



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > **Immersion, un mag' et un projet site officiel / SDEN**



Immersion, un mag' et un projet site officiel / SDEN

jeudi 5 avril 2012, par [Gwenael](#), [rodi](#)

L'édito de Gwenael

Après de nombreuses avaries, plusieurs pannes et une longue période en cale sèche, le navire Polaris est de nouveau paré pour l'aventure. Il est prêt pour l'Immersion. Le Projet Immersion est née d'une volonté de plusieurs membres actifs du site officiel et de rédacteurs du SDEN de faire en sorte que ce jeu, notre jeu, ne sombre pas dans les abysses. C'est aussi un moyen pour nous de montrer que malgré des sorties peu fréquentes il est possible de faire vivre un univers.



C'est ce que nous avons souhaité avec ce premier numéro ... premier oui, parce que nous espérons bien qu'il y en ait un second, puis un troisième et bien d'autres encore. Mais avant d'en arriver là, nous vous présentons dans ce premier opus d'Immersion tout ce qu'il vous faut savoir sur le monde des contrebandiers et des trafics en tout genre sous la forme de nouvelles, aides de jeux, personnages notables et scénarios. Et si jamais, il vous prenait l'envie de vouloir vous engager à notre bord, nous serons plus qu'heureux d'accueillir de nouveaux talents, qu'ils soient rédacteurs, illustrateurs ou autre.

Sur ces dernières paroles je ne vous retiens pas plus longtemps. Je vous souhaite une très bonne lecture et surtout de longues et bonnes aventures sous les océans.

Les projets SDEN par rodi

Salut l'ami, je suis Arkhos, un petit contrebandier sans envergure de la ceinture corallienne. J'ai toujours aimé travailler seul, vivant de petits contrats miteux, me permettant tout juste de me payer une piaule et quelques rations.

Il y a quelques jours, j'ai mis le pied à [Dem](#), une petite station du sud du Pacifique. La population y est accueillante et chaleureuse mais une étrange atmosphère y flotte. C'est comme si quelque chose de conséquent s'y préparait... Mais, je préfère pour l'instant ne pas m'y intéresser. Il me faut juste une bonne ravageuse avant de vous raconter mon histoire.

Alors que je cherchais un petit contrat me permettant de vivre encore quelques semaines peinard, Mosès, le patron du [Shufflepuck](#), m'a dit qu'il y avait cette nana, [Cat](#), mais qu'elle était un peu spéciale... Assise dans un coin, toute seule, elle m'a fait sérieusement flipper. C'est une vraie beauté mais il y a un truc dans ses yeux. Un truc, genre je me mets toujours dans la merde... Moi, j'aime pas trop ce genre de contrat... Je préfère les trucs faciles, sans risque... Cependant, l'autre soir, après quelques verres, je me suis quand même décidé à lui parler, comme ça, pour voir... J'ai commandé deux verres de bière à Mosès, deux soupes de poisson à Fugu, le cuistot et j'ai tenté ma chance. Peine perdue... J'avais à peine posé mes fesses sur la chaise à côté de la sienne que j'ai senti une arme sur mon entrejambe. J'aime pas les gagne-petits comme toi qu'elle m'a dit... Pas de soucis pour moi, j'ai plié les gaules et je suis retourné à mon vaisseau sur les docks...

En sortant, dans le sas, je n'ai pas pu échapper à la radio piratée de la capitainerie. Le chef de la



sécurité expliquait qu'un navire monastère était en approche avec du lourd à l'intérieur et qu'il fallait que la sécurité soit nickel ! Un navire monastère à [Dem](#). Par les Patriarches, ça c'était pas habituel...

