiles, etc.).

Le niveau 07 est celui des embrouilles politiques et des luttes diplomatiques. Tout se passe ici dans une ambiance feutrée. Pourtant, il est fréquent de retrouver le corps d'un diplomate quelque peu gênant dans une des sombres alcôves du niveau...

L'Alliance Orbitale

La rampe de lancement

Les stations de lancement des navettes à destination de l'espace sont parmi les sites les plus protégés du monde, surface et monde sous-marin compris. Elles sont sous la protection des hommes de l'Alliance Orbitale, une faction indépendante des luttes entre nations sous-marines. Mais les moyens de défense sont conçus pour résister aux aléas du climat en surface, à des assauts répétés des Foreurs, ou à une attaque massive des peuplades mutantes, pas à une opération d'infiltration...

Un mur de près de 50 mètres d'épaisseur et haut d'autant entoure l'intégralité des bâtiments, y compris la piste d'atterrissage des navettes. Au sein de ce mur, se trouvent des galeries permettant de se déplacer au sein de la base. Accroché à la paroi interne du mur, un train monorail permet d'aller rapidement d'un endroit à l'autre. Une dizaine de rames font sans cesse le tour de la base, tous pilotés par ordinateur depuis les centres de contrôle.

Les bâtiments de la base sont conçus pour résister à de nombreuses agressions extérieures, et ressemblent à de véritables blockhaus. Ils ne s'élèvent pas à plus d'une dizaine de mètres, et il est rare que l'un d'entre eux ait plus d'un étage. La majeure partie du complexe se situe en effet sous terre, dans un ensemble labyrinthique de galeries.

La base est divisée en deux secteurs : le secteur de lancement de la fusée, le plus petit, où hormis la rampe de lancement elle-même, ne se trouvent que des entrepôts. L'autre secteur est la base proprement dite, avec un complexe important abritant des militaires, des scientifiques et tout le personnel de la station.

Le passage secret

Les agents de l'Union méditerranéenne ont découvert, et entretenu depuis, un passage souterrain menant directement au cœur de la base. L'autre extrémité du passage se situe dans une caverne sous-marine extrêmement bien dissimulée. Une cache soigneusement protégée abrite du matériel et des vivres dans l'éventualité où un agent coincé dans la caverne puisse survivre. Un passage relativement étroit s'élève en pente douce dans la direction de la base. Après plusieurs petites grottes, et quelques goulots d'étranglement, il débouche dans une zone abandonnée de la station, une vaste caverne qui servait autrefois d'entrepôt. De là, il est possible de pénétrer dans le complexe souterrain se trouvant sous la base assez aisément.

Sur le plan fourni en annexe, l'endroit approximatif d'arrivée du passage est indiqué par une croix.

Les centres de recherche

Cet ensemble de bâtiments abrite les espoirs de la grande majorité de l'humanité. C'est en effet ici que les scientifiques de toutes les nations étudient le virus de stérilité, notamment grâce aux résultats enregistrés en apesanteur... On y trouve aussi des laboratoires de génétique, de physique nucléaire, de biochimie, etc. Toutes les disciplines ou presque sont représentées. Des ingénieurs et des chercheurs travaillent dans la multitude de laboratoires que compte le complexe. A tout moment de la journée, environ la moitié des chercheurs se trouvent quelque part dans ce bâtiment (soit 500 sur les 1000 que compte la station). Le personnel d'entretien est assez nombreux dans la base, mais leur présence est assez peu appréciée dans les laboratoires. En général, ils se débrouillent donc pour effectuer leur travail pendant les heures creuses (période des repas, ou changements d'équipes). Deux passages mènent au mur, et à des stations de monorail. Il n'est pas rare qu'à ce niveau les coursives soient vides, puisque la plupart des personnes travaillant dans les centres de recherche logent dans les galeries situées en dessous...

Le monorail

Ce moyen de déplacement est une petite merveille de technologie : chaque rame contient deux wagons au plus. Une dizaine de rames circulent en permanence, entièrement pilotées par ordinateurs. Un interrupteur permet, dans chaque station, de demander l'arrêt de la rame suivante. A l'intérieur de chaque wagon, un interrupteur similaire permet de demander l'arrêt à la prochaine station... Chaque wagon peut accueillir une dizaine de personnes, toutes assises. Vu la vitesse des rames, il est déconseillé de se tenir debout lors du départ ou de l'arrivée dans une station.

Par comparaison avec les stations sous-marines, et notamment Equinoxe, les coursives de la base de lancement sont spacieuses et agréables. Les conduites et les câbles ne sont que rarement apparents, et le service d'entretien maintient une propreté irréprochable indispensable à la plupart des labos.

