



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Nations, factions & organisations
> **Les Fils d'Alcyon**



Les Fils d'Alcyon

lundi 27 juin 2011, par [Sith](#)

Présentation

Dans un monde régi par la survie et par une mort violente qui semble inéluctable, avec de nombreux secrets, de nombreuses personnes qui complotent ; où le spectre des Généticiens et des guerres qui peuvent se déclencher à partir d'une simple étincelle ; l'humanité continue quand même à survivre et à aller de l'avant. Mais rien n'est jamais simple et les héros des aventures Polaris sont la plupart du temps confrontés à de sombres secrets, des manipulations génétiques et à des consortiums voulant étendre leur empire...

Mais, certaines personnes, mégalomanes ou ayant des objectifs bien particuliers, peuvent changer la face de l'humanité. D'autres aspirent à bien d'autres choses....

Adrian Mynes

- **Poids** : 73kg
- **Taille** : 1,82m
- **Age** : 28 ans

For	Con	Coo	Ada	Per	Int	Vol	Pre
10	12	11	13	10	14	15	16

Attributs secondaires : Chance : 12 / Réaction : 11 / Modif. de Dom. au contact : 0 / Résistance aux Dom. : -1.

Compétences : Acrobatie : 5, Commerce/Trafic [Relique et électronique] :16, Commandement : 15, Eloquence : 12, Recherche d'information : 12, Langue inconnue [Anglais] 3, Manoeuvre d'armure

externe et sous-marine : 13, Pilotage [Navires légers] 8, Conn. Milieu naturel [Surface] 16, Combat à mains nues : 10, Armes de poings et Fusils/Armes d'épaules : 12.

Équipement : Pistolet léger, Manteau thermo-optique, nano sonde.

Background

Adrian Mynes est un riche industriel de la République du Corail. Il est âgé de 28 ans. Il est né en Hégémonie sous le nom d'Adrian War42134. Sa vie en Hégémonie commença donc à Warton. Il est né comme les autres jeunes hégémoniens, dans une banque de repeuplement et dans le plus grand anonymat. Très vite, il al du travailler. Sa jeunesse s'est passé entre les réparations de conditionneurs d'airs, les navires et même des exo-armures.

Il y a appris les rudiments du pilotage des exo-armures et des sous-marins. Comme tous les gamins de son âge, il traine avec des loubards sur les docks et fait quelques coups. Mais il se retrouve dans une petite guerre des gangs qui se disputent l'aile est du dock. Un soir, la chance lui sourit. Les forces de sécurité de Warton font une descente et des échanges de tirs ont lieu, mais Adrian réussit à s'échapper in extremis, mais est blessé d'une balle au bras. En rentrant chez lui, Adrian est mal en point. Il doit trouver rapidement une solution ou mourir d'une hémorragie. Il prend la décision d'aller voir un magna de la pègre locale. Il est soigné mais il contracte une dette envers le milieu de Warton. A partir de ce moment, Adrian passe sa vie à travailler sur les docks pour rembourser sa dette mais il découvre aussi le commerce et la gestion. A l'âge

adulte, Adrian décide de voler de ses propres ailes.

Il réussit à rembourser sa dette à 17 ans et quitte Warton pour parcourir le monde aquatique. Il passa deux ans à sillonner la Ligue Rouge, l'Union Méditerranéenne, les Royaumes de l'Indus avant de s'arrêter en République du Corail, à Azuria.

Le sens des affaires

Une fois à Azuria, il décide de monter une entreprise d'électronique. Son sens du commerce et sa connaissance du milieu des docks et des sous-marins lui permettent de faire prospérer sa société. Il travaille principalement pour les pêcheurs et les particuliers dans la réparation de systèmes électroniques et sonars de sous-marins. Très rapidement, il embauche du personnel pour faire face à la demande croissante. Le plus souvent possible, il rentre sur Warton pour voir ses parents. Il fait tout son possible pour effacer son passé honteux et la collusion de ses parents avec des personnes peu recommandables.

A l'âge de 21 ans, il engage un associé pour faire face à la demande croissante. A 22 ans, il est à la tête d'un petit empire dans l'électronique, sonars et réparation de système vitaux. Sa société brasse alors des milliers et des milliers de sols. Adrian pense être à l'abri de tout.

Le bouleversement

Un jour, Adrian remarque des éléments suspects sur ses livres de compte. Des sommes d'argent de plus en plus importantes circule de comptes fantômes vers d'autres comptes, fictifs et réels. Dans un premier temps, il remonte la piste de ses sommes. Il conclue que celles-ci sont détournées de sa société vers d'autres sociétés écrans. Ces sociétés écrans reversent des sommes vers des comptes fictifs qui eux même alimentent d'autres comptes fictifs. A force de chercher, il découvre l'origine des sommes d'argent... Son associé...

