

POLARIS



Philippe TEISSIER

La terre d'aujourd'hui a sombré dans le chaos. Il ne reste rien de ce que nos lointains ancêtres ont pu connaître. Notre planète a subi une série de catastrophes aux proportions bibliques qui a rendu la vie en surface impossible pour les humains. De ces cataclysmes, nous ne savons pas grand-chose, ni ce qu'ils ont été, ni ce qui les a provoqués. Certains murmurent que le Grand Conseil de l'Hégémonie tairait ces informations pour le plus grand bien de tous. D'autres affirment que le Culte du Trident conserverait dans ses ordinateurs les souvenirs du temps passé.

Quoi qu'il en soit, ce qui reste des terres non submergées est balayé par des tempêtes incessantes, des maelströms d'énergie, des pluies corrosives, des tornades colossales et des champs radioactifs mouvants. Le monde est désormais peuplé de fauves monstrueux qui règnent sur un univers désolé, nourrissant des parasites répugnants. Le monde végétal s'est adapté à ce nouvel environnement. Les arbres sont devenus des prédateurs vicieux à l'allure terrifiante, capturant dans leurs branches tentaculaires les imprudents. Les plantes rabougries ont appris à se mouvoir et à chasser. Des insectes purulents s'abattent en nuées sur les restes de la civilisation terrestre. Les portes de l'Enfer se sont ouvertes en grand, déversant leurs cohortes d'horreurs sur notre monde.

L'homme a dû fuir la surface, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées et entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est établi un peu partout dans les océans et tente d'y reconstruire la civilisation. Il y a découvert un univers plus vaste que le précédent, plein de mystères et de dangers. Dans ce nouveau monde de ténèbres et de silence, où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières, les multiples colonies tentent de survivre. Mais les guerres, les pirates, les pillards, les terribles prédateurs marins et d'étranges phénomènes menacent sans cesse cette nouvelle société, aussi fragile que du cristal.

— Veriramis, historien de la cité neutre d'Équinoxe

À ma chère Maguy et à ma petite Nolwenn

Remerciements tous particuliers à tous les membres de la *mailing list Polaris* (Polaris@Eurenet.com) dont la contribution a été inestimable. Je tiens à dire un grand merci à FRANÇOIS MENNETEAU, CHRISTOPHE COIFFIER, ERIC FOLCO, SAGE ALDRIC, NICOLAS LEJEUNE, NICOLAS DEPROST, RITOU RENÉ, CHRISTOPHE COURT, MATHIEU et à mon correcteur en chef avec ses fiches magiques, STEPHANE MAIER.

Addendum : La présente version a été mise en page par Samuel LACAS à partir des fichiers gracieusement mis à disposition de tous par les auteurs du jeu ; qu'ils en soient grandement remerciés.

Table des matières

I	L'univers	15
1	Historique	17
1.1	Introduction	17
1.2	Histoire récente	17
1.2.1	Prélude (? - 0)	17
1.2.2	L'âge d'or (0 - 150)	18
1.2.3	La fin du rêve (150 à 250)	18
1.2.4	Le nouvel ordre (251 à 400)	18
1.2.5	L'époque moderne (400 à 565)	19
1.2.6	Les événements récents (566-569)	20
2	La civilisation des abysses	23
2.1	Les grandes Nations	24
2.1.1	Hégémonie	24
2.1.2	Ligue Rouge	32
2.1.3	Alliance Polaire	37
2.1.4	La République du Corail	40
2.1.5	Équinoxe et le Culte du Trident	46
2.1.6	L'union Méditerranéenne	52
2.2	Les puissances mineures	55
2.2.1	Amazonia	55
2.2.2	La confédération d'Enderby	56
2.2.3	États du rift	56
2.2.4	Fédération du cap	57
2.2.5	Fuego libertad	58
2.2.6	Nouvelle Lémurie	58
2.2.7	Rodhia	59
2.2.8	Royaume de l'Indus	59
2.3	Faction et groupes importants	60
2.3.1	L'Alliance Azure	60
2.3.2	Les Généticiens	60
2.3.3	La Confrérie des Veilleurs	60
2.3.4	La Fraternité du Soleil Noir	63
2.3.5	Les Frères des Abysses	63
2.3.6	La communauté du Léviathan	64
2.3.7	Mercenaires	64
2.3.8	Pirates et pillards	65
2.3.9	Contrebandiers et chasseurs de primes	66
3	Villes et stations indépendantes	67

4 L'univers sous-marin	87
4.1 Alimentation	87
4.2 Aventure	87
4.3 Clonage	88
4.4 Coût de la vie	88
4.5 Confinement	88
4.6 Communautés	89
4.7 Communication	89
4.7.1 Communication intra-station	90
4.8 Cavernes	90
4.9 Coraux	90
4.10 Courants	90
4.11 Dorsales	91
4.12 Dépôts de l'Empire des Généticiens et de l'Alliance Azure	91
4.13 Déplacements et voyages	91
4.13.1 Voyages sous-marins	91
4.13.2 Compagnies de transport sous-marin	92
4.13.3 Compagnies de fret	93
4.13.4 Contrebandiers, pirates et particuliers	94
4.13.5 Sécurité et navigation	95
4.14 Enfants	95
4.15 Eau potable	95
4.16 Énergie	96
4.17 Extérieur et fonds marins	96
4.18 Effet <i>Polaris</i>	96
4.19 Flux thermiques	97
4.20 Fluides et mélanges	97
4.21 Frontières	98
4.22 Faune et Flore	98
4.23 Famille	99
4.24 Femmes	99
4.25 Habillement	99
4.26 Hygiène et maladies	99
4.27 Histoire et culture	100
4.28 Informations	100
4.29 Installations	100
4.30 Légendes et superstitions	101
4.31 Loi	101
4.32 Langages	101
4.33 Monnaie et Troc	102
4.34 Mutants	102
4.35 Mode et loisirs	102
4.36 Mort et inhumation	103
4.37 Narco-fluides, narco-mélanges et drogues	103
4.38 Oxygène	104
4.39 Politique et espionnage	104
4.40 Pression et profondeur	104
4.41 Ruines de l'ancien temps	105
4.42 Recherche génétique et pharmaceutique	105
4.43 Religions	105
4.44 Relief	105
4.45 Siphons et tourbillons sous-marins	106
4.46 Température	106

4.47	Technologie et métaux	106
4.48	Virus de stérilité et la dégénérescence génétique	107
4.49	Visibilité	108
4.50	Vie dans les stations	108
4.51	Vie dans les cités	108
5	L'enfer terrestre, les souterrains et l'espace	111
5.1	La Surface	111
5.1.1	Phénomènes constants	112
5.1.2	Phénomènes aléatoires	112
5.1.3	Créatures	112
5.2	Les Sous-Sols	113
5.3	L'Espace	113
II	Les règles	115
6	Création des personnages	117
6.1	Présentation	117
6.1.1	Définition d'un Personnage	117
6.1.2	Races	117
6.2	Attributs	118
6.3	Détermination des attributs	118
6.3.1	Détermination initiale	118
6.3.2	Modification des Attributs	119
6.3.3	Attributs initiaux	119
6.3.4	Attributs de départ	119
6.3.5	Limitations	119
6.3.6	La Chance	119
6.3.7	Attributs avantageux et désavantageux	120
6.4	Mutations et autres « détails »	120
6.4.1	Droitier, gaucher ou ambidextre	120
6.4.2	Stérilité	120
6.4.3	Mutations	120
6.5	Détermination des avantages/désavantages et du métier	121
6.5.1	Avantages et Désavantages	121
6.5.2	Avantages	121
6.5.3	Désavantages	123
6.5.4	Âge de départ	125
6.5.5	Talents	125
6.6	Caractéristiques secondaires	126
6.6.1	Apprentissage	126
6.6.2	Bonus aux dégâts	126
6.6.3	Chance	126
6.6.4	Course	127
6.6.5	Escalade	127
6.6.6	Fatigue	127
6.6.7	Jet	128
6.6.8	Lutte (Règle optionnelle)	128
6.6.9	Nage	128
6.6.10	Narco-dommages	129
6.6.11	Perception instinctive	129
6.6.12	Poids portable	129
6.6.13	Poids soulevable	129

6.6.14	Réaction	129
6.6.15	Résistance aux blessures, poisons, maladies, drogues et radiations	130
6.6.16	Saut horizontal/vertical	130
6.6.17	Seuils	130
6.6.18	Souffle	131
6.7	Avantages et désavantages des races	131
6.7.1	Hybrides naturels	131
6.7.2	Hybrides parfaits	132
6.7.3	Techno-hybrides	132
6.8	Derniers détails	133
6.8.1	Sexe	133
6.8.2	Histoire, origine et famille	133
6.8.3	Lieu d'origine	133
6.8.4	Taille et poids	133
6.9	Évolution des attributs	134
6.9.1	Vieillessement	134
6.9.2	Entraînement	135
7	Professions	137
7.0.3	Points de Talent	137
7.0.4	Célébrité	137
7.0.5	Influence	138
7.0.6	Relations, Alliés et Ennemis	138
7.1	Choix d'une première Profession	139
7.1.1	Choix d'autres Professions	139
7.1.2	Âge de départ et limitations	139
7.1.3	Jet de Revers	139
7.1.4	Relocalisation/trouver du travail	142
7.1.5	Blessures	142
7.1.6	Mutilations	143
7.1.7	Cumul d'argent	143
7.1.8	Sélectionner des Talents d'une autre Profession	143
7.1.9	Utilisation des points d'Avantage (règle optionnelle)	143
7.1.10	Utilisations des ateliers, exploitations, réseaux, etc.	143
7.2	Liste des professions	145
7.2.1	Agent/Assassin	145
7.2.2	Artisan	146
7.2.3	Barman	147
7.2.4	Commando-marine	148
7.2.5	Contrebandier	148
7.2.6	Cultivateur/éleveur	149
7.2.7	Diplomate	149
7.2.8	Érudit	150
7.2.9	Hybride du trident (membre du GSI)	151
7.2.10	Marchand	152
7.2.11	Marchand itinérant/conteur	152
7.2.12	Marin/pêcheur	153
7.2.13	Médecin	154
7.2.14	Mercenaire/chasseur de primes	155
7.2.15	Mineur	156
7.2.16	Ouvrier/docker	157
7.2.17	Pilote de chasseur sous-marine	158
7.2.18	Pirate	158

7.2.19	Prêtre du trident	159
7.2.20	Prostitué(e)	160
7.2.21	Soldat/milicien	161
7.2.22	Soldat (surface)	162
7.2.23	Soldat (souterrain)	162
7.2.24	Technicien	163
7.2.25	Techno-hybride	164
7.2.26	Veilleur	164
7.2.27	Voleur/mendiant	164
8	Talents	167
8.1	Définition d'un Talent	167
8.2	Utilisation des Talents	168
8.3	Spécialisation	168
8.4	Spécialisation à la création du personnage	168
8.5	Techniques	168
8.6	Progression des Talents/apprendre de nouveaux Talents	169
8.6.1	Comment progresser	169
8.6.2	Temps d'entraînement nécessaire	169
8.6.3	Procédure	169
8.7	Talents nécessitant du matériel	170
8.8	Déterminer une Difficulté	170
8.9	Talent et matériel électronique	170
8.10	Attributs minimum requis	171
8.11	Marge de Réussite	171
8.12	Familles de talents	171
8.12.1	Talents de catégorie 1 : talents manuels/d'adresse	171
8.12.2	Talents de catégorie 2 : talents martiaux	171
8.12.3	Talents de catégorie 3 : talents instinctifs	171
8.12.4	Talents de catégorie 4 : talents d'endurance et de volonté	172
8.12.5	Talents de catégorie 5 : talents acrobatiques	172
8.12.6	Talents de catégorie 6 : talents relationnels	172
8.12.7	Talents de catégorie 7 : talents intellectuels	172
8.12.8	Talents de catégorie 8 : talents spéciaux	172
8.13	Description des talents	173
8.14	Talents particuliers	190
9	Mutations	195
9.1	Description	196
9.2	Force Polaris	200
9.2.1	Libération accidentelle	201
9.3	Pouvoirs du Polaris	203
III	Système de jeu	219
10	Système de jeu	221
10.1	Principes de base	221
10.1.1	Les Paliers	221
10.1.2	Marge de Réussite nette	222
10.1.3	Pénalités et bonus en fonction des Difficultés/Intensités	223
10.1.4	Table des Intensités/Difficultés	223
10.1.5	Table des Intensités/Difficultés	223
10.1.6	Duels d'Attributs et de Caractéristiques	226

10.1.7	Options	226
10.2	Système de jeu	227
10.2.1	Tour de jeu	227
10.2.2	Réaction	227
10.2.3	Actions pendant un tour de jeu	228
10.2.4	Déplacements	230
10.2.5	Perception	231
10.2.6	Surprise et perception instinctive	234
10.2.7	Fatigue	234
10.3	Combats	236
10.3.1	Principes de base	236
10.3.2	Protections, blindages, champs défensifs et boucliers	240
10.3.3	Obstacles et couvertures	243
10.3.4	Combat pugilat/mêlée	244
10.3.5	Armes de trait et armes à feu	251
10.3.6	Armes lancées	254
10.3.7	Armes à effet de zone, démolition et grenades	255
10.3.8	Torpilles et missiles	256
10.3.9	Combats sous l'eau	258
10.3.10	Explosion sous-marine	259
10.3.11	Combats en armure, combats de véhicules, robots et drones	260
10.3.12	Jets de panne	263
10.4	Combats de véhicules et d'armures	264
10.4.1	Esquive des tirs	264
10.5	Détection, analyse et solution de tir	269
10.5.1	Détection	269
10.5.2	Analyse	271
10.5.3	Solution de tir	271
10.5.4	Relais de l'information	272
10.5.5	Détection, analyse et acquisitions multiples	272
10.5.6	Systèmes d'acquisition	273
10.6	Les dangers de l'aventure	273
10.6.1	Navigation	273
10.6.2	Phénomènes naturels	274
10.7	Résistance du matériel et usure	279
10.7.1	Usure	279
10.7.2	Résistance	280
10.8	Soins et blessures	281
10.8.1	Blessures	281
10.8.2	Conséquences des blessures	282
10.8.3	Hémorragies	286
10.8.4	Soigner les blessures	288
10.8.5	Récupération naturelle	288
10.8.6	Réouverture d'une blessure	288
10.8.7	Récupérer des Cercles d'inconscience	290
10.8.8	Poisons, maladies, drogues	290
10.8.9	Radiations	294
10.8.10	Pression/décompression	294
10.8.11	Noyade et asphyxie	294
10.8.12	Feu et froid	294
10.8.13	Chutes et escalade	295
10.8.14	Écrasement	296
10.9	Gestions des exploitations et des réseaux (règles optionnelles)	296

10.9.1	Gestion des parcelles d'élevage/cultures	296
10.9.2	Entretien et modernisation	297
10.9.3	Le jet de Gestion	297
10.9.4	Revenu du joueur	298
10.9.5	Événements annuels	298
10.9.6	Gestion des concessions minières (Mineurs)	298
10.9.7	Gestion des ateliers de techniciens	301
10.9.8	Gestion des cabinets médicaux	302
10.9.9	Gestion d'une banque de données (Erudit)	303
10.9.10	Gestion d'un réseau	303
10.9.11	Gestion des gangs	304
10.10	Les stations sous-marines	304
10.10.1	Module central	304
10.10.2	Types de Modules	305
10.10.3	Modules annexes standards	305
10.10.4	Couloirs inter-modules	305
10.10.5	Hangars	305
10.10.6	Station de défense	306
10.10.7	Équiper les modules	306
10.11	Le flux polaris	309
10.11.1	Le Flux	309
10.11.2	Géographie du Flux	309
10.11.3	Plongée physique dans le Flux	310
10.11.4	Plongée mentale dans le Flux	311
10.11.5	Récupérer un individu ou un esprit dans le Flux	312
10.11.6	Les bêtes du Flux et la Possession	312
11	Équipements	313
11.1	Coût des articles et marches	313
11.1.1	Rareté du matériel	313
11.2	Palier de fonctionnement du matériel	314
11.3	Réparation et amélioration de l'équipement	314
11.3.1	Réparation du matériel	314
11.3.2	Amélioration de l'équipement	315
11.3.3	Récupération sur des épaves	315
11.4	Seuils de résistance des véhicules	316
11.5	Armures et véhicules	316
11.5.1	Armures de combat	316
11.5.2	Tenues de plongée ultralégères	317
11.5.3	Armures sans système de pressurisation	317
11.5.4	Modifier une armure	318
11.5.5	Renforcement d'une armure	318
11.5.6	Ordinateurs des armures	319
11.5.7	Navires et véhicules	320
11.5.8	Chasseurs	320
11.5.9	Véhicules de transport civil	320
11.5.10	Drones	322
11.5.11	Scooters	323
11.5.12	Autres navires	323
11.6	Équipements et systèmes	323
11.6.1	Systèmes Indispensables (armures et véhicules)	323
11.6.2	Sonscans, détecteur, calculateur, analyseur et systèmes d'acquisition	328
11.6.3	Composants	329

11.6.4	Systèmes de brouillage et défenses	330
11.6.5	Systèmes de tir	331
11.6.6	Systèmes divers	332
11.6.7	Systèmes d'urgence	333
11.7	Autres systèmes et appareils individuels	339
11.7.1	Protections	339
11.7.2	Divers	341
11.7.3	Matériel médical	347
11.7.4	Implants cybernétiques	349
11.7.5	Ordinateurs et programmes	353
11.7.6	Équipements divers, boissons, locations et nourriture	354
11.8	ARMES	357
11.8.1	Tourelles de tir, armes en batterie et pivots	357
11.8.2	Armes de poing	361
11.8.3	Armes de trait	362
11.8.4	Lanceurs	364
11.8.5	Torpilles	365
11.8.6	Explosifs	367
11.8.7	Armes secrètes et généticiennes	368
12	Véhicules, drones et armures	369
12.1	Drones	369
12.1.1	Drone de réparation	369
12.1.2	Drone bouclier	370
12.1.3	Drone traducteur	370
12.1.4	Drone communicateur	370
12.1.5	Drone de combat	370
12.2	Armures	371
12.2.1	Armure Typhon	371
12.2.2	Armure Cougar (externe)	371
12.2.3	Petit transport civil	372
12.2.4	Chasseur Trident	372
12.2.5	Chasseur Remora	373
12.2.6	Chasseur Lamproie	374
12.2.7	Porte chasseur	375
12.2.8	Plate-forme lance-torpilles	375
12.2.9	Jeep sous-marine	376
13	Monstres et créatures	377
13.1	Créatures aquatiques	377
13.1.1	Algues tueuses	377
13.1.2	Baleine Léviathan	378
13.1.3	Congre-tueur	378
13.1.4	Dauphin	379
13.1.5	Manta	380
13.1.6	Orque	380
13.1.7	Pieuvre Kraken	381
13.1.8	Pieuvre-tigre	382
13.1.9	Piranhas	383
13.1.10	Poisson-torpille	383
13.1.11	Requin à plaques	384
13.1.12	Requin-caméléon	384
13.1.13	Serpent-murène	385
13.1.14	Sirène	386

13.1.15 Sylside (Gueule des sables)	386
13.2 Créatures terrestres	387
13.2.1 Araignée faucheuse	387
13.2.2 Araignées–rhinocéros	388
13.2.3 Cafards ardents	388
13.2.4 Dévoreur	389
13.2.5 Dragon	390
13.2.6 Fougère–rasoir	390
13.2.7 Guêpes–tigre	391
13.2.8 Hyaenna	391
13.2.9 Impératrice noire (reine)	392
13.2.10 Impératrice noire (progéniture)	393
13.2.11 Larve–assassin	393
13.2.12 Liane–serpent	394
13.2.13 Sangsue–vampire	394
13.2.14 Sarracénias mangeuses d’homme	395
13.2.15 Serpent cornu	395
13.2.16 Taro–étouffeur	396
13.2.17 Tyrannes	396
13.2.18 Ver foreur	397
13.3 Créatures amphibies	398
13.3.1 Crabe titan	398
13.3.2 Gorgor (horreur tentaculaire)	398
13.3.3 Proteus	399
13.3.4 Ver titan	399
13.4 Autres créatures	400
13.4.1 Foreur (guerrier)	400
13.4.2 Ternasets	401
13.4.3 Rejeton des Ternasets	402
13.4.4 Félorms	402
14 Archétypes	405
14.1 Assassin/Espion	405
14.2 Barman	406
14.3 Charognards	406
14.4 Chef de station	406
14.5 Contrebandier	407
14.6 Cultivateur/Éleveur	407
14.7 Diplomate	408
14.8 Exclu des bas–fonds	408
14.9 Marchand	409
14.10 Mécanicien/Électronicien	409
14.11 Mineur	410
14.12 Pilleur de ruines	410
14.13 Pilote de chasseur	411
14.14 Pirate	411
14.15 Prêtre du Trident	412
14.16 Prostitué(e)	412
14.17 Soldat	413
14.18 Techno–hybride hégémonien	413
14.19 Trafiquant d’Équinoxe	414
14.20 Veilleur	414

IV Annexes	417
A L'ombre d'osiris	419
A.1 Résumé de l'intrigue	419
A.2 Osiris	420
A.3 Introduction : Les bas-fonds d'Équinoxe	420
A.3.1 Carton tous azimuts	420
A.3.2 Chasse à l'homme	420
A.4 L'épave du sphinx	421
A.5 La grotte	421
A.5.1 Le poste de commandement	422
A.6 Une mission d'observation	423
A.6.1 Armure Isis avec module de conversion	423
A.6.2 Armure Uraeus	424
A.7 Ka	424
A.8 Memnor	424
A.9 La sphère	425
A.10 Les hommes d'Osiris	425
A.10.1 Dague Ahur	426
A.10.2 Pistolets Solar	426
A.10.3 Canon laser portable Ra (Arme lourde de tir)	426
Index	427

Première partie

L'univers

Historique

« Que connaissent-ils de l'Histoire tous ces primates demeurés ? Regardez-les se débattre dans notre toile comme des insectes pris aux pièges. Ils ne savent pas que nous avons pensé l'Histoire, que nous avons créé l'Histoire, que nous sommes l'Histoire ! »

— Cyrull, le Créateur.

1.1 Introduction

Polaris est un jeu dont l'action se situe dans un lointain futur dans lequel le monde de la surface est devenu inhabitable pour l'espèce humaine. L'homme s'est réfugié dans les profondeurs de l'océan où il tente de survivre tant bien que mal face aux multiples difficultés qu'il rencontre dans ce milieu hostile. La dégénérescence de l'espèce, qui se manifeste par l'accroissement du nombre des individus stériles et certaines mutations génétiques, les guerres perpétuelles qui ont ravagé des colonies entières, les monstres et surtout la difficulté d'exploitation des ressources naturelles comptent parmi les problèmes immédiats de cette civilisation.

Dans ce nouveau monde d'obscurité et de silence, les joueurs peuvent incarner des agents de l'une des puissances sous-marines, des mercenaires ou des indépendants tentant d'établir leur propre communauté. Quel que soit le camp qu'ils choisiront, ils découvriront vite que tout n'est pas noir ou blanc et que, pour perdurer, l'humanité devra s'unir contre l'adversité.

En attendant, ils devront se battre contre tous, s'équipant comme ils le peuvent, achetant les précieux mélanges respiratoires ou du fluide. Ils devront bricoler, rafistoler, trafiquer leurs appareils. La chance leur sourira parfois lorsqu'ils découvriront du matériel neuf ou une des caches du sinistre Empire des Généticiens. Leur destin sera plus sombre lorsqu'ils croiseront la route de pillards ou de pirates. Mais les aventuriers pourront aussi accéder à la célébrité ou même influencer le destin du monde par leurs actions ou leurs découvertes. L'humanité a besoin de héros et des empires peuvent naître de certains idéaux.

Tous ces éléments et bien d'autres encore forment la toile de fond de cet univers où domine un grand mystère : l'Effet *Polaris*.

1.2 Histoire récente

1.2.1 Prélude (? - 0)

On connaît mieux l'histoire de la civilisation anté-apocalyptique que celle qui se situe après ce terrible drame et l'an 0. Des siècles après les cataclysmes qui ont ravagé le monde, la civilisation humaine était arrivée au bord de l'extinction. La technologie ne permettait pas aux quelques survivants de vivre sous les mers. Alors apparurent les Généticiens. Ils apportèrent les secrets du fluide et bien d'autres merveilles encore. Leur empire domina rapidement ce qui restait du monde. Sous leur règne, l'humanité se remit à croître et à prospérer. Les fonds marins virent naître de grandes cités et les abysses révélèrent de fantastiques trésors. On développa des cités dans les mondes souterrains et

on rêva à la possibilité de reconquérir la surface. On inventa les exo-respirateurs dorsaux qui sauvèrent de nombreux mammifères marins. Personne ne sait exactement combien de temps dura l'Empire des Généticiens mais, à la fin de leur règne, leur technologie leur avait permis d'envoyer des missions sur la Lune et sur Mars.

Mais toutes ces merveilles apportées par l'Empire avaient un prix. Ce qu'ils avaient fait, on en a perdu la mémoire ou on nous le cache. Ce qui est certain, c'est que cela devait être terrifiant pour que l'on s'en souvienne aujourd'hui comme de l'Empire du Mal. Une terrible guerre civile secoua les fonds marins et les teinta de rouge. Des flottes immenses s'affrontèrent au cours de fantastiques batailles. Des villes furent anéanties.

