



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Nations, factions & organisations  
> **Equinoxe et le Culte du Trident**



## Equinoxe et le Culte du Trident

vendredi 30 mars 2012, par [rodi](#)

### Historique d'Equinoxe et du Culte du Trident, pages 77-78

Tout commence en 127, dans le seuil de Rockhall dans la petite communauté de Neteria appartenant à Oleross Pagan, un riche exploitant minier de l'Alliance Azure. De nombreux filons très riches sont découverts et l'afflux de mineurs permet l'apparition de nouvelles stations. Elles cohabitent jusqu'en 250, date de la chute de l'Alliance et du début des troubles entre les stations. Cela dure jusqu'à la découverte dans une mine de flux thermiques très puissants. Cela met fin à toutes les attaques et la Communauté du Trident voit le jour. Dans les premières années, les membres de cette communauté se rendent dans toutes les cités sous-marines pour promouvoir la paix et la Force Polaris apparue suite à la découverte de flux. En 340, l'idée d'une cité neutre germe dans les esprits de certains membres de la communauté. En 349, décision est prise de construire Equinoxe dans la zone de flux thermiques. Les travaux débutent en 350 grâce à la participation de nombreux donateurs. Certains se demandent si des technologies généticiennes n'ont pas été nécessaires pour construire cette immense cité... Autre interrogation, durant la quinzaine d'années des travaux, les flux sont restés très calmes.... En 365, les travaux sont terminés. Une ambassade corallienne est aussitôt installée.

En 352, Leori Arimatti émet l'idée que certains porteurs inconscients de la Force Polaris peuvent la libérer accidentellement et provoquer des catastrophes. Il entame donc des recherches sur le phénomène. Il découvre ainsi une méthode (la méthode Arimatti) pour découvrir à coup sûr les

porteurs. En 371, à sa mort, un premier inhibiteur voit le jour. Son fils, Simon, termine ses recherches.

En 373, le Culte du Trident est créé par Simon Arimatti qui devient ainsi le premier Déméter. C'est lui, assisté des dirigeants coralliens, qui est à l'origine du très célèbre Concile des Amiraux, suite auquel le Culte fait état de sa puissance issue de la Force Polaris. De cette date jusqu'en 440, Equinoxe vit un âge d'or avec l'apparition de l'OESM, des Veilleurs, du Sol qui devient la monnaie officielle du monde sous-marin, la maîtrise de la fabrication des hyperfluides et des hybrides. La Cité Neutre devient, de fait, le centre du monde sous-marin. Malheureusement, en 440, une controverse entre l'ensemble des prêtres et une branche dure menée par un certain Tristan Lesark entraîne le départ d'une centaine de prêtres et de navires de guerre. En 448, le [Soleil Noir](#) voit le jour et attaque des installations du Trident.

En 512, Jason Hélio devient le nouveau Déméter suite à la mort de Simon Arimatti à 160 ans ! Jason Hélio est un véritable prodige du Polaris ayant réussi très jeune et sans formation ce que beaucoup ne réussiront jamais. Sous sa direction, le Soleil Noir se développe et attaque à nouveau le Culte grâce à la Force Polaris et à ses chasseurs Trident. Il se trouve aussi un chef, l'Autre, assisté de son fidèle Grand Inquisiteur Alemsh Palkrach.

Malgré cela et deux crises majeures en 560 (maladie d'une rare virulence provoquant la mort de 27000 personnes puis de 55000 nouveaux innocents lors de l'incendie du secteur) et en 564 (panique gigantesque provoquant 12000 morts et la première intervention de la terrible Faction Condor), Equinoxe reste, avec ses deux millions d'habitants



permanents, la plate-forme diplomatique et commerciale du monde de Polaris.

## Equinoxe et vos parties, pages 78-85

La vie à Equinoxe (plan page 84) est présentée dans le LdB par l'intermédiaire de différentes entrées et des tableaux. Nous allons tenter d'effectuer une synthèse de toutes ces informations en renvoyant à l'occasion vers le texte d'origine. Des parties à Equinoxe doivent en effet, en plus des différentes intrigues possibles, être l'objet de description de la cité et de ses résidents.

L'arrivée à Equinoxe se fait via la station de transit d'Ariane. On y attend un tunnel d'accès dans le flux. Ariane est une petite Equinoxe où il est possible de débarquer pour se divertir et patienter car l'attente est parfois longue. Le flux est en effet capricieux. C'est également sur Ariane que se trouvent les enfants. Il n'y en a donc peu sur Equinoxe. Les rares têtes blondes se trouvent dans les bas fonds au milieu des exclus. En sortant du flux, le navire des personnages sera accueilli par les milliers de mammifères marins qui peuplent les alentours de la Cité Neutre.

