



**Les Loups de L'Apocalypse.**

présentent leur

**Trophée 2000**

# **HISTOIRE DE FAMILLE**

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

Auteur : CHRIST Eric

Paru sur le SDEN en octobre 2010

**sden**

# Synopsis

Aujourd'hui, le chef vous propose des retrouvailles entre un Généticien rebelle et son frère, un Créateur fou, sur fond de guerre mondiale avec pour saupoudrer le tout, les personnages...

## SOMMAIRE

<b>SYNOPSIS</b> .....	2	<b>L'OCEAN INDIEN</b> .....	9	<b>COURRIER ELECTRONIQUE DE L'OESM A NOËL FREDERIQUE SIGFRED.</b> .....	17
<b>SOMMAIRE</b> .....	2	LE CULTE D'OSIRIS.....	9		
<b>LE CULTE D'OSIRIS.</b> .....	3	LES JOUEURS.....	9	<b>LES AGENCES GOUVERNEMENTALES</b> .....	18
IL Y LONGTEMPS.....	3	L'INSTALLATION DU CULTE D'OSIRIS.....	9	L'HIPPOCAMPE.....	18
<i>Jour J -1</i> .....	3	L'ARRIVE DU MODULE !.....	10	L'AGENCE DIESE.....	18
<i>Jour J</i> .....	3	<b>LE CONTENU DU DISQUE</b> .....	10	DIVISION HYDRA.....	18
<i>J+1</i> .....	3	ASSAUT FINAL.....	11	<b>PERSONNES IMPORTANTES</b> .....	19
DE NOS JOURS.....	3	<b>ANNEXES</b> .....	12	KATYA DELERIK (PROMETHEE).....	19
LES GRANDES LIGNES DU PLAN DU CULTE D'OSIRIS.....	4	<b>TRAJECTOIRE D'APPROCHE D'UN NAVIRE</b> .....	12	LOPTEROS (PROMETHEE).....	19
HISTORIQUE DE MEDEE.....	4	<b>SCHEMA DE LA ZONE D'ATTENTE - VUE DE DESSUS</b> .....	13	KRELLAR VORHN.....	19
<i>Le programme Rédemption</i> .....	4	<b>SCHEMA DE LA ZONE D'ATTENTE - VUE LATÉRALE</b> .....	13	NATAHLIOS.....	19
HISTORIQUE D'HORUS.....	4	<b>BASE MOBILE DU CULTE D'OSIRIS</b> .....	14	ARMAND.....	19
HISTORIQUE DE CHACAL.....	4	<b>NOTE SUR LES ACCREDITATIONS ET LES CLASSIFICATIONS</b> .....	15	<b>LES PERSONNAGES JOUEURS</b> .....	20
<b>LES JOUEURS</b> .....	5	<b>COURRIER ELECTRONIQUE DE L'HIPPOCAMPE A PARUS DE ROCHAS</b> .....	15	ELSA MICONI.....	20
L'HIPPOCAMPE.....	5	<b>COURRIER ELECTRONIQUE DE L'AGENCE DIESE A BERENGER MATCH</b> .....	16	BERENGER MATCH.....	20
L'AGENCE DIESE.....	5	<b>COURRIER ELECTRONIQUE DE LA DIVISION HYDRA A ELSA MICONI</b> .....	16	PARUS DE ROCHAS.....	20
DIVISION HYDRA.....	5	<b>COURRIER ELECTRONIQUE DES VEILLEURS A DIDIER DOBUS</b> .....	17	DIDIER DOBUS.....	20
DEPART.....	5			NOËL FREDERIQUE SIEGFRIED.....	20
<b>UN DEBUT DIFFICILE</b> .....	5			<b>ÉQUIPEMENTS DIVERS</b> .....	21
RUMEURS.....	5			TRANSPORTEUR "LE VIGILANT BLEU".....	21
LES OBSERVATEURS.....	5			ARMURE ISIS AVEC MODULE DE CONVERSION.....	22
EN AVANT LA MUSIQUE.....	5			ARMURE URAEUS.....	23
<i>Le conseil</i> .....	6			EXEMPLE DE SERGENT COMMANDANT UNE PETITE ESCOUADE DE 8 HOMMES.....	24
LES DONNEES QUE CONNAIT LE CONSEIL.....	7			<b>DESCRIPTION DES LIEUX</b> .....	25
<b>L'HEGEMONIE</b> .....	7			ÉQUINOXE.....	25
XIROS DIS MAROCH KER 8793123.....	7			GENERALITES.....	25
QUE FAIRE ?.....	7				
ALLO LA TERRE, ICI L'ESPACE.....	8				
LE DANGER VIENT DE L'ESPACE.....	8				
LE MISSILE FANTOME.....	8				
<i>Le réveil du fauve</i> .....	8				
AUTRES POINTS DE VUE.....	9				
<i>Dans la cité</i> .....	9				
<i>Dans l'océan</i> .....	9				
RETOUR A ÉQUINOXE.....	9				

**Chacal** : Ah c'est ainsi. Eh bien, je vous montrerai de quoi je suis capable. Mes idées sont loufoques. Alors regardez bien. Vieux débris !

## Le Culte d'Osiris.

Le Culte d'Osiris est une nation vivant à l'écart du monde sous-marin. Dirigé par un certain Horus, ancien archéologue de l'Alliance Azure.

Quelque part dans un bureau, un homme s'assoupit.

### Il y a longtemps

Jour J -1

Alors, Chac, tu pars demain ?

Oui, c'est décidé, je testerai personnellement le nouveau prototype.

Tu sais que c'est dangereux. Ta théorie est, à mes yeux, toujours aussi fumeuse.

Je sais que tu n'y crois pas, mais les calculs le prouvent, il est possible de contrôler le temps. Les anciennes théories sont fausses... Quoique non, elles sont incomplètes.

Bon, si tu ne veux pas entendre raison, je te souhaite un bon voyage mon frère.

Merci Horus, puisse la chance te sourire comme elle m'a souri.

Jour J.

Le jour tant attendu était arrivé. La navette était sur orbite et prête à partir. Chac confiant monta à son bord et commença les préparatifs de l'expérience. Le contrôle de vol commença à énumérer les paramètres de la check liste. Chac les répéta machinalement. Il les avait répétés tant de fois. Ce projet était son enfant. Il l'avait baptisé "TEMPS PARALLELE". Les vérifications préliminaires terminées, il se mit à attendre que les bonnes conditions se mettent en place. L'attente pouvait être longue ou très courte. On ne sait jamais avec les phénomènes temporels. Mais, qu'est ce qu'une heure ou une journée après 10 ans de préparation ? Doucement, il sombra dans une sorte de demi-sommeil. Les premiers événements lui revenaient à l'esprit.

### Il y a longtemps, dans l'anti chambre du conseil des Généticiens.

**Horus** : Tu as fait quoi ?! Mais tu es fou ! Tu veux détruire ta carrière avant de l'avoir commencé ?

**Chacal, dit Chac** : Tu as bien entendu, mon idée, tu sais celle sur les dimensions, l'espace et le temps, et bien je leur ai proposé.

**Horus** : tu ne croyais quand même pas qu'ils l'auraient prise au sérieux. Et en plus durant la cérémonie qui devait faire de toi un créateur ! Je te l'avais dit. Montre leurs tes capacités d'invention, tes capacités de création et ton talent. Mais il ne fallait surtout pas les bloquer par des idées qu'ils trouveront absurdes. Tous les créateurs ont des idées folles, mais il faut respecter les conventions au moins jusqu'à cette cérémonie.

**Chacal** : Alors toi aussi, tu lèves ton masque. Je croyais que tu y croyais. Voir le temps non pas comme une dimension unique, mais comme un espace indépendant du notre. Un espace avec au moins 4 dimensions, sûrement plus si j'en crois mes derniers calculs.

**Horus** : Tu sais bien que ton idée semble absurde. Le temps. Un espace indépendant du notre ! Et comment crois-tu qu'il s'écoule ? Comment vieillissons-nous ?

**Chacal** : Je te l'ai déjà dit, il semblerait qu'une des dimensions du temps soit liée à notre univers, mais qu'elle évolue sans tenir compte de nos trois autres dimensions. C'est pourquoi je prétends qu'il est indépendant du notre.

**Horus** : Ton idée est intéressante, mais le conseil n'est pas près. Ce sont des vieux croulants. Même mon ancien compagnon d'étude, Cyrull, n'a eu son titre que grâce à des inventions de seconde zone, mais dans le style classique. Il n'a été reconnu qu'après ses véritables créations. Quand à ses idées, elles, elles étaient vraiment bizarres. Dans un autre style, plus organique, mais vraiment bizarre...

**Chacal** : Trop tard, ils viennent de m'entendre. Allons voir des résultats.

**Horus** : Oui allons-y.

Bla bla bla ... formules de politesse et titre ... bla bla bla. Le candidat Chacal de la maison de Pomca est rejeté. Son attitude durant l'épreuve orale, lui interdit le titre de Créateur et son rejet des règles établies lui interdit l'accès à l'enseignement des maîtres Généticiens !

### Dans la cabine de la navette spatiale.

Bip. Bip. .... Bip.

**Chacal** : Oui, je m'étais endormi.

**Tour de contrôle** : Ici la tour de contrôle, autorisation de commencer le test. Les astres sont dans la bonne configuration.

**Chacal** : Enfin.

Il mit la puissance. D'abord doucement, puis de plus en plus fortement.

**Horus** (le regardant partir de la station spatiale) : Ca y est, ton grand jour est arrivé. Bonne chance mon frère.

### L'idée de Chacal

Pour prouver sa théorie, Chac se propose de voyager dans le temps de 6 mois. Pour cela, il va utiliser la seule constante entre les deux univers (notre réalité et l'espace multidimensionnel qu'est le temps) : la gravité.

Son expérience consiste à faire le tour du soleil en le frôlant au plus proche avec une vitesse proche de celle de la lumière. Ainsi, il devrait réussir à provisoirement changer de dimension et avancer dans le temps alors que lui-même ne vieillira que de quelques jours.

Jour J+1.

**Chacal** : Allô, tour de contrôle, ici Chacal. Le vol se passe bien. Dans une heure j'atteindrais le seuil limite des 95% de la vitesse de la lumière.

**Chacal** (1 heure plus tard) : Allô, Ici Chacal, je ne sais pas ce qui se passe. Des perturbations semblent influencer sur le vol. Je vais beaucoup trop vite. J'ai du oublier quelque chose. A ce rythme c'est en 100<sup>ème</sup> d'années que je vais compter. Non, j'ai trouvé, c'est ... Bip ...

### De nos jours

Quelque part dans les locaux du Culte d'Osiris.

Bonjours Horus, Tu as 5 nouveaux messages. Un, est en priorité Haute.

Merci Médée. Donne-moi une synthèse.

Des messages des autres services. Notre projet de station spatiale semble bien en vue. Les messages importants viennent du service de communication. Ils ont reçu un signal portant votre marque mais avec un ancien code d'identification. Ce signal semble être de la plus haute importance.

Transfère-moi le message.

Lecture : <en Arkhonien, dans la langue des Généticiens> Enfin de retour, Bonjour Horus, j'avais raison tu sais. L'autre monde est vraiment riche. Mais le temps n'est pas ce qu'il semble, J'arrive avec beaucoup d'informations. Alors qu'es-tu devenu en 200 ans ? Au fait, qui encombre les fréquences ? Tu me raconteras tout une fois arrivé. Le temps que tu reçoives ce message je serai déjà en sommeil cryogénique. Le carburant et l'oxygène sont insuffisants.

Stupéfié, Horus s'adosse à son siège. Incroyable, il a réussi. Mais que faire, après 1000 ans d'absence.

Médée, convoque le conseil. Priorité absolue.

Oui Maître !

Suite au message, Horus convoqua le conseil pour leur soumettre le problème. Quelques discussions plus tard un fait semblait évident. Comme plus aucune station spatiale n'est en mesure de l'accueillir, elle va tenter d'atterrir ou d'amerrir. Or la trajectoire de la navette, sa vitesse, sa masse, ses réserves de carburant ne lui permettrait pas d'entrer dans l'atmosphère sans s'écraser. Comble de malheur, l'amerrissage se fera en plein dans les Royaumes Pirates. La zone la plus méconnue et la plus dangereuse du globe.

Au fait de ces nouvelles, une solution a été développée.

- Distraire les autres nations dans les mers de l'Atlantique pendant que de grosses troupes se rendent dans le Pacifique.
- Préparer l'accueil de la navette avec tous les moyens possibles pour la récupérer, quelque soit ce qui se passe.
- Confier à Médée l'organisation de la gestion du 1<sup>er</sup> point.

Peu de temps après ce message, le Culte d'Osiris sortait de l'ombre. Horus, son administrateur en chef lui avait donné une raison de lutter et de s'impliquer dans le monde sous-marin, mais pas de la façon que l'on croit.

### **Les grandes lignes du plan du Culte d'Osiris**

D'après les calculs du Culte d'Osiris, la navette va tomber dans les territoires pirates. Pour ne pas être dérangé, Médée a suggéré de détourner l'attention du monde sous-marin en déclenchant une fausse crise. Une série d'explosions dans les bonnes ambassades devrait rendre tout le monde nerveux et forcer à faire attention les uns aux autres. Des rumeurs bien placées, ainsi que certains noms de personnes semblant être importantes devraient suffire à mobiliser les agences d'espionnage du monde entier. Les noms que Médée compte lâcher sont ceux de personnages qu'elle trouve "incomplet". C'est à dire dont le dossier est suffisamment obscur et protégé pour qu'elle n'ait que peu d'informations sur eux.

Pendant ce temps, le Culte d'Osiris va envoyer plusieurs navires dans les mers pirates. Ces vaisseaux, camouflés en navires marchands vont capturer les navires pirates qui les prendront pour cible et vont forcer l'alliance pirate à négocier avec eux. Médée ne connaît pas l'existence des gardiens de l'éternité ni du conseil des confréries, mais il est évident qu'il y a un semblant d'organisation qui, au minimum, garantit les royaumes pirates comme étant une zone neutre. Le Culte d'Osiris a largement la technologie pour aller dans les royaumes pirates sans trop de problème, mais il lui faut un minimum de coopération pour pouvoir manœuvrer tranquillement pendant le sauvetage de la navette spatiale.

### **Historique de MEDEE.**

Médée est une intelligence artificielle qui a été construite pour assister les scientifiques du Culte d'Osiris. Elle devait faire une synthèse des différents travaux de chacun. Lorsque le Culte d'Osiris s'intéressa au monde sous-marin, Médée reçut un second programme : analyser et prévoir les réactions des personnes en fonction de leur attitude passée. La base de données de Médée a été constituée durant pendant presque 10 ans. Durant cette période, les agents du Culte d'Osiris ont analysé, noté, enregistré les réactions de chaque personnage important du monde sous-marin.

Durant la mise au point de Médée, le programme principal activa une ancienne routine dont le but était la destruction de l'Empire du Mal. Cette dernière utilisa la programmation principale de Médée – Étudier et prévoir les réactions humaines – pour y greffer des requêtes dont le but, vise à condamner l'humanité qui y est assimilé aux Azuréens. Au fur et à mesure du déroulement du projet principale certains ordres vont aller un peu trop loin. Des explosions vont inclure un peu trop de monde. Petit à petit, la crise mondiale qui devait servir de couverture au Culte d'Osiris et disparaître aussi facilement qu'elle est apparue se transformera en enfer incontrôlable.

L'ancienne routine se nomme "Rédemption". Lorsqu'elle aura pris le contrôle de Médée, nous aurons une intelligence artificielle ayant le contrôle de l'armée la mieux équipée du monde – et de loin – dont le seul but est de détruire les serviteurs des généticiens.

