

## Le proteus

- Les proteus sont des créatures amibes qui dérivent dans les océans avant de rencontrer un individu et de prendre sa place. Ce dernier est dissout lors de l'attaque du proteus.

- Cela fait quelques semaines qu'un proteus a remplacé Lua, un aquaculteur lors d'une sortie en scooter sous marin. Lors de l'arrivée de la délégation, Conscience va lui demander de remonter jusqu'à frère Karn afin de prendre sa place... Le Proteus, sous les traits de Lua, d'abord, va se jeter dans une course contre la montre prenant diverses apparences. A chaque changement, il va laisser involontairement des indices permettant par la suite de remonter à lui... Malheureusement pour les personnages, Karn va tenter un coup de bluff afin de récupérer Maya sans effort. Il va en effet expliquer aux personnages la nature du Proteus en insistant sur sa capacité à sans cesse changer de corps et sur sa puissance que seuls ses pouvoirs Polaris peuvent mettre à mal... Le contrat est donc simple : en échange de l'aide de Karn pour détruire la créature, les personnages doivent retrouver et lui livrer Maya... Le dilemme va être cruel...

- Les différentes apparences du proteus :

1.J-15 (le début du scénario correspondant à J1 lors de la réunion du Culte) : Lua, paysan de 25 ans. En couple avec Stella. Stella l'a parfois trouvé très étrange ces quinze derniers jours. Il était plus distant et plus froid. Lors de l'arrivée de Frère Karn, le proteus reçoit l'ordre de Conscience de prendre sa place. Il se lance alors dans une course effrénée à travers la station

**La piste / l'indice : Si les personnages remontent jusqu'à Lua, ce qui est peu probable, Stella fera part de ses réflexions quant au comportement froid et étrange de son compagnon**

2. J1 à J2 : En fin de nuit, Sylles, le responsable du centre de communication. Durant la nuit de J1 à J2, Lua se rend dans le centre de communication et s'en prend à Sylles. Une fois la métamorphose réalisée, il détruit tout le matériel informatique de surveillance laissant la station et les services de sécurité aveugle avant de disparaître et chasser sa prochaine cible. Malheureusement pour lui, Ravos, le technicien sonscan aveugle est arrivé à la fin du transfert de corps. Il n'a bien entendu rien vu mais a entendu des râles puis un bruit de succion assez conséquent. Il s'est enfui afin de trouver Angus. Pendant ce temps, le proteus a eu le temps de tout ravager avant de disparaître. A l'arrivée d'Angus, l'ampleur des dégâts est conséquente mais Sylles n'est plus là. Il devient le suspect numéro 1, mais ne sera bientôt plus trouvable car le proteus va une nouvelle fois changer de corps. Notons que cet événement va servir les personnages. Au moins dans un premier temps, car ils pourront cacher Maya de façon plus tranquille ! Cependant, à terme, ils seront suspectés des destructions et de la disparition de Sylles.

**La piste / l'indice : Il s'agit bien entendu du témoignage de Ravos qui a entendu des bruits de succion.**

3. J2 : Zwink, un milicien. Le proteus va se cacher dans la matinée mais va à nouveau agir dans l'après midi. Il va profiter du flottement dans la station dû à la disparition de Maya et de la destruction du centre de communication. Il va retourner dans le centre de communication et envoyer un gamin de la fratrie 562 chercher un milicien qu'il a repéré pas très loin du centre de communication, en lui expliquant qu'il y a du nouveau au centre de communication. Bien entendu, le gamin n'est pas au courant de ce qui se passe et va se plier volontiers à cette requête. Deux miliciens vont arriver. Le premier surpris par le proteus va se

faire casser la nuque tandis que l'autre va être ingéré... Le trouble est complet : un gamin a vu Sylles au centre de communication, un milicien est retrouvé mort et Sylles a à nouveau disparu. Afin de renforcer cette confusion, le proteus sous les traits du milicien va retrouver Angus et lui dire que l'assassin est Hécate, un technicien de chez Omar. Tandis qu'Angus et les personnages bien sur, se rendent chez Omar, Zwink file dans la salle où sont stockés les explosifs, en dérobert et en placent à des endroits stratégiques. Quelques heures plus tard, il passera en déposer quelques uns dans le casier d'Hécate... Ils seront trouvés le lendemain matin. Isaac l'Iceberg viendra se plaindre dans le même temps de vol dans son stock. De plus, comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, Lua va être porté disparu car il ne s'est pas présenté au travail le matin.

La piste / l'indice : Le témoignage de l'enfant révèle que Sylles est toujours en vie. Il y a un cadavre la nuque brisée. Karina, la technicienne, a vu un milicien traîné dans la zone des casiers. Elle pourra l'identifier si jamais on lui amène Un mineur peut aussi avoir vu un milicien traîné près du stock. Franklin, le dératiseur du Shufflepuck a aussi vu Sylles (le proteus) ingéré Zwink. Il n'arrive pas à le gérer et à le formuler avec des mots. Cependant, il va inscrire cela dans un des conduits de la station. Si les personnages lui parlent, il ne pourra que répéter que « Sylles a mangé Zwink » de façon très nerveuse. Il veut bien emmener les joueurs à l'endroit où cela s'est passé (centre de communication mais par les conduits...). C'est l'occasion de faire un tour dans les conduits.

A cet instant, si Karn est informé, il révélera la présence probable d'un proteus et proposera son aide contre Maya.

4. J3 : Après s'être reposé un peu, le proteus va déclencher dans la matinée une première explosion, qu'il sait sans risque. Il va profiter de la confusion pour prendre la place d'un veilleur dénommé Stamos Verk. Les veilleurs sont dans un dortoir aménagé pour l'occasion. Seul Verk y est resté suite à l'explosion... Il ne reste plus au proteus qu'à prendre la place du Major Trent. Zwink va, à son tour, devenir introuvable...

La piste / l'indice : L'explosion peut apparaître facilement comme une diversion car elle est anodine. De plus, c'est à mettre en lien avec le vol d'explosifs. Il y en a sûrement d'autres ailleurs ! Cette nouvelle met Karn dans tous ses états qui imagine aisément ce qui aurait pu se passer si Pelen Ragen avait été là à cet instant.

5. J3 : Trent. Dans l'après midi, le proteus sous les traits de Verk va demander à voir Trent en personne et seul à seul. Cependant auparavant, il va placer dans les affaires d'un autre veilleur quelques détonateurs qu'il a préparés. Durant l'entretien, il va ingérer Trent... Le nouveau Trent va s'empresse de trouver les détonateurs et mettre son veilleur, un certain Arkhim Flos, aux arrêts. Puis, il va contacter Karn afin de le rencontrer pour le tuer.

Le soir, dans sa cabine, Karn va être attaqué mais va réussir à se défendre et à repousser le proteus. Une course poursuite va s'engager après qu'il ait contacté les personnages. Quand ces derniers l'auront coincé, Karn viendra le détruire... Les caractéristiques sont celles du corps de Trent. L'archétype du soldat d'élite (page 148 du LdB, choisissez l'armement à votre convenance) pourrait correspondre. Karn utilise le sort Ondes de choc. Ce sort très brutal est bien puissant pour un Hermès du Culte. Les personnages seront peu être surpris. La vraie personnalité de Karn sera révélée plus tard.