La plupart des zones de la base sont bien gardées, mais pas sous haute surveillance. Principalement, les militaires sont concentrés dans les stations de surveillance des murs entourant la base, ou dans le secteur des militaires eux-mêmes. Là, des expériences top secrètes ont lieu, et nul ne peut y pénétrer sans autorisation, et sans être accompagné par une patrouille...

Le monorail est principalement utilisé par les militaires, ou par des ingénieurs ou des chercheurs désirant atteindre un point éloigné en peu de temps. Tous les déplacements jusqu'au pas de lancement de la fusée se font par ce moyen. Les galeries qui parcourent les murs d'enceinte sont constamment empruntées par des patrouilles de six à dix hommes. Dans la galerie du monorail proprement dite, la sécurité est maximale, et tout le conduit est parcouru par un courant électrique important, garantissant qu'aucun corps étranger n'y pénètre.

Le pas de lancement

Cette zone est totalement isolée du reste de la base. On n'y trouve aucune galerie souterraine, hormis le centre de mesures, situé autour du cylindre de lancement. Celui-ci est entouré d'une épaisse paroi constituée d'un alliage d'acier et de cylast, et truffée de détecteurs. Cela garantit que les foreurs ne pénètrent pas aisément dans l'enceinte, et qu'à défaut ils seront repérés. Depuis une station du monorail située à plus de 250 mètres, il faut utiliser un véhicule terrestre pour se rendre dans l'un des dômes se trouvant en surface, et qui donne accès à la partie souterraine du secteur. De nombreux véhicules effectuent des aller-retours fréquents entre les entrepôts et les dômes, en suivant des itinéraires établis.

Toute la zone est patrouillée en permanence par des véhicules militaires blindés, qui appréhendent n'importe qui ne suit pas les procédures habituelles. De stricts contrôles militaires sont appliqués dans la station de monorail, et à l'entrée des dômes, surtout dans les jours précédents les lancements. Dans les galeries souterraines, les patrouilles sont fréquentes, et il n'est pas rare d'être contrôlé.

Au niveau inférieur, quatre sas mènent au local contenant la fusée. Lors d'un lancement, ils sont hermétiquement condamnés, et remplis d'eau, pour compenser l'élévation de température à l'intérieur. Sinon, ils sont à tout moment ouverts, et régulièrement empruntés par des techniciens et des militaires. Au niveau supérieur, quatre conduits permettent de charger et décharger la fusée, au moyens de bras-robots rétractables. Ils relient des zones de stockage situées à ce niveau au cylindre de la fusée. Des gardes sont présents, mais ce poste est peu enviable, et il n'est pas rare que ceux-ci se relâchent quelque peu...

Le niveau supérieur contient les logements des gardes, ainsi que les salles de sécurité. Paradoxalement, c'est là que les gardes sont les moins nombreux. Le niveau intermédiaire contient les salles de mesures et de traitement des données. D'énormes salles sont entièrement occupées par des calculateurs. Une vaste salle contient quant à elle les écrans permettant de suivre l'évolution d'une fusée lors de son lancement. Au niveau inférieur, on trouve les logements des techniciens et des ingénieurs appelés à travailler sur la fusée. Ces trois niveaux sont bâtis sur un modèle similaire (*cf Annexes*).

La station orbitale

La station Europa est le siège du contrôle de l'ensemble des armes satellites. C'est aussi de là que partent toutes les missions lointaines d'exploration (en effet, les vaisseaux interplanétaires sont trop lourds et imposants pour être lancés depuis le sol terrestre, il est donc nécessaire de les construire en orbite). La population de la station est principalement composée de chercheurs et d'ingénieurs, en tout 85 personnes. Tous ont une particularité : ils se considèrent uniquement membres de l'Alliance Orbitale, et sont farouchement indépendants des luttes politiques se déroulant sur la planète. Ils ne cherchent qu'une chose : un monde meilleur pour les hommes.

Dernièrement, la station Olympe, près de Saturne, a cessé d'émettre, et ils n'ont aucune idée du pourquoi de la chose. Ils savent seulement que ses occupants ont repéré une autre station, très grande, elle-aussi en orbite autour de Saturne. Cela les incite à beaucoup de prudence, mais d'un autre côté, ils brûlent de savoir ce qui se trouve à bord de cette station, qu'ils ont surnommée **Corps X**. Une mission est en train d'être mise sur pied pour être envoyée sur place, mais l'Alliance Orbitale manque de fonds, et subit d'énormes pressions de la part de l'Hégémonie.