Finalement, l'Alliance Azure écrasa définitivement l'Empire des Généticiens, aidée par le mystérieux Effet *Polaris* dont on ne sait, encore aujourd'hui, pas grand-chose.

1.2.2 L'âge d'or (0 - 150)

L'an 0 correspond à la première année de règne de l'Alliance Azure. On estime la population totale de l'époque à moins de 900 millions d'individus.

L'Empire des Généticiens laissa derrière lui un monde en ruine. Ses maîtres sabotèrent la plupart de leurs banques de données et anéantirent ainsi des siècles de recherche et d'histoire. Une grande partie de leur savoir survécut cependant au conflit mais certains secrets, comme la science du fluide, celles des hybrides et des hyper-alliages, avaient disparu. L'Alliance entreprit de reconstruire le monde. Les énormes réserves de fluide laissées par l'Empire permettaient d'être optimistes. Les ingénieurs auraient le temps d'en redécouvrir le secret. On se mit alors à espérer et à envisager un avenir meilleur.

L'âge d'or vit la maîtrise ou la redécouverte de nombreuses technologies comme la fusion ou les bio-implants. Les cités furent reconstruites et la population doubla. Pendant plus d'un siècle, la paix régna au fond des mers. L'Alliance réactiva la base de lancement de fusées spatiales et dépêcha une expédition sur la Lune. Ils découvrirent les cadavres des dernières colonies de l'Empire.

1.2.3 La fin du rêve (150 à 250)

C'est vers le milieu du deuxième siècle que le rêve se brisa. Les cités souterraines furent attaquées par de redoutables créatures, les Foreurs. Ces monstres les ravagèrent rapidement et les hommes furent, encore une fois, confinés aux limites des océans. Mais le pire était encore à venir. À la fin du 2ème siècle, la communauté scientifique fit une terrible découverte. La proportion de la population stérile était en constante augmentation et on observait une forte dégénérescence génétique chez de nombreux individus. La race humaine était en train de mourir. On tenta par tous les moyens d'inverser le processus, en vain. La communauté scientifique comptait de moins en moins de membres et leurs talents furent vite dépassés par les problèmes. On tenta alors de pratiquer une stricte sélection génétique pour créer de véritables petits génies qui sauraient trouver des solutions. Cela ne fit qu'accroître les dégénérescences aggravées par la consanguinité.

Le virus responsable de la stérilité restait un mystère. En 250, malgré la vaillante résistance de l'Amiral Febock, l'Alliance Azure se disloqua. Se sentant condamnées, les communautés se refermèrent sur elles-mêmes. Pirates, mercenaires, micro-états et pillards commencèrent à se livrer des guerres sans merci.

1.2.4 Le nouvel ordre (251 à 400)

Les luttes entre les différentes communautés vont durer plus d'un siècle. La population humaine, en l'an 351, a été réduite de plus de 50% et plus d'un tiers est stérile. Mais un nouvel ordre se profile déjà à l'horizon, celui de l'Hégémonie.

En 361, la communauté d'Hatteras, une des plus grandes du royaume sous-marin, met à jour un entrepôt secret de l'Empire des Généticiens. Les connaissances qu'il renferme vont changer le cours des choses. Des dizaines de petits états se lancent à la conquête d'Hatteras pour s'emparer de cette importante découverte, notamment sa plus grande rivale, la Ligue Rouge. Tous les envahisseurs sont repoussés et, un an plus tard, ils doivent affronter des croiseurs d'un type nouveau, bénéficiant de la technologie de l'hyper-alliage et de terribles troupes de choc : les techno-hybrides. Hatteras s'impose rapidement et, en l'an 370, devient l'Hégémonie. Sous la présidence d'un mystérieux groupe, les Patriarches, l'Hégémonie instaure une véritable dictature dont le but est, officiellement, de sauver l'humanité de l'anéantissement. Ce nouveau pouvoir instaure une politique de sélection génétique. Tout individu reproducteur est placé dans des centres de repeuplement. Les fœtus y subissent des manipulations visant à accroître leurs capacités

intellectuelles. Les femmes fécondes passent leur vie dans ces instituts, tandis que les mâles reproducteurs dominent la société.

L'Hégémonie lance un grand programme de colonisation permettant à des colons de créer leur propre communauté, placée sous sa protection. Ce programme se heurte naturellement aux multiples petits empires qui peuplent les fonds marins. Les guerres et surtout les redoutables bombardiers hégémoniens, causent d'énormes destructions. En 375, l'Amiral Piotr Devrac, de la République du Corail, propose une grande réunion des différents responsables sur une petite base au milieu de l'Atlantique, la future Équinoxe.

Cette petite base est le cœur d'une communauté dominée par les prêtres du Culte du Trident qui semblent avoir une grande influence sur les mammifères marins. Leur but est d'instaurer la paix aux fonds des océans. La proposition de l'amiral se heurte tout d'abord à l'incrédulité et aux sarcasmes des états ennemis, dont l'Hégémonie et la Ligue Rouge, qui dénoncent une conspiration visant à éliminer les principaux chefs militaires adverses.

Le Culte du Trident défie alors ouvertement les royaumes refusant de coopérer. L'Hégémonie et la Ligue Rouge, pour la première fois, s'allient et dépêchent une flotte pour faire taire ces empêcheurs de se battre en rond. La base rebelle, située dans un flux thermique, est difficile à repérer mais l'armada y parvient enfin pour découvrir avec stupéfaction qu'elle est entourée par des milliers de mammifères marins. Ce sera leur dernière vision. L'humanité découvre alors l'Effet *Polaris* qui anéantira toute la flotte. À la suite de ce désastre, les grands empires accepteront la proposition de l'Amiral Devrac. Ce qui restera dans l'histoire sous le nom de « Concile des Amiraux » va permettre d'instaurer les lois qui régissent encore les guerres sous-marines d'aujourd'hui et surtout de définir des plates-formes communes pour assurer l'avenir de l'humanité quelles que soient les rivalités entre les états. Les dispositions les plus importantes sont les suivantes :

- Toute découverte génétique doit être communiquée au Grand Conseil Génétique qui siégera en permanence sur la station neutre d'Équinoxe. Ce conseil sera composé des plus grandes sommités de tous les états.
- L'Hégémonie s'engage à transmettre aux autres états les secrets de l'hyper-alliage.
- Aucun combat ne doit menacer les zones d'hydrocultures.
- La base du Culte du Trident et ses alentours doivent être déclarés secteurs neutres.
- Tous les états doivent encourager la création de nouvelles sociétés sous-marines indépendantes.
- Tous les états doivent contribuer à la recherche spatiale en assurant, à tour de rôle, l'entretien du dernier site de lancement terrestre et en assurant en commun un programme de recolonisation des stations spatiales qui seront déclarées zones neutres.
- Toute pollution sous-marine est prohibée.
- Les mammifères marins doivent être protégés.
- Les émissaires du Culte du Trident doivent avoir accès à toutes les cités et bases du fond des mers.
- Tout individu montrant des dons dans la manipulation de la Force *Polaris* doit être livré au Culte du Trident.
- Tous les états s'engagent à fournir au Culte du Trident, chaque mois, un homme et une femme capables de se reproduire.
- En échange, le Culte du Trident s'engage à fournir, à tous les états, du fluide et des hybrides parfaits. En effet, ses chercheurs ont redécouvert ces deux techniques que l'on croyait disparues.
- Un corps spécial, la Confrérie des Veilleurs, sera chargé de faire respecter ces lois. Cet ordre sera équipé par tous les états et son personnel sélectionné par le Culte du Trident.

Quelques mois après cette série de proclamations, la cité neutre d'Équinoxe était née. C'est aujourd'hui la plus grande ville des fonds marins.

De 376 à l'an 400, les guerres se font plus rares, les diplomates d'Équinoxe veillant à ce que les conflits ne dégènerent pas trop. Les plus grands états se livrent à une conquête effrénée des océans par l'intermédiaire de multiples petites communautés. Nombreuses sont celles qui déclarent rapidement leur indépendance mais, seules, les plus importantes peuvent se passer de la protection des grandes puissances. Le programme spatial est restauré tant bien que mal, malgré les tensions au sein des différentes communautés et, en l'an 498, la base lunaire est remise en service.

1.2.5 L'époque moderne (400 à 565)

Pendant toute cette période, l'humanité va se maintenir. Les grandes guerres se font rares, remplacées par des petits conflits frontaliers. Les états les plus puissants, l'Hégémonie et son écrasante puissance militaire, la Ligue Rouge réunissant autour d'elle le plus possible de petites communautés, la République du Corail et ses champs de coraux conscients et la toute nouvelle Alliance Polaire, une petite communauté devenue puissante très récemment, grâce à

la découverte d'un dépôt Généticien, influencent, conspirent et espionnent pour pouvoir un jour s'imposer comme le cœur d'une nouvelle humanité soumise à leur pouvoir. Cette recherche de la puissance s'appuie principalement sur les alliances avec une myriade de micro-états. La vie humaine est devenue trop précieuse pour que l'on se permette d'exterminer des populations qui refusent de se soumettre à un empire. Mais surtout, tout le monde cache et exploite les membres de sa population capables de se reproduire. Car, en l'an 565, l'humanité n'a pas trouvé de remède au virus responsable de la stérilité ni au problème de la dégénérescence. Peut-être qu'un jour le Grand Conseil Génétique trouvera une solution. Ou bien peut-être que le salut viendra d'un de ces dépôts secrets de l'Empire des Généticiens, tant recherchés par les puissances.

La stérilité n'est pas l'unique problème qui trouble le fond des mers. Les pirates et les pillards, cherchant sans relâche du matériel, des dépôts et des êtres féconds, ne respectent aucune règle.

Insaisissables, hantant les abysses et les immenses étendues des montagnes sous-marines, ils sont les pires prédateurs de l'humanité. Les Foreurs attaquent toujours en masse les villes souterraines et empêchent l'homme de reconquérir la surface. La Fraternité du Soleil Noir, un ordre dissident du Culte du Trident, manipule la Force *Polaris* pour imposer sa vision totalitaire. Les Frères des Abysses, groupe nihiliste voulant anéantir ce qui reste de la civilisation ou bien encore l'inquiétante communauté du Léviathan, qui domine les monstres des abysses et dont on ignore les motivations sont aussi des menaces constantes.

1.2.6 Les événements récents (566-569)

En quatre ans, les bouleversements auront été nombreux. Une prétendue mission de sauvetage organisée par l'Hégémonie débouche sur une crise grave qui menace d'ensanglanter les mers du monde entier. La communauté de Fuego Libertad est littéralement prise en otage par l'Atlantis et sa flotte de combat. Les troupes des Patriarches y pillent un dépôt généticien, défiant ainsi l'autorité de l'Organisation des États Sous-Marins (OESM). Quelques jours plus tard, un terrible affrontement opposant le navire amiral hégémonien à l'Argonaute, le vaisseau du célèbre Telkran Raljik, se solde par l'échouage de l'Atlantis. Malgré cela, les hégémoniens s'emparent du dépôt. Peu de gens savent exactement ce qu'ils y ont trouvé. Certains parlent d'une arme effroyable que la nation des Patriarches s'apprêterait à lâcher sur le monde.

Ce qui est sûr, c'est qu'à partir de l'année 567, l'Hégémonie se montre particulièrement active. Ses flottes effectuent des manœuvres dans toutes les mers du globe. Le second navire de classe Atlantis, l'Artémis est opérationnel dès le milieu de l'année. On enregistre des déploiement de troupes hégémoniennes dans tous les secteurs souterrains de leur nation. Des tirs d'armes satellites sont même enregistrés en Amérique du Sud, près de la position d'une de leurs flottes de guerre. Pour couronner le tout, un ambassadeur hégémonien est assassiné sur Équinoxe. Il s'en suit une terrible guerre des espions qui va durer plus d'un an.

On commence alors à entendre parler d'une mystérieuse Directive Exeter et on murmure dans les milieux autorisés que la nation des Patriarches préparerait une offensive généralisée contre la Ligue Rouge et la République du Corail. Certains accusent ouvertement l'Alliance Polaire de soutenir l'Hégémonie. Quelques mois plus tard, au paroxysme de la crise, les dirigeants de la Ligue Rouge déclenchent l'opération Minos, qui heureusement sera annulée. Pendant toute l'année 567, des petites batailles se livrent un peu partout. Dans les Royaumes Pirates, la station de loisir Llend est attaquée et les flottes de forbans s'unissent contre un mystérieux agresseur (beaucoup soupçonnent l'Alliance Polaire). L'affaire culmine en Janvier 568.

En ce début d'année, la tension est à son paroxysme mais petit à petit les choses rentrent dans l'ordre. Plusieurs escarmouches opposent les navires hégémoniens à ceux de la Ligue et de la République. Officiellement l'Hégémonie affirme avoir agi pour contrer les activités d'un dangereux groupe terroriste ayant mis au point des armes de fin du monde transportées dans ces navires. Bien que la guerre tant redoutée n'ait pas éclaté, ces événements ont fragilisé les relations entre les nations et une forte tension règne à l'heure actuelle au fond des océans.

Ces années auront été aussi marquées par des phénomènes étranges comme l'apparition de plusieurs navires de l'Alliance Azure, par la destruction inexplicable de Phaléone, une petite communauté au nord de l'Hégémonie, et par de nombreuses rumeurs évoquant une mystérieuse race, vivant dans les profondeurs : les Ternasets. En République du Corail, une nouvelle maladie semble avoir fait son apparition récemment et les autorités sont sur les dents. Dans des ports commerciaux, plusieurs individus auraient été retrouvés morts, complètement desséchés, comme si leur corps avait subi un vieillissement accéléré.

En 569, il faut aussi souligner la naissance de deux nouvelles nations : Amazonia et Rodhia. Mais surtout l'émergence d'une nouvelle grande puissance : l'Union Méditerranéenne dont la technologie surpasserait, selon certains,

celle de l'Hégémonie.

Encore une fois, l'humanité est plongée dans une période de troubles dont on ignore ce qu'il en ressortira. Il semble que partout éclatent des conspirations et des complots. Les rumeurs les plus folles circulent dans les ports commerciaux. On parle de navires ayant réussi à franchir le mur des 20000 mètres de profondeur, de découvertes incroyables au sujet de la dégénérescence génétique, de paix avec les Foreurs mais aussi d'un mystérieux projet de la République du Corail auquel serait associée la célèbre société Cortex.

Tous ces événements et ces problèmes forment la toile de fond de l'existence des hommes de ce siècle. Mais ils ont l'espoir de reconstruire un jour un monde nouveau. Cet espoir se manifeste par la colonisation spatiale qui, elle, semble échapper aux conflits. Lancées à partir de la station orbitale de Mars, les premières expéditions sur Jupiter pour reconquérir la base Europe ont été couronnées de succès. C'est un nouvel espoir pour l'humanité d'aller chercher un jour, quelque part dans le cosmos, un nouveau monde.

La civilisation des abysses

« Quand je vois nos majestueux navires croiser au-dessus des étendues de coraux immaculés, les bancs de dauphins jouer parmi les structures d'Azuria et toutes les merveilles que nous offre l'océan, je ne regrette pas le monde de la surface. Qu'il brûle, cela m'est égal. Oh ! Certes, il y a les guerres, mais elles ont au moins le mérite d'être silencieuses. »

— Mélia Tarcis, habitante d'Azuria, République du Corail.

Le vaste royaume sous-marin qui abrite aujourd'hui ce qui reste de l'humanité est constitué par une multitude d'états, la plupart très modestes. Ils tentent d'y proposer leur vision de la civilisation et de participer, à leur niveau, à la reconquête d'un monde plongé dans le chaos. Il existe d'énormes différences entre les communautés. Les plus puissantes ont accès à de vastes usines de production et à une technologie de pointe. Les plus modestes, 99% d'entre elles, se contentent de bricolages et de troc pour survivre. Alors que l'Hégémonie peut produire des navires gigantesques comme l'Atlantis, les petits états usent de toutes les ruses pour maintenir en état de marche deux ou trois croiseurs à moitié rouillés et assurer l'entretien de leurs microbases sous-marines. C'est donc un univers tout en contraste, où s'opposent la haute technologie, maîtrisée par certains, et l'art du bricolage et du rafistolage, imposé à la grande majorité.

Mais, dans ce monde, que considère-t-on comme un état souverain ? Le droit de souveraineté a été établi par le Culte du Trident. Toute société ne peut se constituer que si elle est capable de produire. Sans la production d'une quelconque denrée exploitable par le reste de l'humanité, il ne peut y avoir d'état. Ainsi, la plupart des nouvelles communautés naissent autour d'une exploitation minière ou agricole.

Pour être reconnu, il faut tout d'abord obtenir une concession. Elles sont attribuées et certifiées sur la station Équinoxe où siège l'Organisation des États Sous-Marins (OESM). Après une rapide étude du dossier, la concession pourra être soit validée, soit rejetée. Pour qu'elle soit validée, il faut qu'elle réponde à un certain nombre de conditions :

1. La communauté s'engage à produire une quelconque denrée utile à l'humanité, au plus tard un an après la certification de la concession. Si ce n'est pas le cas, tous les biens de cette communauté seront confisqués par l'état ayant soutenu son installation. La denrée produite peut être de n'importe quel ordre tant qu'elle sert les intérêts de l'humanité. Au bout d'un an, c'est l'OESM qui déterminera la validité du produit. Une nation de mercenaires, par exemple, est tout-à-fait acceptable.
2. La nouvelle communauté doit être parrainée par un état déjà établi, qui s'engage à lui fournir un minimum d'aide et de protection. C'est cet état « parrain » qui pourra réclamer l'ensemble de l'installation si, au bout d'une année, elle est déclarée non productive.
3. La communauté doit être composée d'au moins cent personnes et doit compter un minimum de dix couples reproducteurs. Ces couples peuvent être fournis par l'état parrain.
4. La communauté doit assurer la bonne exploitation de son potentiel reproducteur et maintenir un niveau correct de naissances (au moins 10 naissances par an pour une communauté de 100 personnes).
5. La communauté s'engage à remettre au Culte du Trident tout individu sensible à la Force Polaris.
6. La communauté s'engage à remettre au Culte du Trident un couple reproducteur par mois, quand sa population féconde aura atteint un niveau satisfaisant (20% de la population totale).

7. Toute découverte sur le site de la communauté reste la propriété inaliénable de la nouvelle communauté sauf si cette découverte concerne la génétique et surtout le problème de la stérilité. Dans ces derniers cas, le nouvel état doit immédiatement communiquer ces informations au Grand Conseil Génétique.
8. Si toutes ces conditions sont remplies et respectées, la communauté sera déclarée indépendante au bout d'un an. Elle sera considérée comme un état à part entière au bout de dix ans ou avant si l'on estime que son importance, grâce à la découverte d'un dépôt généticien par exemple, lui permet cette classification.
9. Un état peut maintenir une force armée indépendante, peut établir des ambassades dans les autres états et peut dépêcher un de ses membres au Grand Conseil Génétique et à l'OESM
10. Un état doit contribuer à la conquête spatiale et à l'entretien des sites de production terrestres. Il doit déléguer certains de ses citoyens pour grossir les rangs des Veilleurs.

Ces règles ont permis la création de nombreux petits états qui rêvent de s'imposer en tant que grande puissance ou tout simplement de survivre tant bien que mal.

2.1 Les grandes Nations

2.1.1 Hégémonie

Géographie Le territoire de l'Hégémonie est situé le long de l'ancienne côte Est de l'Amérique du Nord. Il s'étend au nord jusqu'au secteur des Grands Bancs, à l'est jusqu'au Pic Milne, au sud jusqu'au Fossé de Porto-Rico. À l'Ouest, Il contrôle toutes les zones sous-marines jusqu'aux terres émergées. Son influence s'étend bien au-delà de ses frontières géographiques. C'est une nation riche en ressources minières et agricoles. L'ensemble du secteur hégémonien est largement couvert par des stations de communication. Ses frontières sont surveillées par des forteresses fluctuantes et des postes de détection fixes.

Bref historique L'Hégémonie est née d'une grande exploitation minière créée par un certain Yvan Paramar. Cette exploitation, alors connue sous le nom de communauté d'Hatteras, devint rapidement l'une des plus importantes des fonds marins par sa population et sa richesse. Elle comprenait aussi plusieurs bases et villes de l'Empire des Généticiens dont certaines existent encore aujourd'hui. La famille Paramar connut ses heures de gloire au sein de l'Alliance Azure. C'est en effet Karl Paramar, l'arrière-petit-fils d'Yvan, qui dirigea l'attaque finale contre la flotte généticienne et qui devint un des plus hauts responsables du nouvel ordre.

Après la chute de l'Alliance, la communauté se referme sur elle-même. La famille Paramar, frappée de stérilité, s'éteint progressivement. À la mort du dernier de ses représentants, la communauté est au bord de la guerre civile. Les prétendants à la succession sont légions. Devant la menace d'une désintégration de leur société, les amiraux d'Hatteras se réunissent et décident de s'emparer du pouvoir. Le coup d'état sera sanglant mais restaurera l'ordre. Pendant plus de vingt ans, l'Amiral Trenton impose sa loi et développe un ambitieux programme militaire. Il subventionne également des programmes de recherche importants pour localiser les dépôts de l'Empire des Généticiens. On le dit obsédé par un terrible secret qui le conduit au suicide en l'an 301. Son successeur, le Grand Amiral Keryss, lance une grande politique de conquête. C'est l'Âge de la Guerre. Les croiseurs d'Hatteras sillonnent les mers et asservissent un grand nombre de communautés. Au sud du royaume, des centaines de petits états reprennent alors à leur compte le drapeau de l'Alliance Azure pour lutter contre l'énorme machine de guerre hatterienne. Ils s'unissent et forment la Ligue Rouge, rouge du sang des soldats du Grand Amiral Keryss. L'expansion d'Hatteras est enfin endiguée.

Pendant plus de trente années, les mers seront rougies du sang des innombrables victimes de ce conflit mais sans qu'aucun des protagonistes ne parvienne à supplanter l'autre.

Il faut attendre l'année 339 pour que, épuisés et exsangues, les états rivaux rappellent leurs flottes. Le Grand Amiral Keryss meurt en 346. Son fils, Olmon, prend sa succession. Il est considéré par tous comme un incapable et un déviant génétique. Pourtant, les révoltes qui menaçaient s'apaisent rapidement et la politique suivie par Olmon semble porter ses fruits, au grand étonnement de tous. Il est probable qu'Olmon Keryss n'ait été qu'une marionnette entre les mains de gens plus puissants. Sous son règne, les villes sont reconstruites, les exploitations développées et la société profondément réformée. Déjà, la population non stérile est considérée avec plus de respect que le reste des citoyens. Les mutants sont affectés aux tâches ingrates ou enrôlés dans les forces armées. L'élite est constituée des familles aristocratiques, des scientifiques et des officiers. S'inspirant de quelques fragments de l'histoire passée, Olmon tente de redonner à son royaume un cachet impérial. Les uniformes et costumes deviennent fastueux, les titres de noblesse

font leur réapparition. La somptueuse cité sous dôme de Keryss, qui veut recréer les conditions d'existence de la surface avant le cataclysme, est édifiée. Olmon se proclame alors empereur. Il est assassiné deux jours plus tard, le 6 avril 357. Quelqu'un aura sans doute jugé qu'il allait un peu trop loin !

En 358, le Conseil de l'Élite, soutenu par les forces navales, s'empare du pouvoir. Il nomme à la tête d'Hatteras, le Conseil des Patriarches. Cette entité politique mystérieuse dirige l'état depuis bientôt deux siècles. Elle est composée de douze individus n'apparaissant au peuple qu'au travers du média holographique public, leurs visages toujours masqués par les capuchons de leurs robes de bure. Ce conseil est aujourd'hui le seul pouvoir reconnu. Il règne sur toute la société et dirige directement les forces armées par l'intermédiaire de leur représentant, le Haut-Amiral. En 361, les équipes d'exploration d'Hatteras découvrent plusieurs dépôts de l'Empire des Généticiens. Il faut plusieurs mois pour y avoir accès et de durs combats pour détruire leurs défenses et surtout neutraliser les drones protégeant leurs secrets. Les chercheurs y découvrent de véritables merveilles.

La réaction des autres états ne se fait pas attendre. L'Hégémonie est attaquée de toutes parts. Une guerre sans merci se déclare sur toutes les frontières du royaume qui, au bout d'un an, semble sur le point d'être vaincu. Mais le 30 juin 362, la plus importante des flottes de la Ligue Rouge est attaquée par une formation de vingt-huit navires de combat naviguant à une profondeur jamais atteinte par des appareils de cette taille. La bataille tourne court. Les torpilles de la Ligue n'entament qu'à peine les blindages de ces croiseurs qui éperonnent les navires ennemis les uns après les autres grâce à leurs énormes proues perforantes. Simultanément, des bombardiers hattériens pilonnent les capitales des plus grands états ennemis. Ils sont assistés par un nouveau type d'infanterie, les techno-hybrides. Ces êtres, atrocement déformés par des implants leur permettant de respirer sous l'eau sans combinaison, sèment la terreur dans les cités agressées. En moins de six mois, Hatteras reconquiert l'ensemble de son territoire et annexe des centaines d'états mineurs. Un cessez-le-feu est déclaré à la fin de l'année. Pendant plusieurs années, les différents protagonistes vont camper sur leurs positions. Hatteras réforme sa structure politique et, en 370, la communauté n'existe plus. C'est l'aube de l'Hégémonie. Celle-ci va imposer sa loi en déclenchant un vaste programme de colonisation et instaurer sa terrible politique de repeuplement. Pendant cinq ans, personne ne semble pouvoir rivaliser avec l'Hégémonie. Seule la Ligue Rouge arrive encore à lui opposer une certaine résistance grâce à ses alliances avec les royaumes pirates. Les troupes hégémoniennes remportent victoire sur victoire, détruisant aveuglément les cités ennemies et s'emparant des individus féconds. Mais l'intervention de la République du Corail, aux côtés de la Ligue Rouge, mettra un terme à cette expansion.