Une fois arrivés, les personnages seront sûrement impressionnés par l'architecture si particulière du lieu et par l'agitation frénétique (400.000 habitants !). Les différents niveaux, séparés par des inter-niveaux contenant les machineries et uniquement réservés au personnel, sont scindés en différents étages aux coursives hautes (le niveau 0 culmine à 80 mètres de haut !) et étroites. Il y a 23 niveaux (de -6 à 17) mais seuls les niveaux du Grand Souk (-6 à 6) sont très fréquentés. Une description, très intéressante, de chaque niveau est disponible dans le Livre de base. Des métros aériens permettront à vos personnages de se déplacer ainsi que de nombreux ascenseurs. La plupart sont publics mais quelques uns sont réservés et une carte est nécessaire. Au niveau -4, un message prévient de la dangerosité des lieux. Une fois habitués à l'ambiance bruyante du Grand Souk, les personnages pourront trouver de tout sur Equinoxe. Il est même possible, si l'on est très riches, de

trouver de la viande véritable ! Cependant, s'ils sont plus modestes, ils pourront goûter l'infâme soupe, qui a cependant le mérite d'être gratuite, des services d'hygiène ! Remarquez que la nourriture est traitée avec des produits hydratants. L'eau potable est en effet une denrée très rare. Bien que le traitement ne coûte pas une fortune, même les résidents n'en ont pas à volonté. Alors les visiteurs... Les habitants d'Equinoxe commencent d'ailleurs à penser à un complot mis en place par les entreprises qui produisent l'eau... En tous les cas, sur Equinoxe, on peut manger sans boire ! Une fois, le ventre plein, il sera peut être plus sage de retourner dormir à bord du navire tant la place est rare ici ! Cependant, davantage d'espace est disponible dans les niveaux inférieurs. Alors, si vos personnages osent s'y aventurer, ils seront en quelque sorte plus tranquilles.



Les gens sont assez amicaux et on échange partout des nouvelles du monde entier. Ces dernières peuvent même être l'objet de troc (malgré la présence du Sol, 75% des échanges se font par le troc !). L'ambiance dans les bars et les cantines est donc très sympathique, même si les habitués déguerpissent en cas de problème et qu'il est possible pour des nouveaux venus de se retrouver seuls alors que les Veilleurs débarquent et qu'un cadavre gît près du comptoir... Cela permet en tout cas de pouvoir s'asseoir car les places sont chères et il est très difficile de trouver un siège et encore plus difficile d'accéder au comptoir. Par chance, si vos personnages veulent être plus tranquilles, il leur sera possible de réserver une de ses alcôves où se lient des amitiés parfois dangereuses.

Equinoxe est en effet un lieu dangereux où les groupes mafieux et illégaux sont légion. Par conséquent, la contrebande y est florissante et la corruption fréquente. Seules les troupes d'élite des Veilleurs sont incorruptibles. Cela laisse donc un vaste choix de pattes à graisser ! Dans les niveaux inférieurs, les règlements de compte entre factions rivales sont monnaies courantes. Il en va de même pour les escroqueries. Beaucoup de visiteurs trop naïfs ou trop stressés se sont retrouvés plumés en



moins de deux. Le marché noir est aussi très développé. De nombreux exclus et mendiants appartiennent à des organisations criminelles en tant que taupes. Les Veilleurs et les différents services du monde entier en font d'ailleurs le même usage. A ce sujet, les Veilleurs sont une des forces de régulation de la criminalité. Pour maintenir le calme et l'ordre, seules les armes légères sont autorisées dans le Grand Souk puis interdites dès le niveau 7. Les Veilleurs utilisent parfois les services de mercenaires et de chasseurs de primes. Leur présence est d'ailleurs répandue. Les Veilleurs et les services de renseignement du Culte, le Neptune, luttent également contre l'espionnage omniprésent. Un habitant sur deux serait payé pour informer. Certains ne se rendent même pas compte de ce qu'ils font tandis que d'autres plus nombreux arrondissent ainsi leur fin de mois.



Notons pour terminer quelques aspects pouvant être l'objet de scènes dans vos scénarios :

- Une discussion dégénère dans un bar entre deux visiteurs de nations différentes.
- Une conversation de vos personnages, via des bornes de communication publiques, est interceptée par des Veilleurs.
- Très peu d'enfants sont présents sur Equinoxe. Cela pourrait étonner vos personnages. Les petits sont tout simplement regroupés sur Ariane dans des instituts du Trident jusqu'à 12 ans.
- En cas d'état d'urgence, les Veilleurs obtiennent un pouvoir absolu et il leur est possible d'isoler chaque secteur les uns des autres.
- Les personnages vont sûrement croiser des PNJ de tous horizons, découvrant, ou redécouvrant, ainsi les modes vestimentaires de chaque nation.
- Les **loisirs** sont nombreux : Waterball et powerball (**page 82**), nombreux bars, caissons d'hyper-respiration...
- Les mutants sont en théorie placés sur un pied d'égalité mais on en trouve beaucoup parmi les rangs des exclus... Les hybrides sont en revanche véritablement admirés.
- Cortex possède des cliniques privées où il est possible de rester avec son enfant avant que ce dernier ne soit transféré sur Ariane. Les services

sont gratuits en échange de la réalisation d'une batterie de tests.

- La religion basée sur la Force Polaris est gérée par le Culte du Trident.