Médée est le grand atout du Culte d'Osiris, mais c'est également sa plus grande faiblesse. Médée est une intelligence artificielle qui a été conçue pour prévoir les comportements des êtres humains. Hélas, les informations qui lui ont été fournies ne concernent que les réactions de groupes d'individus. Ainsi Médée n'est efficace qu'à partir du moment où ses prédictions concerne leurs réactions, c'est à dire les réactions de groupes d'individus. Pour des cas isolés, comme les joueurs par exemple, cela est beaucoup plus aléatoire. Toutefois, si la personne appartient à une organisation l'ayant formée, ses schémas de pensée peuvent se rapprocher de modèles établis et donc redevenir prévisible.

### **Le programme Rédemption**

L'histoire de Rédemption est assez simple. Lorsque les Généticiens se sont rendu compte qu'ils perdaient la bataille contre les hommes, ils se sont lancés dans une série d'offensives destinées à neutraliser les équipements de leurs adversaires.

Parmi ses offensives, il y avait, bien sur, la libération de virus informatiques. L'alliance Azure a résisté en développant ses propres contre mesure. Elle a également utilisé les armes des Généticiens contre eux. Ces programmes, baptisés Rédemption, n'ont jamais été mis en œuvre, la guerre ayant pris fin avant.

Lorsque le Culte d'Osiris a découvert ces programmes, ils n'ont pas remarqué qu'ils étaient d'origine Généticienne. Croyant à des programmes de l'Alliance Azure, ils les ont étudiés avec moins de précaution. Grâce à eux, le Culte d'Osiris a fait de nombreuses avancées technologiques dans l'informatique des IA. Lorsque Médée a été créé, ils ont directement intégré à son noyau des routines des programmes originaux. Hélas, avec le temps, certaines fonctions ont été réactivées. Ces fonctions, issues des Généticiens, vont perturber le fonctionnement de Médée jusqu'à la reprogrammer avec leurs propres directives : anéantir l'humanité.

### **Historique d'Horus.**

Horus est un archéologue de l'alliance Azure. Rebelle des Généticiens, Il rejoignit l'alliance où, il réussit à percer son trou. Horus, Tout comme Cyrull possède le titre de créateur, mais pas dans les mêmes domaines. Cyrull est un spécialiste de la biologie, Horus est spécialisé en physique et en astrophysique.

Lorsque les Généticiens commençaient à perdre du terrain face à l'alliance Azure, Horus retourna sa veste et contre un asile politique leurs fournit tous ses secrets technologiques. Peu avant de retourner sa veste, Horus avait sous sa direction son jeune frère, Chacal. Lui aussi spécialiste en astrophysique. Hélas, autant Horus est l'archétype du scientifique patient est travailleur, autant Chacal est quelqu'un de borné, de passionné et de fonceur (A l'échelle des Généticiens, habitués à tout contrôler).

Horus est plutôt le genre de personnage qui a eu ses succès grâce à son travail acharné, Chacal grâce à son culot...

### **Historique de Chacal.**

Chacal est le jeune frère d'Horus. Comme de nombreux enfants, il a idéalisé Horus comme L'EXEMPLE à suivre. Leurs caractères très différents ont fait que les parcours des deux hommes ont été assez divergents. Après son échec face au conseil des Généticiens, Chacal est parti de son côté pour concrétiser son rêve. Aidé par Horus qui a caché ce qui se passait au conseil, cela a pris 10 ans à Chacal pour matérialiser sa vision.

Pour Chacal, le temps est un espace à part. Il le considère comme une autre dimension, qui, par un coup du sort, partage une partie d'elle-même avec la notre. Cela serait comparable à deux symphonies dont le seul point commun serait un instrument particulier, alors que tous les autres sont différents.

C'est en essayant son prototype qu'il se rendit compte qu'il avait raison. Trop raison... Le premier vol fut une course contre le soleil. La gravité formidable de cet astre devait lui donner la seule forme d'énergie qu'il ne pouvait générer : l'énergie gravifique. Au sommet de sa course, il constata son erreur. Une erreur insignifiante qui allait avoir des conséquences formidables pour le monde et nos personnages.

Il fut projeté dans un futur correspondant environ à 1100 ans après son époque, c'est à dire environ 100 dans notre futur. A cette époque, le Déméter le sentit et le contacta mentalement en réunissant les prêtres du Polaris les plus puissants à sa connaissance. Ensemble, ils réussirent à émettre une formidable message.

Il y a 100 ans, Médée, l'ordinateur fabriqué par le Culte du Trident pour analyser les Hommes va être contaminé par un virus Généticien et devenir la plus formidable arme informatique de tous les temps. Son seul but sera de protéger les Généticiens et de détruire ses ennemis, l'Alliance Azure, c'est-à-dire l'Humanité. Le Déméter lui fit parvenir un disque. Il doit se débrouiller pour le charger dans la mémoire principale de Médée. Ce disque contient le seul moyen de détruire le virus Généticien.

Pour finir sur la personnalité des deux personnages, Horus est Chacal ne son pas leurs vrais nom. Mais, ceux qu'ils ont pris après leur initiation.

Une dernière chose. Il n'y a aucun moyen de détruire ce virus. Mais il est possible de redéfinir ses objectifs pour en faire le

protecteur de l'humanité contre toutes formes de menace. Il sera une sorte d'ange gardien.

Le Déméter de l'époque s'appelle Xaris Syn (un des personnages). C'est un des aventuriers qui ayant vécu les événements s'envoie à lui-même le moyen de détruire Médée. Tout comme lui-même avait été aidé.

## Les joueurs.

Les joueurs font partie d'agences gouvernementales dont les buts vont être communs pendant un court laps de temps. Ces agences sont décrites en détail dans les annexes.

### L'hippocampe.

Agence dépendant du Neptune, elle a pour but de repérer les agents enterrés à Équinoxe. Par agents enterrés, nous entendons des personnes, correctes sous tout rapport, qui n'attendent qu'un message codé pour se réveiller et agir avant de disparaître. Dans le pire des scénarios, il s'agit de soldats suicides capable de causer de terribles dégradations.

### L'agence Dièse

Chargé de la coordination et de la formation des soldats civils, communément appelés miliciens, ce groupe a également un second rôle. Il doit veiller à ce qu'aucun groupe n'entre dans une logique de guérilla, et si c'était le cas, de le faire disparaître par tous les moyens possibles. Une seule condition, DISCRETION ABSOLUE. Par expérience, ces agents préfèrent désamorcer une situation par la négociation. Cela est le plus souvent préférable. Mais il est arrivé que certains d'entre eux réquisitionnent des frégates et des chasseurs pour "signer" un contrat. Dans ce cas extrême, ces agents ont l'accréditation suffisante pour exiger tout type d'équipement militaire, et ceci incluant les soldats. Il est même arrivé deux fois qu'un tir satellite soit nécessaire et obtenu en moins de 15 minutes.

### Division Hydra

La division Hydra est l'opposée de l'Hippocampe. Cette division enterre ses agents dans des pays étrangers et attend les bonnes opportunités pour les "REVEILLER DE LEURS VACANCES". Selon les missions, il peut s'agir de simples rumeurs qu'il s'agit de mettre en place pour faciliter les actions d'autres agents ou encore, pour profiter de leurs connaissances des lieux à des étrangers. Dans le pire des cas, ces agents peuvent se "GRILLER" pour effectuer une action d'éclat avant de disparaître en laissant famille et amis sur place.

### Départ

Les joueurs reçoivent tous une lettre – remise pas porteur (cf. annexes) - qui les convoquent à Équinoxe.

## Un début difficile

Cette partie doit permettre aux joueurs de se rencontrer et de trouver une motivation commune pour aller jusqu'au bout des événements. La prise de conscience qu'il y a quelque chose de faux dans toute cette affaire en est le point culminant.

### Rumeurs

Lorsque débute la partie, Médée a déjà commencé le travail de déstabilisation. Quatre pays sont impliqués : le Culte du Trident, l'Alliance Polaire, l'Hégémonie et l'Union Méditerranéenne. Dans ces pays, des lieux importants ont été détruits, des convois vitaux ont été détournés. Chaque fois, un détail ou un indice va orienter les soupçons. Médée essaye de monter l'alliance Hégémonie / Alliance Polaire contre l'alliance Culte du Trident / Union Méditerranéenne.

Les rumeurs circulant dans les milieux autorisés sont que l'Hégémonie et son allié habituel, l'Alliance Polaire, recommencent à avoir des visées sur le reste du monde. On dit aussi que c'est l'Hégémonie qui a commandité les attentats ! Pourtant un mystérieux groupe semble leur répondre au tac à tac. De temps en temps, les noms de Culte du Trident ou d'Union Méditerranéenne peuvent être entendus.

### Les observateurs.

L'impulsion initiale de cette histoire va être donnée par plusieurs personnages ayant un rôle important dans le monde de Polaris mais qui, en temps normal, n'agissent jamais au premier plan. Il s'agit de Katya Delerik, Lopteros, Krellar Vorhn, Natahlios et Armand<sup>1</sup>.

Ces personnes, par leurs contacts ou leurs activités professionnelles, ont réalisé que quelque chose sonnait faux dans les événements des derniers jours. Même le rythme des attentats et autres catastrophes de ce style semblent organisé pour empêcher les analystes de comprendre les liens. Plutôt que de crier au loup alors que la situation semble déjà sérieusement critique, ils vont "REQUISITIONNER" des agents de diverses agences de secondes importances (en ce moment) pour mener l'enquête.

### En avant la musique.

Chaque joueur a reçu un courrier par la voie spéciale lui ordonnant de se mettre à disposition du "CONSEIL SPECIAL". Qui est ce conseil, ils n'en savent rien. Leur courrier semble parfaitement véridique et ils ne devraient pas avoir de raison de le remettre en question.

Le rendez-vous est à Équinoxe. De façon classique, chacun d'entre eux utiliseront les moyens de transport à leur disposition pour s'y rendre. Hélas, lors de leur arrivée, les courants du flux sont forts et la prochaine fenêtre pour Équinoxe ne devrait pas être disponible avant 12 heures. Logiquement, la tour de contrôle leur propose d'apponter aux docks "C". Ceux réservés aux voyageurs en transit et qui ne désirent pas franchir la douane du Culte du Trident<sup>2</sup>.

Un peu en avance, les joueurs se rendent dans la salle d'attente du Dock "C" pour consulter les panneaux d'affichages. La flux s'est calmé et le reste du voyage s'annonce positif.

Les joueurs viennent rarement à Ariane, et encore moins à Équinoxe (du moins par des moyens conventionnels). La vue de la baie d'observation est magnifique. La danse des navires est hypnotisante. En toile de fond un haut-parleur annonce l'approche imminente d'un transporteur public et la prochaine fenêtre<sup>3</sup> pour Équinoxe. Au loin une lumière attire leur attention. Elle semble grandir. Sûrement un transport public, peut-être le leur. Soudain, ils réalisent que cette lumière est les phares d'un navire fonçant à pleine vitesse sur la baie vitrée qui donne sur l'océan.

### La zone d'attente d'Ariane.

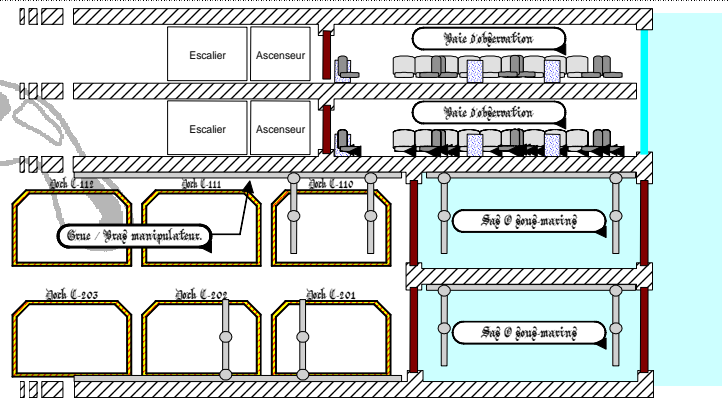
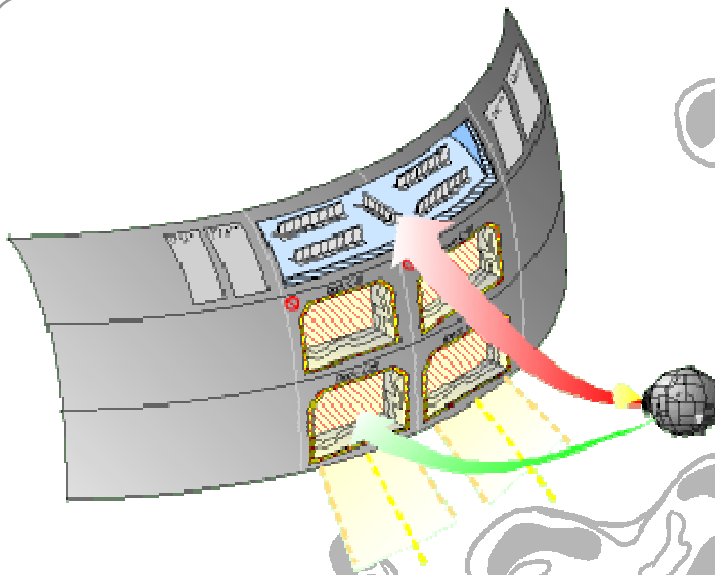
A Ariane, les 4 grandes sphères servent de hangar aux navires en attente de l'autorisation de voguer jusqu'à Équinoxe. Au fils des années, ce secteur d'attente s'est transformé en une zone de commerce où il est possible de trouver quasiment tous les types de produits. Cette zone ressemble beaucoup à celle des Aéroports, où toutes sortes de services sont disponibles.

L'appontage à cette zone est gratuit pour une durée de 24 heures. Les contrôles y sont limités. L'accès à la partie centrale d'Ariane est beaucoup plus difficile et il est nécessaire de passer une seconde douane beaucoup moins laxiste.

<sup>1</sup> À l'exception d'Armand, toutes ses personnes sont décrites page 38 et 39 du livre de base de POLARIS Seconde édition ou pages 34 et 35 de la troisième éd.

<sup>2</sup> Au cas où un des joueurs aurait décidé de visiter Ariane, coller lui une visite sanitaire et une panne informatique. Le tout prenant environ 12h, la durée de l'attente.

<sup>3</sup> Par fenêtre on entend "Fenêtre temporelle", avec le même sens qu'en aérospatiale lors de la rentrée dans l'atmosphère.



Coupe de la zone d'attente d'Ariane

N'hésitez pas à leur faire sentir le moment critique pendant lequel leurs décisions sauveront peut-être des vies. Bien sûr, pour la suite de l'histoire ils ne doivent pas mourir. Un système de sécurité pourra le moment opportun leur sauver la vie.

La panique passée, que vont faire les joueurs ? Leurs premières réactions seront sûrement de tenter de savoir ce qu'il s'est passé. Laissez-les faire. Ils sont tous attendus à Équinoxe pour une réunion de première importance. S'ils sont trop en retard, ils se feront remarquer et peut-être que le conseil convoquera un second groupe si celui-ci n'est pas assez responsable. La concurrence n'a jamais fait de mal à personne non ?

### Le conseil

En arrivant sur Équinoxe, les joueurs sont redirigés vers la Générale de Transport. Une société ayant loué un dock privé au niveau -1.

Les personnages sont reçus par une charmante jeune femme (en réalité un garde du corps, limite tueuse, assurant la sécurité des personnalités que les joueurs vont rencontrer) qui les dirige vers une salle de réunion. Celle-ci débutera lorsque tous les joueurs seront présents. Durant l'attente, un fait peut les choquer. Le décor correspond à celui qu'il serait possible de trouver dans une grande compagnie et pas dans un dock privé, loué par une société inconnue.