Le Concile des Amiraux et la découverte de l'Effet Polaris bloquent définitivement l'armada hégémonienne. Le Conseil des Patriarches devra même accepter de restituer une partie des terres conquises. Pendant plus d'un siècle, l'Hégémonie va consolider sa position, devenir une des sociétés les plus modernes du globe. Elle semble cependant renoncer à ses rêves de conquête militaire, préférant des méthodes plus subtiles pour arriver à ses fins et acceptant l'arbitrage du Culte du Trident. En 548, le seigneur Viramis est nommé haut amiral de l'Hégémonie. Son premier décret est d'ordonner la construction du plus gigantesque croiseur de combat jamais créé, l'Atlantis. Il réforme l'armée, en constituant notamment des groupes spécialisés dans la recherche des sites généticiens, des légions de commandos sous-marins et des groupes d'explorateurs en surface ou dans les souterrains hantés par les Foreurs.

L'armée hégémonienne va, jusqu'en 566, développer la plus grande flotte des états sous-marins. Leurs deux navires de classe Atlantis, l'Atlantis et l'Artémis, en sont le symbole, la preuve de sa toute puissance et de son avance technologique. En 567, Le Haut Amiral Viramis, sur ordre du Conseil des Patriarches, envoie une partie de sa flotte dans la petite communauté de Fuego Libertad dans le cadre de la Directive Exeter, un plan visant à écraser la Ligue Rouge, la République du Corail et le Culte du Trident. Les hégémoniens réussissent à mettre la main sur un dépôt généticien renfermant une arme terrifiante. Mais l'Atlantis s'échoue après un affrontement contre l'Argonaute, le navire du pirate Telkran Raljik. Cette défaite coûte à Vira Our, son grade de grand amiral de la flotte hégémonienne. Quelques mois plus tard, Viramis se rend compte qu'il a été trompé par les Patriarches et que la Directive Exeter risque d'entraîner la fin de toute vie sur terre. Il donne l'ordre d'annuler l'opération mais, à sa grande surprise, découvre que des mouvements extrémistes au sein du Prisme défient son autorités.

Parallèlement à ces événements, les troupes souterraines entrent en contact pour la première fois avec les Foreurs. La paix ne durera que quelques mois. Sans aucune explication, les Foreurs attaquent massivement les installations hégémoniennes.

En 568, le Haut Amiral, après avoir réussi à empêcher une guerre avec les autres nations, tourne toute son attention vers ses propres services. De nouvelles purges sont ordonnées mais le mal semble bien profond. De plus, il semble que les Patriarches aient changé leur politique. Beaucoup plus actifs que dans les années passées, ils font clairement comprendre à Viramis qu'il n'est que l'exécuteur de leur volonté. L'Hégémonie est aujourd'hui une nation en pleine

réorganisation.

La société C'est une société moderne qui a accès à la plus haute des technologies. Sa population est estimée à plus de quarante-huit millions d'habitants, ce qui en fait le second état après la République du Corail. Elle est dominée par le Conseil des Patriarches dont les membres sont véritablement vénérés par la population. Ils sont considérés comme les gardiens de la sagesse ancestrale et comme des êtres génétiquement purs que leurs capacités intellectuelles placent au-dessus du commun des mortels. Officiellement, ils désignent leurs successeurs parmi les êtres les plus parfaits issus des centres de repeuplement. Personne ne pense à remettre leur pouvoir en question. Leur parole est loi.

Cette loi s'exprime par l'intermédiaire de leur porte-parole, le Haut Amiral. Le seigneur Viramis détient entre ses mains la totalité du pouvoir confié par les Patriarches. Il est leur exécuter et sa marge de manœuvre est considérable. Son armure sous-marine de combat blanche est une véritable légende au fond des mers. Viramis est un personnage autoritaire, exigeant un ordre parfait dans sa société. Il est réputé pour sa vision expansionniste et sa soif de pouvoir, ce qui peut laisser craindre le pire pour l'avenir.

Viramis fonde les bases de sa puissance sur les hommes du Prisme. Cœur des services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Hégémonie, le Prisme est entièrement soumis à la volonté du Haut Amiral (bien que récemment certains événements aient prouvé le contraire). Ses domaines d'action sont variés : rechercher toute dissidence, surveiller les amiraux de la flotte et appréhender tout citoyen fécond qui refuserait de rejoindre les centres de repeuplement. Chaque dignitaire important est souvent accompagné d'un « conseiller politique » du Prisme.

Les services spéciaux de l'Hégémonie sont nombreux. Chacun est spécialisé dans un domaine particulier, comme l'espionnage des petites communautés, le contrôle des citoyens, la recherche des dépôts généticiens, etc.

La sécurité civile de l'Hégémonie est assurée par la Division FASS (Forces Action Sécurité Surveillance). Cette police est toute puissante sur le territoire. Elle dispose d'une importante force qui maintient le calme dans les villes de l'état et de plusieurs groupes d'intervention spécialisés.

Deuxième pilier de la puissance de Viramis, son armée personnelle. La Cohorte Pandore est constituée de troupes fanatiques. Techno-hybrides, commandos sous-marins, infanterie, saboteurs et espions en tous genres, toute division régulière comprend au moins une des unités Pandore. Ce sont des soldats surentraînés et la plupart sont soumis à des drogues qui inhibent leurs émotions.

La société est très hiérarchisée. Au sommet de la pyramide, les officiers forment la classe la plus respectée et la plus puissante. Viennent ensuite les mâles reproducteurs et les scientifiques qui sont très protégés et bénéficient de toutes les faveurs en échange d'une liberté plutôt restreinte. Enfin, les ordres religieux et l'aristocratie représentent la part la plus importante de cette élite. Ces cinq catégories se partagent la domination politique et économique de la nation. Leurs membres sont des citoyens de première classe.

La citoyenneté de seconde classe est attribuée à la grande majorité de la population qui se compose, par ordre d'importance, des forces de sécurité, des sous-officiers et des économiquement actifs.

La troisième classe englobe tous les non productifs : délinquants, malades, infirmes, vieillards, intellectuels et esclaves (généralement des prisonniers). Il est à remarquer que les déviants génétiques ou mutants, ne sont pas rejetés par la population. Cette condition n'influe donc pas sur le statut d'un citoyen.

Toute la population bénéficie de la technologie hégémonienne. Ce qui implique qu'en règle générale, on vit bien dans les cités de cette nation si on ne remet pas en question le pouvoir établi et que l'on travaille pour l'ensemble de la communauté. Les non productifs ne sont pas persécutés mais contrôlés. En effet, ils servent de réserve pour l'infanterie en cas de guerre ou de sujets d'expérimentation en cas de découverte médicale ou génétique (certains dissidents murmurent même, bien que cela ne soit pas public, qu'ils sont utilisés comme éléments organiques garantissant la survie des classes dominantes). Pour les pires assassins ou les individus réellement dangereux, la sanction est l'exil à la surface ou les travaux forcés dans les pénitenciers de l'empire.

Le cas des femmes fécondes est particulier. Tout enfant non atteint par le virus stérilisant est placé dans un centre de repeuplement. Les mâles pourront, à leur majorité, en partir s'ils continuent d'alimenter régulièrement les banques de fécondation. Les femmes, par contre, ne serviront qu'à engendrer les enfants manipulés par la science génétique de l'Hégémonie. Dans cette société, on ne parle plus d'une naissance mais d'une « portée ». En effet, les scientifiques ont développé des techniques de clonage des embryons qui permettent à une mère de porter plusieurs enfants à la fois. Une femme féconde sera gardée jusqu'à l'âge de quarante ans dans l'institut. Puis elle sera libérée, dotée d'une modeste rente à vie et d'un appartement. Elle est libre d'avoir d'autres enfants si elle le désire, une prime lui sera même attribuée dans ce cas. Les enfants contaminés sont placés dans des instituts d'adoption pour être élevés par des couples stériles.

L'Hégémonie possède un bon taux de natalité. Même si celui-ci n'est que très légèrement supérieur au taux de mortalité, il suffit à assurer un renouvellement constant de sa population.

Technologiquement, l'Hégémonie domine largement la science militaire (bien que, depuis quelques années, l'Union Méditerranéenne concurrence fortement la nation des Patriarches dans ce domaine). Drones, armures moléculaires, armements, techno-hybrides et navires de combats sont les secteurs de recherche privilégiés de cette nation. En matière civile, on leur doit la création de la première cité sous dôme recréant les conditions de l'extérieur. Cette œuvre magistrale est aujourd'hui la capitale de cette grande puissance. L'industrie spatiale et l'exploitation des usines de la surface sont également deux points forts dont toutes les nations sous-marines ont bénéficié.

Le territoire Le vaste domaine contrôlé par l'Hégémonie est largement exploité. Les sites d'extraction sont nombreux et l'on recense quatorze mines de cystal, élément fondamental des hyper-alliages, et deux mines de tri-terranium, le minerai le plus rare des fosses abyssales. Les centres d'hydrocultures et d'élevage sont principalement localisés sur les terres immergées proches des côtes. Ce sont des sols très fertiles mais leur exploitation peut être dangereuse à cause des perturbations atmosphériques qui, à cette faible profondeur, risquent d'affecter les fonds marins. La nation exploite aussi intensément les sources thermiques formées par le magma sous-marin.

On recense plus de vingt cités majeures et une centaine de villes mineures. La capitale est perchée sur le dôme des Bermudes au pied du Canyon de l'Hudson, célèbre pour ses villes parois. Keryss est la plus grande ville de cette nation. Le gigantesque dôme de 250 mètres de haut et de 12 kilomètres de diamètre, est constitué de plastitane et, en cas d'alerte, peut être recouvert d'un volet d'acier moléculaire de 12 mètres d'épaisseur. Le dôme lui-même est surveillé en permanence par des drones chargés de localiser toute faille. Ces systèmes équipent de nombreux dômes sous-marins mais ce qui rend véritablement unique la cité de Keryss, c'est qu'elle a été bâtie comme une ville de la surface. S'inspirant des ruines des cités des temps anciens, qui sont nombreuses dans la région, les architectes ont tout reconstitué : rues, immeubles, pavillons, etc. Sur la surface intérieure du dôme, on projette en permanence des images de ciel bleu ou de voûte étoilée. Des jardins et même quelques petites forêts soigneusement entretenus renforcent cette impression de se trouver à la surface. De gigantesques ventilateurs sont placés un peu partout pour simuler le vent. Keryss est une ville riche et agréable avec ses quartiers luxueux, ses secteurs populaires et ses bas-fonds. Car la ville ne se limite pas à ses constructions extérieures. Les sous-sols de Keryss abritent d'autres quartiers, des bases militaires, des centres de recherches, des gares de triage, etc.

Dominant le dôme, sur la paroi du Canyon de l'Hudson, une douzaine de petites villes, construites à flanc de falaise, font également partie de Keryss. Chacune de ces structures est reliée aux autres par des systèmes d'ascenseurs ou de conduites sous-marines particulièrement bien étudiés. La paroi du Canyon de l'Hudson abrite également de nombreuses stations militaires, des compagnies de transports, civiles ou militaires et des hangars. Du dôme central partent les huit voies de communication couvertes de l'Hégémonie. Chaque tunnel, recouvert de plastitane et contrôlé aussi parfaitement que le dôme de la cité, comprend une route et une ligne de transports en commun ultra rapide. La voie la plus longue relie Keryss à Équinoxe. Sur ces voies de communication principales se greffent des voies secondaires reliées à d'autres villes ou à des exploitations importantes. Elles sont régulièrement patrouillées par plusieurs éléments des forces de sécurité, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur de la structure, et sont, de plus, pourvues tous les dix kilomètres de sas d'isolation qui se referment automatiquement en cas de faille dans les parois. Des stations de sécurité et des aires de repos sont installées à proximité de ces sas qui ont également une connexion avec l'extérieur. Plusieurs voies sont en projet pour les années à venir.

Les autres villes hégémoniennes sont plus classiques. Elles sont soit carrément bâties dans la structure terrestre, soit conçues comme la plupart des installations sous-marines.

L'Hégémonie possède la seconde flotte commerciale des états sous-marins. Des croiseurs de plaisance et de gigantesques barges transportant des denrées en tous genres sillonnent les océans sous la protection d'engins militaires.

Les forces armées La plus grande force de l'Hégémonie est sa puissance militaire. Le plus beau fleuron de la flotte hégémonienne est naturellement l'Atlantis. Trois kilomètres de long, 600 mètres de haut et 450 mètres de large, ce monstre est le plus gros bâtiment qui ait jamais parcouru les océans. Il a été conçu comme une véritable base navale mobile, capable de superviser n'importe quelle opération militaire. Trente mille membres d'équipage, deux usines de réparations, deux escadrilles d'intercepteurs et une escadre complète de croiseurs d'attaque font partie des quelques surprises que renferme ce mastodonte. Un deuxième croiseur de classe Atlantis, l'Artémis, vient récemment d'être terminé.

L'Hégémonie est dotée d'un puissant arsenal composé de croiseurs, d'escorteurs, de bombardiers, de frégates et de nuées d'intercepteurs. Ses divisions d'infanterie comportent des escouades de techno-hybrides dont la réputation n'est plus à faire. Des drones de combat, des véhicules d'intervention sur fonds marin et un nombre incalculable de stations de défense automatiques complètent son système militaire naval.

Ses forces terrestres et souterraines sont tout aussi importantes, la lutte contre les Foreurs et l'exploration des terres émergées étant une des priorités du Haut Amiral Viramis. Du fait de son importante puissance militaire, l'Hégémonie fait très rarement appel à des groupes de mercenaires. Les forces hégémoniennes bénéficient d'un excellent équipement, moderne et bien entretenu.

Personnalités

Le Conseil des Patriarches : Il règne depuis deux siècles sur l'Hégémonie. Le siège du Conseil est installé dans la plus haute des villes-paroisses de Keryss. Seuls quelques élus peuvent y accéder. Il est totalement impossible de savoir qui se cache réellement sous le masque des Patriarches. On dit que même le Haut Amiral n'a jamais vu leurs visages. Ce qui est sûr, c'est qu'ils dominent l'Hégémonie et que leur pouvoir est inébranlable. Vénérés par la population, les Patriarches sont les garants de l'unité et de la cohésion de l'Hégémonie.

Le Conseil fait l'objet d'un véritable culte parce que le peuple considère que les Patriarches sont les prophètes éclairés de Dieu et que leurs paroles sont l'émanation de l'énergie divine.

Grand Amiral Valastor : commandant de l'Artémis, le dernier fleuron de la flotte hégémonienne, Valastor est le nouveau grand amiral de la flotte. C'est un homme dur, totalement dévoué à la cause de l'Hégémonie et surtout à celle des Patriarches. Certains affirment qu'il aurait été élevé par les maîtres de la nation. C'est un brillant stratège, un homme rusé dépourvu d'émotions.

Haut Amiral Viramis : chef des armées et véritable possesseur du pouvoir temporel de l'Hégémonie, cet homme rude est avant tout un héros des guerres passées. Il dirige le royaume du haut de la plus haute tour de Keryss, imposant un régime dictatorial dont le but est d'assurer la survie et la suprématie de la nation hégémonienne. Il est âgé, officiellement, de 69 ans mais la dissidence affirme qu'il aurait plus d'un siècle et que son étonnante vitalité serait le résultat des expériences des manipulateurs génétiques et de leur exploitation des organes des classes inférieures de la société. Viramis est un homme solidement bâti, au visage sévère encadré d'une petite barbe blanche toujours impeccablement taillée. Il est entouré par sa cour personnelle d'officiers et d'aristocrates. Depuis peu, son autorité a été remise en question par des groupes dissidents au sein même de son organisation. Mais surtout, les Patriarches ne lui laissent plus autant de liberté de manœuvre qu'auparavant. Il semble qu'une véritable lutte pour le pouvoir ait commencé entre Viramis et les maîtres de l'Hégémonie.

Amiral Alkard : chef de la flotte hégémonienne et conseiller particulier du Haut Amiral, cet homme de 56 ans est considéré par tous comme un des êtres les plus impitoyables du monde sous-marin. Mais c'est aussi un fantastique stratège et un meneur d'hommes hors pair. Il est souvent aperçu en compagnie du Seigneur Viramis et semble s'entendre parfaitement avec lui.

Amiral Vira Our : cette superbe femme de 50 ans occupe cette position depuis 14 ans. Dotée d'un esprit tactique et stratégique hors du commun, elle est considérée comme un véritable génie de l'art militaire. Elle a été le deuxième grand amiral de l'histoire hégémonienne avant d'être dégradée après l'échouage de l'Atlantis au cours d'un combat contre l'Argonaute. Bien qu'elle se montre particulièrement sévère avec ses hommes et impitoyable au combat, on la dit modérée. Certaines rumeurs prétendent qu'elle serait féconde mais aurait échappé aux centres de repeuplement grâce à l'intervention du Haut Amiral.

Amiral Veer : commandant des forces frontalières et des divisions d'exploration, il est l'un des amiraux les plus efficaces de la flotte. On le dit froid comme une machine, exécutant sans états d'âme les ordres de ses supérieurs.

Baronne Vilma Terrastet : membre de l'aristocratie, c'est également la directrice de la plus importante compagnie de croiseurs de plaisance, la société Nova. C'est l'une des femmes les plus riches de l'Hégémonie, amie personnelle du Haut Amiral. On la dit rusée, possessive et avide de pouvoir. Âgée de 45 ans, elle en paraît à peine 30.

Prince Vaughn Ebraer : patriarche de la plus puissante famille aristocratique de l'Hégémonie, Vaughn Ebraer est l'un des ténors politiques de cette nation. Il est à l'origine des principales réformes de la société. Il est très écouté par le peuple et s'oppose souvent au Haut Amiral.

Telma Tiltane : cette femme est recherchée par tous les services de l'Hégémonie. Féconde, elle a refusé son placement en centre de repeuplement et dirige depuis le seul groupe terroriste de l'Hégémonie. Luttant contre le pouvoir absolu du Haut Amiral et contre la politique inhumaine de repeuplement, elle en a appelé à plusieurs reprises au jugement des Patriarches. Elle affirme, en effet, que le Haut Amiral n'exécute pas les consignes de ce vénérable conseil. La dissidence a de faibles moyens mais accueillerait dans ses rangs de plus en plus de sympathisants. Il y a peu, la célèbre rebelle a disparu après l'intervention de commandos hégémoniens contre l'une de ses bases secrètes. Personne ne sait ce qui lui est arrivé.

Marquis Ovar Godter : il est ambassadeur de l'Hégémonie sur Équinoxe. Homme sage et réservé de 58 ans, il est célèbre pour sa politique pacifiste vis-à-vis des autres nations. Il est l'interlocuteur privilégié des mécontents qui lui soumettent souvent leurs requêtes. Il est étonnant de savoir qu'il est l'un des meilleurs amis du Haut Amiral malgré leurs positions diamétralement opposées sur l'équilibre mondial.

Principales villes

Bermude

Latitude : 30° nord	Longitude : 66° ouest	Profondeur : - 3 800 m
Population : 650 000	Population féconde : 60%	Population mutante : 01%
Type de communauté : ville paroi		

Superbe ville touristique, Bermude abrite aussi les principaux centres de repeuplement. Les mutants y sont systématiquement arrêtés et déportés. Les forces militaires présentes sont principalement employées pour assurer l'ordre et la sécurité à l'intérieur de la ville. De nombreuses entreprises de loisirs sont installées ici, dont la fameuse société Nova, qui possède les plus beaux navires de croisière du monde sous-marin. Les centres de repeuplement ne sont pas accessibles aux touristes. Par contre, tout est fait pour que les visiteurs passent un séjour agréable. Des visites dans les parcs réservés aux enfants sont régulièrement organisées. Les touristes peuvent y admirer, derrière des parois de verre, des enfants en train de s'amuser avec leurs nurses dans des parcs artificiels. Cette mascarade a pour but de montrer aux gens combien la politique de natalité hégémonienne est humanitaire et que tout ce que l'on dit n'est que mensonge. La ville est reliée par des tunnels de plastitane à Keryss, Clemt, Nox et Guamea.

Clemt

Latitude : 19° nord	Longitude : 75° ouest	Profondeur : - 604 m
Population : 450 000	Population féconde : 18%	Population mutante : 34%
Type de communauté : 9 complexes		

Clemt est un gigantesque complexe d'exploitations minières dont les filons sont situés dans le Fossé de Cayman et de Porto-Rico. Certaines mines peuvent atteindre des profondeurs de -16 000 mètres. Le site est extrêmement bien défendu. Il est souvent attaqué par des Foreurs et une majorité de la garnison est spécialisée dans la lutte souterraine. Les conditions de vie sont pénibles. La plupart des travailleurs sont des prisonniers de droit commun, des mutants ou des esclaves. On murmure que la grande majorité de la population ferait partie de mouvements de rébellion ou de groupes comme la Fraternité du Soleil Noir ou les Frères des Abysses. Les visiteurs ne sont pas les bienvenus. Le gouverneur craint par-dessus tout l'espionnage et les sabotages. La ville est reliée à Nox, Florea et Bermudes par des tunnels de plastitane.

Crinea

Latitude : 21° nord	Longitude : 40° ouest	Profondeur : -2380 m
Population : 298 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 19%
Type de communauté : multiples complexes		

Crinea est chargée de contrôler les 26 stations hydrothermiques qui sont en service dans cette région. Elle exploite également d'importants élevages et centres d'hydroculture. Mais sa fonction la plus intéressante est l'étude et l'exploitation de la Zone de Fracture de Kane. Au début du siècle, elle atteignait environ 2 000 mètres de profondeur, mais elle s'est brusquement affaissée. On peut mesurer désormais des profondeurs de -6 200 mètres sur des milliers de km². Mais ce ne sont les résultats que des premières

explorations. Il est probable que l'on découvrira des fosses beaucoup plus profondes dans le secteur. L'effondrement a mis à jour de riches filons de métaux et de cylast, un dépôt généticien et a surtout permis l'accès à un colossal réseau de cavernes englouties, dans lesquelles les archéologues auraient fait des découvertes saisissantes.

Feora

Latitude : 37° nord	Longitude : 37° ouest	Profondeur : -1770 m
Population : 56 000	Population féconde : 18%	Population mutante : 08%
Type de communauté : multiples complexes		

Féora est constituée de dizaines de complexes qui forment une gigantesque installation sous-marine. Ses principales activités sont l'élevage, l'hydroculture et l'exploitation énergétique. Elle ressemble aux autres cités hégémoniennes.

Florea

Latitude : 27° nord	Longitude : 81° ouest	Profondeur : -207 m
Population : 260 000	Population féconde : 36%	Population mutante : 12%
Type de communauté : ville paroi		

Florea est une des principales villes hégémoniennes. Elle est reliée par un tunnel sous-marin à Ozark et Clemt. Le tunnel qui la reliera à Bermude est en cours de construction. La ville est bâtie sur la paroi du Plateau de Blake. Elle est en lutte perpétuelle contre les Foreurs. Plusieurs puits d'accès mènent à la surface. Plus de la moitié des troupes stationnées à Florea sont spécialisées dans la lutte contre les Foreurs et la surveillance des sites de surface. La cité est le siège de nombreuses entreprises hégémoniennes. Florea est entourée de champs d'hydroculture, de zones d'élevage et d'usines. Fréquemment, des équipes de recherche sont envoyées dans les ruines englouties de l'ancien monde, situées à l'ouest de Florea. C'est une zone interdite à la population civile.

Guamea

Latitude : 16° nord	Longitude : 63° ouest	Profondeur : - 3 800 m
Population : 657 000	Population féconde : 18%	Population mutante : 20%
Type de communauté : 1 complexe, 1 ville paroi		

Guamea est également appelée la « Petite Équinoxe ». Non seulement c'est un site d'exploitation minière mais c'est aussi une ville de commerce où se côtoient les marchands du monde entier. Les contrebandiers y sont légions. Les forces de sécurité sont moins présentes que dans d'autres villes hégémoniennes. En permanence, des dizaines de croiseurs commerciaux vont et viennent des gigantesques hangars de la cité. Le Prisme déploie dans les rues de la ville un important dispositif d'agents chargés de débusquer les hérétiques, les espions et les rebelles. Le gouverneur de la ville est un ancien chef d'entreprise qui ne pense qu'à faire prospérer les affaires de la communauté. Des rumeurs laissent entendre qu'il serait bientôt remplacé par un gouverneur militaire.

Keryss

Latitude : 30 à 34° nord	Longitude : 63° à 73° ouest	Profondeur : - 2560 à -3956 m
Population : 12 millions	Population féconde : 43%	Population mutante : 06%
Type de communauté : complexes, cités et villes parois		

Keryss est la réunion de plusieurs villes qui s'étendent sur des kilomètres sur le Dôme des Bermudes. C'est certainement la plus grande cité jamais bâtie. La ville paroi abritant les quartiers des Patriarches est située sur la paroi du Canyon de l'Hudson alors que les hangars abritant les principales usines de construction de navire sont situées au milieu de la Chaîne de Kelvin à plus de 500 km. La ville est reliée à Bermude, Ultar, Warton et Tanez par plusieurs tunnels de plastitane. C'est le siège des plus grandes entreprises hégémoniennes et de tout le pouvoir politique et militaire. Elle est en guerre depuis des années avec les Foreurs qui s'attaquent aux installations souterraines. La ville est, à différents endroits, dotée de puits d'accès à la surface.