Adrian va le voir immédiatement et lui demande ce

qu'il se passe. Son associé tente, au début, de le persuader que tout cela n'est pas grave. La discussion s'envenime de plus en plus. L'associé d'Adrian lui rit au nez et le raille. Il lui apprend, tout en se moquant, qu'il engage régulièrement des contrebandiers pour faire passer de la marchandise sensible afin d'augmenter ses revenus. Adrian voit rouge. Son passé remonte à la surface ainsi que ses embrouilles avec la pègre de Warton. Adrian sort son arme personnelle et tire trois balles. Son associé n'y survit pas. Totalement désorienté, il passe les deux heures suivantes à côté du cadavre. Son cerveau ne pense plus et est totalement déconnecté de la réalité. Cela ne dure cependant pas longtemps et après avoir fait disparaître le corps, Adrian se lance corps et biens dans la recherche de la vérité

En un mois, il découvre que son associé avait, effectivement, détourné de grosses sommes pour son profit. Mais l'argent passait vers des contrebandiers que son associé avait engagés pour faire transiter des armes, des systèmes vitaux, des cobayes et des reliques... Attiré par ses dernières, il cherche à en savoir davantage. Il comprend que son associé avait acheté un entrepôt sur Azuria. Il y découvre une pièce vide avec seulement une caisse en son centre. A l'intérieur se trouve une assiette qu'il n'avait jamais vue auparavant. Autre curiosité, une série de chiffres y est inscrite : 1942...

Le changement

Sans se l'avouer, Adrian prit un énorme plaisir à ôter la vie de son associé. De plus, ce trésor inestimable trouvé dans un de ses hangars lui procura frissons et un sentiment qu'il n'avait pas ressenti depuis longtemps... Depuis le temps où il était en cheville avec la pègre de Warton.

Petit à petit, Adrian sombre dans un dédoublement de personnalité. D'une part, il est toujours cet homme d'affaire sûr de lui et qui permet à Xarex Ind de s'enrichir. Mais d'autre part, son esprit se déstructure et il marche sans raison dans son appartement ou ses hangars. Il se parle, marmonnant et contemplant cette assiette venue

d'un autre monde. A partir de là, il décide de structurer une organisation spécialisée dans la recherche des reliques que l'ancien monde peut encore receler.

Organisation

A l'image de sa personnalité, Adrian possède deux organisations. Il y a Xarex Ind qui est sa société connue de tous en République du Corail et dans de nombreuses régions du globe et les Fils d'Alcyon spécialisée dans les reliques. Xarex Ind est bien sûr son consortium qui lui rapporte de généreux profits et qui lui permet de subvenir à ses besoins.

- Les PJ pourront avoir affaire à **Xarex Ind** dans le cadre d'une réparation ou d'un achat d'équipement électronique. La maison mère se trouve sur Azuria mais il y a des ateliers de réparation à Warton, Keryss et aussi des ateliers mineurs en Ligue Rouge et en Union Méditerranéenne. Adrian cherche depuis longtemps à s'implanter en Alliance Polaire. Mais ces efforts se sont révélés vain pour le moment. Par contre, il va ouvrir un atelier dans peu de temps dans les Royaumes de l'Indus. Xarex Ind y est en effet prospère. Dans l'ensemble, les réparations sont de qualité et les prix légèrement inférieurs à la moyenne pour attirent un maximum de client.

Si les PJ ont affaire à Xarex Ind, référez-vous au LdB page 274 pour les règles de réparation du matériel. En règle générale, les chances de base pour les réparations se feront avec un score de 12 à 14. Pour les prix, vous pourrez les diminuer de 5% par rapport à la cité où Xarex Ind se trouve.

- **Les Fils d'Alcyon** est une organisation clandestine qui ne recherche pas le pouvoir comme les Patriarches ou tout autre dirigeant d'une nation émergente. Ils ne recherchent pas non plus la connaissance et ses dérivés comme la société Cortex. Adrian et son entreprise se sont voués à un seul et unique but : retrouver un maximum de reliques du temps passé. Pour cela, Adrian a mis en oeuvre toute une organisation autour de lui. Adrian a choisi un système pyramidal. Il en est à la tête. En

dessous de lui, il y a deux personnes qui s'occupent du recrutement et des missions. Ils se font appelés les Précurseurs. En dessous encore de ces deux personnes, il y a les chefs de corps qui s'occupent de la logistique pour plusieurs groupes. En dessous des chefs de corps, il y a les Terreurs et les Rampants. Les Terreurs constituent la cellule d'extermination. Ce sont ni plus ni moins que des assassins. Les Rampants sont les chefs de groupe qui iront chercher des reliques avec leurs équipes. Puis, il y a les Retrouveurs. Ce sont les membres fixes qui iront récupérer des reliques et objets de l'ancien temps.