Improviseront-ils ou attendront-ils tranquillement la suite ? Après tout, rien ne dit que cela n'est pas un piège.

Au bout d'un certain temps, la porte du fond s'ouvre et laisse entrer 5 personnes. Loptéros présente tout le monde sauf Armand et prend la parole.

"Vous n'êtes pas sans connaître les événements récents qui ont mis le monde sous-marin au bord de la guerre totale. Les services officiels comme le Neptune pensent qu'il s'agit d'une action commune de l'Alliance Polaire et de la Fraternité du Soleil Noir. D'autres pensent que l'Hégémonie y est mêlée. Beaucoup des actions récentes semblent indiquer une aide de cyborgs et d'intelligences artificielles avec des performances que seule peut atteindre l'Alliance Polaire. Mais certains faits ne correspondent pas. Il y a comme un subtil désaccord dans la toile qui nous est présentée. Par exemple certaines actions n'ont pas de motifs valables sur le moment. Pourquoi l'Alliance Polaire irait-elle se compromettre de la sorte ? Ce n'est pas son style."

Vous vous demandez sûrement ce que vous pouvez bien faire ici ? En quoi cela peut bien concerner un marchand de neo-fluide ou un mercenaire qui vient à peine de réchapper à la justice de la Fédération du cap ! Mais nous connaissons votre cursus EXACT (le mot est volontairement appuyé). Certains ici sont assez vieux pour avoir assisté à la fondation de ces activités et même y avoir contribué. Je ne vous le cacherais pas, nous avons besoin des capacités de gens comme vous pour résoudre cette enquête et le fait que vous soyez disponibles vous rend volontaires ou désignés d'office."

Armand prend la parole.

"Ne vous trompez pas. Ceci n'est pas un emploi officiel. Les courriers que vous avez reçus sont tout ce qu'il y a de plus officiel, mais à partir de maintenant vous disparaîssiez de la circulation. Et je vous assure qu'aucun de vos supérieurs ne posera de questions."

En ce qui concerne votre nouvel emploi, nous n'avons aucune preuve concrète, mais seulement un terrible pressentiment. Une intuition si forte que nous vous avons

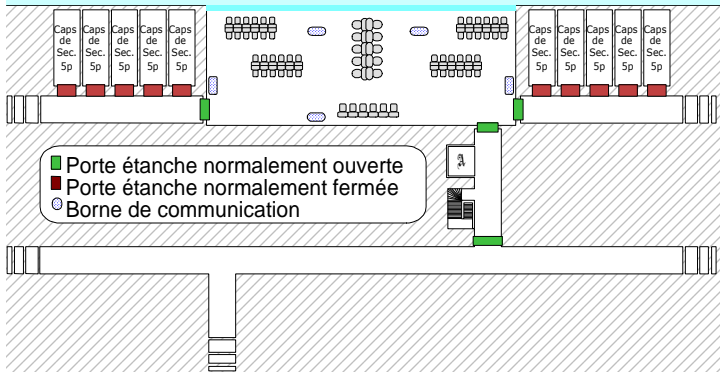
### Légende

- ← Trajectoire Théorique.
- ← Trajectoire Réelle.

Ariane, Dock C

Manœuvre normale d'un navire

Tout le monde se précipite dehors. Simultanément, une sirène se déclenche. Des personnes ayant des connaissances de navigation ou ayant servi sur un navire reconnaîtront le signal de collision.



Plan de la zone d'attente d'Ariane – Vue de dessus

Imaginez l'incroyable panique. Les voyageurs en transit somnolaient contre leur siège lorsque soudain, une sirène les réveille de leur demi-sommeil pour montrer une vision de cauchemar. Comment vont s'en sortir les joueurs ? Iront-ils dans une course latérale avant que les portes étanches ne se ferment ? Utiliseront-ils une capsule de secours ? Quel que soit le moyen utilisé, ils doivent sentir que la fin était proche.

convoqué malgré les risques que cela entraîne pour vous mais surtout pour nous. Vous vous demandez sûrement aussi depuis quand on met en œuvre une mécanique aussi importante pour de simples pressentiments. Et bien, dans cette pièce, il y a un échantillon des personnes les plus sensibles à la force Polaris, pas les plus entraînés, mais les plus sensibles. Et cela, je crois est bien plus important que n'importe qu'elle preuve."

Armand continue comme si l'acceptation des joueurs étaient automatiques (et j'espère pour vous qu'elle le sera, car en ce qui concerne Armand, elle l'est).

"Nous vous parlions de choses illogiques dans les événements des derniers temps. Ce n'est pas seulement cela. D'habitude, il est impossible de bloquer complètement les rumeurs sur ce qui se passe. Actuellement, elles ne se propagent pas plus vite, mais elles n'ont rien à voir avec les faits. Comme si elle parlait d'autre chose, alors que normalement elles ont toujours un fond de vérité. On a parlé d'attaques terroristes sur Équinoxe. Oui, mais ce qui a détruit l'ambassade Hégémonienne n'a rien à voir avec le matériel qu'utiliseraient des terroristes. Seule une armée, et encore pas toutes, peut prétendre à ce type d'explosifs. Nous pourrions continuer longtemps ainsi, mais ce n'est le but aujourd'hui.

Vous allez en Hégémonie. Nous aimerions que vous preniez la température du pays. De plus, il y a une personne qui pourrait répondre à nos questions. Son nom est Xiros, mais je crois qu'en Hégémonie il se fait appeler Maroch KER 8793123. La dernière fois que je l'ai vue, c'était il y a bien longtemps. Il était responsable des Dagues<sup>4</sup> du prisme Hégémonien. Il doit être à la retraite maintenant.

En ce qui concerne les moyens de contact, vous disposerez d'un émetteur - récepteur protégé. Attention, cet appareil n'est pas comme les autres. Si vous décidez de l'utiliser, faites-le pour de bonnes raisons. Ce dispositif ne doit pas être détecté car pour l'instant, nul ne connaît son existence ni le principe qui a permis de le fabriquer. Il serait bien que cela reste ainsi"

S'il y a des questions, Armand et les autres vont essayer d'y répondre mais sans s'attarder.

En partant, le conseil remet aux personnages les papiers d'un transporteur appelé "Le Vigilant bleu".

### Les données que connaît le conseil.

Le conseil, même s'il n'est pas très influent, a accès à de nombreuses sources d'informations scientifiques. Toutefois, certaines ne sont que des rumeurs. Ses informations sont :

1. Un tir spatial a eu lieu il y a 3 mois. (VRAI, il a tiré sur la surface, mais aucun rapport, Médée a fait une erreur en tentant de pirater un système de l'Alliance Orbitale pour contrôler leurs télescopes et les détourner de l'espace et du soleil).
2. Les tirs satellites qui récemment ont bombardé la surface de la pointe sud de l'Afrique sont dus à une erreur (tout est FAUX).
3. L'erreur qui a déclenché le tir des satellites militaires vient d'un pirate informatique de l'Alliance Polaire qui aurait commis une erreur (FAUX).
4. l'Alliance Polaire travaille pour l'Hégémonie. Elle prend le contrôle des systèmes clés (En règle générale, il est arrivé que cela soient vrai, mais dans notre cas, tout est FAUX. Médée s'amuse à moins que ce ne soit le programme Rédemption).
5. l'Hégémonie, suite aux attentats, a bloqué ses frontières. Elle abat systématiquement tout navire ne s'étant pas correctement identifié (VRAI, mais cela c'est calmé).
6. Une petite société, la Chimco, a livré de nombreux cargos de carburant aux Chiens Fous (FAUX). Les cargos de carburants étaient en réalité des frégates du Culte d'Osiris qui se rendaient dans les royaumes pirates.
7. Plusieurs groupes ont revendiqué les explosions dans les ambassades (VRAI, il y a des profiteurs partout).
8. L'activité des Pirates se fait rare. Ils semblent se faire oublier (VRAI, Car le Culte d'Osiris est sur les lieux avec du matériel datant de l'Alliance Azure).
9. Des vaisseaux inconnus ont été détectés dans l'océan indien (VRAI, c'est le Culte d'Osiris).
10. De nombreux navire du Culte du Trident ont disparu (VRAI. Il y a en tous 45 navires qui ont disparu. Tous battaient

pavillons Culte du Trident. Les rares survivants parlent de comportement bizarre des machines et de fantôme pilotant le navire).

## L'Hégémonie

**Rappel :** Les personnages vont en Hégémonie pour contacter un certain Xiros ou plutôt Maroch KER 8793123.

### Xiros dis Maroch KER 8793123

Xiros est un ancien mercenaire qui un jour sauva la vie à un groupe de combat Hégémonien qui se trouvait dans une mauvaise passe. Lui-même dans une situation financière des plus difficiles et croulant sous les dettes, il suivit ce groupe et s'engagea dans l'armée. Remarqué par le Prisme, il intégra les Dagues, pour après 5 ans de services, monter en grade et devenir coordinateur des opérations. Dix ans plus tard, il était à la tête du service. Cinq ans plus tard, il subit un test de fécondité et quelle ne fut pas sa surprise en apprenant qu'il était fécond. État qui ne l'a pas empêché de gérer les services des Dagues du Prisme jusqu'à sa retraite à l'âge de 65 ans.

**RAPPEL :** vu le rythme frénétique des fonds marins, physiquement, Maroch fait plutôt 85 ans.

Alors qu'il était une jeune recrue parmi les Dagues du Prisme, il eut l'honneur d'assister un traqueur génétique dans sa recherche de 4 tueurs étrangers (selon les propres termes du Prisme...).

En fait de 4 tueurs, il s'agissait d'Armand et de Rylnu<sup>5</sup> avec deux de leurs amis, qui était en ville à la recherche d'un porteur du Polaris de surface. L'affaire tourna mal, les porteurs Polaris entrèrent en résonance et libérèrent effets sur effets jusqu'à entraîner la destruction de plus de 50% de la ville. Le traqueur génétique mourut, mais Maroch a été sauvé par Armand qui dévia un effet devant le tuer. Lorsque tout fut fini et que tout le monde était épuisé et à terre, Maroch, épargné par les événements décida de ne pas se mêler de cette affaire et s'en alla. Il n'oublia jamais les visages des 5 personnes, car les forces qu'ils avaient libérées ont transformé, durant quelques minutes, la zone en un enfer tel que la surface ressemble à un paradis.

### Que faire ?

La rencontre avec Maroch est totalement libre, mais voici quelques suggestions que vous pourrez utiliser en fonction de vos joueurs.

D'après les informations que possède le conseil, Maroch se trouve à Ourgor<sup>6</sup>, où il exerce une fonction dans une des nombreuses sociétés de fabrication d'armes.

Maroch exerce la fonction de chef du service armes lourdes dans la société Tangerine<sup>7</sup>. En tant qu'ancien membre du Prisme, il a gardé ses réflexes de la "BELLE EPOQUE". La réceptionniste a pour consigne de prévenir Mr Maroch si quelqu'un demande à le voir, quel qu'il soit. Cela fait plusieurs années que quotidiennement, Maroch reçoit sur son bureau un rapport des personnes ayant tentées de le joindre. De plus, il paye 3 personnes pour lui rapporter les rumeurs qu'on entend dans les bars, histoire de garder le contact.

Si les joueurs posent trop de questions sur lui dans les bars, l'information va remonter vers Maroch en 1 ou 2 jours. Sa première réaction sera de demander leur dossier et malheur à eux s'ils en ont un (donc connu du prisme). Dans tous les cas Maroch sera intrigué et tentera de savoir qui sont ces personnes qui le recherchent.

Si les joueurs posent des questions sur Xiros, Maroch va immédiatement penser à son ancienne vie de pirate. Or il a complètement coupé les ponts avec elle et ordonnera l'assassinat des joueurs.

<sup>4</sup> Les Dagues du Prisme sont les assassins du Prisme. Des personnes très sympathiques qui connaissent autant de moyen de tuer que de gouttes d'eau dans l'océan et qui tueraient leur mère - s'il la connaissait - sur un ordre de leur supérieur.

<sup>5</sup> Cf. Historique d'Armand

<sup>6</sup> Page 70 du Livre Hégémonie ou page 65 d'Univers.

<sup>7</sup> Cf "Mise en Abîme", le 1<sup>er</sup> scénario de "Mythes et légendes des profondeurs".



Si par malheur les joueurs font un impair qui inquiète Maroch, celui-ci-ci ne prendra pas de risque et les fera assassiner. Maroch vit actuellement une retraite paisible et compte bien en profiter aussi longtemps que possible.

Un des moyens d'organiser une rencontre et de prendre contact avec le réseau local de Telma Tiltane. Le contact dans cette ville est Eva War 34721. Une femme d'environ 40 ans qui tient la cantine de "La méduse". Toutefois prendre contact avec elle va relever du défi et du travail d'usure, car le réseau de Telma a déjà eu des problèmes avec les autorités de cette ville et elle est très prudente.

En pratique, trouver que la cantine de "La méduse" est un endroit où il est éventuellement possible de contacter le réseau de Telma Tiltane peut être fait en y restant quelques heures pour y prendre la température et juger des discussions qui ne sont pas toutes Pro-Patriarches. Le contact avec Eva va toutefois être crucial. Je vous laisse le gérer car peut-être ne voulez-vous pas prendre le temps de le faire dans les règles de l'art. Mais sachez que jamais aucun nom ne sera prononcé. Ce sera Elle, Nous, Vous. Si rencontre il y a, une remplaçante prendra sa place et dans un endroit encombré et dont il est facile de sortir. Dans, par exemple, les égouts, au bout d'un couloir ou à travers un réseau de tuyaux, qui permet de se voir mais pas de s'atteindre.

En échange de l'organisation du rendez-vous, Telma, ou son porte-parole, recherche plutôt des services. De plus elle aime bien savoir avec qui elle travaille ou du moins avec quelle organisation.

Lors de l'organisation du rendez-vous, le réseau Telma Tiltane peut se permettre deux options. Introduire les personnages dans les appartements de Maroch ou bien l'enlever pour organiser une réunion dans un entrepôt discret. Dans les deux cas de figure, Maroch sera très prudent. Il ne dira rien. Pour les joueurs, il s'agira de convaincre quelqu'un qui n'est pas objectif et dont le parti est déjà pris. Bien sur, au début, il prétendra qu'il n'a plus aucun moyen de se renseigner, mais il a bien sur gardé certains contacts, au cas où (sans tenir compte que dans la petite famille du Prisme, il est une sorte de Héros). Un homme fécond, donc noble, qui fait son devoir envers l'humanité et les patriarches.

Il est difficile de définir une ligne directrice pour cette rencontre. Elle est possible, mais doit rester difficile. Et même si elle se fait, elle soulèvera plus de questions que de réponses. Or Maroch n'est pas du genre à laisser des questions sans réponse. Et le terme "Scrupule" est inconnu de son répertoire.

Une autre méthode, plus risquée, consiste à faire appel à l'organisation de Jacob, au bar "Le Pendu"<sup>8</sup>.

### ***Allo la terre, ici l'espace !***

Durant la phase de retour, Chacal s'est mis en animation suspendue (économie d'oxygène) mais sa navette a suivi la procédure automatique. Elle a régulièrement émis sur plusieurs fréquences des messages pour obtenir une réponse des stations spatiales et pouvoir calculer la meilleure trajectoire d'approche. Or le message était adressé à des stations spatiales Généticiennes. Donc elle n'a pas eu de réponse. N'ayant aucun paramètre à jour, elle va entamer la manœuvre qui devra la poser en urgence sur Terre.

Toutes ces opérations ont fini par avoir un spectateur : l'Alliance Orbitale. Cette dernière, bien ennuyée, a retransmis l'information à la terre.