Nox

Latitude : 18° nord	Longitude : 70° ouest	Profondeur : -635 m
Population : 356 000	Population féconde : 04%	Population mutante : 48%
Type de communauté : 6 complexes, 1 ville paroi		

Nox est un complexe d'extraction semblable à Clemt. Mais la ville abrite aussi des laboratoires de recherche sur la surface. On raconte que de nombreux mutants seraient exposés, sans protection, aux conditions atmosphériques externes du petit groupe d'îlots de la région pour que les chercheurs étudient les réactions de leurs organismes. Plusieurs « incidents » mystérieux auraient eu lieu dans ce complexe sous-marin, liés à d'étranges créatures échappées des laboratoires et à des contaminations d'origine inconnue. La ville est reliée à Clemt et Guamea par des tunnels de plastitane. Elle est souvent placée en quarantaine.

Ourgor

Latitude : 34° nord	Longitude : 32° ouest	Profondeur : -600 m
Population : 48 000	Population féconde : 17%	Population mutante : 06%
Type de communauté : ville paroi, multiples complexes		

ville frontière d'Hégémonie, Ourgor est à la fois une importante base militaire et une plate-forme commerciale. De nombreuses compagnies de transport et de tourisme y sont installées. Les complexes réservés au commerce et aux visiteurs, ainsi que la ville paroi, sont assez agréables et la présence policière discrète. Ourgor dispose de plusieurs stations hydrothermiques. La ville est reliée à Feora, Ultar et Ariane (Équinoxe) par des tunnels sous-marins.

Ozark

Latitude : 26° nord	Longitude : 91° ouest	Profondeur : - 207m
Population : 400 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 6%
Type de communauté : ville paroi		

Ozark est une cité semblable à Florea avec laquelle elle est reliée par un tunnel sous-marin. Les mouvements de rébellion contre les Patriarches sont particulièrement actifs dans cette région. Les services de sécurité hégémoniens y sont donc renforcés.

Rauxe

Latitude : 11° nord	Longitude : 80° ouest	Profondeur : - 3667 m
Population : 94 000	Population féconde : 06%	Population mutante : 37%
Type de communauté : 1 complexe sous dôme, 2 installations fluctuantes		

Rauxe est la ville frontière de l'Hégémonie contrôlant le Passage de Panama. En plus de ses forces de défense, elle est souvent soutenue par la huitième flotte hégémonienne. Elle exploite également plusieurs mines situées à des profondeurs pouvant atteindre 8 000 mètres. C'est une ville essentiellement militaire et industrielle où règne en permanence la loi martiale. Toute la région du Passage de Panama est patrouillée en permanence et truffée de stations de détection et de postes de tir automatique.

Tanez

Latitude : 19° nord	Longitude : 52° ouest	Profondeur : - 2 970 m
Population : 95 000	Population féconde : 18%	Population mutante : 04%
Type de communauté : multiples complexes		

Tanez contrôle 6 stations d'extraction d'énergie et exploite plusieurs stations d'hydroculture et d'élevage. Certaines rumeurs feraient état du fait que cette communauté hégémonienne serait aussi un de principaux centres de recherche militaire. Tanez est constituée d'un réseau de complexes s'étalant sur des km². La population y dispose d'un peu plus de place qu'ailleurs. Il est assez difficile d'obtenir l'autorisation de se rendre dans cette communauté. Les éventuels visiteurs sont surveillés avec la plus grande attention.

Ultar

Latitude : 35° nord	Longitude : 49° ouest	Profondeur : - 4960 m
Population : 95 000	Population féconde : 08%	Population mutante : 25%
Type de communauté : multiples complexes		

Ultar est chargée de contrôler les 26 stations d'extraction d'énergie de la Dorsale Nord-Atlantique. En plus d'être une des principales sources hydrothermiques, Ultar entretient d'énormes stations d'hydroculture et d'élevage sur les zones de fracture de la région. C'est donc un ensemble de complexes très important pour l'Hégémonie. Récemment, plusieurs phénomènes étranges ont eu lieu près des sites d'extraction. À la suite de violentes secousses sismiques, une des stations, avant d'être entièrement anéantie, a signalé qu'elle était attaquée par quelque chose qui surgissait de la faille sur laquelle elle travaillait. Des éléments de la 19ème flotte hégémonienne ont été dépêchés sur les lieux pour enquêter. Plusieurs rapports des autres stations d'extraction font état de mouvements étranges dans leurs périmètres d'exploitation. Ultar est reliée à Feora et Keryss par des tunnels sous-marins.

Warton

Latitude : 42° nord	Longitude : 70° ouest	Profondeur : -124 m
Population : 380 000	Population féconde : 23%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 6 complexes, 1 ville paroi		

une des villes les plus belles d'Hégémonie, Warton est un grand centre économique et industriel. La cité est, cependant, dépourvue d'installations de transformation de métaux (acier moléculaire, plastitane, etc.). La ville subit depuis quelques années les assauts particulièrement intenses des Foreurs. De plus, en raison de sa faible profondeur, elle a été sévèrement endommagée par des phénomènes de surface. Plusieurs dômes sont en construction pour protéger les stations et les principaux champs d'hydroculture et d'élevage. La ville a accès à plusieurs tunnels menant à la surface. Une partie de la garnison est entièrement assignée à la surveillance des sites de surface. Le gouverneur de la ville est un individu modéré qui, dit-on, tolère une grande liberté d'expression. Les agents du Prisme s'intéressent particulièrement à cette ville qui pourrait abriter un important réseau de soutien à la rebelle Telma Tiltane. La ville est reliée à Keryss par une voie de communication couverte.

Yucata

Latitude : 20° nord	Longitude : 88° ouest	Profondeur : -250m
Population : 48 000	Population féconde : 12%	Population mutante : 10%
Type de communauté : multiples complexes		

cette ville industrielle exploite les ressources du Golfe du Mexique. Elle est entièrement orientée vers la production et aucune installation n'est prévue pour les loisirs. Yucata abrite aussi un des seuls bagnes situé en Hégémonie. C'est le port d'attache des quelques navires prisons encore utilisés par les autorités.

2.1.2 Ligue Rouge

Géographie La Ligue contrôle tout le territoire situé sur la côte ouest de l'ancienne Amérique du Sud. Son territoire est délimité au nord par la Crête de Carnégie, au sud par le Cap Horn, à l'ouest par la Dorsale du Pacifique et à l'est par les terres émergées. Son territoire est faiblement équipé de stations de communication. Ses frontières sont surveillées par quelques forteresses fluctuantes mais surtout par des postes de détection fixes et d'importantes escadres de surveillance.

Bref historique La Ligue Rouge n'apparaît qu'en 302, en réaction contre la politique de conquête de la communauté d'Hatteras. Elle réunit alors la totalité des petits états des côtes Est et Ouest d'Amérique du Sud.

Dirigée par son charismatique créateur, Paul Devraverit, la petite communauté des Falklands va susciter une des plus grandes alliances de l'histoire pour arrêter le rouleau compresseur hattérien. La Ligue Rouge naît en pleine guerre. Sa force militaire est, au début, très limitée, constituée en grande partie de croiseurs bricolés et d'énormes escadres d'appareils faits de bric et de broc, dont la seule fonction est de lancer quelques torpilles avant de se disloquer. Pendant trente années de guerre, la Ligue va battre des records d'ingéniosité et de courage pour endiguer Hatteras. Pour résister

à l'écrasante puissance de feu des navires ennemis, ses habitants inventeront des techniques d'abordage audacieuses, les premières dans le domaine des guerres sous-marines et passeront maîtres dans l'art de l'attaque surprise. Ce sont, par exemple, les ingénieurs de la Ligue Rouge qui mettront au point les premiers appareils de type Mygale, Manta et Dormeur. Après la première terrible guerre qu'aura subi la Ligue, elle aura perdu plus d'un tiers de son territoire mais aura réussi à paralyser l'énorme machine de guerre hattérienne. La grande victoire de cette Ligue sera d'avoir formé une nouvelle alliance viable.

En 339, la guerre est terminée et toutes les communautés formant la Ligue s'interrogent sur la nécessité de rester uni. Devraverit est mort sans successeur et toute son œuvre menace de s'écrouler. C'est à ce moment que l'un des héros de la guerre, Bjorn Urik, réclame la tenue d'un grand conseil qui déterminera si la Ligue est viable ou non. Ce conseil se réunit dans la petite base de Nazca, qui deviendra par la suite la capitale de la Ligue.

Quand tous les ambassadeurs découvrent à quel point l'alliance a permis à chaque communauté de progresser technologiquement et économiquement, la réponse ne fait plus aucun doute. La Ligue Rouge doit perdurer et Bjorn Urik en sera le chef.

À partir de l'année 340, se crée donc un nouvel état qui deviendra le pire ennemi de l'Hégémonie. La première décision d'Urik est de reconstituer la structure économique et industrielle de son royaume tout en maintenant une puissance militaire raisonnable. La rénovation économique dépassera nettement les espoirs, par contre la force militaire souffrira longtemps de nombreuses faiblesses. Les croiseurs sont vieux et la technologie désuète. Tout n'est que bricolage et rafistolage. De 356 à 360, un important programme de rénovation de la flotte est entrepris. Sans atteindre la puissance hattérienne, la Ligue réussit tout de même à mettre en œuvre une belle armada de croiseurs.

Mais l'armée n'est pas la principale préoccupation des états de la Ligue. Ces dernières années de paix ont vu un incroyable bond en avant de l'économie et du développement des exploitations minières. Pourtant, deux problèmes majeurs menacent l'équilibre de cette société : les ressources alimentaires et surtout le taux de natalité qui chute d'année en année, les humains féconds se faisant de plus en plus rares. Le problème des ressources alimentaires trouvera une solution grâce à d'habiles négociations avec le mystérieux Empire du Corail. Le deuxième problème s'avère plus que délicat. Urik lance un vaste programme de recherche dans le domaine de la dégénérescence génétique. Il ordonne aussi la démobilisation de tout individu non stérile et encourage une grande politique familiale. Primes et concessions, ainsi que des droits particuliers sont accordés aux familles les plus nombreuses. Cette politique permet de maintenir un taux de natalité convenable jusqu'à l'aube du sixième siècle où les choses prendront un tournant dramatique. À la fin de l'année 360, Bjorn Urik, fatigué, se retire au profit de son fils qui lui ressemble en tout. Grøendald accède au pouvoir à la veille de la découverte des dépôts de l'Empire des Généticiens par Hatteras.

Persuadés que ces dépôts renferment de terribles secrets, mais surtout le remède à la dégénérescence génétique et au virus de stérilité, Grøendald et les chefs de centaines de communautés décident de passer à l'attaque, d'abattre une fois pour toute la tyrannie de l'Hégémonie. Malheureusement, la supériorité de l'armée hégémonienne et surtout la qualité de son matériel font la différence. Après quelques mois d'espoir, pendant lesquels Hatteras subit de terribles défaites, le vent tourne. Le matériel des agresseurs, usé, périmé, ne tient pas la distance. Un an plus tard, les nouveaux prototypes hattériens renversent complètement la situation. Nazca est bombardée et des centaines de couples reproducteurs sont enlevés par les troupes ennemies. La guerre tourne court, l'armistice est proclamé à la fin de l'année. Grøendald sombrera lentement dans la folie, sa femme et ses enfants ayant été tués ou enlevés par les hattériens.

La Ligue Rouge survivra à cette terrible défaite et mènera la plus incroyable des résistances contre la nouvelle Hégémonie. S'inspirant des tactiques de guérilla, Grøendald et ses troupes harcèlent la flotte adverse. Il ordonne aussi à toutes les unités de production de la Ligue de se soumettre à l'ordre hégémonien pour éviter la destruction. Il contacte également plusieurs royaumes pirates qu'il arrive à convaincre de se rallier temporairement à lui. Pour l'Hégémonie, la situation devient vite délicate. Son armada n'est pas prévue pour affronter ce type de résistance. Ses lignes de ravitaillement désorganisées, les multiples attentats terroristes et la résistance souterraine des pays conquis, minent sa suprématie.

En 373, après d'interminables négociations, la République du Corail s'allie à la Ligue Rouge. L'Hégémonie est alors confrontée à un nouvel ennemi qui, par ses techniques de combat et son esprit tactique, lui infligent de cuisantes défaites. La Ligue Rouge reconquiert ses territoires et y trouve des usines modernisées par la technologie hégémonienne. Grøendald pousse ses troupes à poursuivre l'offensive. En 375, la guerre s'enlise et le grand amiral de la flotte de la République de Corail convoque les amiraux des principales nations sur Équinoxe.

Grøendald, sombrant jour après jour dans la paranoïa, est persuadé que la République du Corail veut éliminer les principaux responsables militaires et en profiter pour asservir toutes les nations. Contre l'avis de tous ses généraux, il contacte secrètement le haut amiral de l'Hégémonie et lui propose de se débarrasser de ce Culte du Trident et de porter

un coup terrible à la République du Corail. La formidable puissance de l'Effet Polaris mettra fin à cette tentative. Groendald continue malgré tout à refuser la paix et annonce qu'il va déclarer la guerre à la République du Corail. Ses généraux décident alors de le destituer. Après avoir pris le pouvoir, ils acceptent de se rendre au « Concile des Amiraux ».

La paix est proclamée et, en un siècle, la Ligue Rouge va se muer en une formidable puissance économique. Sa puissance militaire reste moyenne mais s'appuie désormais sur de nombreuses troupes mercenaires. État riche, elle développe ses activités industrielles et économiques. En 468, un accord commercial avec l'Hégémonie est conclu et permet surtout le retour d'un jeune officier, Aaron Urik, l'arrière petit-fils de Groendald, élevé en Hégémonie. Aaron accédera au pouvoir six ans plus tard et commencera à négocier les conditions d'un rapprochement avec l'Hégémonie.

C'est au début du 6ème siècle que la Ligue devra faire face à son plus grand problème, la stérilité. Les ravages des guerres passées et la déportation des individus féconds par l'Hégémonie condamnent la Ligue à la disparition si une solution n'est pas trouvée rapidement. En 566, cette solution n'a toujours pas été découverte. La Ligue, malgré sa puissance économique, ne veut pas instaurer une politique de repeuplement draconienne. Sa population vieillit et ses stations ne résonnent plus du rire des enfants. L'héritier d'Aaron Urik, son fils Kahn, est impuissant face à cette situation.

En 567, les services de renseignement de la Ligue sont persuadés de l'imminence d'une attaque hégémonienne. Sur les conseils de Karl Edgesteel, le grand amiral de la flotte, l'opération Minos est déclenchée. Cette opération a pour but de frapper l'Hégémonie en passant par la surface. Heureusement, la tension redescend subitement d'un cran quelques semaines plus tard. Mais aujourd'hui encore, le Premier Citoyen ne croit plus en la volonté de paix de l'Hégémonie et à cette histoire de terroristes inventée par les diplomates. La Ligue Rouge se prépare à la guerre.

La société La Ligue Rouge est une société vieillissante. C'est l'énorme problème de la natalité qui obsède sa population. L'État compte 22 millions d'habitants dont une minorité est féconde. Les naissances sont l'occasion de grandes réjouissances et les individus féconds sont protégés et honorés. Loin de la politique étouffante de l'Hégémonie, ces personnes n'en sont pas moins soumises à de nombreuses contraintes. Elles sont éloignées de toute activité ou secteur considérés comme dangereux. L'armée leur est bien évidemment interdite. Ce qui est important, c'est de bien comprendre que la Ligue Rouge est prête à tout pour trouver une solution à sa situation. On la soupçonne d'alimenter financièrement plusieurs groupes de pirates spécialisés dans l'enlèvement d'individus féconds. Elle dépense aussi des sommes considérables pour la recherche génétique et médicale, cherchant principalement à comprendre pourquoi l'humanité dépérit. La vie des citoyens de cette nation est plus libre qu'ailleurs, mais le spectre de la mort y est plus pesant. Le Culte du Trident y est particulièrement bien implanté et la jeunesse y est enviée. De nombreux mouvements d'opposition réclament une doctrine aussi rigoureuse que celle de l'Hégémonie mais l'état s'y est toujours refusé.

La Ligue est un état riche. D'énormes ressources sous-marines, principalement du tri-terranium et du cylast, en ont fait l'état le plus riche. Ses flottes commerciales sont gigantesques. Elle possède également le plus grand nombre d'exploitations de surface, bien que ces dernières ne bénéficient pas de protections semblables à celles de l'Hégémonie.

Le pouvoir est détenu par le Parlement de la Ligue, constitué d'un représentant par communauté fédérée. Ce parlement s'exprime par la voix de son porte-parole, le Premier Citoyen, Commandeur des Forces Armées : Khan Urik. C'est le personnage le plus important de l'état tant que son action est approuvée par le Parlement. Son rôle est de décider des principales orientations diplomatiques et politiques. En cas de guerre, il obtient automatiquement les pleins pouvoirs.

La sûreté nationale est l'affaire du Coordinateur. Il dirige les services de sécurité civile, la Garde Rouge, et tous les services d'espionnage et de contre-espionnage.

Autre puissant personnage de l'état, le Magiar, qui supervise la recherche. Sa puissance est à la mesure de l'importance des services qu'il dirige.

Le Grand Procureur dirige les services judiciaires de la Ligue Rouge. Le Ministre est chargé de l'industrie et du commerce et notamment de la recherche des dépôts secrets de l'Empire des Généticiens.

La société de la Ligue est organisée selon un principe relativement simple. Les grandes compagnies et leurs conseils d'administration sont au sommet de la hiérarchie. Viennent ensuite les cadres supérieurs et les dirigeants. La grande majorité de la population fait partie des classes moyennes assurant le bon fonctionnement des compagnies et formant le gros des forces armées. Les pauvres et les démunis forment, comme dans de nombreuses sociétés, la catégorie la plus basse de la population.

Les individus féconds et les mercenaires sont tout-à-fait à part. Ils sont à la fois respectés et jalouxés.

Territoire Les principales cités de la Ligue Rouge sont bâties sur les parois sous-marines de la Cordillère des Andes. Ce sont principalement des villes construites dans la roche. Les autres villes du territoire sont en grande partie des bases sous-marines conventionnelles. La plus importante est Nazca, la capitale de la Ligue Rouge. La ville est une gigantesque structure s'étalant sur une étendue de 30 kilomètres de diamètre avec six niveaux extérieurs et 12 niveaux souterrains. Toute sa périphérie est occupée par les hangars des transporteurs civils et commerciaux, les bases militaires et les seuls grands champs d'hydroculture de la nation. La Ligue n'a pas développé de lignes de transports couvertes comme l'Hégémonie. Elle ne dispose que de quatre axes souterrains reliés aux villes principales. Ces voies sont creusées très profondément et comportent plusieurs lignes pour le transport des marchandises, une ligne de transport civil et deux lignes de transports en commun ultra rapides. Depuis plusieurs années, une ligne destinée à relier la ville la plus au nord de la Ligue avec la cité la plus au sud de l'Hégémonie, en passant sous les terres d'Amérique du Sud, est en construction. Le but étant, à terme, de rejoindre Équinoxe.

Les sites d'extraction et de forage de la Ligue Rouge sont nombreux. Toute la Fosse du Pérou s'est révélée riche en matières premières, certaines plaines abyssales recèlent les principales sources de tri-terranium et de cylast.

La Ligue est presque totalement démunie d'hydroculture et d'élevage. Elle ne peut compter que sur les importants convois de vivres en provenance de la République du Corail.

Les forces armées L'armée régulière de la Ligue est composée de vieux croiseurs plus ou moins bien entretenus. Certains appareils sont encore propulsés par les antiques systèmes à hélices. Les coupes budgétaires au profit de la recherche génétique ont grandement affaibli la puissance militaire de la Ligue. Elle compense cette faiblesse par le nombre de croiseurs dont elle dispose et surtout par les compagnies de mercenaires qu'elle emploie. La Ligue ne dispose que de peu de chasseurs et de croiseurs lourds. Elle préfère déployer des escorteurs et des frégates en quantité. Ses troupes d'infanterie sous-marine sont classiques. Elle ne possède presque pas de véhicules d'intervention sur fond marin, leur préférant des unités de Mantas et de Mygales, beaucoup plus agiles et rapides.

Ses troupes d'intervention souterraine et extérieure sont, elles, extrêmement bien équipées et comparables, sinon supérieures, aux forces hégémoniennes.

Il y a peu d'usines d'armement dans la Ligue. Ses équipements sont donc souvent du matériel d'occasion. Récemment, le Conseil a décidé d'acheter des croiseurs ultramodernes à la République du Corail.

Personnalités

Khan Urik : âgé de 71 ans, Khan est le plus haut personnage de la Ligue. C'est un individu sensé qui est obsédé par la dégénérescence de l'humanité et par la recherche d'un remède à la stérilité. Il ne considère pas l'Hégémonie comme un ennemi implacable, tant qu'elle renonce à ses rêves de conquête. De récents rapports de ses espions lui auraient permis de découvrir qu'un pirate, Seyard le Maudit, détiendrait des informations capitales sur la dégénérescence génétique. Urik veut cet homme à tout prix.

Véliador Viper : ce jeune homme de 31 ans a été pressenti pour succéder à Urik. Ses étonnantes capacités de meneur, sa force de caractère et le fait qu'il soit fécond et donc apte à assurer sa descendance en font un parfait candidat. Certains murmurent cependant que ses intentions sont tout sauf pacifiques et qu'il serait mégalomane. Il fait partie du Culte du Trident.

Alma Terrack : présidente de la firme Cliastro, la plus grande société d'extraction de la Ligue, cette femme d'une quarantaine d'années est une des plus influentes. Elle est cependant soupçonnée d'être liée à de nombreux groupes de pillards et de pirates.

Kaléed Gradest : c'est un enfant de 16 ans, dont les capacités intellectuelles dépassent l'entendement. C'est l'un des responsables du projet « Renaissance », concernant la recherche sur la stérilité. C'est l'individu le mieux protégé de la Ligue car il a subi de nombreuses tentatives d'enlèvement.

Olaf Faltor : l'ambassadeur de la Ligue sur Équinoxe est un mutant. Né sans yeux et affligé d'horribles déformations physiques, il est cependant l'un des individus les plus respectés. Sa conception d'une humanité unie lui a attiré la sympathie de nombreuses communautés. C'est un étonnant diplomate dont la voix possède un pouvoir quasi-hypnotique. Il est particulièrement doué pour distinguer le vrai du faux dans un discours. On murmure que sa cécité lui a permis de développer d'autres dons.

Karl Edgesteel : grand amiral de la flotte de la Ligue, il réclame jour après jour des crédits supplémentaires pour l'armée. Il ne croit absolument pas que l'Hégémonie a renoncé à ses rêves de domination. On le soupçonne de

conspirer contre le pouvoir en place et de tout faire pour provoquer un incident diplomatique avec l'Hégémonie mais depuis peu, le Premier Citoyen semble s'être rapproché de sa position et les deux hommes passent beaucoup de temps ensemble.

Principales villes

Chiloe

Latitude : 36° sud	Longitude : 65° ouest	Profondeur : - 286 m
Population : 650 000	Population féconde : 13%	Population mutante : 56%
Type de communauté : complexes		

Chiloe est constituée d'une myriade de petites stations qui sont situées à faible profondeur. Elles surplombent le Fossé Pérou-Chili. La principale fonction de cette ville est l'exploitation du magma dans les failles au fond du fossé et à la surface. Elle dirige aussi les dizaines de stations de drainage d'énergie qui se déplacent le long de la Dorsale du Chili à plusieurs centaines de kilomètres. Les complexes subissent moins que les autres villes les assauts des Foreurs, mais sont la cible d'un grand nombre de prédateurs aquatiques ou amphibiens qui pullulent dans la région. Le réseau de complexes est relié à Leis et Cruz par des tunnels souterrains. Le principal problème rencontré par les autorités de la ville est l'énorme pourcentage de mutants au sein de sa population. Ce chiffre ne cesse de croître pour des raisons inconnues.

Cruz

Latitude : 31° sud	Longitude : 83° ouest	Profondeur : -456 m
Population : 192 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 29%
Type de communauté : ville paroi		

ville jumelle d'Oneral, Cruz possède exactement les mêmes caractéristiques. Certains prétendent que plusieurs Proteus se seraient infiltrés dans la ville et occuperaient des postes clefs. Que cela soit une rumeur fondée ou non, les forces de sécurité de la ville sont sur les dents depuis plusieurs mois et tous les visiteurs sont longuement interrogés. Cela laisserait supposer que le problème a certainement pour origine l'espionnage et non les Proteus. La ville est reliée à Chiloe et Oneral par des voies souterraines.

Leis

Latitude : 19° sud	Longitude : 73° ouest	Profondeur : - 6 0000
Population : 880 000	Population féconde : 16%	Population mutante : 28%
Type de communauté : ville paroi		

Leis est, à l'instar de Nazca et de Chiloe, une grande ville industrielle bâtie sur le flanc englouti de la Cordillère des Andes. Une grande partie de la cité est construite sous terre où les combats contre les Foreurs sont intenses. Plusieurs puits permettent d'accéder à la surface pour assurer la surveillance des usines automatisées appartenant à la Ligue Rouge. Leis est une ville industrielle sombre et triste. Les gens y travaillent durement. La plupart des entreprises commerciales y ont leur siège. Elle est reliée à Chiloe, Oneral et Nazca par des tunnels souterrains.