Pour terminer, voici une table renvoyant vers d'autres tables du LdB.

Table	Page
Nourritures et boissons	79
Tarifs des habitations	80
Coût des filtres d'eau	81
Tarifs des espaces de vente	82

## Le Culte du Trident

Le Culte du Trident, au service de la Force Polaris, est le garant de la paix mondiale. Pour cela, il utilise tous les moyens à sa disposition : les Veilleurs, l'OESM, la plate-forme diplomatique offerte par Equinoxe. Le but du Culte est de mettre en place un ordre nouveau qui supprimerait toutes les rivalités entre les nations. Il se veut un arbitre de l'humanité. Mais, pour beaucoup, il n'a qu'un but, imposer sa vision du monde et il utilise pour cela les Veilleurs, l'OESM et Equinoxe.

Actuellement, Jason Helio, en tant que Demeter, est le garant de la paix. Mais parmi les six Prométhées, parmi lesquels se trouvent son successeur, certains sont plus belliqueux. Les Prométhées sont des Elus et sont tous porteurs de la Force Polaris. Il en est de même pour les Janus (renseignements en collaboration avec le Neptune) et les Némésis (Service Action). Il existe des rumeurs d'infiltration par le Soleil Noir ou par d'autres nations. Ces Elus, comme tous les autres prêtres, sont défendus par les moines soldats du Culte, les Ordonnateurs. On trouve donc ces derniers sur Equinoxe, où ils sont très discrets, et sur les navires monastères. Ils utilisent des bâtons choc mais on leur attribue parfois des pouvoirs Polaris.



Le Culte n'existe pas uniquement à travers les



prêtres. Il s'articule autour d'une lourde organisation dont voici la liste des membres : Orphées (diplomatie), Lares (affaires économique et sociale), Esculapes (scientifiques) et Hermès (missionnaires). La présentation serait incomplète sans un mot des services secrets. Le Neptune, dirigé par Sernéa, une proche de Déméter, est un des meilleurs services de contre espionnage au monde.

Le Culte du Trident est également présent sur la scène internationale via de très grandes entreprises. Comment ne pas citer la gigantesque Cortex dirigée officiellement par un Conseil d'Administration de prêtre et présidé par Déméter (en réalité, il en est tout autrement). Mais le Culte contrôle également d'autres très grandes entreprises : Hellion (géno-hybrides), Aeris (hyper-fluide), Cultura (hydroculture et alimentation synthétique), Gladius (armement et module de station), Solaris (distribution du Sol) et l'Agence Spatiale du Trident. Sa puissance économique est donc incommensurable et inquiète beaucoup de détracteurs. D'autant que la mystérieuse Cortex intrigue...

## Les autres factions

Les factions sont très nombreuses sur Equinoxe. Nous ne reprendrons pas la description intégrale (le LdB est là pour ça) mais voici une liste dans laquelle les factions sont regroupées :

- **Les forces de maintien de l'ordre** : Culte du Trident et Veilleurs.
- **Les services secrets de chaque nation** : Chaque nation du monde sous-marin possède une ambassade et des agents de renseignement. Le Culte possède un service secret de grande qualité, le Neptune présenté plus haut.
- **Les factions criminelles** : Moloch Krull et Vurick

le Borgne.

- **Les entreprises** : Cortex, Sol, Gladius pour ne citer que les principales. Toutes appartiennent au Culte.
- **Les pirates et contrebandiers** : Ashaana de Salomon, Gellor l'Infirmier, Lestani, Lesvrick, Liebu, Malgo Huit Pattes, Meslar Main Rouge, Robert de Saul, Voghn le Renégat.
- **Les terroristes** : Soleil Noir, Fraternité des Abîmes.

## Equinoxe dans les différentes campagnes du SDEN

La Cité du Culte est omniprésente sur le SDEN. C'est en effet un point de passage obligé pour toute campagne qui se respecte. Elle est parfois point de départ et parfois but à atteindre :

- **Utopia 2.0** : Le [quatrième chapitre de l'acte I](#) se déroule à Equinoxe. Les personnages devraient y récupérer la dernière clé du dépôt et rencontrer [Utopia 2.0](#).
- **Apocalypse dans les Abysses** : La campagne [commence](#) et se [termine](#) à Equinoxe
- **A la recherche d'Antea** : La campagne [début](#) à Equinoxe avec un accident très handicapant...
- **Les Pierres de Rackham Harding** : Ici aussi, la campagne [début](#) dans la Cité Neutre avec quelques scènes sur Ariane et Olympe.
- **L'échelle de Jacob** : Une fois n'est pas coutume, ce n'est que dans le [deuxième scénario](#) que les personnages découvriront Equinoxe.

Ces informations seront complétées par les événements des scénarios de la [Campagne Utopia 2.0](#) se passant sur Equinoxe. La lecture du très bon et très complet chapitre du Livre de Base est donc très fortement conseillée pour faire jouer les scénarios. Merci à Philippe Tessier pour son autorisation et à Djib' pour ses splendides illustrations.