Les personnes se trouvant à bord de la station Europa tiennent à leur indépendance, mais ils savent bien qu'ils ont besoin des autres nations du monde sous-marin, qui leur fournissent des hommes, du matériel, et des fonds. Cela crée donc un équilibre précaire, que les scientifiques ont bien du mal à maintenir, parfois, pour assurer le succès de leurs missions.

Corps X

Le corps X est très vaste pour une station orbitale : à peu près trois à quatre fois plus grande qu'Europa. De très nombreux panneaux solaires permettent un approvisionnement en énergie constant. La station a à peu près la forme d'un œuf. Les panneaux solaires sont concentrés sur la base, tandis que ce qui ressemble au poste de commande se trouve en haut. Il y a plusieurs moyens de pénétrer dans la station : par le bas, les baies de chargement s'ouvrent sur l'extérieur. Des sas permettent d'entrer par ces zones (*Cargo Bays*). Au niveau du poste de commande, se trouve deux hangars, destinés à abriter des navettes de petite taille. Le vaisseau des personnages peut pénétrer dans l'une des deux soutes (l'autre est occupée). Ensuite, on entre par un sas dans la zone supérieure du vaisseau.

Pont I – Machineries

Baies de chargement (*Cargo bays – carte 1*)

C'est là que les Généticiens avaient stocké la plupart de leur matériel. Les baies 1A et 2A ont accès à l'extérieur par de grands sas doubles (*non représentés sur les cartes*). Il est possible d'ouvrir ces sas depuis l'extérieur, par l'intermédiaire d'une ouverture mécanique assez simple.

Entre les deux séries d'entrepôts, se trouve un centre de commande des sas. C'est de cette zone qu'est piloté normalement le chargement des deux baies. Une paroi en verre moléculaire donne directement sur l'espace et Saturne. Tous les entrepôts peuvent être isolés les uns des autres par des sas doubles sécurisés, capables de résister à une baisse de pression soudaine. Le sas **E1** mène au secteur des machineries proprement dit.

Les Entrepôts regorgent d'objets complètement inconnus sur la Terre, et des résultats des recherches menées par les Généticiens au cours du temps passé sur la station. C'est un véritable dépôt, qui pourrait assurer un regain de puissance à n'importe quelle nation du monde...

Machineries (*Port & Stbd Nacelles – carte 2*)

C'est dans ce secteur que se trouve la machine à remonter le temps, le trou noir. Il est prisonnier d'un gigantesque cylindre se trouvant dans une salle très haute de plafond. Des éclairs bleutés parcourent sans cesse la surface du cylindre. De part et d'autre de cette salle, se trouvent les salles des moteurs qui jugulent les effets habituels de ce genre d'anomalies spatiales. Ces deux moteurs (*Stbd Nacelle & Port Nacelle*) émettent sans cesse un bourdonnement sourd, qui rend peu aisé toute communication par la voix dans la zone du trou noir. Ils sont alimentés par les panneaux solaires, mais aussi par des noyaux radioactifs.

Les coursives torturées de ce niveau permettent d'accéder à peu près à toutes les zones qui peuvent nécessiter une intervention d'urgence. Pour des interventions plus pointues dans des zones très particulières, il est alors nécessaire de pénétrer la structure même de la station.

L'ascenseur permettant d'accéder aux niveaux supérieurs se trouve dans une salle contenant notamment une douche de décontamination, et un vestiaire.

La station spatiale est quasiment déserte. Tout au long de leur exploration pourtant, les personnages devraient avoir l'impression d'être observés, surveillés.

Un lourd silence plane sur la plus grande partie des secteurs. Parfois, de loin en loin, un écho se fait entendre. L'atmosphère est véritablement oppressante...

La plupart des appareils et systèmes de la base sont en état de fonctionner, comme si elle avait été laissée à l'abandon, mais qu'elle continuait à vivre par elle-même...

Pont 2 – Laboratoires

Laboratoires de recherche (carte 1)

Ce secteur est composé essentiellement des laboratoires de recherche fondamentale utilisés par les Généticiens lors de leur arrivée. Ces zones ne contiennent plus aucun matériel ; tout a été emmené sur Terre. Seul un secteur contient encore quelque chose : les cuves de cryogénie se trouvaient en effet à ce niveau. Toutes ont été emmenées, sauf celle contenant le corps de Sycar. Celle-ci se trouve dans un petit réduit, à l'entrepont inférieur. La salle le contenant est verrouillée.

Pratiquement au centre de la zone, une échelle de service (*le 3 sur la carte*) permet de rejoindre un entrepont inférieur, où se trouve la batterie centrale de ce niveau (*Power Station*).