Nazca

Latitude : 16° sud	Longitude : 76° ouest	Profondeur : - 2 000 à -7 600 m
Population : 13 millions	Population féconde : 12%	Population mutante : 30%
Type de communauté : villes parois		

Nazca est la capitale de la Ligue Rouge. Elle est en partie bâtie sur les parois englouties de la Cordillère des Andes et s'étend de l'autre côté du Fossé Pérou-Chili où sont érigées la gigantesque structure de 30 kilomètres de diamètre et les étendues de hangars et de champs d'hydroculture. Le fossé peut atteindre plus de 18 000 mètres de profondeurs (profondeur moyenne : - 8 000). C'est dans ces fosses que se trouvent les meilleurs filons de cylast et de tri-terranium exploités par la Ligue. La ville est en conflit avec les Foreurs qui sont nombreux dans la région. Des troupes spécialisées tentent de contenir ces créatures, mais elles ne disposent pas de matériel aussi performant que celui des hégémoniens. Des tunnels souterrains relient Nazca à Leis et Oneral.

Oneral

Latitude : 24 ° sud	Longitude : 24° ouest	Profondeur : -856 m
Population : 160 000	Population féconde : 12%	Population mutante : 12%
Type de communauté : ville paroi		

bâtie sur la paroi de ce qui était autrefois l' Île San Félix, Oneral est une gigantesque ville industrielle. Elle exploite des mines pouvant se situer jusqu'à 10 000 mètres de profondeur. Toute la région est truffée de petites stations d'exploitation. La ville est aussi le siège de nombreuses compagnies de la Ligue. Oneral est reliée à Cruz et à Leis par des tunnels souterrains extrêmement profonds. La vie dans cette cité n'est pas très joyeuse. Tout y est gris, étroit et mal entretenu. Les visiteurs y sont généralement accueillis avec beaucoup de courtoisie et de chaleur.

Vrama

Latitude : 22° sud	Longitude : 111° ouest	Profondeur : -2050m
Population : 86 000	Population féconde : 10%	Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes		

Vrama contrôle les dizaines d'installations énergétiques qui se déplacent sur les dorsales et les zones de fractures de la région. C'est une ville industrielle dont le plus grand problème est la lutte contre les nombreuses créatures qui hantent la région. C'est aussi une importante plate-forme commerciale pour tous les navires se dirigeant vers la République du Corail.

2.1.3 Alliance Polaire

Géographie L'Alliance s'étend sur toute la zone délimitée par les mers de Laptev et de Tchouktches et la Plaine Abyssale du Canada. Ce territoire n'est presque pas couvert par des stations de communication et ses frontières ne sont matérialisées que par quelques postes de détection fixes.

Bref historique C'est dans le plus grand secret qu'est née cette nation, au début du 6ème siècle. Jusqu'en 512, elle n'est que le rêve d'un fou, Paul Quercy, parti prospecter une région que tous considèrent comme à peine exploitable. Ce secteur est lointain et méconnu. Pourtant, la petite communauté réussira à exploiter certains gisements de tri-terranium. Cela leur permettra de survivre tant bien que mal dans un environnement dépourvu de zones cultivables et où aucun élevage n'est possible. En l'an 400, Quercy fait une découverte saisissante sur la Chaîne d'Arlis ; ces montagnes sous-marines abritent une grotte aux proportions colossales où la vie s'est miraculeusement développée. Le centre de cet univers souterrain est occupé par un lac où se réunissent et se reproduisent les mammifères marins.

La caverne s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres et contient une végétation étonnante, qui produit en permanence de la lumière et de l'oxygène. L'endroit est immédiatement investi par la communauté qui, en moins de deux siècles, le transforme en un véritable jardin. Grâce à des projecteurs gigantesques et à des techniques d'agriculture poussées, la communauté est capable de reconstituer une apparence de vie sauvage. La cohabitation avec les mammifères est tout d'abord très tendue puis elle se fait amicale et, enfin, devient une véritable complicité.

C'est en 408 que les chercheurs de la communauté découvrent avec effarement que les mystérieuses plantes sont en fait des machines semi-organiques, produits de la science de l'Empire des Généticiens. Ils découvrent également que la grotte est située au-dessus d'un dépôt consacré à la recherche biomécanique et à l'intelligence artificielle. Cette découverte leur permet de fabriquer des androïdes dès 543.

Pendant un siècle, la communauté va grandir et se développer dans le plus grand secret autour de sa capitale, Arlis. Plusieurs communautés périphériques vont se joindre à elle et former, en 512, l'Alliance Polaire dirigée par le Primarque Alexandre.

Pendant plus de cinquante ans, l'Alliance ne fera pas beaucoup parler d'elle. Mais en 568, il est presque certain qu'elle s'est alliée avec l'Hégémonie pour participer à l'invasion de la République du Corail. Une de ses flottes est défaite par les pirates à la bataille du Sillon Lau-Havre. De plus l'attaque prévue depuis des années avec les hégémoniens dans le cadre de la Directive Exeter est brutalement annulée. Le Primarque n'a pas du tout apprécié la tournure des événements et il existe aujourd'hui une grande tension entre l'Alliance et l'Hégémonie.

Récemment, une des flottes de l'Alliance a été entièrement anéantie par la communauté du Léviathan, après avoir violé ses eaux territoriales. Même si l'Alliance est en tort dans cette histoire, l'Alliance n'exclut pas de prendre des mesures de rétorsion.

La société Cette nation compte à peine 2 millions d'âmes acceptant l'autorité d'un chef unique. Six cent mille élus peuvent résider dans la capitale de l'Alliance. Ces élus forment l'élite et sont, en règle générale, soit des gens féconds, soit des scientifiques. La vie dans la capitale est bien évidemment fort différente de celle menée sur le reste du territoire.

Tout le pouvoir politique, économique et militaire est concentré à Arlis, entre les mains du Primarque et de ses conseillers. Toute la population apte à se reproduire vit à la surface, dans le splendide jardin de l'Alliance. Les autres membres de l'élite ne sortent que très rarement de leurs laboratoires souterrains où ils décident des différentes orientations de la société.

Bien que le problème de la natalité soit évidemment préoccupant, il n'est pas considéré comme vital. Le taux de croissance de la population est estimé satisfaisant. Au sein de l'Alliance, les mutants sont rejetés. Ils sont, au mieux, enrôlés dans les équipes d'extraction ou dans l'armée, au pire, bannis à la surface ou tout simplement éliminés.

Ceux qui n'ont pas la chance de faire partie des élus n'ont pas accès à la capitale et vivent dans les quelques cités sous-marines de l'Alliance Polaire. En échange de la protection du Primarque et de l'aide apportée par ses androïdes, ils acceptent cet état des choses. Ils vivent modestement, assurant la maintenance des sites d'extraction et entretenant les échanges économiques avec les autres nations. La grande majorité de la population n'a pas accès à une très haute technologie ni à un confort semblable à celui de l'Hégémonie. On survit plus grâce à sa propre débrouillardise que grâce aux rations offertes par le Primarque !

Les androïdes de l'Alliance sont partout et assistent la plupart des hauts dirigeants des bases polaires. Ils servent également de force de sécurité. Leur conception est presque parfaite et la plupart ont une apparence humaine.

Territoire On ne recense que huit cités sous-marines majeures et une trentaine de bases d'exploitation sur l'ensemble du territoire.

La capitale est bâtie au cœur de la montagne sous-marine d'Arlis. La ville comprend deux niveaux distincts. La surface est occupée par le fabuleux jardin de l'Alliance. Les habitations y sont basses et offrent tout le confort de la technologie. Les habitants ne se consacrent qu'à trois choses : le maintien du taux de natalité, l'exploitation agricole et l'entretien de la grotte. Le lac souterrain héberge de nombreuses espèces de mammifères marins qui vivent en parfaite harmonie avec le reste de la population.

Le deuxième niveau est souterrain. C'est ici que l'on trouve les grands centres de recherche de l'Alliance et les installations abritant le Primarque et ses conseillers. Personne n'a jamais eu accès à ces secteurs souterrains.

On ne peut accéder à la capitale que par deux tunnels sous-marins d'une centaine de mètres de diamètre. Ces tunnels, longs de 12 kilomètres, protègent les systèmes de défense rapprochés d'Arlis.

L'extérieur de la chaîne d'Arlis est occupé par de multiples stations de défense, des bases militaires, des usines de production et des hangars sous-marins.

Les autres cités et installations de l'Alliance sont réparties sur l'ensemble du territoire et sont construites comme des bases sous-marines conventionnelles.

Les principales ressources exploitées par les usines d'extraction sont les importantes mines de cylast et les nappes de pétrole qui abondent dans le secteur.

Les forces armées La puissance militaire de l'Alliance est très réduite. Cependant, elle possède deux atouts non négligeables. Tout d'abord, la capitale est virtuellement invulnérable. Les deux seuls tunnels d'accès sont équipés de nombreux systèmes de défense qui anéantiraient toute force ennemie cherchant à s'y aventurer. Les bases militaires qui entourent Arlis sont également de formidables défenses. Mais l'atout particulier de l'armée polaire est l'utilisation massive des androïdes de combat. Ils sont présents à bord de tous les navires de l'Alliance, coordonnent les défenses, exécutent les ordres sans poser de question et, surtout, réagissent très vite aux stratégies ennemies. Les croiseurs de l'Alliance Polaire sont plus petits que ceux des autres nations mais sont généralement plus puissamment armés proportionnellement. La nation Polaire déploie également des frégates regroupées dans une division spéciale, la Division Spectra, dont les équipages sont entièrement composés d'androïdes. Il n'y a donc aucun problème de pression ni d'oxygène.

Les androïdes sont aussi utilisés comme infanterie et sous des formes parfois surprenantes. Les croiseurs lourds, classe Vulcain, sont peu nombreux, pas plus de dix. Ils font office de bombardiers et de navires amiraux. Chaque croiseur lourd est au centre d'un groupe de combat chargé de patrouiller dans l'une des dix régions de l'Alliance. Il est toujours accompagné d'une escorte de six destroyers de classe Starlight et de douze frégates Wraith. Chaque groupe de combat est complété par des transports de troupes et des unités déployant des chasseurs-drones.

Les officiers de la flotte sont toujours issus de l'élite de l'Alliance. Les hommes de troupe sont soit des volontaires, soit des mutants. La puissance militaire de l'Alliance est complétée par plusieurs unités mercenaires stationnées sur ses bases les plus reculées.

Personnalités

Primarque Alexandre : maître suprême de l'Alliance Polaire, le Primarque Alexandre n'est pas apparu en public depuis plus de dix ans. Il vit cloîtré dans la partie souterraine d'Arlis. Il communique ses volontés par l'intermédiaire de ses androïdes ou du Conseil Scientifique. C'est un véritable despote qui ne supporte aucune opposition. Les autres états sont très méfiants à son égard.

Alpha : c'est le premier androïde à avoir communiqué au peuple les volontés du Primarque. Il vit au milieu de l'élite de la surface qui le considère comme le véritable maître de l'Alliance Polaire. Son apparence est parfaitement humaine mais il n'exprime, bien évidemment, aucune émotion.

Ember Krystchef : commandant de la flotte de l'Alliance, ce soldat d'une quarantaine d'années est un ex-mercenaire. C'est un excellent officier et un fin stratège. Son principal problème vient des androïdes qu'il considère comme de véritables boulets. Le Primarque, cependant, semble rester sourd à ses recommandations. Ember a déjà éjecté par les sas de son navire amiral, huit des androïdes qui lui étaient affectés.

Paolus : il est l'ambassadeur « humain » de l'Alliance Polaire sur Équinoxe. Le qualificatif « humain » est entre guillemets car cet homme est imperturbable et n'extériorise que très rarement ses émotions. Il reste toujours très discret.

Professeur Helm Garrad : c'est le responsable de tous les services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Alliance. Il est aussi chargé de débusquer et d'éradiquer toute subversion sur le territoire. C'est un homme détestable d'une cinquantaine d'années, qui est véritablement haï par tous ceux qui l'ont rencontré.

Principales villes

Arlis

Latitude : 80° nord	Longitude : 152° est	Profondeur : -1 800m
Population : 600 000	Population féconde : 49%	Population mutante : 0%
Type de communauté : ville souterraine		

capitale de l'Alliance Polaire, Arlis est interdite aux étrangers. Ses installations de défense sont redoutables. La cité est réservée à l'élite. Plusieurs dizaines d'espèces de mammifères marins, à l'exception des orques, viennent se reproduire dans les grands lacs de la montagne. Depuis quelques temps, de nombreuses tribus de Foreurs s'attaquent à la capitale. Le Primarque a délégué un émissaire auprès de l'Hégémonie pour obtenir du matériel performant pour la lutte souterraine.

Barrow

Latitude : 72° nord	Longitude : 144° est	Profondeur : -213m
Population : 48 000	Population féconde : 23%	Population mutante : 34%
Type de communauté : multiples complexes		

cette ville est semblable à Leonid. Cependant, on y vit mieux en raison des fréquents échanges commerciaux avec l'Hégémonie qui sont centralisés ici. La présence des androïdes est discrète et les étrangers sont les bienvenus.

Iagna

Latitude : 74° nord	Longitude : 119° est	Profondeur : -349m
Population : 250 000 + 1 000	Population féconde : 10%	Population mutante : 20%
Type de communauté : multiples complexes		

comme toutes les villes frontières de l'Alliance, Iagna est un réseau de complexes mornes et sinistres. Les habitants ne vivent que pour travailler sous le regard impassible des androïdes de gestion et de sécurité. Iagna n'a aucun attrait touristique. Les mutants y sont traités comme des bêtes. Un mouvement de rébellion serait en train de naître dans la région.

Leonid

Latitude : 72° nord	Longitude : 153° est	Profondeur : -349m
Population : 34 000	Population féconde : 12%	Population mutante : 42%
Type de communauté : multiples complexes		

Léonid est principalement chargée de la surveillance du Déroit de Béring (où sont situées quatre stations de défense polariennes), ainsi que de l'entretien des sites de surface de la région. De nombreux mutants sont envoyés à l'extérieur avec des protections minimales.

Oursa

Latitude : 73° nord	Longitude : 132° est	Profondeur : -227m
Population : 23 000	Population féconde : 23%	Population mutante : 06%
Type de communauté : multiples complexes		

Oursa est une ville classique de l'Alliance Polaire. Récemment, une rébellion y aurait été écrasée. Certains rapports font état d'un regroupement important des forces navales polariennes dans le secteur. Les diplomates ont beau jurer qu'il s'agit de manœuvres, la tension monte dans la région.

Siberia

Latitude : 79° nord	Longitude : 124° est	Profondeur : -349m
Population : 56 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes		

cette communauté typique de l'Alliance Polaire est en guerre contre plusieurs clans d'orques de la région. Pour l'instant, les mammifères marins ont un net avantage mais cela pourrait changer très rapidement avec l'arrivée d'éléments de la Division Spectra. L'OESM a adressé une requête officielle aux autres membres du Conseil pour que l'Alliance Polaire subisse des sanctions pour s'être attaquée aux orques.

2.1.4 La République du Corail

Géographie La République du Corail s'étend tout autour de l'ancien continent australien. Ses frontières sont délimitées à l'ouest par le Bassin de Wharton, au nord par le Mont Djadja, à l'est par le Fossé des Nouvelles Hébrides et au sud par la Plaine Abyssale de Wilkes. Le territoire comprend également les nombreuses terres englouties d'Australie. L'ensemble du secteur est pourvu de stations de communication très modernes. Ses frontières ne sont surveillées que par quelques postes de détection fixes. Le corail couvre tout le plateau australien ainsi que sa périphérie immédiate. Il s'étend sur les terres englouties. La plus grande concentration est située dans la Mer de Corail.

Bref historique La République du Corail remonte à la grande époque de l'Alliance Azure, dont elle était la capitale. Riche en hydrocultures et en élevages sous-marins, dominée par un corail prolifique qui s'est adapté pour se nourrir des rayons ultraviolets du soleil alors que, dans un lointain passé, ils lui étaient fatals. La République est certainement la région la plus viable du milieu marin. Après la chute de l'Empire des Généticiens, l'Alliance Azure établit sa capitale, Azuria, dans la mer de Corail. Elle reste encore aujourd'hui une des plus belles villes sous-marines.

Lorsque l'Alliance se désintégra, la création de l'état souverain du Corail fut immédiatement décrétée et la République se referma sur elle-même, refusant de prendre part aux conflits. Elle dut alors faire face au problème qui l'éloigna pendant des années de toute ingérence dans les affaires des autres états : les pillards et les pirates. En effet, la « forêt » de montagnes du Pacifique est le domaine privilégié de centaines de mini-royaumes survivant grâce aux pillages et aux attaques de convois. La République, jusqu'en 268, va subir des pertes terribles sans que sa protection naturelle, les champs générés par le corail, puisse lui être d'une quelconque aide. C'est en 268 que le Haut Conseil de la République nomme à la tête de la flotte corallienne, presque inexistante jusqu'alors, un homme qui va rendre coup pour coup aux audacieux qui osent attaquer ses navires et ses cités. Guillaume Gallasteno obtient les pleins pouvoirs. Il est lui-même un ancien pirate et connaît bien leurs techniques de combat. Il va réformer les forces militaires de la République et les structurer en petits groupes de combat très rapides, ne laissant aux lourds croiseurs que le soin de protéger les grandes villes. Il va aussi susciter la création des premiers groupes importants de mercenaires, en proposant à quelques royaumes pirates mineurs de se battre pour lui en échange de certaines ressources alimentaires et

industrielles. En dix ans, Gallasteno fait chuter de 75% les raids ennemis sur le territoire de la République et anéantit 15 royaumes pirates.

Ses multiples succès et son charisme vont lui valoir d'être nommé président du Conseil en 282, à l'âge de 59 ans. C'est à cette époque que naîtra la première alliance pirate dont le but est de s'emparer des riches champs de coraux. En effet, le fond des mers est secoué de guerres violentes entre de multiples communautés, des guerres qui menacent la survie de ces micro-états pillards et les poussent inexorablement vers la République.

La première décision de cette alliance pirate est de mettre en commun les informations de ses divers réseaux d'espionnage. En 284, Gallasteno, cinq membres du Conseil et deux amiraux sont assassinés. Six jours plus tard, les hordes de pirates déferlent sur la République du Corail. La guerre va durer 12 ans, causant de terribles ravages. Les pirates pillent, tuent et massacrent sans vergogne. Azuria est anéantie et plusieurs champs de coraux disparaissent.

Le 12 février 296 va se produire un phénomène tout-à-fait particulier. Les flottes pirates subissent des attaques dont ils ne peuvent déceler la source. Leurs transmissions sont brouillées et leurs détecteurs neutralisés. Ils découvrent alors avec terreur que les champs de coraux perturbent tous leurs systèmes électroniques. Incapables de se défendre, les pirates subissent défaite sur défaite. Leurs flottes sont obligées de renoncer, impuissantes devant une telle force. Après 12 années de guerre, il ne reste presque rien de la République. Pourtant, les coralliens gardent espoir et se mettent à reconstruire. À partir de cette époque, ils entretiendront avec le corail une relation particulière et les quelques élus capables d'interpréter ses messages prendront la tête de la communauté.

La République du Corail mettra plus de trente années à se remettre de ces destructions. Dès l'année 330, elle a retrouvé son activité commerciale passée, rétabli ses élevages et ses hydrocultures. La capitale, Azuria, est reconstruite. Le Corail s'est régénéré et offre à la communauté une parfaite protection. En 336, le nouveau président du Conseil, Alec Fanstorm, prend des contacts avec plusieurs petites communautés et leur propose de signer des accords d'échanges économiques et de protection mutuelle. En effet, la République n'exploite presque pas son sous-sol et manque de matières premières.

En 333, le Corail, par l'intermédiaire de ses porte-parole, annonce qu'il ne pourra maintenir plus longtemps la défense du territoire de manière active. Fanstorm développe aussitôt un vaste programme de réarmement pour reconstruire la flotte. En attendant, il ouvre les portes de la République à plusieurs unités de mercenaires. Ce sera un excellent apport pour l'évolution de la société dont les membres seront ainsi confrontés aux gens de l'extérieur. En 345, la politique de repeuplement, décrétée dès la fin de la guerre, a porté ses fruits. La population de la République est toujours sujette à la stérilité et à la dégénérescence mais elle semble moins affectée que le reste du monde.

Les champs de défense générés par le corail s'amenuisent, pour atteindre, en 359, leur potentiel actuel. Quatorze années se sont écoulées, la flotte de la République est reconstituée. Bien qu'elle ne soit pas des plus modernes, elle est en mesure, appuyée par les unités mercenaires, de repousser une invasion.

Alec Fanstorm quitte son poste et cède la place à une jeune mutante, Helena Triasse. Elle encourage la recherche génétique pour augmenter le nombre d'enfants de sexe féminin, la culture d'embryons en milieu artificiel et le clonage d'individus féconds. Parallèlement, certains chercheurs, suivant les indications des coraux conscients, arrivent à greffer ces derniers sur des éléments organiques et inorganiques. Ces deux facteurs vont profondément influencer la société corallienne.

Tout d'abord, par une explosion démographique sans précédent depuis la découverte des causes de la dégénérescence, explosion caractérisée par une très forte population féminine mais aussi mutante. Malheureusement, cet excellent résultat ne suffira pas, à l'aube du 7^{ème} siècle, à assurer la survie de l'humanité.

Ensuite, les greffes de coraux vont révolutionner tous les secteurs de la vie. L'armée, par exemple, s'en servira pour renforcer les défenses de ses croiseurs et surtout leurs systèmes de détection et de brouillage. L'application de cette technique à la médecine permettra de révolutionner le traitement des fractures et des implants osseux. Dans les stations sous-marines, les coraux apparaissent partout, dans les rues et les habitations, comme purificateurs d'air ou décorations vivantes. Certains acceptent même de servir d'hôte au corail. La dernière mode est aujourd'hui d'avoir une épaule, un avant-bras ou un décolleté nimbés d'une fine couche de corail. Les domaines d'application sont nombreux et sont au centre de la vie de cette République en 566.

En 360, des accords économiques sont passés entre la République du Corail et la Ligue Rouge. Ces accords permettront à la République d'obtenir les matières premières qui lui font défaut et surtout d'apprendre beaucoup de la Ligue en ce qui concerne les techniques d'extraction. De solides liens se nouent entre les deux états qui amèneront les forces coralliennes à se battre aux côtés de la Ligue contre l'Hégémonie. Ces liens se brisent en 375. Exaspéré par la paranoïa du chef de la Ligue, écœuré de devoir se battre aux côtés de royaumes pirates et dégoûté par les massacres, l'Amiral Piotr Devrac, avec l'accord du Parlement, décide de rejoindre le Culte du Trident et de faire sa

célèbre proposition.

Encore aujourd'hui, personne ne sait quel lien, s'il y en avait un, existait entre la République du Corail et le Culte du Trident qui n'est même pas, à l'heure actuelle, un des cultes majeurs des coralliens. Quoi qu'il en soit, le pari de l'amiral fut payant.

Les années qui suivront ne seront troublées que par quelques raids contre les installations de la République. N'étant plus aussi efficacement protégées par les champs de coraux, ces installations attirent la convoitise des pillards qui évitent soigneusement d'attaquer avec de trop nombreuses forces ou d'altérer le corail. Car ce dernier ressemble de plus en plus à un dragon endormi. Si on ne le réveille pas, aucun problème, il faudra juste s'adapter à ses légers effets secondaires. Cette faille va être amplement exploitée par toute la racaille du fond des mers. Cette situation est encore d'actualité aujourd'hui, la République n'ayant jamais trouvé un moyen efficace de lutter.

Pendant un siècle et demi de paix relative, les coralliens s'imposent comme le véritable grenier du monde sous-marin. Ils développent aussi leurs exploitations minières et, au début du 6ème siècle, commencent à remettre en activité quelques bases d'extraction lourde à la surface. En 544, Laelia Trenton, une mutante, est élue à la présidence du Conseil. Elle oriente sa politique vers les échanges économiques et culturels entre les différentes nations. Elle est à l'origine de la résolution du Conseil d'Équinoxe proposant l'union des états pour lutter efficacement contre le piratage.

En 568, plusieurs petits incidents menacent l'équilibre de la République que beaucoup de factions et de nations regardent aujourd'hui avec inquiétude.

Tout d'abord, on raconte dans les ports commerciaux une mystérieuse histoire concernant le pirate Meslar Main Rouge qui après avoir abordé un navire corallien affrété par la compagnie Palia aurait fait une étrange découverte. Aujourd'hui, ce pirate est activement recherché par les autorités coralliennes et le navire ainsi que toutes les preuves qu'il contenait a été détruit. On parle de plus en plus d'étranges expériences de clonages grâce à l'utilisation du corail et cela inquiète beaucoup les services de renseignement du monde entier.

Autre élément troublant, le rôle de la compagnie en recherche génétique Palia et son lien avec plusieurs boucaniers et la célèbre société Cortex. Ses dirigeants paieraient des fortunes les plus viles pirates du fond des mers pour qu'ils fournissent des sujets humains. Les expériences pratiquées par ces sociétés sont particulièrement mystérieuses.