Le lendemain matin, au [Shufflepuck](#), j'ai consulté la liste de petites annonces réservées aux types comme moi. Les contrebandiers quoi... Il y avait bien deux ou trois affaires à se mettre sous la dent mais j'ai surtout surpris une discussion, entre [Cat](#) et Mosès, au sujet d'un cadon dont la spécialité était de mettre en relation les contrebandiers à d'éventuels employeurs. Ce type, au nom un peu mégalo, le [Moine Noir](#), passait de temps en temps. Je n'avais plus qu'à l'attendre et à passer le mot, à droite et à gauche, que je le cherchais... Mon attente ne fut pas longue, le lendemain soir, un inconnu me donnait rendez-vous sur mon navire.

C'était suffisamment étrange pour que cela titille ma petite curiosité. Et j'avais bien raison... En me présentant devant mon navire, je me suis rendu compte très vite que le sas avait été ouvert... A l'intérieur, le silence régnait en maître mais une lumière blafarde provenait de la salle commune parvenant difficilement jusqu'à moi. Sur la table, un ordi m'attendait. Un film y tournait en boucle. Ce moine noir était cinglé ! Il s'était renseigné sur moi. Sur l'écran, un type encapuchonné se présentait à moi comme le Moine Noir en expliquant qu'il avait appris que je souhaitais le voir ! Comment avait-il pu l'apprendre et comment avait-il fait pour pénétrer dans mon bâtiment ? J'étais sidéré et un peu effrayé aussi... Après avoir visionné trois fois le film, j'étais un peu rassuré car il m'avait présenté ce que je cherchais et proposait de me rencontrer le jour suivant.

Le lendemain après-midi, le mystérieux individu encapuchonné revenait dans mon navire pour m'expliquer ce qu'il avait trouvé pour moi. Une très vieille organisation, autrefois florissante, avait besoin de jeunes contrebandiers pour relancer peu à peu son activité. Cela était sans risque et la structure offrait de nombreuses possibilités d'évolution. En plus, on pouvait travailler seul ou mener des contrats à plusieurs ! Trois jours plus tard, j'effectuais mon premier travail pour le SDEN !

Comme Arkhos, nous sommes quelques uns à avoir osé reprendre la rubrique Polaris du SDEN. C'était en mars 2010. Depuis, nous réalisons une mise à jour tous les mois et nous mettons un point d'honneur à y intégrer un scénario exclusif à chaque fois. Nous avons même donné un petit coup de pouce à la création de votre nouveau mag' favori. C'est pour cette raison que Gwenaël le rédac' chef nous a laissé une petite plage pour exposer notre travail. Voici donc une succincte présentation des projets que nous menons :

- **[La campagne Utopia 2.0](#)** (rodi) : c'est le premier projet à avoir été lancé suite à la reprise. C'est aussi ma campagne. Les personnages, tous originaires de la même fratrie de Dem, se lancent à la recherche de quatre clés permettant d'ouvrir un dépôt situé non loin de leur station. Dans le même temps, une nouvelle nation centrée sur Dem est en train de voir le jour. Cette campagne est calquée sur les événements de la Directive Exeter et il arrive que les deux trames se croisent. Pour le moment, douze scénarios sont en ligne. Lorsque que les quatre suivants seront à leur tour en ligne, les personnages seront, en théorie, en possession des clés et se lanceront à la recherche d'une I.A. incarnée... Elle contient de très nombreux secrets sur le monde mais sera très difficile à retrouver. Enquêtes, infiltration, action, rebondissements se mêlent pour le plaisir de tous !

- **[La campagne Apocalypse dans les Abysses](#)** (Sith) : Sith est le deuxième contributeur à avoir rejoint le projet de reprise de la rubrique. Sa campagne a vu le jour quelques mois après le lancement d'Utopia 2.0. Sa campagne s'articule autour de quatre scénarios qui vont amener les personnages dans différents coins connus du monde sous-marin, comme Equinoxe, et d'autres moins connus, comme Iagna en Alliance Polaire. Les personnages vont vite se retrouver confrontés à un tueur à gage qui a été engagé par Fragment pour tuer un agent double du Prisme. Sur fond de guerre froide entre l'état Polarien et le Culte du Trident, les personnages vont devoir savoir qui est ce tueur à gage et rapporter des preuves sur l'agent double. Cela sera nécessaire pour apaiser les tensions entre l'Alliance Polaire et le Culte du Trident. Cette



campagne est construite de sorte à convenir à tous. Ici aussi, les personnages devront enquêter, infiltrer des milieux qui leurs sont inconnus, se mêler de politique et enfin découvrir un dépôt.