Un objet manufacturé, visiblement de technologie généticienne, vient d'apparaître sur les radars à côté du soleil et se dirige à grande vitesse vers la terre. Sa destination ne fait aucun doute, l'objet en question ayant émis plusieurs messages incompréhensibles mais ressemblant à de l'Arkhozien et a entamé une manœuvre de décélération qui devraient le mettre sur orbite.

La rumeur publique est qu'un vaisseau spatial généticien fonce vers la terre.

### ***Le danger vient de l'espace.***

Douze heures après l'annonce sur le vaisseau généticien, les joueurs reçoivent un message du conseil qui les a engagés.

"Les pourparlers sont à nouveau engagés. Toutes les nations du globe se réunissent à Équinoxe pour déterminer quelle sera la ligne de conduite à suivre vis à vis de ce danger. Votre mission est, pour l'instant, suspendue. Ne faites rien qui pourrait compromettre les négociations. N'attirez pas l'attention sur vous.

Finalement, les joueurs vont trouver que tout ceci à été fait pour rien. Mais, ils vont assister à une des actions pirates de Médée commandé par le sous-programme rédemption.

### ***Le missile fantôme.***

**=> Où que soient les joueurs, il est important qu'il assiste à cette scène !**

Si les personnages sont en mer, elle se passera dans un entrepôt isolé, à l'écart des bâtiments. S'ils sont dans la cité, cela se passera près de la zone de stockage. Le mieux étant que tout le monde soient au dock, près à partir lorsque cela leur arrive. La scène sera décrite comme si cela leur arrivait, puis complétée par des remarques au cas où ils y assistent de loin.

#### ***Le réveil du fauve.***

Pendant un moment où l'activité est assez calme, le matin, le soir ou durant la nuit, Médée va tenter une offensive sous les ordres de la sous routine Rédemption. Le vaisseau qu'elle sélectionnera sera un vaisseau de type civil, mais dans le meilleur état possible. Devinez qui s'y colle ?

Il est 23 heures. Tous le monde est dans le vaisseau et envisage de se reposer. Brusquement, un bruit de masse qui se déplace. Un regard par les hublots permet de constater que la grue à vaisseau s'est mise en route. Il semblerait que quelqu'un va mettre un navire en cale sèche. Un bip vient de la cabine de pilotage suivi d'un claquement sec.

Le temps de réaliser que le claquement était le sas d'accès qui vient de fermer et de se verrouiller, le silence se fait dans le vaisseau. Par-là, j'entends le bruit ambiant. Brusquement le générateur de courant, les pompes, les ventilateurs faisant circuler l'air s'arrête. Tous les petits bruits courants, et qui sont ignorés en temps normal, disparaissent. Les lumières d'éteignent dans le navire. Il est comme éteint. La seule section qui reste active est la cabine de pilotage. Brusquement un choc retentit. C'est la grue qui vient se placer contre le vaisseau. Il est soulevé, placé dans un atelier en cale sèche.

Un bruit se fait entendre de l'extérieur. Le monte-charge est en train de monter. Lorsque la porte s'ouvre, on distingue un chariot automatique. Sur ce chariot automatique, une torpille de type 3 (celui du vaisseau) sur lequel on distingue les marques désignant une ogive atomique. Le chariot se rapproche du navire et place la torpille dans le tube lance torpille. La manœuvre effectuée, la grue replace le navire dans l'eau et les systèmes se remettent en route. Mais ce n'est pas pour cela que les personnages ont leur liberté de mouvement. Les moteurs se mettent en route. Le sas extérieur s'ouvre et le vaisseau s'y engage.

Si brusquement les joueurs pensent à détruire l'ordinateur de bord, il remarque au niveau de la console technique, que le réacteur à fusion est maintenu à 110% de son régime. Lorsque retentit l'alarme de température du réacteur, le pilote automatique ralentit à peine pour passer à 100% le temps qu'il refroidisse puis remet la puissance. Détruire le pilote automatique ne devrait pas être bien grave, car normalement, le système informatique gère les sécurités. A moins que celles-ci soient aussi désactivées ?

Le cap que prend le vaisseau est celui d'Équinoxe.

#### ***Que vont faire les joueurs ?***

S'ils laissent le vaisseau aller jusqu'au bout de sa route, Médée l'a programmé pour foncer vers Équinoxe, lancer son ogive et percuter la station en poussant le réacteur nucléaire à son maximum pour le faire exploser.

<sup>8</sup> CF. "Hégémonie", Page 71, Endroits notables, "Le Pendu" ou Univers page 66.



**Remarques**

1. Si les joueurs veulent détruire le pilote automatique, faites leur remarquer qu'il faut tout détruire d'un seul coup car il pourrait très bien décider de s'autodétruire s'ils se loupent. Bien sur, ce n'est pas un coup de fusil dans le poste de pilotage qui servira à quelque chose. L'ordinateur du pilote automatique est bien protégé dans la superstructure du navire.
2. Si les joueurs s'en tirent trop vite, il est possible qu'en reprenant le contrôle du poste de navigation, le sonar précise que leur vaisseau voyage en formation. D'autres navires suicides peuvent être une bonne façon de réveiller vos joueurs.
3. Équinoxe n'a pas grand chose à craindre d'une poignée de vaisseaux civils chargés d'explosifs, même nucléaires. Le premier problème sera de passer le flux. Puis de passer les formidables défenses de la cité. Même Médée ne s'est pas attaquée à l'ordinateur central d'Équinoxe de peur de se faire repérer et piéger. Les pouvoirs des prêtres du Polaris sont bien trop mystérieux et selon une étude, certains sont capables de contrôler les ordinateurs.

**Autres points de vue.**

Dans la cité.

Si les personnages assistent à la scène dans la cité, ils peuvent très bien croiser le chariot automatique montant dans le monte-charge. Ou sur un navire sortant de l'eau avec son équipage hurlant à l'aide aux hublots.

Dans l'océan.

1. Cette option est plus difficile à mettre en place. Durant un trajet en sous-marin, leur navire dévie de sa route pour se diriger vers un hangar à l'écart des autres. En y entrant, ils peuvent se rendre compte que celui-ci est un hangar de haute sécurité qui a volontairement été mis à l'écart car il contient des matières dangereuses.
2. Les personnages reçoivent un appel à l'aide d'un navire dont le pilote automatique est devenu fou.

**Retour à Équinoxe.**

Suite à ces événements, il semble évident qu'un autre groupe œuvre dans l'ombre. Quelqu'un d'assez fort pour pirater les machines hyper protégé de Tangerine. Quelqu'un qui ne veut pas d'une réconciliation des grandes nations. Il y a de fortes chances que les personnages demandent à rencontrer le conseil spécial. La rencontre se fera dans un autre hangar, mais l'intérieur sera aménagé de la même façon que la dernière fois.

Suite à leur histoire, Armand leur parle de toutes les rumeurs qu'il connaît (cf. celles de la première rencontre si les personnages n'en n'ont pas encore connaissances)

Le conseil leur parlera de la navette spatiale. Ce n'est pas une rumeur. D'après les calculs les plus optimistes, elle devrait arriver dans un ou deux mois. Avec sa trajectoire actuelle, si elle doit se poser, elle le fera dans l'océan pacifique.

Essayez de faire sentir à vos joueurs que tout semble se passer dans l'océan atlantique, mais que le pacifique et l'océan indien sont très calmes. Ils seraient bien qu'ils pensent par eux mêmes à une mise en scène. Si toutefois cela ne leur est pas évident. Suggérer leur que l'océan indien est trop calme. Ont-ils été mystifiés ? Finalement, cette histoire doit se révéler être une fausse piste. La suite se déroulera dans l'océan indien.

**L'océan indien.**

*Les joueurs vont devoir aller dans les Royaumes Pirates. La principale difficulté sera de prendre contact avec une organisation pirate et de la convaincre de les y guider. Ceci fait, il ne leur restera plus qu'à s'occuper du Culte d'Osiris.*

**Le Culte d'Osiris.**

La présence du Culte d'Osiris dans l'océan indien se fait lourdement sentir. Beaucoup de pirates ont peur. Ils ne luttent pas à armes égales. Pour un navire du Culte d'Osiris endommagé, il y a 10 navires pirates détruits. La confrérie Pirate ne fait tout simplement pas le poids face à un adversaire maîtrisant l'ancienne technologie Généticienne et Azurénne.

Mais les pirates ne sont pas des gens de raisons. Farouchement indépendants, ils ne peuvent croire que quelque chose puisse menacer leur territoire et surtout les gardiens de l'éternité qui veillent sur les gènes des anciens héros. Chaque confrérie va tenter sa chance contre le Culte d'Osiris, mais finalement, ils se feront une raison. Mais attention, à la moindre faille, la moindre faiblesse, ils attaqueront encore plus violemment. Dans cette affaire, il y bien plus qu'une simple histoire de territoire. C'est une question d'honneur.

Cet état de fait est perceptible. Dans la plupart des stations indépendantes, là où il est susceptible de rencontrer des pirates, règne une atmosphère chargée. La tension est presque perceptible. Le calme n'est qu'apparent et il est évident qu'une rage terrible est retenue. Souvent le soir, des rixes apparaissent dans des bars jusqu'à la réputé pour être calmes. Certains sujets sont plus sensibles que d'autres. L'honneur, par exemple, peut provoquer des réactions assez violentes. Plus d'un marchand s'est retrouvé avec un oeil au beurre noir sans savoir pourquoi. Les habitants de ces stations qui ne sont pas pirates, ceux qui travaillent avec eux ne savent pas ce qui se passe. Mais ils savent qu'il faut calmer le jeu lorsqu'ils négocient.

Un effet secondaire de cet état de fait et que la plupart des mers du globe sont devenues sûres. Quasiment tous les pirates se trouvent dans le secteur. Même les pires charognards sont venus voir ce qui se passe. Non pas pour défendre leur honneur, mais voir les autres ainsi ridiculisés est toujours mauvais pour les affaires. De plus rien ne dit qu'ils ne seront pas les prochains sur la liste.

Le Culte d'Osiris devine que le calme n'est qu'apparent. Comme aucune organisation n'est ressortie de leur blocus, ils vont redoubler de vigilance. Un triple cordon de sécurité sera installé dans le secteur de l'amerrissage. Plus d'une 100<sup>aine</sup> de soldats vont être répartis. La moitié aura des armures avec module de conversion. L'autre, sera plus lourdement armée (CF. Annexe).

**Les joueurs.**

L'enquête que doivent mener les joueurs pour déterminer s'il se passe quelque chose d'important dans la région est assez libre. Il est évident qu'il se passe quelque chose, mais quoi ? Et cela a-t-il un rapport ?

Tous les pirates savent à peu près dans quel secteur opère le Culte d'Osiris. Pour les joueurs il s'agira "juste" de faire parler un pirate sur un sujet qu'ils considèrent comme tabou.

Mais sans rendre la chose impossible, s'ils montrent qu'ils peuvent apporter une solution, les pirates pourront les aider mais sans leur dire totalement les choses.

**L'installation du Culte d'Osiris.**

Le Culte d'Osiris a construit une sorte de base mobile au cœur des royaumes pirates. Ce qui caractérise ces installations et l'état quasi neuf et le haut niveau technologique qui est utilisé.

Il est évident qu'une approche de front est vouée à l'échec. Seule une infiltration peut les aider.

La station que le Culte d'Osiris a construite est une grue mobile auquel ont été rajouté une plate-forme et un ensemble de générateur de champs pour, le cas échéant, repousser l'eau et créer une zone sèche, sans risque pour la navette. L'ensemble se déplace grâce à 10 propulseurs orientables. La structure a été construite pour rester stable même dans un tourbillon important.

Le périmètre de défense de la station est constitué par un double cordon de sécurité de soldats en tenu de plongée. Par 5 tourelles lasers réparties sur la station et par 5 tubes lance-torpilles (Taille 4) orientables.

Le périmètre avancé est constitué par 10 chasseurs lourds appuyé par 3 frégates.

Il n'y a aucune communication radio. Tous les messages sont transmis par faisceau laser (dans les ultraviolets, donc invisible).

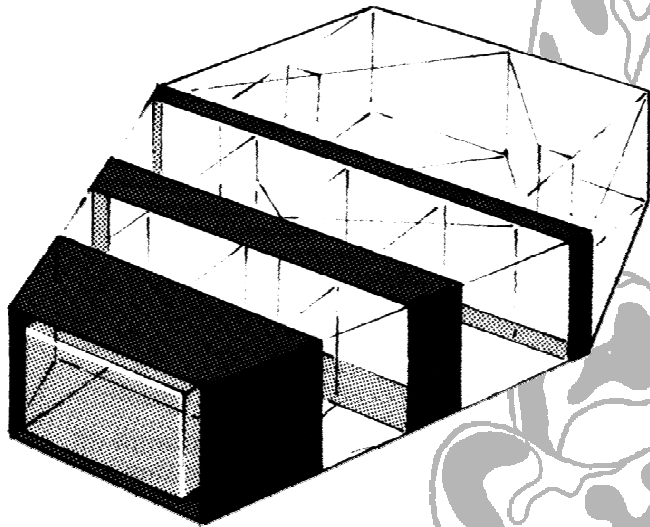
Des dauphins ont été dressés pour repérer les créatures s'approchant de la station. S'il s'agit d'êtres humains, ils doivent dans la mesure du possible gêner leur progression. Il est à noter que ces dauphins ont un implant d'hyper alliage dans le bec et leurs débats (base 8) sont plutôt conséquents.

### L'arrivée du module !



Lorsque les joueurs ont la station sur leur sonar (dans l'hypothèse où ils sont discrets), se déclenche un brusque regain d'activité. Soudain, le sonar détecte un second objet en chute libre. Assez chaud, sa température décroît rapidement. En touchant le fond marin, il sera tiède.

Lorsque l'objet (la navette de Chacal) touche le sol, les soldats se mettent en place tout autour. Par chance, l'objet tombe loin de la position du Culte d'Osiris et les joueurs peuvent se faire encercler. Cela leur évite d'avoir à franchir le cordon de sécurité.



L'objet qu'ils voient ne ressemble en rien à une navette spatiale. Faisant 25 mètres de long sur 20 de large et 5 de haut, il semble fait dans une matière accrochant la lumière. En même temps que le cordon de sécurité, la station se met en branle pour se placer au dessus. Une fois en place, il est possible de voir comme une colonne de lumière tombe de la station (la colonne fait la largeur de la station) et recouvre la navette. Si les joueurs sont en dessous, ils verront le niveau de l'eau descendre jusqu'à être au sec. Une fois établie, des soldats de l'extérieur pénètrent dans la colonne. Il n'y a aucune résistance. Au bout d'un instant, le temps pour l'armure de changer de configuration, les soldats se relèvent et continuent leur chemin.

En effet, les armures sous-marines ne sont pas faites pour fonctionner à l'air libre. Celle des soldats du Culte d'Osiris sont des armures avec module de conversion.

Si les joueurs ne font rien, ils vont assister à un halage de la navette. Durant le halage, il est possible de sentir la masse de la

navette. En effet, les propulseurs de la station se mettent en route pour compenser la masse de la navette.

Une certaine confusion règne sur les lieux. L'esprit général est d'aller vite.

Si rien n'est fait pour se glisser à bord, l'occasion va se perdre et le scénario s'arrête là. Vue l'escorte de la station, la suivre en navire nécessite un chasseur dernier cri, des contre-mesures hors pair et un as du pilotage.

En partant de l'hypothèse que les joueurs montent à bord, l'intérieur de la station est assez sommaire. Tout y est fonctionnel. Rien de superflu... De plus l'intérieur n'a pas l'élégance de l'extérieur ni des dépôts génétiques.

En montant à bord, une grande agitation règne dans la station. L'objet à été ouvert et une capsule en est sortie. Cette capsule (diamètre 1 mètre sur 2 mètres de long) semble guider vers le fond (un médecin reconnaîtra une capsule cryogénique).