Enfin, à la fin de l'année 568, une étrange maladie a fait son apparition dans les ports commerciaux de la République. Plusieurs personnes ont été retrouvées totalement desséchées après avoir été victimes de ce qui semble être un vieillissement accéléré.

La société La société corallienne est l'une des plus fascinantes qui se soient développées au fond des mers. Sa population est majoritairement féminine et plus du tiers de ses 127 millions d'habitants sont des mutants. Elle possède le plus fort taux de croissance de tous les états sous-marins bien que celui-ci reste encore très insuffisant pour envisager l'avenir avec sérénité. La relation qu'entretient sa population avec les champs de coraux conscients est la caractéristique la plus étrange de cette nation. L'élite est en effet constituée d'individus qui possèdent une sorte de lien empathique avec le corail.

La République est dirigée par un parlement qui élit un président. Il décide de toutes les orientations générales de la République. Les gouverneurs de chaque ville doivent appliquer ses recommandations mais peuvent agir comme ils le souhaitent pour le reste. C'est pour cette raison que les villes de la République sont toutes très différentes puisqu'elles correspondent à l'idée que s'en sont fait leurs gouverneurs. Les empathes qui forment l'élite n'ont qu'un rôle consultatif dans la société. Ils n'ont pas tous les pouvoirs. Leur opinion est écoutée avec beaucoup d'attention mais ils ne peuvent imposer leurs lois.

La sécurité, l'espionnage et le contre-espionnage sont centralisés par le Bureau de la Sûreté dont le service action, Fragment, est particulièrement réputé. Toutes les recherches sur la production alimentaire et la médecine sont regroupées dans le Département Spécial d'Étude, qui est l'un des plus importants et dont le rôle est de maintenir la République du Corail au premier rang mondial dans ces deux domaines. L'armée et la recherche militaire sont l'affaire du Département Poliphème, qui est le secteur le moins favorisé par le Parlement. Le Département des Relations Extérieures gère aussi bien les contacts avec les autres nations que l'administration des nombreux groupes mercenaires présents sur le territoire. Enfin, la Division Génétique se charge de la recherche génétique et du contrôle de la natalité.

La vie du citoyen moyen est assez agréable. Il n'a pas accès à une très haute technologie dans sa vie de tous les jours, mais il mange à sa faim, dispose du plus performant des systèmes médicaux et n'est pas écrasé par une dictature. Les femmes sont largement majoritaires mais cela ne semble pas beaucoup gêner la population masculine à majorité polygame. Les mutants sont sur un pied d'égalité avec le reste de la population.

Le plus grand problème de cette société est une délinquance en constante augmentation, souvent imputée au brassage culturel avec les autres communautés et nations.

Domaine La République du Corail possède certainement les plus belles villes du monde sous-marin, Azuria en étant le fleuron. La capitale n'est pas protégée par un dôme. Elle est, en partie, bâtie dans le corail qui a modifié sa structure pour créer de grandes tours blanches que les ingénieurs coralliens ont aménagées. Ce mélange de structures organiques et artificielles est tout-à-fait splendide. Quand on arrive pour la première fois à Azuria, on a l'impression de découvrir une fantastique cité échappée de légendes oubliées, une forêt vertigineuse dont les cimes culminent à quelques dizaines de mètres de la surface. Tout y est vivement éclairé par les émanations du corail ou les multiples baies transparentes des habitations. Une faune et une flore prodigieuses donnent l'impression que la ville est vivante. Les différentes constructions d'Azuria sont toutes reliées par un important réseau souterrain qui constitue une seconde cité, mais aussi par des sortes de passerelles jetées entre les tours. Aux alentours, on découvre les champs d'hydroculture et d'élevage qui s'étendent à perte de vue, les bases militaires et les hangars de transit des prestigieuses compagnies touristiques ou industrielles.

Les autres villes coralliennes sont plus classiques. Elles sont souvent construites dans les parois abyssales où elles ressemblent aux multiples stations sous-marines. On dénombre 28 cités importantes, 100 villes mineures et d'innombrables stations d'élevage et d'hydroculture.

Le territoire de la République est presque entièrement recouvert par le corail qui agit comme un véritable bouclier défensif contre les phénomènes extérieurs qui pourraient menacer les nombreuses cultures développées à faible profondeur, notamment contre les rayons ultraviolets du soleil. Ce corail a muté au cours des millénaires. Il est doté d'une sorte de conscience empathique. Il peut se développer à des profondeurs fantastiques en l'absence de soleil s'il est relié à une souche baignée par ses rayons. Il possède aussi l'étrange particularité de pouvoir émettre des décharges d'énergie, de générer un champ défensif perturbant les appareillages électroniques ennemis et de pouvoir se greffer sur n'importe quelle structure.

Les forces armées La flotte corallienne a souffert des guerres contre l'Hégémonie et les pirates. Elle est relativement réduite et constituée principalement de vaisseaux légers, achetés à des puissances étrangères et modifiés par les techniciens de la République. Ces modifications sont essentiellement des greffes de coraux sur les parois internes des bâtiments.

Son infanterie est limitée au strict nécessaire et ses commandos sous-marins sont équipés principalement avec du matériel d'occasion ou de récupération. Les coralliens comptent sur le corail et les troupes mercenaires pour assurer leur protection. Cette politique a largement montré ses limites et le Parlement envisage de repenser la défense du territoire.

Personnalités

Laelia Trenton : présidente du Parlement, cette mutante de 50 ans souffre de multiples difformités qui n'affectent pourtant pas ses capacités de chef d'état. Elle apparaît toujours vêtue d'une longue tenue noire et le visage masqué. Née sans organe vocal, elle est accompagnée de son interprète personnelle, une superbe femme de 31 ans. Elle est respectée par le peuple qui n'a jamais remis son pouvoir en question, reconnaissant en elle une dirigeante visionnaire et proche de leurs préoccupations.

Alcinia Berrevis : principale empathie communiquant avec le corail, Alcina est une véritable légende vivante. Adulée par la population, principale conseillère du Parlement, cette femme de 64 ans possède une grande influence.

Elmenear Calloway : grand amiral de la flotte corallienne, Elmenear est un mutant né avec un seul œil. Réclamant sans cesse de nouveaux crédits pour la réorganisation de l'armée, il est à l'origine des récentes décisions du Parlement qui abondent dans son sens. À 51 ans, cet homme solide, au caractère bien trempé, est un farouche partisan de l'alliance des nations pour mettre fin au piratage.

Coralia Deventris : l'ambassadrice de la République sur Équinoxe est une splendide jeune femme de 28 ans dont le corps est partiellement recouvert de minces couches de corail. Excellente diplomate et fine négociatrice, elle est particulièrement appréciée dans la cité du Culte du Trident.

Principales villes**Arch**

Latitude : 9° sud	Longitude : 125° est	Profondeur : -255m
Population : 9 millions	Population féconde : 34%	Population mutante : 32%
Type de communauté : ville paroi, multiples complexes		

Arch est une ville forteresse vouée à la lutte contre les pirates. La plupart de ses installations sont souterraines ou couvertes de volets de protection. C'est d'ici que partent la plupart des expéditions punitives contre les nations pirates. Récemment, un violent tremblement de terre a endommagé la plupart des complexes.

Azuria

Latitude : 18° sud	Longitude : 126° est	Profondeur : -200m
Population : 27 millions	Population féconde : 34%	Population mutante : 41%
Type de communauté : cité aquatique		

la plus belle des cités édifiées sous les mers, Azuria est la perle de la République du Corail. C'est une des rares villes où l'on peut voir des plongeurs sans armures et où l'on peut admirer les beautés du monde sous-marin sans risque. Elle est visitée par la population du monde entier, du moins par ceux qui en ont le temps et les moyens.

Cape

Latitude : 31° sud	Longitude : 148° est	Profondeur : -350m
Population : 834 000	Population féconde : 28%	Population mutante : 39%
Type de communauté : multiples complexes		

Cape est une ville qui est, à la fois, une station militaire pour la lutte contre les pirates et une grande plate-forme commerciale. Les accrochages avec les pirates sont nombreux dans cette région. Les routes commerciales les plus connues sont patrouillées continuellement par des navires coralliens.

Corallia

Latitude : 21° sud	Longitude : 131° est	Profondeur : -120m
Population : 12 millions	Population féconde : 29%	Population mutante : 49%
Type de communauté : cité aquatique		

Corallia est identique à Azuria mais beaucoup plus petite. C'est le siège des principales compagnies touristiques et de fret de la République. On peut y voir également de nombreux plongeurs sans armures et une incroyable faune multicolore.

Dale

Latitude : 19° sud	Longitude : 95° est	Profondeur : -110 m
Population : 8 millions	Population féconde : 43%	Population mutante : 29%
Type de communauté : 3 villes parois, multiples complexes		

Dale est une ville extrêmement touristique. Ce n'est pas la plus jolie cité corallienne mais il y fait tout de même bon vivre. De nombreuses compagnies de fret et de voyage y sont établies.

Drech

Latitude : 34° sud	Longitude : 117° est	Profondeur : -255m
Population : 2 millions	Population féconde : 23%	Population mutante : 34%
Type de communauté : multiples complexes		

Drech, ville industrielle, a récemment été placée en quarantaine à cause d'une épidémie dont la nature n'a pas été révélée. La 4ème armada corallienne s'est déployée tout autour pour éviter aux navires d'entrer ou de quitter la zone infectée. La situation semble grave d'autant plus que l'ambassadeur de la Ligue Rouge se trouverait actuellement dans la ville.

Erchey

Latitude : 14° sud	Longitude : 101° est	Profondeur : -309m
Population : 1 million	Population féconde : 23%	Population mutante : 42%
Type de communauté : 3 villes parois, multiples complexes		

Erchey est la seule ville de la République qui ne cultive aucun champs d'hydroculture et ne dispose d'aucun élevage. C'est une ville industrielle entièrement vouée à la recherche, à la transformation des matériaux et à la constructions d'engins.

Fassar

Latitude : 15° sud	Longitude : 119° est	Profondeur : -150m
Population : 9 millions	Population féconde : 27%	Population mutante : 32%
Type de communauté : multiples complexes		

Fassar est une ville industrielle. Elle n'a pas grand intérêt pour le tourisme. La vie y est très proche de celle que les gens mènent dans les autres installations sous-marines. On peut y trouver les centres d'entraînement pour les soldats envoyés en surface.

Kaï

Latitude : 3° sud	Longitude : 110° est	Profondeur : -255m
Population : 90 000 + 15 000	Population féconde : 10%	Population mutante : 38%
Type de communauté : multiples complexes		

Kaï est une toute nouvelle ville. Elle est toujours en construction. Elle a été conçue pour être une station avancée de lutte contre les royaumes pirates. C'est donc avant tout une base militaire de la République du Corail. Les autorités sont confrontées à un problème de taille : plusieurs requins à plaques se sont installés dans la région.

Numenor

Latitude : 29° sud	Longitude : 106° est	Profondeur : -255m
Population : 7 millions	Population féconde : 34%	Population mutante : 53%
Type de communauté : ville paroi, complexes et nombreuses installations souterraines		

Numenor est chargée de l'exploitation des ressources souterraines et extérieures. Elle est constituée d'une ville paroi, d'un important réseau de complexes mais également d'un vaste dispositif souterrain. La guerre contre les Foreurs fait rage dans les mines exploitées par la ville et, fréquemment, des quartiers entiers sont évacués en cas d'offensive des Foreurs.

Ojias

Latitude : 51° sud	Longitude : 132° est	Profondeur : -850m
Population : 4 millions	Population féconde : 23%	Population mutante : 49%
Type de communauté : multiples complexes		

dernière cité corailienne avant le no man's land de l'est, Ojias est une gigantesque ville commerciale. La zone délimitée par les cordonnées suivantes : 160° est, 120° ouest, 80° sud et 40° nord est une des régions les plus dangereuses du monde sous-marin. Tourbillons, courants, monstres marins, cimetières de navires et pirates rendent le secteur presque inhabitable. On y compte quelques centaines de petites communautés isolées, généralement souterraines qui sont pour la plupart des bases de contrebandiers, de pirates ou des stations secrètes appartenant aux différentes nations. Il existe plusieurs routes commerciales permettant de rejoindre la Ligue Rouge. Ces routes sont surveillées par des navires Veilleurs, coralliens ou de la Ligue. Ojias est constituée de complexes qui sont de véritables quartiers, organisés autour de la culture d'un pays ou d'une activité comme le loisir, le commerce, les transports, etc. Ojias exploite de nombreuses stations mobiles hydrothermiques sur les zones de fracture du sud.

Stirling

Latitude : 32° sud	Longitude : 97° est	Profondeur : -90 m
Population : 3 445 000	Population féconde : 39%	Population mutante : 31%
Type de communauté : 2 villes parois, multiples complexes		

Stirling est une ville typique de la République du Corail. Proche de la surface avec de grandes étendues d'élevage et d'hydroculture. Étant une cité principalement industrielle, elle est dénuée de la splendeur d'Azuria mais la vie y est assez agréable.

2.1.5 Équinoxe et le Culte du Trident

Géographie La cité d'Équinoxe est située sur le Seuil de Rockall. Son territoire souverain s'étend tout autour de cette zone.

C'est en l'an 127 que fut créée la première station dans le Seuil de Rockhall. Netéria était une communauté appartenant à un riche exploitant minier du Bassin Méditerranéen dont les bases du Fossé Hellénique comp- taient parmi les plus prospères du monde sous-marin. On raconte aussi que Oléross Pagan, ce riche homme d'affaire, était particulièrement influent au sein de l'Alliance Azure et qu'il aurait amassé des richesses inima- ginales en vendant ses productions aux industries azuréennes. Quelques années après la construction de Neté- ria, on découvrit dans la Baie de Rockhall des gisements de matières premières particuliè- rement importants. Ces richesses attirèrent d'autres communau- tés, parmi les plus riches de l'époque. En l'an 136, six communautés se disputèrent l'ex- ploitation du Seuil de Rock- hall. Elles cohabiteront paci- fiquement jusqu'en l'an 250, mais les tensions qui les op- posent ne feront que croître. Le 12 novembre 250, après que l'Alliance Azure se soit dislo- quée, Netéria lancera une at- taque d'envergure contre ses communautés rivales. Le conflit sera particulièrement violent et se poursuivra pendant plus d'une année.



FIG. 2.1: Équinoxe

C'est à la fin de l'année 251 qu'une équipe de mineurs fait une découverte sensationnelle dans une mine très profonde de Rockhall. On ne sait pas exacte- ment ce qu'elle y découvrit ni où précisément se situait ce site mystérieux mais quelques jours après que les ouvriers soient remontés de la mine, les premiers flux thermiques se formèrent dans la région et les six communautés cessèrent leurs attaques. Certains pensent que les mineurs auraient découvert un dépôt généticien particulièrement important.

leurs attaques. Certains pensent que les mineurs auraient découvert un dépôt généticien particulièrement important.

En 256, la population du seuil s'unit et forma la communauté du Trident.

Jusqu'en l'an 300, les habitants de Trident vont voyager dans toutes les mers du monde pour dispenser leur message de paix et convaincre les autres communautés de la toute puissance de la Force Polaris. C'est au cours de ces voyages que naquit l'idée d'une cité neutre qui pourrait regrouper l'ensemble des nations sous-marines. En l'an 340, l'Alliance du Trident fait son apparition. Elle regroupe non seulement les membres de la communauté du Trident mais aussi des chercheurs, des archéologues, des historiens et de riches industriels convaincus par les prêcheurs vagabonds de l'existence d'une puissance qui dépasse la compréhension humaine. En 348, un premier incident lié à l'Effet Polaris provoque la mort de 112 personnes dans une station d'exploitation de Rockhall. Personne ne sait à l'époque que le désastre a été provoqué par un individu ne maîtrisant pas le Polaris. En 349, l'Alliance décide de construire la Cité Neutre d'Équinoxe dans la Fosse d'Ariane. Ce qui motive ce choix, c'est avant tout l'existence d'un flux thermique susceptible de protéger la cité de toute agression extérieure et surtout la présence dans cet endroit d'un grand nombre de mammifères marins qui se montrent particulièrement amicaux avec la communauté du Trident.

Grâce aux énormes moyens dont dispose l'Alliance du Trident, les travaux commencent en l'an 350. Du matériel arrive de toutes les communautés de l'océan ralliées à sa cause. Des sommes incroyables sont investies par de riches industriels pour créer ce qui semble être une utopie, une gigantesque station de six kilomètres de diagonale en plein milieu d'un flux.

Aujourd'hui encore, beaucoup d'historiens pensent que la communauté du Trident avait accès à une technologie généticienne pour pouvoir bâtir un tel monument.

Les travaux vont durer 15 longues années au cours desquelles les flux thermiques seront étrangement calmes et ne gêneront en rien la construction de la cité. Plusieurs incidents liés à l'Effet Polaris provoqueront la mort de 1 200 personnes pendant cette période. Ce n'est qu'en 352, qu'un certain Léori Arimatti avance l'hypothèse selon laquelle certains individus pourraient libérer l'Effet Polaris sans être capables de le contrôler. Commencent alors des recherches poussées dans ce domaine.

En 365, Équinoxe est terminée. Le camp de base situé au fond de la Fosse d'Ariane deviendra progressivement le centre de transit d'Ariane, au fur et à mesure que les flux se refermeront sur la ville neutre comme pour la protéger d'agresseurs éventuels. Deux années plus tard, la puissance de ces flux est telle qu'aucun navire ne peut passer sans guide.

La ville connaît un succès immédiat. Des navires viennent de tous les horizons pour visiter cette curiosité. La République du Corail est la première à proposer l'installation d'une ambassade dans la cité. Elle offre aussi d'établir certains accords commerciaux avec le Trident. Il semble évident que cette position s'explique par le fait que de nombreux membres de l'Alliance du Trident sont de puissants hommes d'affaires coralliens.

En 370, Léori Arimatti recense de par le monde plus de 600 cas d'incidents liés à la libération incontrôlée de l'Effet Polaris et, ce, sur une période d'un siècle. Il met au point une série de tests, la méthode Arimatti, pour essayer de découvrir des sujets disposant inconsciemment d'un tel potentiel. Ces hommes et ces femmes sont réunis sur Ariane.

En 371, Léori est terrassé par une crise cardiaque alors qu'il vient de terminer le prototype du premier inhibiteur de Polaris. Son fils, Simon, achèvera ses travaux mais pas avant la catastrophe de 372 qui voit l'anéantissement d'un des niveaux d'Équinoxe par un individu doté du pouvoir de Polaris. Cet incident pousse les investisseurs à se retirer des affaires de la ville et une grande partie de sa population fuit cet endroit maudit. C'est une période sombre. Bientôt Équinoxe ne ressemble plus qu'à une gigantesque cité fantôme.

En 373, Simon Arimatti met au point le premier inhibiteur et crée le Culte du Trident dont il sera le premier Déméter. Avec l'aide de son ami, l'Amiral Piotr Devrac, il commence une campagne visant à rassurer la population et à attirer de nouveaux investisseurs. Parallèlement, des spécialistes du Trident, chargés de découvrir tous ceux qui pourraient posséder le don du Polaris, sont dépêchés dans toutes les communautés du monde sous-marin.

En 374, Équinoxe commence à revivre mais ce n'est qu'après le Concile des Amiraux de 375 et la démonstration de la toute puissance du Polaris par les quelques élus qui le maîtrisent que la cité neutre va vraiment prendre toute sa dimension.

L'âge d'or d'Équinoxe va s'épanouir jusqu'en 440. L'OESM est créée, Ariane devient un centre de recherche sur la génétique et un havre pour certaines personnes fécondes ; les Veilleurs font leur apparition et le Culte du Trident établit le sol comme unité monétaire internationale. Les prêtres révèlent aussi qu'ils ont maîtrisé le secret de fabrication de l'hyper-fluide et qu'ils sont capables de créer des hybrides. Équinoxe et le Culte deviennent véritablement le centre du monde sous-marin.

En 440, les choses se corsent. Une violente controverse oppose les dirigeants du Culte du Trident. Ils ne sont pas d'accord sur les méthodes à employer pour amener la civilisation vers un nouvel âge d'or. Tristan Lesark, le chef de

la branche dure du Culte, claqué la porte et quitte Équinoxe avec une centaine de fidèles et plusieurs navires (pour la plupart des navires de guerre). Arimatti refuse d'arrêter les rebelles pour ne pas déclencher un conflit. Il regrettera amèrement cette décision. En 448, le Soleil Noir fait son apparition et attaque plusieurs installations du Culte du Trident. La guerre qui va opposer ces deux factions ne cessera jamais.

En l'an 475, un jeune novice du culte fait une incroyable démonstration de maîtrise de la Force Polaris alors qu'il n'a reçu aucun entraînement dans ce domaine. C'est un certain Jason Hélios qui succédera à Arimatti en 512, ce dernier étant âgé de 160 ans (c'est certainement l'homme ayant vécu le plus longtemps dans l'histoire de l'humanité, comme quoi le Polaris semble avoir certaines vertus de longévité).

C'est en 516 que le Soleil Noir attaque en force plusieurs stations clés du monde sous-marin. La puissante organisation terroriste utilise pour la première fois l'Effet Polaris au cours de cette action. C'est aussi la première fois que l'on entend parler de l'Autre, leur mystérieux maître et de son serviteur, Alan Palkrach.

En 550, le Soleil Noir utilisera pour la première fois les fameux chasseurs Trident ainsi que de nouveaux appareils de combat.

En 550, Équinoxe est devenue la puissante cité que l'on connaît. Attirant la population du monde entier, elle s'avère être la plus grande plate-forme commerciale et diplomatique des océans. Mais 2 millions de personnes ne peuvent pas cohabiter sans qu'il se produise certains incidents. Ainsi, les affrontements entre communautés rivales vont souvent se régler dans les coursives de la cité et il faudra attendre que les Veilleurs mettent un terme à ces combats pour que la ville devienne un peu plus calme. Les plus graves incidents ont lieu en 564 et en 560.

En février 560, une maladie d'une rare virulence, la Peste Écarlate, frappe un quartier d'Équinoxe. Les autorités décident d'enrayer l'épidémie en isolant le quartier grâce aux parois étanches destinées aux inondations et en incendiant toute la zone. 27 000 personnes avaient succombé à la maladie, 55 000 trouveront la mort dans l'incendie de la zone contaminée.

En décembre 564, une émeute provoque une des plus grandes paniques de l'histoire de la ville. Deux niveaux entiers se retrouvent plongés dans le chaos. Les gens sont piétinés et étouffés. Des incendies se déclenchent un peu partout et la sécurité de la ville est gravement menacée. Les troupes des Veilleurs régleront le problème grâce notamment à la première intervention de la Faction Condor. On estime que le vent de panique a provoqué la mort de 4 000 personnes. L'intervention des Veilleurs, quant à elle, aura fait plus de 8 000 victimes.

De 567 à 568, éclate sur Équinoxe une terrible guerre des espions qui marquera profondément les services de sécurité du Trident et sa directrice Sernéa.

Bref historique

La société Le Culte du Trident est présent dans toutes les communautés. C'est avant tout un organisme neutre qui veut empêcher la disparition de l'humanité. Les membres du culte peuvent être originaires de n'importe quel état. Hommes, femmes et mutants sont accueillis sans discrimination.

La hiérarchie de l'ordre est dominée par les quelques élus capables, consciemment ou inconsciemment, de manipuler l'Effet Polaris. Ceux qui ne contrôlent pas leur don, portent un appareil inhibiteur, fin cercle de métal qui leur ceint le crâne, pour éviter tout risque d'incident. Ils résident en permanence au sommet de la cité d'Équinoxe. Leur tâche est religieuse et philosophique. Ils sont les gardiens de la sagesse du culte et du savoir amassé par ses membres. Tout membre du culte reçoit un nom qui définit son rang dans la hiérarchie. Parmi les élus, Déméter est le chef du culte, il est assisté de six Prométhées, ses conseillers privés. Ensuite, viennent les Janus et les Némésis.

La grande majorité des effectifs de l'ordre, estimée à 25 000 personnes, n'a aucune capacité liée à l'Effet Polaris. Ce sont les diplomates (les Orphées), les gestionnaires (les Lares), les scientifiques (les Esculapes) et les missionnaires (les Hermès) du culte. Ils gèrent la cité d'Équinoxe, arbitrent les querelles entre états et s'assurent que toutes les puissances sous-marines se plient aux lois votées par l'OESM.

Le seul organisme non officiel de l'ordre est son service de renseignement, la Division Neptune. Dirigé par Sernéa, une des fidèles de Déméter, ce groupe est particulièrement redoutable sur Équinoxe mais peu influent dans le reste du monde. Sa spécialité est le contre-espionnage. En effet, Équinoxe est certainement l'endroit au monde où l'on compte le plus d'espions venus de tous les horizons. Les tentatives d'infiltration du culte sont monnaie courante et le principal travail de la Neptune est de déceler la présence de traîtres dans l'organisation. Tout novice est interrogé par cette division avant d'être accepté au sein du Trident. Les agents de cette division travaillent étroitement avec les Veilleurs et les Janus. Le Neptune englobe un certain nombre de services spécialisés dans un domaine particulier.

Le Culte du Trident contrôle plusieurs sociétés importantes : la gigantesque Cortex, dont l'activité va de la fabrication de produits pharmaceutiques jusqu'à l'élaboration de traitements génétiques de pointe, les laboratoires Hellion

qui fabriquent les hybrides, les entreprises Aeris qui détiennent le secret de l'hyper-fluide, Gladius, la gigantesque entreprise navale fabriquant les navires monastères, l'agence spatiale du Trident vitale pour la conquête de l'espace. Mais le plus grand atout économique du culte est certainement Solaris, la compagnie fabriquant le sol et assurant la diffusion de cette monnaie.