- **[La campagne A la recherche d'Antea](#)** (Cédric, Sith, rodi) : troisième campagne, elle est écrite à plusieurs mains et réinvestit des articles réalisés au préalable sur la rubrique. Elle est le symbole du renouveau de la rubrique. Elle se veut dynamique et épique. Elle retrace l'histoire d'un prospecteur devenu fou suite à un accident lors de l'exploration d'une épave très prometteuse. Elle se déroule à Equinoxe puis en République du Corail avant de se terminer dans un lieu bien mystérieux. Si vous saviez les révélations qu'on vous prépare... Pour l'instant, seul Philippe est au courant... D'autant qu'une suite est encore à l'état embryonnaire mais pourrait voir le jour si certains d'entre nous réclament à corps et à cris d'autres révélations...

- **[La campagne Les Pierres de Rackham Harding](#)** (Jwolf) : cette campagne est plus récente. Deux scénarios sont actuellement en ligne. Elle se trouve également sur l'Atlas Polaris mais elle a été relue et mise en page par nos petits doigts laborieux. Il s'agit encore ici d'une poursuite sous les océans. Pour le moment, les personnages sont à Equinoxe mais ont déjà joué quelques scènes dans leurs navires

- **[La campagne L'échelle de Jacob](#)** (Sith) : la deuxième campagne de Sith se veut différente et originale. Il le dit lui même :

"Nouvelle campagne en cours de rédaction, elle s'articule autour de la recherche d'un artefact qui date de la fin de la guerre entre les Généticiens et l'Alliance Azure. Cette fois-ci, les personnages seront immergés dans une aventure de type techno-thriller qui va leur permettre de vivre un scénario datant de l'Alliance Azure, mais aussi de faire un tour dans une station orbitale"

Toutes ces campagnes utilisent une mise en page commune qui se veut claire et facile à imprimer. Elles sont mises en valeur par différents projets :

- **[Azurane 3](#)** (rodi) : Azurane 3 est le deuxième projet de la communauté. Il s'agit d'une station azurienne isolée et ayant conservé un mode de vie proche de la Rome Antique. Elle est totalement coupée du monde et ignore totalement ce qui se passe dans les fonds marins. Des PNJ, des lieux, des factions et de nombreuses intrigues sont décrites. Des plans et du matériel ont été joints.

- **[La Horde Behemoth et les Fils d'Alcyon](#)** (Sith et Cédric) : ces deux factions ont vu le jour quasiment simultanément et nous ont donné l'idée d'écrire la campagne [A la recherche d'Antea](#) pour les mettre en avant.

- Des [PNJ](#), des [lieux](#), des navires, des rumeurs, des nouvelles et des [dépôts clés-en-main](#) figurent également parmi les travaux que nous avons menés. Le Moine noir est un exemple ainsi que le Shufflepuck, le bar qui sert de cadre aux aventures d'Arkhos le contrebandier.

Nous essayons, dans la mesure du possible, de mettre en cohérence tous ces articles. Ainsi, le [dépôt de Dem](#), créé par Sith, sera le dépôt ouvert par les personnages à la fin du premier acte de la campagne Utopia 2.0...

Et tous ces projets, ou presque, et cela était jusqu'ici un secret, tournent autour d'un généticien dont Philippe parlera bientôt.

A bientôt sur le **SDEN** ou le **site Officiel**. Après tout, cela n'est pas important. L'important est que la communauté vive et qu'elle soit active et épanouie. A bon entendeur, salut !

Le lien

Les versions Haute Définition et Low Print sont téléchargeables sur le [Site Officiel](#). Etre inscrit est cependant nécessaire.