Zone médicale (carte 2)

Toute cette zone constitue en fait un hôpital à part entière : des salles de soins, des blocs opératoires et des salles de rangement d'un côté (*Medical*), des chambres de l'autre (*Crew*). Une partie du matériel se trouvant ici est encore opérationnel.

Ces salles étaient utilisées par les Généticiens pour mener les dissections sur leurs créations, ou sur des humains. Il ne reste aucune trace de ces expériences.

Pont 3 – Milieux artificiels

Ce pont a été utilisé dans plusieurs buts par les Généticiens : un des secteurs leur servait pour stocker et produire leur nourriture. Les autres servaient de véritables viviers, des environnements favorables aux développements de leurs créations...

Laboratoires (*Biological Survey* – carte 1)

C'est dans cette série de laboratoires que les Généticiens menaient leurs expériences, travaillant le plus souvent sur des cobayes humains, et sur leurs créations personnelles. Dans cette base, ils ont principalement créé les hybrides, les techno-hybrides et les Soldats du Crépuscule, puis plus tard, les Foreurs. Tout le matériel des laboratoires a été ramené sur Terre depuis...

Secteur A (carte 2)

Toute cette zone a été inondée. C'est ici que se sont développés les hybrides, et certaines autres créations, qui errent encore dans ces galeries... Tous les appareillages électroniques sont hors d'usages, et des gaines électriques rendent certaines zones dangereuses...

Secteur B (carte 1)

Ce secteur est une zone d'expérimentation. Dans une salle attenante, un ordinateur permet de moduler toutes les conditions de vie y régnant : température, humidité, pression, etc. Actuellement, un climat tempéré y règne, mais l'esprit de Sycar peut à tout moment le changer.

Secteur C (carte 1)

C'est dans cette zone, contenant notamment un laboratoire médical, que les Généticiens ont créé les Soldats du Crépuscule. Lors de leur départ, ils ont emmené tout ce qu'elle contenait.

Secteur D (carte 3)

Ce secteur constituait le garde-manger des généticiens. Des cultures hors-sol couvrent tout l'espace, et une salle frigorifique permet de conserver les aliments. Laissées à l'abandon, mais entretenues par un système automatique d'arrosage, les cultures ont envahi l'ensemble du secteur, qui est devenu une véritable jungle.

La station est à peine éclairée. La lumière est diffuse, orangée, et délivrée par des lampes de secours ici et là. Certaines sont défaillantes, et produisent un clignotement désagréable, d'autres ont rendu l'âme depuis longtemps, certaines éclairent moins que les autres.

S'ils actionnent le sas menant au secteur A sans prendre au préalable des précautions élémentaires, les personnages qui ne portent pas d'armure, ou n'ont pas accès à de l'oxygène, risquent de passer un mauvais quart d'heure... Il faut environ cinq minutes pour remplir ou vider complètement le sas lorsqu'on passe d'une zone à l'autre...

Depuis l'ordinateur central, il est éventuellement possible de relancer les systèmes annexes (éclairage, clim., etc.), ce si Sycar est d'accord, bien sûr...

Pont 4 – Opérations

Zone de commande des ordinateurs (Systems administration – carte 1)

Cet ensemble de salles contient notamment l'ordinateur central de la station. De là, il est possible de piloter tous ses systèmes : caméras de surveillance, systèmes de défense, pilotage des sas, etc.

Zone d'habitation des Généticiens (Crew Quarter – carte 1)

Cette zone abrite les cabines des vingt-quatre occupants de la station. Les cabines sont spacieuses, et décorées avec luxe, de véritables suites en fait. Elles ne contiennent aucune affaire personnelle (toutes ont été enlevées), mais elles n'ont pas été vidées pour autant. C'est comme si leurs occupants pouvaient revenir à tout moment...

Zone d'habitation des Soldats du Crépuscule (carte 2)

Les créations des Généticiens occupaient ce secteur, non loin de leurs maîtres, mais avec toutefois la possibilité d'être totalement isolés en cas de besoin.

Pont 5 – Centre de commande

Principalement à ce niveau se trouvent :

- Un premier hangar contenant une navette spatiale en mauvais état (notamment avec une coque extrêmement endommagée,
- Un autre hangar, de même taille, vide,
- une grande salle, avec une paroi transparente donnant sur le vide spatial. Des consoles montrent les principaux secteurs de la base, et d'éventuelles anomalies. A l'arrivée des personnages, aucune n'est signalée.

Les deux hangars donnent directement dans la salle de commande, par l'intermédiaire d'un sas double. L'ascenseur donne lui aussi sur cette salle.

Depuis l'ordinateur central, il est éventuellement possible de relancer les systèmes annexes (éclairage, clim., etc.), ce si Sycar est d'accord, bien sûr...