Les individus féconds, livrés au culte par les états sous-marins, vivent dans la cité d'Ariane, la deuxième ville appartenant à l'ordre. Ils y vivent paisiblement, ont accès à toutes les ressources du monde moderne, sous la protection des Veilleurs. En échange, ils acceptent d'être étudiés par les chercheurs du culte dont la principale tâche est de trouver un remède à la stérilité.

La population d'Équinoxe est estimée à 3 millions d'habitants, venus de tous les horizons. Ils sont regroupés dans différents secteurs de la cité, généralement aux environs de leurs ambassades respectives. Ils sont cependant tous soumis à la loi d'Équinoxe, qui est représentée par les Veilleurs.

Territoire Le Culte du Trident ne possède que deux cités, Équinoxe et Ariane. Ariane est également construite sur le Seuil de Rockall. C'est une cité souterraine abritant les individus féconds du culte. Elle est défendue par plusieurs bases des Veilleurs qui sont établies aux alentours. Ariane sert également de station de transit pour les navires arrivant et partant d'Équinoxe. En effet, pour pouvoir franchir sans risque les flux, il faut emprunter des tourbillons créés par la convergence des courants. Ces tunnels d'accès sont parfaitement repérables par les stations de contrôle de la cité. À l'approche d'un navire, quand l'un de ces tunnels se crée, elles dépêchent un escorteur qui est chargé de conduire à bon port les navires en attente.

Le secteur de transit d'Ariane n'est constitué que par des structures construites à la surface du Seuil de Rockall. Le complexe souterrain est interdit et totalement isolé.

Le Culte du Trident contrôle également plusieurs petites stations dans toutes les mers du globe.

Équinoxe est une ville fluctuante, c'est-à-dire que sa position sur un plan vertical n'est jamais la même. Elle « fluctue » avec les courants, entre -200 mètres et -3 800 mètres.

C'est une colossale cité, aux proportions titanesques, en forme d'octaèdre. Tout autour d'elle, la mer est illuminée par ses propres lumières et celles des nombreux bâtiments qui ne cessent d'aller et venir. Des milliers de baleines, de dauphins et d'autres mammifères marins s'ébattent aux alentours.

La première chose que l'on découvre à Équinoxe, ce sont ses hangars d'appontage situés tout autour du disque central. C'est une vision véritablement impressionnante. On réalise aussi qu'un navire en bon état est une chose rare dans les océans. Les représentants de toutes les communautés se rendant au moins une fois par an sur Équinoxe, on peut y voir des engins entièrement rafistolés qui ne devraient théoriquement pas pouvoir fonctionner.

Les secteurs de débarquement et, en règle générale, tout le niveau central d'un diamètre de 6 kilomètres, ainsi que les six niveaux inférieurs et supérieurs, sont de gigantesques souks où se mélangent toutes les cultures. Ils constituent le secteur commercial d'Équinoxe. Les rues sont sombres et bondées de monde. On y trouve des marchands en tous genres, des ateliers, des casinos, des bars, des hôtels, etc.

Certaines zones sont plus fréquentables que d'autres mais l'ambiance reste partout la même. Les représentants des colonies y négocient du matériel, on y troque à peu près tout. C'est le royaume des contrebandiers et des trafiquants en tous genres. Il est d'ailleurs assez paradoxal que les accords anti-pirates aient été signés quelques étages au-dessus, sachant que de nombreux royaumes pirates se servent d'Équinoxe pour alimenter leurs odieux trafics.

Les Veilleurs chargés de faire régner l'ordre sur Équinoxe interviennent très rarement dans ce secteur, préférant que les gens règlent leurs comptes entre eux. De plus, la zone centrale est une zone libre où presque tout est permis. Ils n'emploieront la force que si des bagarres ou des affrontements menacent la cité elle-même. Il n'est donc pas rare d'assister à des règlements de comptes. Les armes légères sont parfaitement autorisées dans ce secteur.

Les quatre niveaux situés au-dessus de la zone libre sont réservés aux ambassades, autour desquelles se sont constitués de véritables quartiers, reflet des nations et communautés. C'est ici que l'on trouve les endroits les plus luxueux de la cité.

Le haut de la ville abrite les différentes commissions, les quartiers des membres du culte et, enfin, le domaine réservé aux grands prêtres du Trident.

Les niveaux situés sous le grand marché sont occupés par le personnel technique d'Équinoxe, les machineries et le centre de défense de la cité.

Les forces armées Le Culte du Trident n'entretient aucune force armée. Sa protection est assurée par les Veilleurs et, en cas de crise, par des groupes de mercenaires. Certains affirment que la Division Neptune posséderait des appareils

de combat mais personne n'a pu vérifier cette assertion.

Le culte détient par contre une flotte d'énormes vaisseaux monastères qui sillonnent les mers, allant de communauté en communauté. Ces navires sont généralement escortés par des escadres de Veilleurs et protégés par un groupe spéciale de prêtres : les Ordonnateurs.

Personnalités

Jessica Mélindros (Janus) : elle est l'intermédiaire entre les élus de l'ordre et ses autres membres. C'est une jeune femme de 32 ans qui possède un talent d'oratrice reconnu par tous. Elle ne contrôle pas son don de manipulation de l'Effet Polaris.

Marcus Delvion (Orphée) : il est le porte-parole du culte auprès des ambassadeurs des autres nations. C'est l'un des plus habiles diplomates d'Équinoxe et ses interventions ont permis d'éviter de nombreux conflits.

Jason Hélio (Déméter) : âgé de 113 ans, Jason est une énigme même pour son entourage. Apparemment entièrement dévoué à la cause humanitaire, on le dit hanté par un obscur passé et par ses relations ambiguës avec l'Autre, le maître du Soleil Noir. Il contrôle parfaitement la Force Polaris dans tous les domaines et a même expérimenté des talents jusqu'alors inconnus, comme la Prescience et le Contrôle mental. Il est accusé par ses détracteurs d'utiliser cette dernière faculté pour manipuler les gens qu'ils rencontrent. On le voit toujours équipé de son inhibiteur même si, en réalité, il n'en a pas véritablement besoin.

Les rumeurs les plus folles courent à son sujet. On raconte qu'il aurait atteint un tel degré de maîtrise du Polaris que l'Autre ne serait en fait que la manifestation de son inconscient, le côté noir de sa personnalité. On dit aussi que c'est Jason qui se cache derrière l'énigmatique Ambassadeur des Ombres ou bien encore qu'il serait un Généticien. Quant à ses motivations profondes, personne ne sait véritablement ce qu'elles sont sauf peut-être Sernea, la directrice de la Division Neptune, que l'on dit très proche de lui. Personne ne sait si Jason est stérile ou s'il a une quelconque descendance.

Liam Vengard (Prométhée) : ambitieux et impatient, Liam est la personnification de la branche « dure » du culte. Il ne cache pas sa sympathie pour certaines méthodes employées par le Soleil Noir et recommande souvent à Déméter d'avoir recours à des actions plus expéditives pour régler certains problèmes. Âgé de 67 ans, c'est le plus jeune des Prométhées. Son contrôle sur la Force Polaris est imparfait. Il est responsable des Némésis et s'acquitte de sa tâche avec le plus grand sérieux. C'est un individu stérile.

Katya Delerik (Prométhée) : responsable des Janus, Katya est une des proches de Déméter. Cette femme 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 les souffrances des plus pauvres. Elle est la porte-parole de la branche « souple » du culte. Cependant, on raconte, dans les ombres, qu'elle se livrerait à certaines activités peu recommandables. Des rumeurs font état d'une activité aussi bénigne que celle de recevoir des jeunes hommes bien portants dans ses appartements, mais d'autres parlent de véritables crimes. Plus sérieusement, le mystère entourant Katya pourrait en fait signifier qu'elle est féconde et qu'en tant que détentrice de la Force Polaris, cela pourrait s'avérer un problème délicat.

Loptéros (Prométhée) : 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 l'image d'un 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.

Krellar Vorhn (Prométhée) : 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 à 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.

Natahlios (Prométhée) : 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 de toute l'industrie spatiale et de s'installer dans les 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 l'Effet Polaris.

Pelen Ragen (Prométhée) : chargé des relations internationales et des Orphées (diplomates) du culte, Pelen est l'un des personnages les plus importants de l'organisation. Secondé par Marcus Delvion, un des plus fins négociateurs des océans, il a la lourde tâche d'assurer la paix et la bonne entente entre les nations. Il passe la plupart de son temps à bord des navires monastères, allant d'une capitale à l'autre et tentant, vaille que vaille, d'apaiser les tensions diplomatiques. On le dit très cultivé et généreux mais aussi particulièrement retors. Il fait preuve d'un sang-froid absolu. Il maîtrise la Force Polaris presque aussi parfaitement que Déméter mais porte toujours son inhibiteur pour rassurer les diplomates des autres nations. Ces derniers ne craignent pas qu'il libère malencontreusement sa puissance, mais qu'il soit capable d'influer sur leurs décisions par le Contrôle mental. Pelen a beau leur affirmer que ce pouvoir n'est qu'une légende, il ne semble pas les avoir convaincus. Pelen est âgé de 97 ans. Il est stérile.

Stations contrôlées par le Culte du Trident

Carion

Latitude : 14° nord	Longitude : 109° est	Profondeur : -335m
Population : 1 200	Population féconde : 50%	Population mutante : 99%
Type de communauté : 2 complexes		

Cette station est surveillée en permanence par des navires Veilleurs qui en interdisent l'accès à toute personne non autorisée. C'est une communauté expérimentale dans laquelle sont enfermés des malades extrêmement contagieux et notamment ceux qui sont atteints de la mutation Contagion. Les malades sont livrés à eux-mêmes. Ils n'ont de contacts qu'avec les équipes médicales et les chercheurs en génétique qui viennent les étudier.

Équinoxe (Ariane)

Latitude : 61° nord	Longitude : 19° ouest	Profondeur : variable/-2 853 m
Population : variable	Population féconde : variable/78%	Population mutante : variable
Type de communauté : 1 ville fluctuante, 1 complexes, plusieurs stations		

Équinoxe et Ariane sont les deux villes officielles du Culte du Trident. Mais il faut y ajouter les innombrables stations secrètes, les bases des Veilleurs et toutes les communautés qui sont sous la tutelle du culte. Reportez-vous au supplément Équinoxe pour plus d'informations.

Pendeven

Latitude : 1° sud	Longitude : 90° ouest	Profondeur : -3400m
Population : 200	Population féconde : 19%	Population mutante : 02%
Type de communauté : 1 complexe		

Pendeven est une station monastère du Culte du Trident. La station est une sorte de port de ravitaillement pour les navires monastères. Le culte peut aussi, à partir de cette base, être plus proche des populations du Pacifique mais surtout de la Ligue Rouge et de l'Hégémonie. On pense que sous le complexe, ouvert à tous, le culte disposerait d'importantes installations consacrées à la recherche génétique ainsi qu'un centre d'entraînement pour les moines et pour la Division Neptune. La station a récemment essuyé les assauts d'un agresseur inconnu. Les dégâts seraient particulièrement importants et un navire monastère aurait subi de sérieux dommages lors de l'attaque.

2.1.6 L'union Méditerranéenne

Géographie L'Union contrôle tout le secteur de la Méditerranée et de la Mer Adriatique. Sa frontière nord est délimitée par la Mer Noire, au sud par le Rift de la Mer Rouge et à l'ouest par le Déroit de Gibraltar. Trois stations de défense ont été construites pour surveiller ses trois frontières.

Bref historique Officiellement, l'Union est une nation très récente qui a été créée en 478. Mais cette union existait bien avant sa reconnaissance officielle. Depuis des siècles, les communautés établies dans le Bassin Méditerranéen ont toujours coopéré. Il n'est donc pas étonnant qu'elles se soient unies pour créer ce qui est aujourd'hui considéré comme une des nations les plus prometteuses pour l'avenir.

En 467, c'est Omar Selanko qui le premier propose aux communautés de la région de s'unir. Originaire de Galia, cet entrepreneur rêve de disposer de suffisamment de ressources pour pouvoir mettre en œuvre les grands projets auxquels il réfléchit depuis des années. Il connaît bien les habitants de la région et il est persuadé que s'ils s'unissent, ils pourront accomplir de grandes choses. Mais son rêve se heurte à un obstacle majeur. Au sud de la Méditerranée, le Baron Narval, un dictateur de la pire espèce régnant sur la plus grande communauté de l'époque, Calnaïs, refuse toute idée d'union et menace d'exterminer ceux qui accepterait. Contrôlant un groupe de fanatiques religieux, la Voix Céleste, il organise un attentat auquel Omar échappera par miracle. Les assassins de la Voix Céleste sont envoyés dans toutes les communautés pour intimider leurs dirigeants. Narval se prépare alors à la guerre pour écraser la communauté de Galia.

En 469, un espion d'Omar révèle que le Baron s'apprête à lancer une attaque massive contre Galia mais surtout qu'il aurait envoyé dans toutes les communautés de la région, des agents porteurs d'un étrange parasite. Omar décide d'agir immédiatement. Il dépêche ses propres agents dans ces communautés pour dévoiler les hommes du Baron et révéler au monde sa sinistre machination. On découvre alors que Narval envisageait de prendre le contrôle des dirigeants de toutes les communautés grâce à des créatures symbiotes annihilant toute volonté.

La réaction des cités de la Méditerranée ne se fait pas attendre. Toutes s'unissent contre le Baron. Au cours de la Nuit Hérétique du 26 mars 469, tous les représentants de la Voix Divine sont exterminés et des flottes sont envoyées contre Calnaïs. Les troupes de cette union arrivent au moment même où les forces armées du Baron se préparent à l'invasion. L'affrontement sera terrible mais au bout de six jours, Calnaïs est anéantie.

Le Baron a pris la fuite. On le retrouvera quelques jours plus tard près de l'actuelle Tamez. Dans les ruines d'une ancienne cité de la surface, on découvre le temple de la Voix Divine et une colonie d'étranges créatures parasites. Le Baron est exécuté avec ses derniers fidèles et le temple totalement anéanti.

Après ce sinistre épisode, commencent les premières négociations en vue d'établir officiellement une union. Mais encore une fois, Omar est confronté aux réticences de plusieurs communautés. Il faudra attendre la menace d'invasion de l'Empire de Ziar (qui réunissait à l'époque, les États du Rift et le Royaume de l'Indus) pour que les choses bougent. En 477, des troupes de Ziar franchissent la frontière et attaquent Clanaon, une petite communauté sur la frontière de l'Empire. Clanaon est entièrement détruite mais encore une fois les autres communautés de la Méditerranée s'unissent et réussissent à stopper l'envahisseur. Quelques mois plus tard, l'Empire de Ziar s'effondre et Omar arrive à persuader ses alliés de s'unir au sein de l'Union Méditerranéenne. En 478, une semaine après la mort d'Omar, l'Union est constituée. Elle s'allie aussitôt avec ce qui reste de l'ancien Empire de Ziar et des États du Rift.

L'Union va alors se développer comme une autre nation du monde. Sous la présidence de Lésiur Narkal, elle va devenir en moins d'un siècle une des plus grandes puissances sous-marines.

En 543, Pietrich Van Dyn prend la tête de l'Union et continue le programme d'expansion. En 568, ce pays ne cesse d'étonner le reste du monde par sa technologie, son développement et sa volonté de s'imposer comme une grande nation. Ses ingénieurs sont les premiers, par exemple, à avoir mis au point la technologie des ogives à air qui permet de multiplier par 5 la vitesse d'une torpille sous l'eau. Les grandes nations, comme l'Hégémonie, se rendent compte désormais, que ce qu'elles avaient considéré comme un petit état insignifiant, risque de devenir la première puissance mondiale.

Ces dernières années, l'Union est véritablement envahie par les espions des autres puissances qui s'intéressent beaucoup à ses recherches. De plus, une grave menace pèse sur cette nation. Certains éléments tendraient à prouver que les parasites sont de retour et que le Culte du Prophète ne serait autre que la Voix Divine.

La société La population de l'Union est constituée de gens particulièrement travailleurs. Tout est fait pour pousser les individus à innover et à créer. Le gouvernement subventionne presque totalement les nouvelles communautés qui

s'installent sur le territoire. Il exploite également toutes les idées qu'on lui soumet, même les plus farfelues. C'est ainsi que l'Union a mis au point les torpilles à ogives d'air et les fameux fuseurs anti-champs. Mais, elle a aussi perdu beaucoup d'argent en finançant des projets totalement fous.

La population ne cesse de croître, attirant des gens venus du monde entier. Bien que cela profite à l'économie du pays, le problème de l'espace devient critique.

L'Union est dirigée par un conseil formé des responsables des 26 communautés fondatrices. Le président du Conseil est Pietrich Van Dyn. C'est un individu particulièrement charismatique qui est respecté par l'ensemble de la population.

Le Conseil décide de toutes les directives importantes et vote le budget qui est attribué aux différents ministères. Il existe plus de 38 ministères dans l'Union, les plus importants sont les suivants :

Ministère de la Recherche : c'est le plus gros ministère de l'Union et certainement le plus performant. Son budget est gigantesque et sert à financer tous les secteurs de la recherche répartis en six groupes principaux : le Département Synar qui couvre la recherche génétique et pharmaceutique, le Département Omar qui s'occupe de la recherche industrielle, le Département Nexus dont la principale activité est la recherche militaire, le Département Antarès qui est spécialisé dans la recherche spatiale, le Département Yrix qui s'occupe de la recherche en électronique et enfin le Département Réa spécialisé dans l'hydroculture.

Ministère de l'Industrie : le Ministère de l'Industrie finance tous les projets d'exploitation des richesses du bassin.

Ministère de la Colonisation : ce ministère est chargé de financer les nouvelles communautés mais aussi d'étudier toute possibilité de colonisation de la surface et du monde souterrain.

Ministère de la Défense : ce ministère attribue les budgets aux différents corps d'armée de l'Union.

Ministère de la Sécurité : ce ministère regroupe le service d'espionnage, l'Ulysse, le service de contre-espionnage, l'Agamemnon et le service de sécurité civile, l'Aéa.

Ministère de l'Éducation et de la Démographie : ce ministère, plus connu sous le nom de Priape, organise le programme d'éducation (axé sur la science) et les programmes de reproduction.

Il n'y a pour ainsi dire pas de classes sociales dans l'Union. Bien que les politiques et les scientifiques dominent la société, le seul critère important est celui de la productivité. Il est considéré comme criminel de ne rien faire dans cette nation. Ceux qui refusent de travailler sont purement et simplement enrôlés de force dans les équipes de mineurs ou dans l'armée. On tolère n'importe quel mutant tant qu'il peut être utile à la société. Les autres servent de sujets d'expérimentations. Les invalides de naissance sont éliminés dès leur plus jeune âge tandis que ceux qui le sont devenu à cause d'un accident finissent leurs jours tranquillement dans des instituts qui leur sont réservés.

Tout homme et toute femme fécond suivent un programme spécial qui leur permet de continuer leur activité tout en contribuant à l'effort de repeuplement. Ils sont exclus des métiers les plus dangereux.

Les enfants sont pris en charge très tôt par le Ministère de l'Éducation. Ils sont soumis à des tests visant à déterminer leurs capacités avant d'être affectés, dès l'âge de 8 ans, dans des entreprises qui se chargeront de les former.

Territoire Le territoire de l'Union est riche en matière premières. Il dispose d'une des plus grandes réserves de pétrole du monde ainsi que d'importants gisements de sel, d'or et de cylast. On y trouve également une grande variété de métaux. Plusieurs usines automatisées sont construites à la surface. Ses principales ressources sont l'élevage, l'hydroculture, la production de fluide lourd et l'exploitation de ses mines.

Le pays compte six cités majeures dont Néo-Troie, la capitale, une vingtaine plus petites et plus de soixante autres communautés. Toutes ces villes offrent peu d'espace à ses habitants et ressemblent plus à de gigantesques secteurs industriels qu'à autre chose.

Les forces armées L'armée de l'Union est répartie en quatre divisions principales.

La Division Héraclès regroupe toutes les forces navales de la nation. Elle est petite mais bien équipée et dispose de bâtiments modernes.

La Division Achille, regroupe toutes les forces d'intervention souterraines et de surface. C'est pour l'instant la division qui touche la plus grosse part du budget à cause des Foreurs.

La Division Persée regroupe l'infanterie de l'Union et tous les véhicules de combat des fonds marins.

La Division Énée regroupe tous les services d'intervention spéciale, les commandos, les saboteurs et les assassins.

La puissance militaire de l'Union ne peut pas encore rivaliser avec celle des autres grandes nations mais les soldats de cette armée disposent d'un matériel ultra moderne dont ils savent parfaitement bien se servir.

Personnalités importantes

Pietrich Van Dyn : président du Conseil depuis 25 ans, Pietrich a su faire les bons choix et c'est en partie grâce à lui si l'Union est prospère aujourd'hui. Cet homme de 58 ans est encore plein de vigueur et déborde d'idées mais, depuis peu, il semble malade. Certains disent qu'il aurait contracté une maladie étrange ou même qu'il serait victime d'un parasite. Le Conseil songe de plus en plus à le démettre de ses fonctions malgré les services qu'il a rendu à son pays. Pietrich est respecté par l'ensemble de la population.

Nez Dorir : Nez est membre du Conseil et on pense qu'il sera le successeur de Pietrich si ce dernier devait être destitué. C'est un homme rusé d'une cinquantaine d'années que certains soupçonnent d'être lié au Culte du Prophète.

Aéa Tyss : c'est la mystérieuse directrice de Mistral, la plus grande société de l'Union. C'est à Mistral que l'on doit les torpilles à ogive d'air. Aéa n'a jamais été vue en public et certains ont même mis en doute jusqu'à son existence. Ceux qui affirment l'avoir rencontrée décrivent tous une jeune femme de trente ans, particulièrement belle et intelligente. Le seul problème c'est que cette description est toujours la même depuis la création de la société, il y a quinze ans.

Principales villes**Galia**

Latitude : 42° nord	Longitude : 3° ouest	Profondeur : -350 m
Population : 26 000	Population féconde : 19%	Population mutante : 19%
Type de communauté : Ville paroi, 2 complexes		

Galia est une des communautés fondatrices de l'Union Méditerranéenne. Elle est principalement responsable de l'entretien de plusieurs usines en surface. Tout autour de la cité, les ruines de l'ancien temps sont exploitées par le conseil de la ville, qui loue les services de communautés de pilleurs. La population de la ville vit à l'étroit. Chaque individu ne dispose que d'un minimum de place. La lutte contre les Foreurs est le principal cheval de bataille du gouverneur de Galia. Les mines de cylast et de tri-terranium sont exploitées à -2 850 m. Comme toutes les villes de l'Union, Galia souffre des multiples attaques des monstres vivant dans la région.

Ka

Latitude : 43° nord	Longitude : 4° est	Profondeur : -280
Population : 57 000	Population féconde : 37%	Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes		

grenier de l'Union, le territoire de Ka est couvert de champs de culture et d'élevage. La grande majorité de la population se consacre uniquement à ces deux tâches. On y trouve aussi d'importants laboratoires de recherche alimentaire et génétique, et d'autres consacrés à l'étude de la surface. Ka est aussi chargée de l'entretien des quelques usines de surface de la région. C'est une communauté très agréable où la population dispose de place pour vivre (environ 20 m² par habitant, ce qui est cinq fois plus que la moyenne mondiale).

Néo-Troie

Latitude : 35° nord	Longitude : 24° est	Profondeur : - 490 m
Population : 89 000	Population féconde : 27%	Population mutante : 12%
Type de communauté : 2 cités parois, multiples complexes		

Néo-Troie est la capitale de l'Union. Les complexes et villes qui la forment sont prospères. La capitale est chargée de l'entretien des stations de surface situées dans cette région. Le Conseil de l'Union et les principales entreprises méditerranéennes ont leur siège dans cette cité.

Omeross

Latitude : 35° nord	Longitude : 10° ouest	Profondeur : -1200 m
Population : 32 600	Population féconde : 12%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 4 complexes		

Omeross est la ville frontière de l'Union avec l'Atlantique. Elle est donc à la fois une place forte et une zone commerciale. Il est impossible d'échapper aux dispositifs de détection de la Passe de Gibraltar.

Syrte

Latitude : 27° nord	Longitude : 11° est	Profondeur : -3920 m
Population : 42 000	Population féconde : 17%	Population mutante : 23%
Type de communauté : multiples complexes		

Syrte est une cité semblable à celles que l'on peut trouver dans l'Union. Cependant, un culte tout-à-fait particulier s'y est développé. Le Culte du Prophète est né après la découverte de nombreuses reliques de l'ancien temps dans les ruines de la région. Certains suggèrent que le Prophète serait un Généticien, ce qui n'est pas du tout l'avis des religieux qui pensent que c'est plutôt un guide spirituel qui s'incarnera sur Terre pour guider l'humanité vers la surface afin de la reconquérir. Les membres de ce culte sont souvent des chercheurs ou des érudits. On raconte aussi que les Frères des Abysses seraient fortement implantés dans la région. Le Nezaïis est une langue étrange qui n'est parlée que par les adorateurs du Culte du Prophète. Des traces de cette langue ont été découvertes également dans les ruines.