Les joueurs vont naturellement essayer de savoir ce qu'elle contient. Quelques minutes après que le hallage soit terminé, la station subit une attaque. Les pirates profitent de l'occasion pour tenter leur chance. Les hostilités vont durer une dizaine de minutes et être assez violentes. Si les joueurs se précipitent sur le module cryogénique qui se trouve dans la section médicale, ils pourront voir qu'une séquence de décongélation est en cours (elle s'est automatiquement activée au contact de l'air).

Lorsque le caisson s'ouvre, ils peuvent voir un homme d'une trentaine d'année s'éveiller. Dans ses mains il y a un disque au logo du Culte du Trident. Malgré ce fait insolite, tout porte à croire que cette personne est sans âge. Le caisson cryogénique et le module spatial ressemble plus à ce que l'on dit des dépôts génétiques. A savoir un savant mélange de sciences et de beauté malsaine.

Dans ce cas de figure, les joueurs peuvent attendre le réveil de la personne ou lui voler le disque et se cacher.

Dans le premier cas, il semblera qu'il reconnaît l'un d'eux. Il tendra le disque et dira en articulant très mal "de toi pour toi-même" (cela donnera quelque chose comme "... toi ... pour toi ...").

Dans le second cas, une fois correctement réveillé, il ordonnera qu'on remue ciel et terre pour trouver le disque. Si les joueurs assistent à la scène, ils remarqueront que tout en lui inspire le respect. Son port noble. L'aisance avec laquelle il distribue ses ordres. C'est un homme habitué à commander.

Il parle l'Arkhonien, donc rien de ce qui sera dit ne sera compris par les joueurs.

La station va rester un ou deux jours de plus sur place. Elle va essayer de régler le problème des pirates (pas les détruire, mais s'assurer que la zone est sûre) et vérifier si rien n'a souffert. Ensuite, elle va retourner à la base principale, là où est caché Médée, c'est à dire sous Madagascar (l'accès se fait par une grotte cachée).

## Le contenu du disque.

Le disque est crypté, mais bizarrement tous les joueurs connaissent le code. C'est le système standard du Culte du Trident, mis à jour il y a un mois. Le message qu'il contient est une bande audio avec un plan et des instructions. Il résume l'histoire de Chacal, de Médée et de sa contamination par le programme Rédemption. Ensuite il explique que Rédemption n'est pas destructible et que détruire Médée ne servira à rien. Le Culte d'Osiris risque d'en reconstruire un autre avec les mêmes erreurs que pour le premier. Il faut donc préserver Médée. Ensuite le disque explique ce qu'il compte faire vis à vis de Médée (reprogrammer ses directives premières).

Pour accéder à Médée, il y a deux possibilités. Soit à partir du terminal principal, dans la base du Culte d'Osiris, soit à partir d'une liaison directe à partir d'un navire de commandement.

Le disque déconseille la première solution car il s'agit d'un aller sans retour. La seconde est beaucoup plus envisageable. Car le module de récupération est en partie piloté par Médée. Il possède donc une liaison directe par faisceau laser. Pour charger le programme dans Médée, il suffit de charger le disque dans la console de communication et de lancer le programme qu'il contient.

Jamais, la personne parlant sur le disque ne se nomme, mais elle s'adresse directement aux joueurs par leurs prénoms. Pour finir elle leur promet de bientôt se rencontrer. « Préservez-vous, car vous êtes des gens promis à un grand avenir, et il me serait pénible de vous voir mourir » est son dernier message.

### Assaut final

En fonction de ce qu'on fait les joueurs, la fin va être plus ou moins facile. Toutefois, les personnes servant à bord de la station du Culte d'Osiris ne sont pas des militaires combattants, mais plutôt des scientifiques engagés dans l'armée. Ils ont des notions de combat mais sans plus. Par contre, les quelques soldats restés à bord, eux, connaissent leur métier.

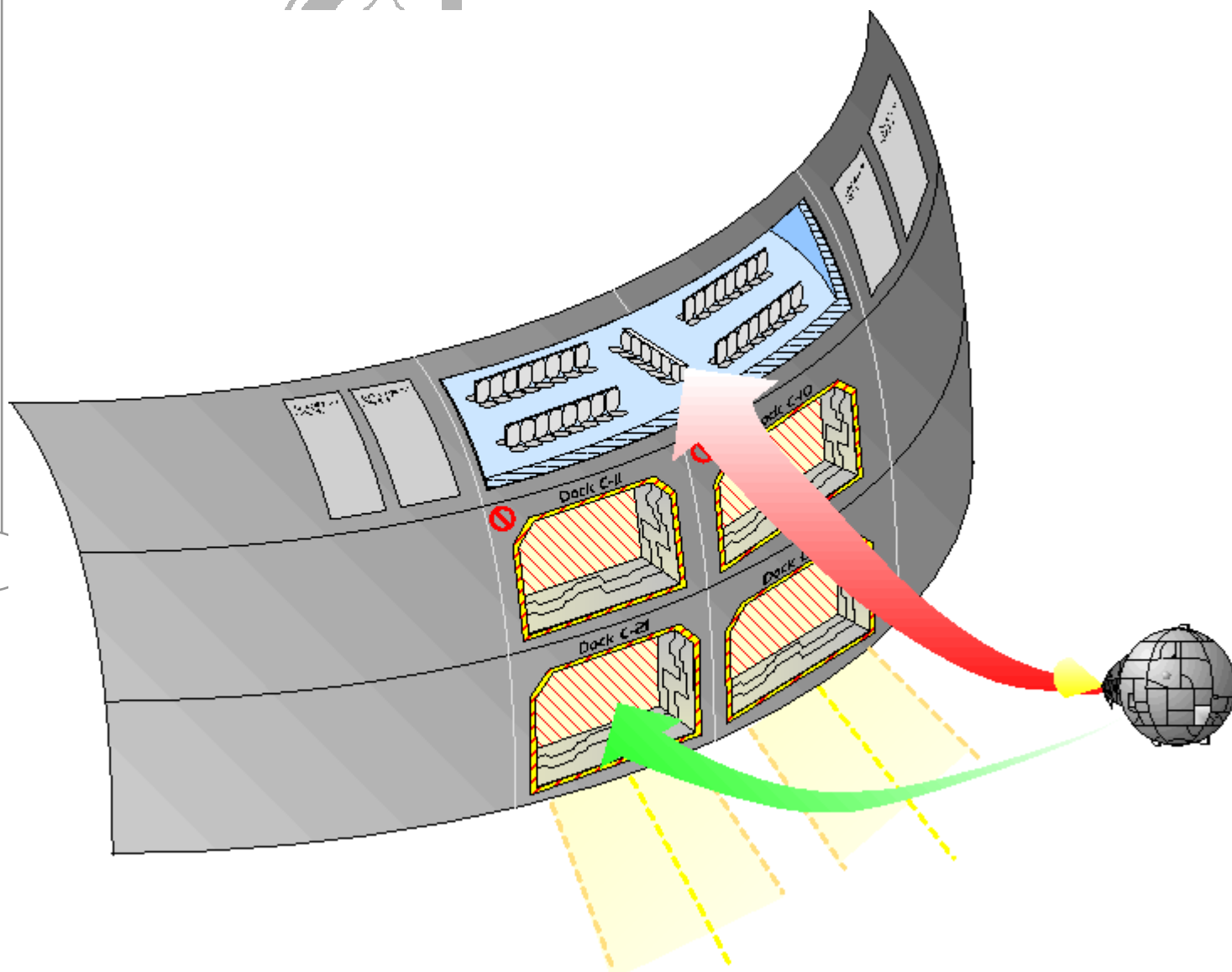
A vous de rendre cet épisode mémorable surtout après cette longue enquête.

Puisse la force Polaris être avec eux.

**FIN !**

# ANNEXES

## Trajectoire d'approche d'un navire.

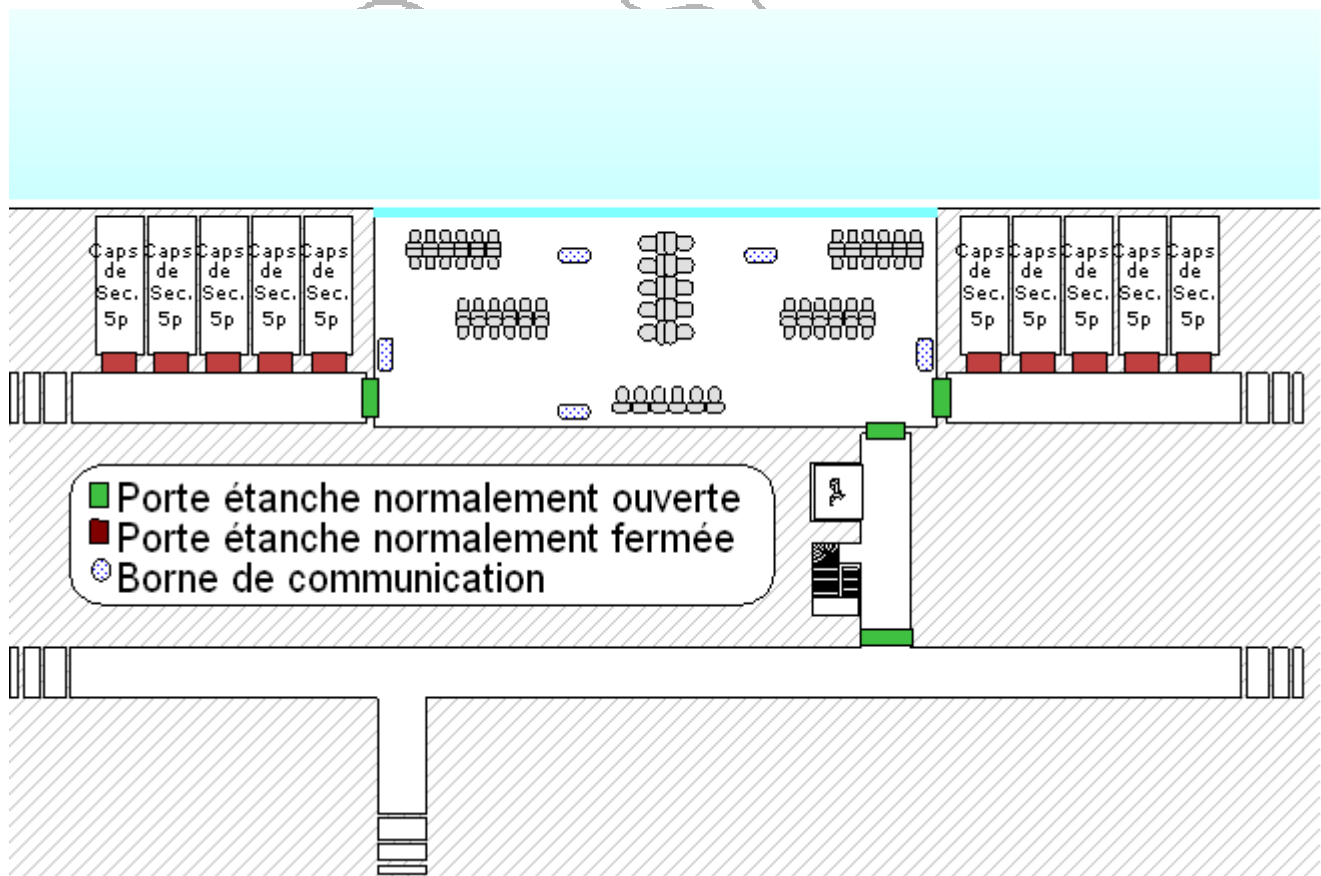


### Légende

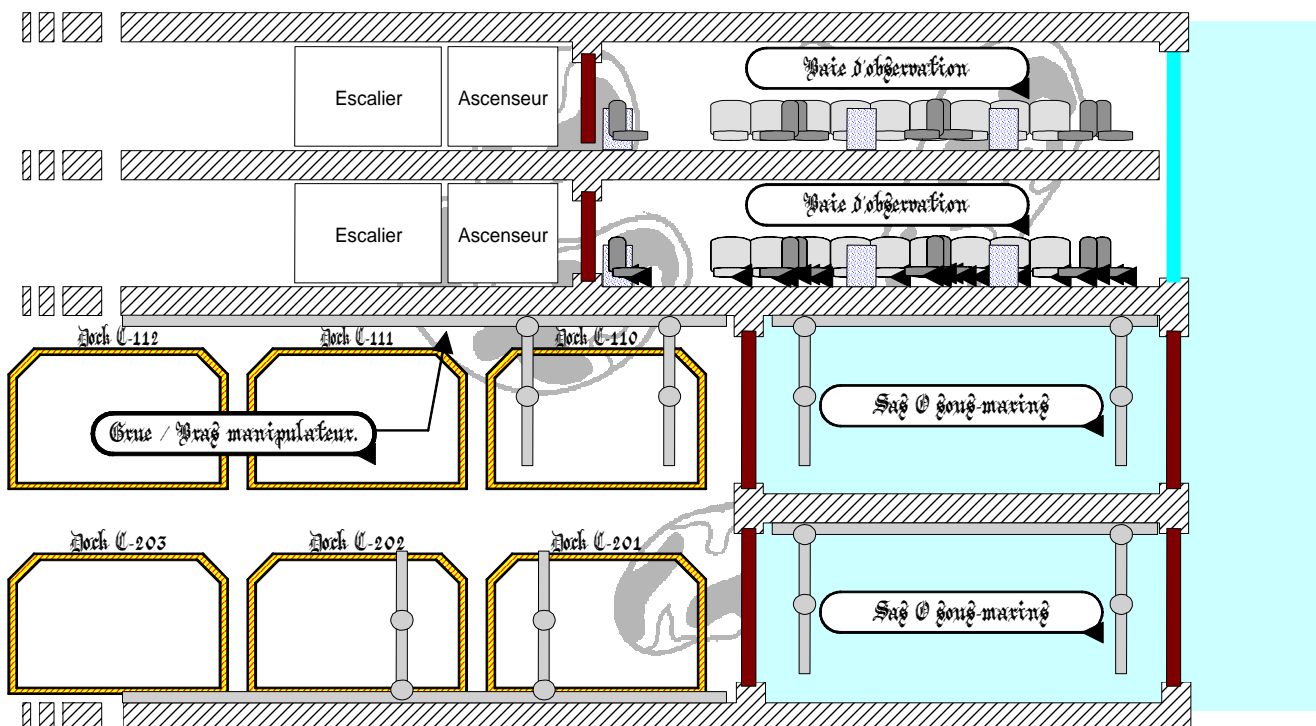
- ← Trajectoire Théorique.
- ← Trajectoire réelle.

