



Dépôts, technologies et aventures

mercredi 28 novembre 2012, par [Sith](#)

Dans le monde de Polaris, la plupart des habitants des fonds marins ont tout juste entendu des rumeurs sur des ouvertures de dépôts et sur les merveilles qui y sont enfouis. Cependant, les personnages sont bien mieux renseignés.

Quand faire intervenir un dépôt ? La réponse est quand vous le voulez. Le dépôt sera un formidable outil pour motiver les personnages à aller quelque part ou faire avancer cette énorme campagne dans laquelle ces derniers s'enlisent. Qui n'a pas rêvé d'avoir une carte au trésor avec un grand X noté dessus et de se jeter dans cette quête du Graal ?

Un dépôt sera inséré le plus généralement de deux façons. La première sera de type campagne ou grand scénario. Dans ce cas, le dépôt est au cœur de l'intrigue et de toutes les attentions. Usuellement, ce type de campagne sera du genre course au trésor. Plusieurs factions, ennemis héréditaires des personnages ou nations du monde sous-marin vont vouloir mettre la main dessus. Les personnages devront être plus rapides, plus malins et peut-être renoncer à la récompense. En effet, ce dépôt peut receler une arme tellement puissante ou terrifiante qu'il est nécessaire de la détruire. La seconde façon sera plus utilisée comme récompense pour services rendus lors d'un scénario ou de nombreuses séances de roleplay particulièrement bien jouées. Ce type d'aventures n'aura pas à vocation de tuer les personnages, mais il y aura suffisamment de pression pour qu'ils puissent s'approprier le butin de la quête. En général, ce seront des dépôts de moindre importance.

Les dépôts ont souvent de solides protections, des systèmes défensifs et des serrures électroniques difficilement pénétrables. Il y a de nombreux

exemples de dépôts. En lisant la trilogie **Les foudres de l'abîme** de Philippe Tessier, vous trouverez l'exemple d'un dépôt généticien de grande importance pris par les forces hégémoniques à Fuego Libertad. Ce dépôt a été forcé par des troupes d'élites de l'Hégémonie et il est bardé de défenses les unes les plus efficaces que les autres. En même temps, le jeu en valait la chandelle. Ce dépôt contenait les terrifiants soldats du crépuscule.

Il y a deux exemples de dépôts dans les articles suivants : le [dépôt Octo](#) et le [dépôt de DEM](#). Le dépôt de DEM fait partie de la [campagne Utopia 2.0](#). Dans la [campagne Apocalypse dans les abysses](#), un dépôt y est noté comme récompense possédant un navire de haute technologie.

Si vous avez besoin de créer un dépôt rapide pour un scénario ou qui sera la base même d'une campagne, voici un petit système de création rapide. Pour commencer, lancer un D20. Cela va donner le type de dépôt.

1-4	5-20
Dépôt généticien	Dépôt azuréen

Le dépôt azuréen sera, en général, plus petit que le Généticien. Si ce n'est pas toujours le cas sur la partie taille, ce sera vrai pour les trésors technologiques qu'il renferme. Dans ce second lancer, il faudra donner corps au dépôt. Comme plus haut, lancer un D20.

1-5	6-11	12-16	17-19	20	
taille mineure	taille standard	grande taille		gigantesque	Innommable



La taille mineure correspond à un dépôt de petite taille comme le dépôt Octo par exemple. La taille standard est celle du dépôt décrit dans Apocalypse dans les Abimes. Cela équivaut à une base où un navire pourra tenir. La grande taille est l'équivalent du dépôt généticien décrit dans la trilogie des **Foudres de l'Abime**. Gigantesque va être un dépôt exceptionnel à découvrir. Il sera défendu par de nombreuses défenses et des systèmes de sécurité inconnus. Un dépôt innommable aura la taille d'une des capitales des nations sous-marines. Il va sans dire que ce genre de dépôt doit être exceptionnel et les moyens de défense digne de repousser une armée.

En fonction de vos deux premiers jets, voici des idées de merveilles technologiques trouvées dans un dépôt :

- **Équipement personnel** : cela peut aller de

l'armement à la protection en passant par de l'électronique ou de l'informatique de pointe.

- **Navire** : Cela sera principalement des navires de guerre. Les échelles pourront aller de V- à V+. Les technologies de ces navires pourront être de type offensif (torpilles Hadès, faisceau à électron puissant), de type défensif (générateur de boucliers, hyperacier extrêmement puissant) ou de tout autre sorte (furtivité, SonsCans surpuissants, super cavitation).

- **Commandos ou soldat spécifiques** : Voir les soldats du crépuscule pour les idées. Cela ne manque pas.

- **Des objets du passé** : Pourquoi pas un dépôt emplis de livre du vingtième et vingt et unième siècle et toute sorte d'objets de notre quotidien. Pour le monde de Polaris, cela représente des reliques inestimables.

- **Un Généticien ou représentant azuréen en stase**.