Les Précurseurs

Au nombre de deux, les Précurseurs sont le coeur des Fils d'Alcyon. Ils supervisent les missions en cours et l'intendance et rapportent directement à Adrian les progrès en cours, les échecs et les futures missions. Il y a un homme et une femme. L'homme est un ancien agent du Neptune nommé Karl Langer. Il avait été désavoué suite à une mission où il a préféré aller voir une prostituée de luxe que d'arrêter un agent ennemi. Karl est un agent très performant, mais il a une énorme faiblesse, les femmes. La femme est une empathie de la République du Corail du nom de Tricia. Elle aide énormément l'organisation grâce à ses talents et Adrian lui fait une entière confiance sur son choix de recrues et de missions.

Les Chefs de Corps

Les Chefs de Corps sont aux nombres de dix. Ils coordonnent les missions données par les Précurseurs. Ils sont en charge de désigner les équipes qui devront et pourront récupérer des reliques sur site. Ils sont aussi chargés de dénicher le matériel adéquat pour l'organisation.

Cellule Terreur

Cette cellule est extrêmement crainte par l'organisation. C'est Adrian qui la dirige directement. Elle est constituée de quinze anciens agents venus de tout horizon. Chacun a une spécialité qui se recoupe plus ou moins avec un autre. Il y a des spécialistes en communication, assassinat, tirs de



précision, infiltration, piratage informatique... Ils peuvent être rattachés ponctuellement à une équipe pour une mission particulière.

Les Retrouveurs

Ce ne sont ni plus ni moins que des hommes qui iront sur le terrain pour assouvir la soif de passion d'Adrian. Ils sont dirigés par les Rampants qui sont des chefs d'équipes.

Ressources

Les ressources des Fils d'Alcyon ne sont pas illimitées mais restent néanmoins extrêmement conséquentes. Il est vrai que Xarex Ind ne peut pas rivaliser avec Cortex ou Gladius par exemple. Cependant, Adrian peut aisément mettre en place cinq à six missions en parallèle. Les Fils d'Alcyon peuvent aussi aisément payer des mercenaires pour des missions à haut risque ou pour éviter que les Fils d'Alcyon ne soient directement impliqués.

Trésors

Les Fils d'Alcyon ont d'ores et déjà ramassé un petit butin du temps passé. Mais, certains objets échappent encore à leur compréhension. Adrian est persuadé que certains sont des armes d'une puissance terrible.

Idées de scénarios

- Lors d'une mission de routine d'exploration de

surface, les PJ tombent nez à nez avec une équipe des Fils d'Alcyon. Ces derniers pensent que les PJ sont des concurrents pour une relique localisée peu de temps auparavant. Il va s'ensuivre une course poursuite mortelle à travers la Surface pour récupérer la relique.

- Sur Equinoxe, dans un bar, un membre des Fils d'Alcyon engage les PJ pour trouver une ancienne carte. Mais rien ne va se passer comme prévu. Une autre organisation criminelle a tout entendu et sera la première à récupérer la fameuse carte. Adrian enverra la Cellule Terreur pour résoudre les problèmes et la récupérer.

Campagne

En utilisant les Fils d'Alcyon dans une campagne, il faut garder à l'esprit que durant les tout premiers scénarios, les PJ ne devront pas découvrir l'existence d'Adrian Mynes et encore moins de son organisation. En revanche, ils pourront avoir affaire à Xarex Ind. Ensuite, au fur et à mesure des scénarios, il sera évident qu'une organisation récupère un maximum d'artéfacts des temps anciens. Peu à peu, les enjeux seront dévoilés jusqu'à la prise de conscience de l'origine commune de Xarex Ind et des Fils d'Alcyon.

De plus, il faudra faire jouer Adrian sur la corde raide qui est prêt à tout pour protéger ses secrets et son organisation. Les scénarios ultimes devront permettre les découvertes des trésors d'Adrian. Même si certains sont usuels, il faut garder à l'esprit que ce sont des objets hors du commun dans le monde de Polaris.