Ariane, Dock C

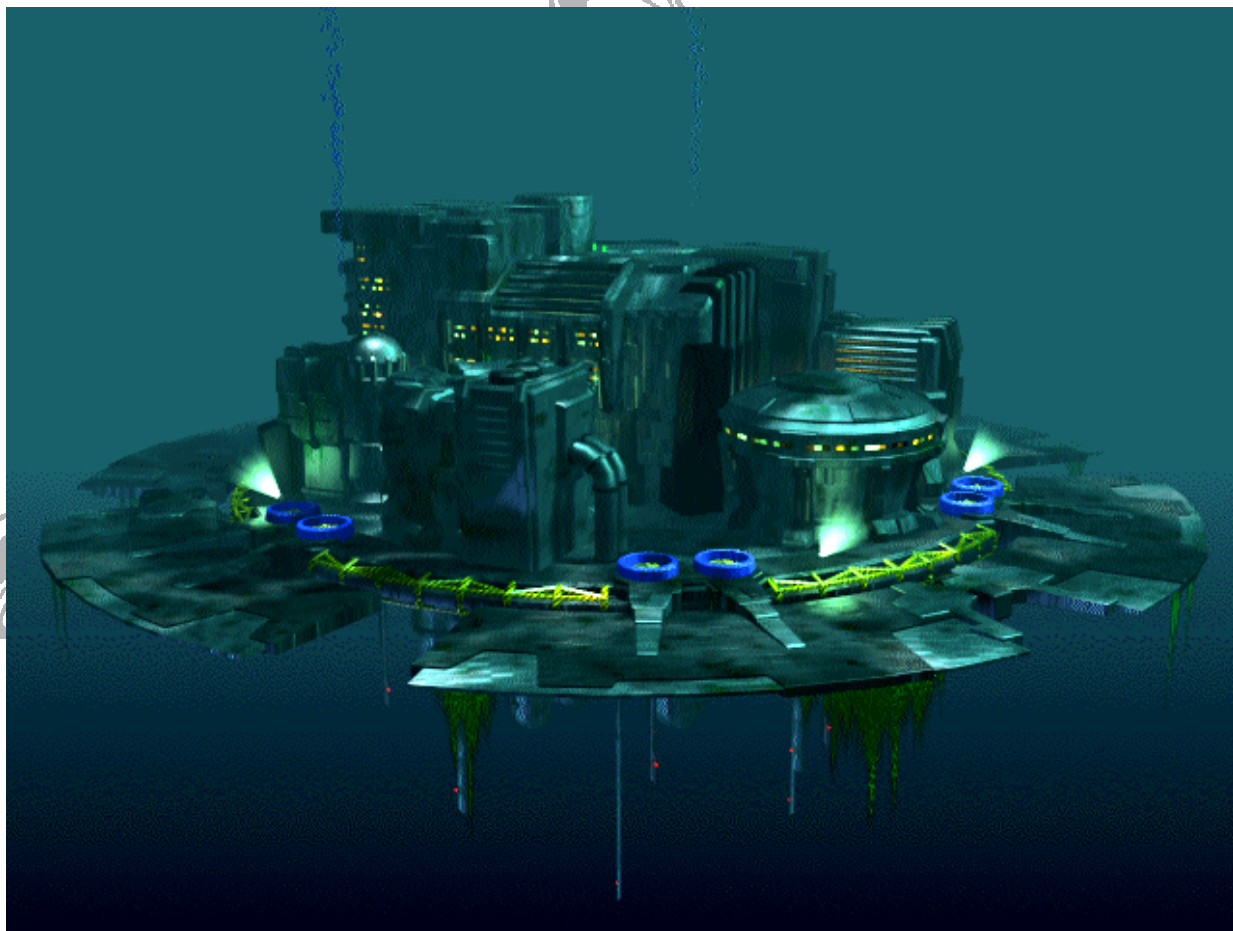
## Schéma de la zone d'attente – Vue de dessus –.



## Schéma de la zone d'attente – Vue latérale –.

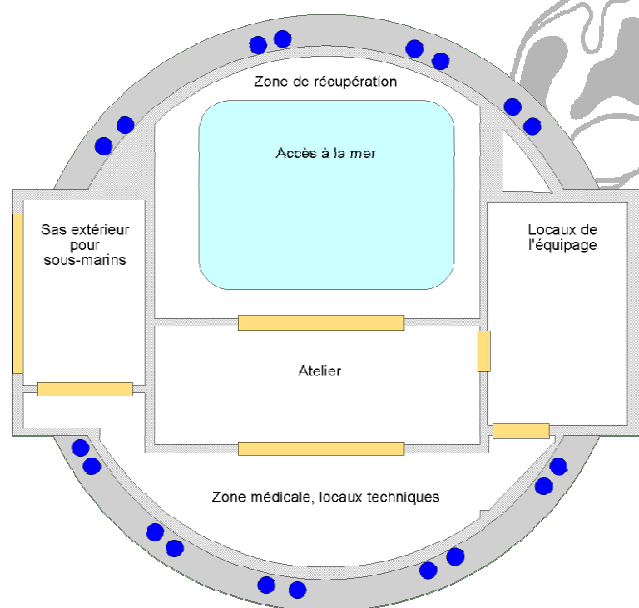


## Base mobile du Culte d'Osiris.

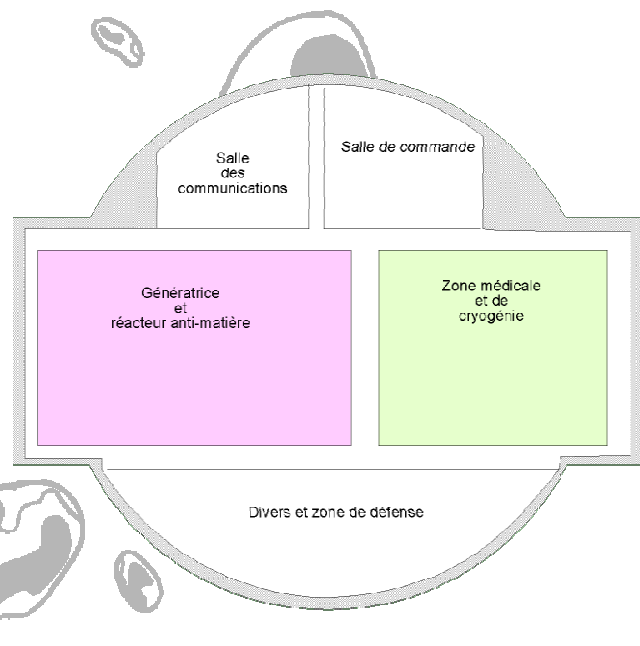


La base mobile du Culte d'Osiris est une grue mobile dont les turbines ont été renforcées et qui a été équipée d'un chapiteau solide pour pouvoir se poser et travailler au sec. En cas de problème, des générateurs de champs peuvent repousser la mer autour de la station. De plus les générateurs inférieurs sont surdimensionnés pour pouvoir obtenir une colonne au sec.

Grâce à cette station, le Culte d'Osiris a prévu de récupérer la navette de Chacal. Si celle-ci s'enfonce dans la vase, la station se place au-dessus et repousse la mer avec ces générateurs de champs.



*Coupe grossière du 1<sup>er</sup> niveau*



*Coupe grossière du 2<sup>eme</sup> niveau*

Les chiffres sont inutiles car la technologie qui a construit ce module est directement héritée des généticiens et des azuréens. Seul des effets extrêmes de la force Polaris pourraient l'altérer.



# Notes sur les accréditations et les classifications.

Dans le monde de Polaris, tout comme dans le monde actuel, toutes les informations ne sont pas bonnes à donner à n'importe qui. C'est dans cette idée, qu'ont été définis 5 classements :


1. **Pas de secret** : Ce type de document peut être communiqué à n'importe qui. Les informations qu'ils contiennent ne sont pas susceptibles de mettre en danger l'intégrité du gouvernement. Dans ce cas de figure, les documents ne portent souvent aucune mention de classification.
2. **Confidentiel** :
3. **Secret** :
4. **Top secret** :

Dans le cas de figure où la classification est "Confidentiel", "Secret" ou "Top secret", il est courant que le bas de page porte deux mentions : Le numéro de copie avec le nombre total de copie ainsi que le numéro de page avec le nombre de page totale. Dans le cas de documents particulièrement sensibles, il est possible que chaque page porte un numéro de référence et que cette page soit visée par un responsable.

Toutefois ce système n'est pas parfait, il est évident que tous ceux qui ont l'accréditation "Top secret" n'ont pas à lire tous les documents classifiés "Top secret". C'est pourquoi il existe une sous classification qui permet de savoir quel type de personne peut lire un document.

Exemple : "Secret/NoForm" signifie que seules les personnes ayant la classification "Top secret" peuvent lire ce document et qu'en aucun cas, il ne doit être communiqué aux ressortissants étrangers.

Exemple :

<b>OESM</b>		<u><b>Top Secret</b></u>
Bla bla bla . . . . . bla bla bla . . . . . Bla bla bla.		
Responsable : Générale Comyn		
Copie 2 / 4 Page 2 / 8	Signature :	
Identification : 487954231-857		

## Courrier électronique de l'Hippocampe à Parus de Rochas.

**Classification** : Top Secret / Yeux

*Cet Ordre est prioritaire. Il annule et remplace tout autre ordre de mission.*

**Destination** : Parus de Rochas

**Origine** : Hippocampe, service extérieur.

**Sujet** : Présomption d'infiltration.

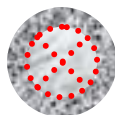
**Date d'émission** : Le 10/09/580

### Les faits.

Suite à diverses manœuvres effectuées dans les mers lointaines par nos armées, les services de renseignements ont intercepté plusieurs messages d'origines inconnues. Ses messages soutenaient la possibilité d'une infiltration multiple dans l'ensemble de nos services, la notre incluse. Les informations échangées semblent indiquer qu'un moins une personne a eu accès aux données d'état major de notre organisation.

### Ordres de mission.

Rendez-vous sur Équinoxe et signaler votre présence électroniquement. Vous serez contacté et y recevrez de plus amples instructions.



8736571-3645316-34164315 : Bora Ultronn



## Courrier électronique de l'Agence Dièse à Béranger Match.

**Classification:** Confidentiel / No Form  
**Destination :** Béranger Match  
**Origine :** Agence Dièse, Subdivision d'Ariane.  
**Sujet :** Activité militaire suspecte.  
**Date d'émission :** Le 10/09/580

Suite à une demande d'effectifs conjuguée d'Ariane et d'Équinoxe, vous êtes envoyé en poste à Ariane pour une durée d'un mois. Cette affectation est renouvelable pour une durée maximum d'un an.

Superviseur Jason Rhyll  
Agence Dièse, subdivisions d'Ariane

## Courrier électronique de la Division Hydra à Elsa Miconi.

**Classification :** Confidentiel / NoForm - Top Secret / yeux  
**Destination :** Elsa Miconi  
**Origine :** Division Hydra, Commandement tactique.  
**Sujet :** -  
**Date d'émission :** Le 10/09/561

### Confidentiel / NoForm.

Dans le cadre d'une collaboration inter division, la division Hydra vous envoie comme conseillère tactique pour assister des agents dans l'Atlantique nord. Provisoirement vous serez suspendue du service actif et aurez un statut directement supérieur. L'ajustement de solde suivra durant la période.

### Top Secret / yeux.

L'ordre de mission sus nommé est réel mais incomplet. Vous devrez vous assurer par tous les moyens qu'aucune de nos techniques d'infiltration soient mises au grand jour. Vous avez, pour cela, l'autorisation de **TUER**.

**ATTENTION :** L'existence de nos agents dépend de notre capacité à faire croire qu'ils n'existent pas. Que ce métier n'existe pas ! Soyez consciente que la capture d'un agent ennemi, d'une agence étrangère équivalente à la notre, peut entraîner des révélations gênantes. Ceux-ci ne devront jamais arriver au stade de l'interrogatoire. Si c'était le cas, vous avez carte blanche pour effacer toute trace des éventuels enregistrements et des personnes y ayant assistées.

Arthur Philippe,  
Superviseur et responsable des  
infiltrations pour la région  
Atlantique

Nota : Rendez-vous à Équinoxe, dock 7, niveau -1.

## Courrier électronique des veilleurs à Didier Dobus.

**Classe** : Aucune  
**Destination** : Didier Dobus  
**Origine** : Service des veilleurs, Équinoxe.  
**Sujet** : Date de reprise du service actif.  
**Date d'émission** : Le 10/09/580

Nous avons le regret de vous notifier l'annulation de votre congé. Veuillez vous rendre aussi rapidement que possible à votre poste pour y prendre votre ordre de mission.


Service de surveillance du territoire.

**Isabelle Perse**

## Courrier électronique de l'OESM à Noël Frédérique Sigfred.

**Classe** : Aucune  
**Destination** : Noël Frédérique Sigfred  
**Origine** : OESM, service de la santé publique.  
**Sujet** : Renforcement des effectifs d'Équinoxe.  
**Date d'émission** : Le 10/09/580

Suite à une série de crise de paniques, vous êtes affectée à Équinoxe, au service de la Division 5478 pour la surveillance et le maintien de l'ordre dans la zone Ariane / Équinoxe.

 Dr Malgrefec, OESM.

# Les agences gouvernementales.

## L'hippocampe

**Date de fondation** : 13 mars 540

**Dépend de** : L'agence Neptune, Culte du Trident.

**Mission originale** : Repérer et expulser les agents secrets étrangers infiltrés dans le pays.

**Mission actuelle** : Elle n'a pas beaucoup changé. Il s'est ajouté une fonction de désinformation.

**Histoire** : Fondé en 540 lors d'une purge massive des bâtiments veilleurs, le Neptune a remarqué que bon nombre d'officiers travaillaient pour d'autre pays. Ces agents n'ont pas été repérés avant car ils ne se sont pas infiltrés au sens initial du terme. Ils se sont engagés comme n'importe qui, à l'exception qu'ils avaient un second employeur.

Actuellement sa fonction est restée de débusquer ces "taupes" vivant comme monsieur tout le monde. Toutefois, lorsqu'une d'entre elle est repérée, il ne la chasse pas, il l'utilise pour faire passer de fausses informations et mettre sur une fausse route ceux qui l'emploient.

Leur travail est principalement celui d'enquêteur. Ils réalisent un travail de fourmi. Pour leur enquête sur le terrain, ils disposent d'une accréditation spéciale leur permettant de réquisitionner n'importe quelle force de l'ordre et d'entrer dans n'importe quel lieu protégé par une carte magnétique ou un moyen de ce genre. Cette accréditation est valide pour tout matériel du territoire du Culte du Trident. Seul du matériel fortement bidouillé est susceptible de ne pas accepter les ordres de ce système. Ce système est affectueusement surnommer "Abracadabra".

## L'agence Dièse

**Date de fondation** : 21 septembre 500

**Dépend de** : Veilleurs, Culte du Trident.

**Mission originale** : Coordonner l'action des différents groupes militaires en vue d'assurer une sécurité maximale dans les zones où les forces de l'ordre ne peuvent agir.

**Mission actuelle** : Assister les communautés lors de la formation de leur police territoriale. Limiter le risque de conflit de type guérilla et actes de piraterie sur les territoires du Culte du Trident et de pays sous sa tutelle.

**Histoire** : Fondée lorsque les premières communautés indépendantes se sont mises sous protectorat du Culte du Trident, cette agence à tout d'abord formé les futurs soldats et miliciens chargés d'assurer la paix et la sécurité dans les cités alliées. Peu après, durant les périodes troubles qui ont suivi la fin de la guerre contre l'Hégémonie, l'agence Dièse a mis son savoir au service de la lutte contre le terrorisme. En cette période trouble, nombreux

étaient les groupes qui, au bord de la ruine et de la famine, basculaient dans la violence pour trouver de quoi survivre. C'est contre ses personnes que l'agence Dièse a obtenu ses lettres de noblesse mais aussi une réputation de répurateurs et de tueurs au service des grands pontes politiques.

Lorsque la période de trouble a touché à sa fin et que les groupuscules terroristes ont commencé à travailler pour les agences d'espionnage du monde entier, l'agence Dièse a eu un rôle prépondérant en poursuivant les groupes chargés de détruire des installations ou de tuer des personnes.

Désormais, l'agence Dièse est une police des polices pour les milices et les agents secrets. Ils traquent ceux qui oublient que leur métier est la paix et le maintien de l'ordre. Elle veille à ce qu'aucun groupe n'entre dans une logique de guérilla et dans ce cas, elle le fait disparaître par tous les moyens possibles. Une seule condition, DISCRETION ABSOLUE. Par expérience, ses agents préfèrent désamorcer une situation par la négociation et cela est le plus souvent préférable. Mais il est arrivé que certains d'entre eux réquisitionnent des frégates et des chasseurs pour "signer" un contrat. Dans ce cas extrême, ces agents ont l'accréditation suffisante pour exiger tout type d'équipement militaire – et ceci inclus les soldats. Il est même arrivé deux fois qu'un tir satellite soit nécessaire et obtenu en 15 minutes.

## Division Hydra

**Date de fondation** : Inconnue

**Dépend de** : Agence Neptune, Culte du Trident.

**Mission originale** : Infiltrer des agents en territoire ennemi. Placer des "taupes" en vue d'une activation ultérieure.

**Mission actuelle** : Identique à l'originale.

**Histoire** : Suite à un usage grandissant des espions et autres personnes du même acabit, le Culte du Trident a fondé la division Hydra. Sa mission est de placer des personnes en territoire étranger. Si initialement, elle organisait la reconnaissance des zones d'action, elle a placé au fur et à mesure de ces missions, de plus en plus de personnes de façon discrète pour un usage ultérieur. Typiquement, il peut s'agir d'un médecin, d'un technicien ou d'une autre profession qui après plusieurs années de vie "normale" reçoit un jour un message qui va "LE REVEILLER". Durant ces périodes de réveil, l'agent peut avoir des fonctions assez diverses. Reconnaître un lieu particulier, transmettre un message, guider quelqu'un vers un endroit précis ou dans le pire des cas, tuer une cible gênante. En fonction du type de mission qui lui aura été demandé, l'agent peut être rapparié ou "RENDORMI". Dans le cas d'un rapatriement, l'agent laisse sur place sa famille et ses amis sans espoir de le revoir un jour.

# Personnes importantes.

## Katya DELERIK (PROMETHEE).

*Livre de base 2<sup>e</sup> ed, page 38 et Ldb 3<sup>e</sup> ed, page 34.*

Responsable des Janus, Katya est une proche de Déméter. Cette femme âgée de 72 ans en paraît à peine quarante grâce à l'utilisation de la Force Polaris, qu'elle a maîtrisée dans un domaine tout à fait particulier : La régénération cellulaire. Elle ne contrôle aucune autre facette de cette puissance et porte donc un inhibiteur en permanence. Katya est une femme douce qui se consacre, officiellement, à soulager la souffrance des pauvres. Elle est le porte-parole de la branche "souple" du culte. Cependant on raconte, dans les ombres, qu'elle se livrerait à certaine activité peu recommandable. Des rumeurs font état d'activités aussi banales que de recevoir des jeunes hommes bien portants dans ces appartements, mais d'autres parlent de véritables crimes. Plus sérieusement, le mystère entourant Katya pourrait signifier qu'elle est féconde et qu'en tant que détentrice de la force Polaris, cela pourrait s'avérer un problème délicat.

Lorsque Loptéros est venu la voir pour lui parler de la vision d'Armand, Katya a été intriguée. Depuis plusieurs mois, des rumeurs parlent de gens posant beaucoup de questions sur les personnes importantes et leurs caractères. Comme ils semblaient ne pas essayer de savoir ce que faisaient ces mêmes personnes, elle a pensé à des curieux venus de loin pour se renseigner sur les grands de ce monde. Très occupée par les personnes cherchant refuge à Équinoxe après les rumeurs de guerre, elle n'a pas pu s'en occuper comme elle le voulait.

Loptéros lui a demandé de ne pas en parler au Neptune. Sernea est déjà bien assez occupée par d'autres problèmes et il craint qu'elle ne soit maladroite et ne préviennent les ennemis par une action trop rapide.

## Loptéros (PROMETHEE).

*Livre de base 2<sup>e</sup> ed, page 38 et Ldb 3<sup>e</sup> ed, pages 34 et 35.*

Responsable de la cité neutre d'Équinoxe, Loptéros est un gestionnaire remarquable, mais c'est aussi un individu qui ne pense qu'à la survie de la cité et de la plus grande partie de sa population. Il est donc régulièrement amené à prendre des décisions difficiles qui ont contribué à donner de lui une image de monstre sanguinaire. La répression sanglante de la panique de 564 et l'ordre d'incinération d'un quartier avec toute sa population après le déclenchement d'une épidémie en 560 sont deux des exemples qui lui ont valu d'être surnommé par certains le "Boucher d'Équinoxe". Malgré cela, Loptéros reste imperturbable et, quand on lui demande s'il ne regrette aucun de ses actes, il répond que, si un jour la gestion de la cité lui laisse suffisamment de temps pour y réfléchir, ce sera avec joie qu'il se confiera sur ce sujet. C'est un individu stérile de 92 ans.

Loptéros a été très surpris lorsqu'Armand l'a contacté. Son histoire lui a paru assez tirée par les cheveux, mais il ne pouvait nier le fait qu'elle possède un fond de vérité. Le connaissant depuis l'enfance, il a appris à se fier à ses intuitions. C'est sur sa seule parole et en souvenir du bon vieux temps qu'il a déclenché toute la série d'événements suite à laquelle les personnages vont se rencontrer.

## Krellar VORHN

*Livre de base, page 39 et Ldb 3<sup>e</sup> ed, page 35.*

Expert en biologie, chirurgie, médecine moléculaire et génétique, Krellar Vorhn est le responsable d'Ariane et bien naturellement de la recherche. C'est un brillant scientifique dont la seule préoccupation est de découvrir le remède de la stérilité. Il est rarement présent dans la cité neutre, préférant passer son temps dans le secteur interdit d'Ariane. En conséquence, on sait très peu de choses sur lui. Il est âgé de 78 ans et on le dit stérile.

Krellar Vorhn a été contacté par Armand. Il le connaissait pour avoir travaillé sur son cas. C'est en souvenir d'une ancienne amitié qu'il lui a demandé de mettre à sa disposition son réseau d'amis et d'hommes de science. Krellar n'est pas le genre d'homme qui aurait facilement accepté de risquer sa situation pour une aventure farfelue. Mais Armand n'est pas quelqu'un d'ordinaire et Krellar connaît sa capacité à deviner le futur sans jamais le voir.

## Natahlios.

*Livre de base, page 39 et Ldb 3<sup>e</sup> ed, page 35.*

Natahlios est chargé des relations avec les veilleurs mais aussi avec les stations orbitales. En fait, il passe le plus clair de son temps à bord d'une de ces stations. Nombreux sont ceux qui soupçonnent le Culte du Trident de vouloir prendre le contrôle des étoiles, abandonnant l'humanité à son triste sort. Il est peu probable que cela soit vrai puisque tout manipulateur du Polaris semble perdre son don hors de l'atmosphère terrestre. Natahlios est âgé de 74 ans. Il est stérile et contrôle raisonnablement bien le Polaris.

Natahlios a été le plus difficile à convaincre. C'est en lui montrant un document analysé par Krellar que Natahlios s'est décidé. Le document en question est l'enregistrement du radar ayant suivi les missiles. Sur cet enregistrement, on peut détecter un pic, qui semble être un objet éjecté par un des missiles. Sans soupçonner le véritable plan, Natahlios pense qu'il s'agit d'un missile destiné à détruire un des satellites du Culte du Trident.

## Armand.

Armand est un hermaphrodite de 320 ans qui n'en paraît que 40. Sa vitalité a été le sujet de nombreuses études mais rien ne semble indiquer pourquoi il ne vieillit presque pas. Depuis qu'il a intégré le corps des ordonnateurs, il a montré que peu de talents pour la force Polaris (sous-marine) en règle générale, toutefois il semble avoir un don pour s'immerger dans le flux et pour ressentir les choses. Son expérience des hommes en font un grand meneur et un stratège hors pair. Armand est le responsable de la section "Gaïa" des Ordonnateurs.

Il y a 2 ans, un ordonnateur du nom de Rylnu rentra à Pendevne pour soumettre une nouvelle vision de la force Polaris. La force "Gaïa". Cette variation de la force Polaris est une combinaison de la force sous-marine et de la force de surface. Elle permet d'utiliser plusieurs aspects novateurs dont le contrôle technologique, la télékinésie, le contrôle atmosphérique et un certain nombre d'autres aspects spécifiques à cette combinaison inhabituelle. Pour plus de précision, reportez-vous aux formes particulières de la force Polaris qu'il est possible de découvrir dans le supplément "Gaïa", en particulièrement ceux qu'ont développés les fils d'Aaron March.

Lorsqu'il présenta ces nouveaux pouvoirs, il mit une condition à son enseignement : Seuls ceux qui auront foi en l'humanité et dans le credo original du Culte du Trident (c'est à dire aider et sauver l'humanité) pourront en profiter.

Armand a été un de ces premiers disciples. Lorsqu'il suivit la formation de Rylnu, il découvrit son véritable potentiel. Très réceptif à la force Polaris de surface ; lorsqu'il l'utilise, il entre dans une sorte d'extase qu'il communique facilement à son entourage.

Lorsqu'il entre en transe, Armand est capable de trouver n'importe quelle créature vivante du moment qu'il la connaît personnellement ou qu'il s'agisse d'une créature de surface (leur signature est si spécifique qu'il la reconnaît entre mille).

Armand possède un talent secret qu'il n'a pas utilisé plus de 4 fois en 320 ans. Celui de faire fusionner des esprits pour constituer une entité avec plusieurs corps. Cette expérience est assez déconcertante et peut rendre fou quelqu'un qui n'y est pas préparé. Son talent principal reste la clairvoyance. Mais comme ce

pouvoir lui vient de la force de surface, il ne peut ressentir que des événements liés à la surface. Lorsqu'il a eu une vision concernant les missiles balistiques, il s'est inquiété et a contacté un ancien ami : Loptéros.

Lorsqu'il a fallu passer à l'action, c'est lui qui a suggéré les agences des personnages (Armand les connaît pour avoir écouté

pendant suffisamment longtemps certains bruits de couloir. Au bout d'un certain temps, même des événements apparemment disparates peuvent prendre un sens, surtout lorsqu'on est guidé par une intuition hors du commun) et qui a choisi leur nom. Toujours en suivant sa terrible intuition !

## Les personnages joueurs.

### Elsa Miconi.

Née à Malo, Elsa est installée en Hégémonie depuis 20 ans. Lorsque les choses se sont gâtées avec l'Hégémonie, elle a eu la chance d'être hors des frontières. En effet, Elsa exerce le métier de marchande itinérante. Son parcours habituel est Fuego Liberdade, Malo, Équinoxe Keryss.

Elsa est quelqu'un de très sociable. On l'a dit curieuse, souvent trop. Mais cela ne fait rien. Ça aussi c'est la vie. Elsa n'a jamais vraiment réussi dans les affaires. Mais elle peut voyager, rencontrer des gens et vivre "normalement". Cela lui suffit. Souvent, elle prend avec elle de jeunes apprentis pour leur montrer la vie de marchand itinérant. Hélas comme elle le dit elle-même, le métier se perd. Personne n'est revenu pour lui demander d'aller plus loin dans la formation.

Elsa est en réalité Elsa Prist, Agent du Culte du Trident et membre de la division Hydra. Sa couverture de marchande lui donne un prétexte pour voyager et prendre avec lui des personnes qu'elle ne connaît pas bien. Jusqu'à maintenant, elle a surtout servi de messager. Jamais elle n'a eu à intervenir directement dans une affaire. Cela la peinerait d'abandonner tout derrière elle, mais ainsi va la vie !

### Bérenger Match

Ancien soldat des commandos marins, il sert actuellement dans l'agence Dièse. Bérenger est âgé de 42 ans. Spécialiste des actions commando, il met tout en œuvre pour que personne n'utilise ces techniques contre les cités du Culte du Trident.

### Parus de Rochas.

Parus est un ingénieur en sécurité réseau. De ce fait, il va de service en service pour y tester les procédures qui y ont été mises en place. Parus est un des plus jeunes hackers interne du Culte du Trident. Il est principalement motivé par le défi et les problèmes mathématiques.

Parus est aussi un enquêteur au service de l'hippocampe (un service de contre espionnage interne au Culte du Trident). Philosophe, il se nomme lui-même le soldat du silence. Il combat

ce qui se cache et ne se voit pas, ce qui ne s'entend pas et qui pourtant existe.

### Didier Dobus

Didier est capitaine dans le corps des Veilleurs. Actuellement il est affecté à la protection des cités. En réalité, Didier est mort il y a deux jours. C'est un Proteus. Le Proteus a accès aux souvenirs récents de Didier. Durant l'assimilation de la mémoire de Didier, le Proteus est allé un peu trop loin. Pour quelques jours, il va croire être Didier.

**Objectif :** Se reproduire. Pour cela il lui faut amener au seuil de la mort une cible. Lorsque l'organisme est très affaibli, il pond en lui un œuf qui met 10 jours pour arriver à maturation. Durant ces 10 jours, l'œuf va grignoter son hôte de l'intérieur pour assimiler ses organes et les copier. Le phénomène est sans douleur. A partir du 5ème jour, la cible commence à entendre des voix. C'est l'œuf qui se connecte à sa mémoire. La dernière nuit, la transformation est totale et la cible se sent partir, effacée.

Le seul moyen de guérir de cela est d'amputer la partie touchée avant les 5 derniers jours. A partir du moment où des voies sont entendues, c'est que le cerveau est atteint.

### Noël Frédérique Siegfried.

De son vrai nom, Xaris Syn, Noël est un pirate sensible à la force Polaris. Il a pris la place d'un prêtre pour bénéficier de l'enseignement du Culte. Hélas, il pense que l'ancien prêtre, officiellement un étudiant en médecine, avait des contacts avec au moins deux factions dangereuses : le Soleil Noir et un groupe d'espion qu'il pense appartenir ou à l'Alliance Polaire ou à l'Union Méditerranéenne. Pour l'instant il a réussi à éviter les problèmes, mais il sait que cela ne durera pas. Lorsque survient la convocation, il pense qu'elle est fautive et que cela ne peut être qu'une chose : les employeurs parallèles de Noël qui désirent lui parler en tête-à-tête.

Toutefois le courrier a l'air officiel et, après vérification, a effectivement été émis par la personne indiquée. C'est pour ne pas risquer de gâcher cette identité qui, pour lui est idéale, qu'il va se rendre à ce qu'il pense être un vrai faux rendez-vous officiel



# Équipements divers.

## Transporteur "Le vigilant bleu".

### Type VI

Cout : 448 000  
 Fabriquant : Nova  
 Poids : 24 T  
 Profondeur : -14 000 m  
 Gouverne : 6 (30°) / 40 m  
 Zones : 14  
 Surface / Zone : 6 m<sup>3</sup>  
 Équipage : 2 + 30  
 Fret : 96 m<sup>3</sup>  
 Vitesse : 30 nœuds  
 Accélération : 2  
 Décélération : 12  
 Intégrité : 8

### Ordinateur Lectos II

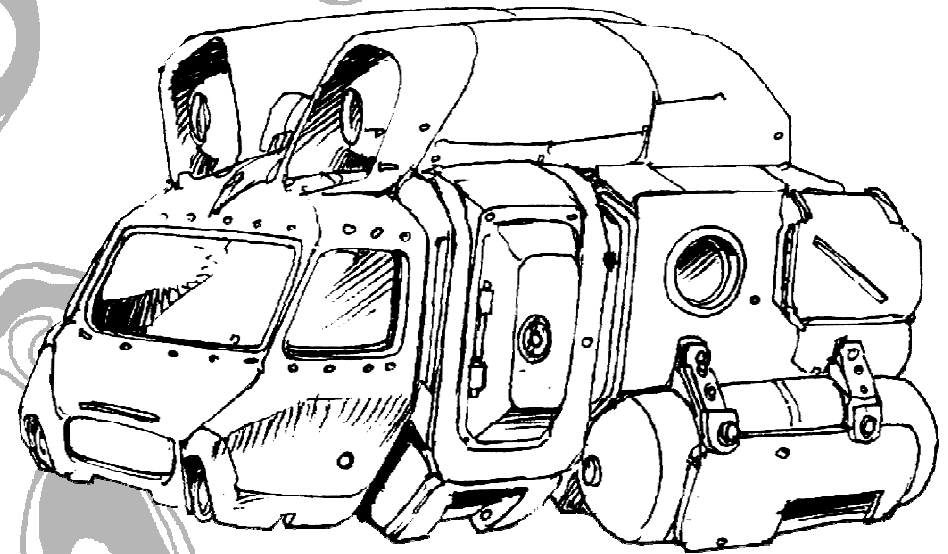
Niv	20	Sec	5	Cont	80
Programmes					
Attaque			0		
Blindage			6		

### Détection

Sonscan  
 Actif Orca : 6 milles marins  
 (01-67/68-93/94-100)  
 Passif Marsouin : 30 milles marins  
 (01-46/47-90/91-100)  
 Analyseur Mk VI Crypt : 3 cibles  
 (01-58/59-88/89-100)

### Défenses

Anti-choc Hamerdale : Zone 1,2 et 3  
 (94-100)  
 Générateur de micro-onde Styx aiguillon  
 Niv 3 Dégâts 15  
 Capacité : 01-89/90-100



### Systèmes notables

Auto-pilote Icare : Niv 8 / Capacité : 95-100  
 Communicateur Flux Niv 60  
 Diagnostique universel Scope System IV : Capacité : 01-56/57-88/89-100  
 Générateur de lumière Lumina : Niv 2 / Capacité : 85-100  
 Indicateur d'Acquisition Pycargue : Capacité : 99-100  
 Panneau de contrôle Lexur : Modificateur -5 / Capacité : 97-100  
 Parois étanches avec sas : Capacité : 01-78/79-100; Entre les zones : 1et2/3: 2/3 et 4/5; 4/5 et 6/7; 6/7 et 8/9; 8/9 et 10/11; 10/11 et 12/13  
 Porte drones McDen : Taille 5 / Capacité : 01-80/81-98/99-100  
 Réparateur Universel Omni-Vat : Niv 3 / Capacité : 01-63/64-91/92-100  
 Sas d'arrimage :  
 Taille 1 : Plangeur en Exo-2 : Coté Zé, Coté Z5, Toit Z1  
 Taille 4 : 4 Exo-2 ou 2 Exo-3 ou 1 Exo-4 : Ventrale Z10

### Zones du navire

#### Z1

Blindage : 5 Seuil : 13 Cercles : 16

#### Systèmes

Panneau de contrôle manuel  
 (97-100)  
 Sonar actif (94-100)  
 Sonar passif  
 Analyseur  
 Générateur de lumière (85-100)  
 Communicateur flux (94-100)  
 Auto-pilote (95-100)  
 Indicateur d'acquisition (99-100)  
 Anti-choc (94-100)  
 Sas d'arrimage (100)  
 Ordinateur (98-100)

#### Z2

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Chauffage Hypermax (96-100)  
 Filtre Oxydyne (100)  
 Stabilisateur Lexos (96-100)  
 Diagnostique universel (89-100)  
 Anti-choc (94-100)  
 Sas d'arrimage (100)

#### Z3

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Contrôle Telemac Classe A (99-100)  
 Pressurisateur McDouglass (96-100)  
 Survie Mondora (100)  
 Réparateur Universel (92-100)  
 Anti-choc (94-100)

#### Z4

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Balise Rescue II (99-100)

#### Z5

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Balise Rescue II (99-100)  
 Sas d'arrimage (100)

#### Z6

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Générateur de micro-ondes (90-100)

#### Z7

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Porte-drone (99-100)

#### Z10

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Sas d'arimage (100)

#### Z14

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Propulseur fusion turbine Rollens Niv 60 (99-100)

#### Z8, Z9, Z11, Z12 et Z13

Blindage : 10 Seuil : 26 Cercles : 16

#### Systèmes

Neant

NOTA : Ce transport contient de plus deux scooter type Dakar II, 5 armures Heimdall (Exo-2) et 2 Armure Moloch (Exo-4)

## Armure Isis avec module de conversion (2<sup>nde</sup> édition)

Ces armures, d'un type inconnu, ressemblent étrangement aux armures génétiques aujourd'hui disparues. Bien que beaucoup moins puissantes et bénéficiant d'une technologie primitive comparée à celle des généticiens, les armures Isis sont extrêmement avancées par rapport aux armures communes du monde des océans. Le module de conversion dont elles sont équipées ne peut pas être adapté à une autre catégorie d'armure. Il permet à l'armure Isis de fonctionner aussi bien sous l'eau qu'à la surface. Il faut 1 tour complet pour que le module adapte les équipements aux nouvelles conditions. Le réacteur dorsal ne peut être utilisé que pour effectuer des sauts d'une trentaine de mètres. Ces armures n'ont pas besoin de volet de sécurité, le casque étant intégral. L'armure est très légère et si le système d'Assistance aux mouvements tombe en panne, le personnage qui en est équipé peut encore s'en servir mais il est sujet aux pénalités associées à un poids de 80kg.

### Type : Isis

Poids : 80kg      Gabarit : 18  
Profondeur : 12 000 m  
Bouclier antiradiation 10

### Modificateurs

Force  
Agilité +5  
Rapidité

### Vitesse

Surface      Vitesse du personnage

Réacteur dorsal  
Sous l'eau      10 nœuds (propulseur)/  
1 nœud (marche)

Accélération : 2/1      Décélération : 4/2  
Intégrité : 8

### Ordinateur Thoth (Palier 10)

Niv 6      Actions 2  
Séc 2      Cont 18

### Programmes

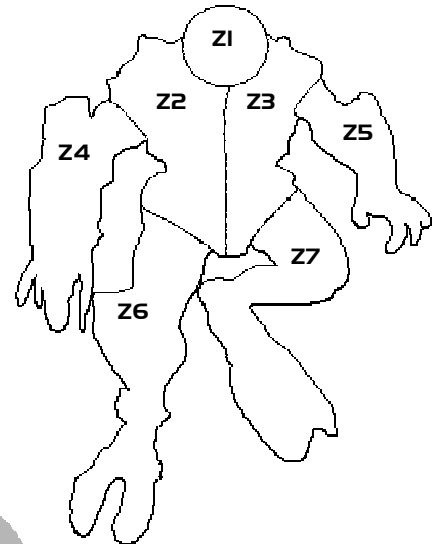
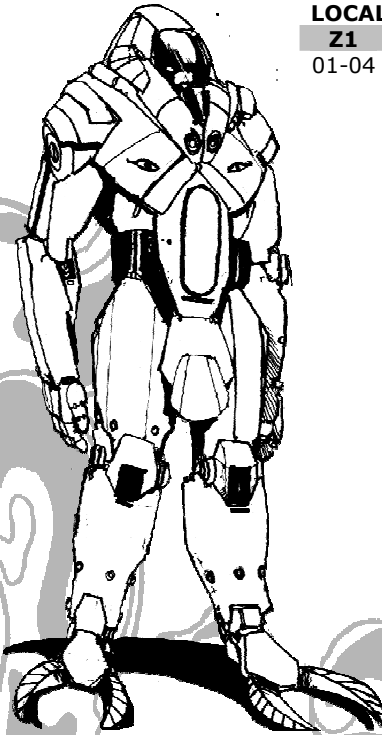
Attaq 6      Blind 2

### Sonscan / radar

Actif Osri      8 N. milles (Palier 9)  
30km  
Passif Isir      35 N. milles (Palier 9)  
Analyseur Zarko      3 cibles (Palier 7)  
Calculateur Ubi      3 cibles (Palier 9)

### LOCALISATION

Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7
01-04	05-28	29-52	53-64	65-76	77-88	89-00



### Z1

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Pressurisateur  
Commandes optiques  
Tactique visière

### Z2

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Analyseur  
Calculateur  
Chauffage  
Filtre à gaz carbonique  
Générateur de lumière 6  
Sonscan actif(radar)/  
Sonscan Passif  
Survie

### Z3

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Assistance mouvement  
Contrôles  
Moteur fusion turbine 4  
Ordinateur général  
Système de conversion  
Palier 10, Résistance 38  
Système guérison auto 6 (Premiers soins)  
Verrouillage antivol

### Z4

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Arme palmaire Solar  
(Équivalent au pistolet Solar)  
280 charges  
Contrôle manuel (Talent Armes de poing)

### Z5

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Arme palmaire Choc  
(Équivalent à un fusil choc)  
20 charges  
Contrôle manuel (Talent Armes de poing)  
Lance-harpons  
Lien électronique  
Lien mécanique  
Stabilisateurs

### Z6

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Diagnostic Universel

### Z7

Blindage : 5      Seuil : 12      Cercles : 6

### Systèmes

Réparateur Universel 6



## Armure Uraeus (2<sup>nde</sup> édition)

Ces armures, d'un type inconnu, ressemblent étrangement aux armures génétiques aujourd'hui disparues. Bien que beaucoup moins puissantes et bénéficiant d'une technologie primitive comparée à celle des généticiens, les armures Uraeus sont extrêmement avancées par rapport aux armures communes du monde des océans. Ces armures n'ont pas besoin de volet de sécurité, le casque étant intégral. L'armure est très légère et si le système d'Assistance aux mouvements tombe en panne, le personnage qui en est équipé peut encore s'en servir mais il est sujet aux pénalités associées à un poids de 80kg.

### Type : Uraeus

Poids : 80kg      Gabarit : 16  
 Profondeur : 16 000 m  
 Bouclier antiradiation 10

### Modificateurs

Force +8  
 Agilité +6  
 Rapidité +2

### Vitesse

Surface      Vitesse du personnage  
                  Réacteur dorsal

Sous l'eau      10 nœuds (propulseur)/  
                  1 nœud (marche)

Accélération : 2/1      Décélération : 4/2

Intégrité : 8

### Ordinateur Thoth II (Palier 10)

Niv 8      Actions 2  
 Séc 2      Cont 24

### Programmes

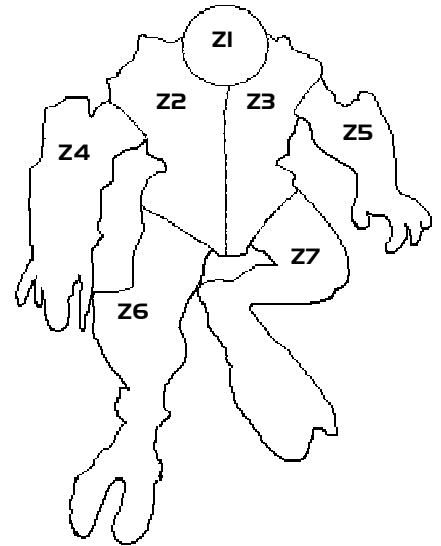
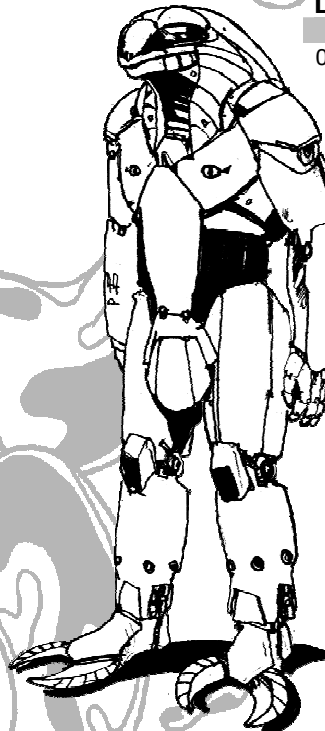
Attaq 8      Blind 6

### Sonscan / radar

Actif Osri      8 N. milles (Palier 9)  
                  30km  
 Passif Isir      35 N. milles (Palier 9)  
 Analyseur Zarko      3 cibles (Palier 7)  
 Calculateur Ubi      3 cibles (Palier 9)

### LOCALISATION

Z1	Z2	Z3	Z4	Z5	Z6	Z7
01-04	05-28	29-52	53-64	65-76	77-88	89-00



### Z1

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Pressurisateur  
 Commandes optiques  
 Réparateur Universel 6  
 Tactique visière

### Z2

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Analyseur  
 Calculateur  
 Chauffage  
 Filtre à gaz carbonique  
 Générateur de lumière 6  
 Réparateur Universel 6  
 Sonscan actif(radar)/  
 Sonscan Passif  
 Survie

### Z3

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Assistance mouvement  
 Contrôles  
 Moteur fusion turbine 4  
 Ordinateur général  
 Système de conversion  
 Palier 10, Résistance 38  
 Réparateur Universel 6  
 Système guérison auto 6 (Premiers soins)  
 Verrouillage antiviol

### Z4

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Canon laser lourd  
 (Lien électronique)  
 Batterie 200 charges  
 Contrôle manuel (Talent Armes lourdes)  
 Réparateur Universel 6

### Z5

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Arme palmaire Choc  
 (Équivalent à un fusil choc)  
 20 charges  
 Contrôle manuel (Talent Armes de poing)  
 Lance-harpons  
 Lien électronique  
 Lien mécanique  
 Réparateur Universel 6  
 Stabilisateurs

### Z6

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Diagnostic Universel  
 Réparateur Universel 6

### Z7

Blindage : 6      Seuil : 16      Cercles : 8

### Systèmes

Réparateur Universel 6

## Exemple de sergent commandant une petite escouade de 8 hommes

(les caractéristiques entre parenthèses sont ses caractéristiques en armure)

Poids : 90kg Taille : 1,95 m Âge : 38 ans

Agil. Résist. Rapid. Vol. Sg-fd. Force Gab. Char. Intel. Inst.

16(22) 14 16(18) 17 18 15(23) 17 18 16 14

Réaction : 8(9) Perception : 15 Bonus dommages : +3(+5) Fatigue : 15(17)

Déplacement : 14/14m (24/29m) Poids portable : 75kg(135kg) Lutte : 17(21) Recul : 32/41

Seuils : Inc. : 12 Lég. : 8 Grav. : 16 Crit. : 24 Fat. : 48Mort: 72

Talents principaux :

Armes de contact 6, Armes de poing 5, Armes lourdes de tirs 4, Armure 8, Assistance au tir électronique 7, Assistance au tir mécanique 8, Commandement 12, Corps à corps 7, Discipline mentale 12, Écouter 6, Équilibre 8, Escalade 6, Esquive 7, Esquive mentale 8, Interrogation 6, Langages écrit (Osir 14), Langage parlé (Néo-Azuran 8, Arkonien 10, Osir 12), Lecture radar 6, Lecture sonar 8, Nager 8, Négociation 10, Observation 8, Persuasion 8, Premiers soins 10, Pugilat 8, Sauter 6, Science (électronique, mécanique, informatique) 8

Équipement : armure Uraeus



# DESCRIPTION DES LIEUX.

## Équinoxe.

### Généralités

Équinoxe 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 *déliés*), toutes les nations du monde y ont une ambassade et tous les voyageurs ont un jour ou l'autre traversé le flux qui entoure la cité.

La station est en fait en suspension dans les eaux situées 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'Équinoxe. La plus notable est Ariane, qui sert de lieu de transit à la plupart des navires qui veulent accoster à Équinoxe : 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 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 la population féconde...

Équinoxe 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'Équinoxe.

- Niveau -07 : niveau des machineries. C'est le niveau le plus vaste d'Équinoxe. 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'Équinoxe. Ces treize niveaux sont totalement accessibles et 70% de la

population d'Équinoxe s'y masse. 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.

- 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...

- Niveaux 11 et 12 : centre 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. Ce sont 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. Équinoxe p.45-58 ou LdB3e éd. pages 77 et suivantes.*

**Ce scénario a été initialement publié sur le site d'Eric Christ, et son auteur a autorisé sa reprise et sa diffusion par des tiers.**

**Cette version du document a été relue et corrigée par rodi.  
La mise en page conserve l'esprit du document original.**

**Paru sur le SDEN en octobre 2010.**