Tamez

Latitude : 28° nord	Longitude : 18° est	Profondeur : -2990 m
Population : 45 000	Population féconde : 16%	Population mutante : 14%
Type de communauté : multiples complexes		

Tamez est un gigantesque ensemble de complexes destinés principalement à la transformation des produits. C'est également la ville frontière avec les États du Rift.

2.2 Les puissances mineures

La grande majorité de la population vit dans de petites communautés dont la taille peut varier de quelques centaines à plusieurs milliers d'individus. Ces communautés sont légions dans les océans et elles sont loin de bénéficier des moyens des grandes puissances. Leurs principales préoccupations sont de survivre et de trouver du matériel. Cherchant des filons à exploiter, rêvant de tomber par chance sur un dépôt de l'Empire des Généticiens, espérant que chaque année verra naître quelques enfants qui ne seront pas atteints par le virus de stérilité, la vie de ces petites colonies n'a rien d'un conte de fée. Il leur faut lutter continuellement contre les pillards, les monstres marins et les nombreux dangers des océans.

Pourtant, sans elles, les grands royaumes ne pourraient survivre. Bien qu'individuellement peu importantes, la somme de leurs productions dépasse largement celles des grands états. La puissance militaire qu'elles représentent n'est pas non plus un élément négligeable. Les forces mercenaires ont, à maintes reprises, fait la démonstration de leur utilité. Mais surtout, ce sont les petites communautés qui assurent aux grands états une main-d'œuvre inépuisable quand leurs propres ressources ne suffisent pas. Chaque jour, sur Équinoxe, sont négociés des centaines de contrats d'exploration, d'extraction ou d'investigation. Chacun y trouve son compte et l'équilibre est maintenu.

Quelques communautés, en s'unissant, sont devenues des petits états dont l'importance ne cesse de croître. Le rôle qu'elles seront amenées à jouer dans le futur est déterminant, au moment où les grandes nations vacillent. Voici quelques-unes de ces communautés :

2.2.1 Amazonia

Cette nouvelle nation a prospéré grâce à son industrie pharmaceutique. Amazonia est un mystère pour beaucoup et peu de gens ont eu l'autorisation de se rendre sur leurs terres. Cependant, des émissaires du Culte du Trident ont été invités dans la capitale, Amazonia, et y ont rencontré Basanf, le roi de ce peuple mystérieux. On en sait strictement rien du mode de vie des habitants de ce pays ni quelle est son organisation sociale.

Principale ville**Amazonia**

Latitude : 5° sud	Longitude : 68° ouest	Profondeur : -140 mètres
Population : 36 000	Population féconde : 48%	Population mutante : 20%
Type de communauté : 18 complexes		

encore inconnue il y a 8 ans, Amazonia a été enregistrée à l'OESM par le seul délégué envoyé sur Équinoxe, un certain Lavara Teknacos, qui sert de diplomate sur la cité neutre. Très peu de gens ont accès aux complexes d'Amazonia. D'après certains rapports d'espionnage et de Veilleurs, les installations seraient très proches de la surface et la population exploiterait des filons de sortes de diamants dont on ne sait rien. Un puissant champ d'énergie protège ce royaume. Sa nature est inconnue. Les prêtres du Trident ne sont pas les bienvenus, ce qui pour certains impliquerait qu'Amazonia est sous le contrôle du Soleil Noir. La communauté exploite également des centaines de sites du monde d'avant. Leur religion (un dieu à corps de serpent : Lézirys) et leur langage, l'Amanéun, seraient directement issus des reliques trouvées dans ces ruines. Personne ne s'explique encore que de nombreux érudits d'Amazonia comprennent et parlent l'Arkonien. D'après les Veilleurs, le principal problème rencontré par cette communauté serait l'abondance de prédateurs sous-marins et amphibiens dans la région. Enfin, Amazonia a développé une production de produits pharmaceutiques, à base de plantes, particulièrement demandés par les médecins du monde entier.

2.2.2 La confédération d'Enderby

Voisine de la Nouvelle Lémurie, cette confédération s'est développée à partir des terres immergées d'Enderby et s'est étendue jusqu'à la Plaine Abyssale du même nom. Les deux communautés se sont souvent heurtées pour l'exploitation des ressources abyssales mais, récemment, des accords signés sur Équinoxe, grâce à l'arbitrage du Culte du Trident, pourraient déboucher sur une alliance entre les deux états. La Confédération est en tout point semblable à la Nouvelle Lémurie. Son chef est une femme, Emma Peterson.

Principale ville**Le Cap**

Latitude : 66° sud	Longitude : 40° est	Profondeur : -2100 m
Population : 26 000 + 4 000	Population féconde : 14%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 4 complexes		

la Confédération d'Enderby ne dispose que de quatre complexes majeurs qui forment la capitale du Cap. Le reste de son territoire est couvert de postes d'extraction. Il existait une forte rivalité avec la Nouvelle Lémurie mais, récemment, des accords diplomatiques ont débouché sur la possibilité d'une alliance qui unirait les deux nations en un seul grand état. Des équipes d'exploration, envoyées à la surface des terres d'Enderby, auraient découvert des traces d'un dépôt généticien.

2.2.3 États du rift

Coincé entre le Royaume de l'Indus et l'Union Méditerranéenne, le Rift gère toute la région de la Mer Rouge qui est une des plus riches en élevage et en hydroculture. Ses relations avec ses voisins sont tout fait cordiales. Sa population est estimée à 28 000 individus. Les États du Rift sont dirigés par une commission de productivité.

Principales villes**Ossyr**

Latitude : 15° nord	Longitude : 30° est	Profondeur : -300 m
Population : 18 000 + 4 000	Population féconde : 37%	Population mutante : 01%
Type de communauté : ville paroi, multiples complexes		

Ossyr est la cité des 1 000 merveilles. C'est une incroyable ville paroi qui s'étend sur des kilomètres dans les profondeurs. La ville offre tous les loisirs imaginables pour les riches touristes et les marchands. C'est aussi une des plus grandes plates-formes commerciales du monde. Le temple dédié à Ossyr, le dieu solaire, vénéré dans ce royaume, est une des merveilles du monde sous-marin. L'Ossyrien est le langage natal des habitants du Rift.

Ziar

Latitude : 18° nord	Longitude : 27° est	Profondeur : -665 m
Population : 8 000 + 6 000	Population féconde : 13%	Population mutante : 19%
Type de communauté : 10 complexes		

Ziar est la deuxième communauté la plus importante des États du Rift. Pour exploiter toutes les richesses de son domaine, elle doit faire appel à une forte main-d'œuvre immigrée. Ziar est avant tout une communauté de commerçants. La majorité de la population, originaire de la ville, vit très correctement, ce qui n'est pas toujours le cas pour les travailleurs immigrés.

2.2.4 Fédération du cap

L'union de 34 communautés réparties de la Crête de Walfisch jusqu'au Seuil de Mozambique a donné naissance à cette fédération. Sur l'ensemble de ces communautés, plus d'un tiers vivaient du mercenariat, ce qui explique l'importance de la flotte du Cap. Ses 189 000 membres exploitent de nombreuses mines d'or et de diamants situées très près de la surface. Certaines équipes se reliaient même sur les rivages extérieurs pour exploiter un riche filon de diamants. Elles travaillent dans des conditions épouvantables. Les 12 villes construites dans les parois sous-marines sont perpétuellement assaillies par les Foreurs qui pullulent dans cette région.

Le Cap dispose aussi de 24 stations sous-marines et d'une rudimentaire usine d'armement. Il exploite quelques champs d'hydroculture et travaille étroitement avec une importante communauté de dauphins. La Fédération est dirigée par Elliot Deminsk qui porte le titre de Superviseur.

Principales villes

Draken

Latitude : 28° sud	Longitude : 21° est	Profondeur : -410 m
Population : 19 600 + 5 000	Population féconde : 12%	Population mutante : 13%
Type de communauté : 4 villes parois, multiples complexes		

Membre de la Fédération du Cap, Draken est constituée de plusieurs villes parois et de stations sous-marines répandues sur des km². La ville exploite de nombreux sites à l'extérieur et dispose donc d'un matériel important pour ses opérations de surface.

Pitcap

Latitude : 33° sud	Longitude : 14° est	Profondeur : -230 m
Population : 48 700 + 3 600	Population féconde : 23%	Population mutante : 12%
Type de communauté : 6 villes parois, divers complexes sous dôme		

Capitale de la Fédération du Cap, Pitcap exploite principalement des mines souterraines et des filons situés à la surface. La lutte contre les Foreurs est une priorité et le Superviseur a récemment décidé d'investir dans du matériel hégémonien pour lutter plus efficacement contre ce fléau.

Walvis

Latitude : 27° sud	Longitude : 1° ouest	Profondeur : -1 500 m
Population : 38 800 + 1 600	Population féconde : 17%	Population mutante : 34%
Type de communauté : 4 villes parois, multiples complexes		

Membre de la Fédération du Cap, Walvis exploite les richesses de la Plaine Abyssale du Cap. Elle doit subir fréquemment les raids de pirates et des Foreurs qui infestent la région.

2.2.5 Fuego libertad

Située dans la région du Cône Amazone et de la Plaine Abyssale de Ceara, cette petite communauté de 34 000 âmes est une des plus prospères de la région. Exploitant un riche dépôt de cylast et plusieurs mines de tri-terranium, sa principale particularité est de posséder un très fort taux de natalité. La communauté dispose d'un équipement assez moderne et de quelques appareils de combat rafistolés. Elle est dirigée par un conseil d'actionnaires qui compte quelques riches individus vivant sur Équinoxe. Le chef de la communauté se nomme Cyrus Terling. Le responsable de la défense est l'Amiral Pellock.

Le 23 juin 567, Fuego a subi l'attaque d'une flotte pirate et a dû demander l'assistance de l'Atlantis. Mais le hégémoniens ne se sont pas contentés d'aider la communauté, ils l'ont placée d'autorité sous leur protection et ont pillé le dépôt généticien que venaient de découvrir des mineurs. L'incident a vivement été critiqué par l'OESM mais sans aucune autre répercussion.

Principale ville

Fuego Libertad

Latitude : 2° nord	Longitude : 51° ouest	Profondeur : - 4 800 m
Population : 34 600	Population féconde : 43 %	Population mutante : 18%
Type de communauté : 1 complexe principal, multiples installations secondaires		

Fuego Libertad est une communauté prospère qui exploite de riches filons de cylast et de tri-terranium. Elle est loin d'avoir atteint sa production maximale et il y a fort à parier qu'elle va s'agrandir dans les années à venir. Certaines rumeurs affirment que cette communauté soutiendrait le pirate Telkran Raljik. La communauté dispose d'une base principale et de plusieurs stations disséminées sur tout le territoire qu'elle revendique.

2.2.6 Nouvelle Lémurie

Ce petit état s'est développé près du Seuil des Kerguelen. Sa population est estimée à 28 000 personnes. Sa principale activité est l'exploitation des mines de tri-terranium dans la Plaine Abyssale d'Enderby. Dirigée par Karl Onstarberg, c'est une petite communauté prospère disposant de trois stations sous-marines, d'une petite unité de croiseurs et de quelques chasseurs bricolés. La capitale de la Nouvelle Lémurie est Lémuria.

Principales villes

Kerguelen

Latitude : 49° sud	Longitude : 67° est	Profondeur : -1 600 m
Population : 8 000	Population féconde : 10%	Population mutante : 26%
Type de communauté : 2 complexes		

Kerguelen est une station industrielle uniquement concernée par la production. Il n'y a aucun dispositif prévu pour accueillir des visiteurs. Les deux complexes sont froids et gris. Récemment, d'énormes tourbillons se forment aux alentours de la station. On ne sait ni pourquoi, ni comment, ni si ce phénomène va persister.

Lémuria

Latitude : 46° sud	Longitude : 66° est	Profondeur : -410 m
Population : 18 000	Population féconde : 28%	Population mutante : 19%
Type de communauté : 1 ville paroi, 1 complexe		

la capitale de la Nouvelle Lémurie vient d'achever la construction de sa ville paroi qui abrite désormais le Conseil . Cette nation se développe lentement, sans trop de problèmes. Elle lutte activement contre les pirates et aide les petites communautés qui seraient menacées par ces prédateurs.

2.2.7 Rodhia

Depuis la découverte d'un dépôt de l'Alliance Azure, Rodhe est devenu le pays de Rodhia. Elle attire un grand nombre de personnes venant de tous les coins du monde et se développe économiquement. Paul Gan, l'ancien président du Conseil, a été victime d'un accident qui lui a coûté la vie. Il a été remplacé par un certain Victorius qui compte bien faire de sa petite nation un pôle économique important en utilisant les machines découvertes dans le dépôt. Des représentants du Culte du Trident sont entrés au Conseil et il semble que Rhodia aura beaucoup de mal à survivre sans l'appui du Trident. Les forces militaires de Rhodia sont presque inexistantes. L'état s'appuie principalement sur des mercenaires et sur les Veilleurs pour assurer sa défense.

Principale ville

Rodhe

Latitude : 15° sud	Longitude : 54° est	Profondeur : -1 560m
Population : 12 900	Population féconde : 12%	Population mutante : 13%
Type de communauté : 25 complexes		

après avoir découvert un dépôt de l'Alliance Azure, Rhode est devenu un petit état en réunissant autour d'elle toutes les petites communautés de la région. Menacée par les pirates et les communautés rivales, la sécurité de Rodhia est assurée par les Veilleurs et plusieurs détachements de mercenaires. On ne sait pas encore ce que contenait le dépôt mais les prêtres du Trident ont déjà tout mis en œuvre pour en avoir l'exclusivité.

2.2.8 Royaume de l'Indus

Installé dans la région du Cône de l'Indus, ce royaume prospère sous la direction d'un noble hégémonien, le Duc Pilar de Rochas. Il a recréé autour de lui une véritable société féodale dont il est le seigneur. Le royaume compte aujourd'hui plus de 45 000 membres vivant de l'élevage, de l'hydroculture et de l'exploitation du cuivre, de l'or et du cystal. Sa puissance militaire est pratiquement nulle. Il préfère louer les services d'unités mercenaires.

Principales villes

Kryss

Latitude : 19° nord	Longitude : 57° est	Profondeur : -215 m
Population : 16 000 + 4 000	Population féconde : 29%	Population mutante : 06%
Type de communauté : 1 ville paroi, multiples complexes		

Kryss est une ville classique du Royaume de l'Indus. Les nobles dominent une population de serfs qui n'a presque aucun droit. Les travailleurs sont nourris et logés dans d'excellentes conditions mais n'ont aucune liberté d'expression. La langue officielle est le Trashan, un mélange d'ancien Azuran, d'Arkonien et d'une langue de l'ancien temps. On y cultive également de nombreuses drogues hallucinogènes qui sont vendues dans le monde entier auprès des familles nobles et des mineurs.

Pushkar

Latitude : 21° nord	Longitude : 54° est	Profondeur : - 230 m
Population : 26 000 + 6 000	Population féconde : 29%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 2 villes parois, multiples complexes		

capitale du Royaume de l'Indus, Pushkar est le siège d'une des plus grandes compagnies de navires de croisière, Delta-Oceanus, qui possède également un immense chantier naval offrant ses services à toutes les sociétés civiles. Ses navires ont la réputation d'être les plus confortables qui existent. Ashnir est le nom d'un culte secret dédié à une créature reptilienne. Ses adeptes sont en permanence sous l'effet de drogues hallucinogènes et sont d'excellents assassins, réputés dans le monde entier. Le Duc, bien qu'ayant officiellement interdit ce culte, n'a jamais réellement pris de mesures pour l'éradiquer.

2.3 Faction et groupes importants

2.3.1 L'Alliance Azure

L'Alliance Azure a toujours pensé que les Généticiens pouvaient revenir sur notre monde. Ses dirigeants ont donc créé des dépôts où ils ont entreposé des machines de guerre automatisées et des grands héros de la guerre contre l'Empire du Mal. On ne sait rien à propos de ces personnalités. Le corsaire Telkran Raljik travaille secrètement pour eux.

2.3.2 Les Généticiens

Les Généticiens ont fait leur réapparition dans le plus grand secret. Libéré par accident par le pirate Telkran Raljik, Cyrull le Créateur, le premier des Généticiens, a repris sa place en détruisant Lostéoss l'Usurpateur. Il dirige maintenant 11 Généticiens et n'a pas l'intention de rester aussi passif que son prédécesseur.

Cyrull sait qu'il existe 24 Généticiens : 12 Créateurs, 6 Destrueteurs et 6 Renégats. Les Créateurs les plus prestigieux sont Nellion le Concepteur, Masénya la Fondatrice et Vagarem le Penseur. Les Destrueteurs sont endormis quelque part dans un des dépôts généticiens et Cyrull n'a pas du tout l'intention des les éveiller. Il craint particulièrement Arishem le Destrueteur, Galeshor l'Exécuteur et Nisheim le Rédempteur.

Quant aux 6 Renégats, on ignore tout d'eux bien que Cyrull soupçonne Déméter d'être l'un d'eux.

Les Généticiens attendent ce qu'ils appellent leur « Renaissance ». Il semble que leurs expériences génétiques ne servent qu'à créer des copies d'eux-mêmes. Ils attendent en fait leur propre naissance. Le premier bébé, Cyrull, a été enlevé par Telma Tiltane qui, depuis, a disparu dans les royaumes des Foreurs.

2.3.3 La Confrérie des Veilleurs

Les Veilleurs sont célèbres dans tous les océans du monde et pas toujours pour de nobles raisons. Officiellement neutre et aux ordres de l'OESM, cette unité internationale travaille main dans la main avec le Culte du Trident. Les Veilleurs devaient constituer, à l'origine, une sorte de police sous-marine chargée de vérifier que les directives de l'OESM étaient respectées dans toutes les mers du globe et surtout d'arbitrer les conflits, quitte à s'interposer entre les belligérants. Ces missions sont plus ou moins respectées car il apparaît clairement que cette organisation constitue l'armée privée du Trident.

En 566, les Veilleurs forment un corps d'élite dont les missions sont variées : faire respecter la volonté de l'OESM, arbitrer les conflits, escorter les navires marchands ou de plaisance, protéger le site de lancement spatial des Appalaches, assurer la sécurité d'Équinoxe, protéger les communautés isolées des hordes de pirates, etc. Ces rôles, l'organisation s'en acquitte du mieux possible d'autant plus qu'une bonne partie de ses effectifs ne sert, aujourd'hui, que les desseins du Trident.

Enrôlement : n'importe qui ne devient pas un Veilleur. La plupart sont des individus venus de tous les horizons soumettre leur candidature aux centres de recrutement. Les autres sont issus des écoles militaires du monde entier et sont délégués par leurs nations dans le corps international. Chaque état soumet aux responsables de l'organisation une liste qui sera étudiée avec la plus grande attention par les spécialistes du Culte du Trident et les officiers Veilleurs. Seuls les meilleurs seront sélectionnés. Il est évident que, parmi la foule des candidats, un certain nombre sont des espions chargés d'infiltrer la Confrérie. C'est pour cette raison que chaque postulant est étudié à la loupe et que toutes les nouvelles recrues suivent une formation sévère pendant une année, dont le but est de démasquer tout espion. Les affaires de trahison et d'espionnage sont extrêmement rares chez les Veilleurs. Cela s'explique surtout par le fait que les recrues sont avant tout sélectionnées selon leurs motivations. La grande majorité des membres de cette organisation est en effet convaincue du bien-fondé de cette croisade. Ils croient vraiment à l'ordre international et, généralement, sont tous proches des idéaux du Culte du Trident. On murmure aussi, dans les tavernes d'Équinoxe, que les Veilleurs seraient soumis à des techniques de lavage de cerveau mises au point par les prêtres du Trident afin de s'assurer de leur fidélité. Si aucune preuve n'étaye une telle accusation, on peut tout de même constater que ces troupes sont incroyablement fidèles à leurs chefs et extrêmement solidaires entre elles alors qu'elles sont constituées d'individus disparates venus de tous les horizons.

Les effectifs de la Confrérie s'élèvent à environ 300 000 individus. Chaque soldat signe, lors de son engagement, un contrat de 5 ans renouvelable à la fin de chaque période.

Les services de sécurité : les Veilleurs, sur Équinoxe, sont avant tout chargés du maintien de l'ordre et de la protection de la cité. Ils ont donc un rôle de policier dans les coursives de la cité neutre. Un contingent de 14 000 hommes a la responsabilité d'assurer l'ordre sur Ariane et sur les multiples niveaux de la ville fluctuante. Ils sont commandés par le Colonel Palance, un individu de 56 ans proche de Loptéros. C'est un soldat chevronné qui sait obtenir de ses troupes le meilleur d'elles-mêmes. La mission principale des Veilleurs sur Équinoxe n'est pas de protéger les citoyens mais d'éviter que la ville soit mise en danger par les actions de la population. Ce sont donc des individus serviables, souriants et aimables mais qui n'hésiteront pas un instant à abattre quiconque menace le bon fonctionnement de la cité. Ainsi, les Veilleurs sont surtout concentrés près des zones sensibles : les hangars de débarquement, les baies vitrées, les générateurs, etc. L'équipement standard d'un Veilleur ne prévoit généralement pas d'armes mortelles. Ils sont équipés de matraques Mao et d'armes incapacitantes mais, dès qu'un danger menace, des fusils d'assaut et des lances thermiques apparaissent comme par magie dans leurs mains.

Les forces anti-émeutes : un des plus grands dangers qui menace la sécurité d'une station sous-marine bondée de gens, ce sont les mouvements de foule. Les émeutes sont rares et généralement vite matées par l'intervention de la Faction Condor, mais ce qui l'est moins, ce sont les mouvements de panique. La panique est semblable à un feu de forêt et se propage tout aussi vite. La mission des forces anti-émeutes des Veilleurs est d'empêcher à tout prix que cela arrive. Si leur intervention n'est pas suffisante, c'est la Faction Condor qui réglera le problème.

Une panique peut être déclenchée par n'importe quoi. Le cas le plus fréquent reste l'utilisation d'armes à feu au beau milieu d'une foule, un incendie ou une inondation. Il est arrivé également qu'un individu malade, ou ayant l'air malade, affole les gens (les maladies sont une véritable hantise pour la population). Dans ce cas, on fait immédiatement appel aux unités anti-émeutes. Ce sont généralement de solides gaillards équipés d'armures antichoc, de casques impressionnants à visière noire et de boucliers dont la surface est électrisée. Ils sont tous équipés de matraques Mao mais utilisent toujours des incapaciteurs soniques, des fusils-choc et des grenades-choc. Le mouvement de panique doit être isolé le plus rapidement possible. Les forces de sécurité bouclent donc le plus rapidement la zone touchée, calment la foule (généralement par la force) et s'occupent ensuite des blessés. Si leur intervention est insuffisante, la Faction Condor débarque. Le groupe anti-émeute est commandé par le Major Fianna Liparsky, une femme au regard d'acier âgée de 46 ans et que l'on dit féconde.

La Faction Condor : la Faction Condor est un groupe chargé d'intervenir en cas de péril grave. Épidémies, émeutes, catastrophes diverses, terrorisme et mouvements de panique incontrôlables déclenchent la mise en œuvre immédiate du Plan Condor. Ces unités sont équipées d'armures de combat. Quand elles arrivent sur les lieux d'un sinistre, la seule vue de leurs tenues noires sur lesquelles est peint un oiseau de feu aux ailes déployées, suffit généralement à calmer les plus agités. Dans le cas contraire, le problème, quel qu'il soit, sera réglé par la neutralisation, généralement définitive, de tout opposant. La Faction Condor n'obéit qu'aux ordres du Colonel Palance.

Les services d'hygiène : le Service de Contrôle de l'Hygiène et de Lutte contre les Épidémies est un des plus redoutés de la population d'Équinoxe et des habitants de toutes les grandes villes en général. L'hygiène et la lutte contre les maladies sont des priorités absolues dans l'univers confiné d'une station sous-marine. Ainsi les services d'hygiène ont absolument tous les pouvoirs dans ces domaines précis. La population préfère généralement passer au large des bâtiments abritant ces services car on raconte que ceux qui y entrent peuvent ne jamais en ressortir. Les soins sont gratuits dans les services d'hygiène mais la moindre trace d'infection peut s'avérer fatale pour le consultant.

Les employés de cette organisation travaillent à différents niveaux. La prévention est la première de leurs consignes. Ils sont présents dans tous les domaines de l'éducation ou de la formation, pour enseigner aux gens les dangers des maladies et des épidémies. Ils ont aussi un rôle de surveillant et patrouillent dans les rues d'Équinoxe pour repérer tout individu susceptible de porter des germes infectieux. Ils disposent d'un groupe d'intervention pour pouvoir agir efficacement en cas de risque de contamination. Enfin, les Incinérateurs sont chargés du traitement radical de tout danger d'épidémie. Cette escouade est particulièrement redoutée pour des raisons évidentes liées à son nom. Les services d'hygiène sont dirigés par le Docteur Lena Temis, une jeune femme stérile de 32 ans.

Les services d'urgence : les Veilleurs ne sont pas uniquement les instruments d'une répression impitoyable. Le service d'urgence est chargé de porter secours à la population, en cas d'incendie, d'inondation, d'explosion, etc. Ce service dispose de l'équipement nécessaire pour lutter efficacement contre ces catastrophes. Ils disposent aussi

d'un service médical chargé de prodiguer des soins aux victimes. Ce sont donc les Veilleurs les plus appréciés de la population. Ces services sont dirigés par le Lieutenant Peter Davis, un individu stérile âgé de 38 ans.

L'armée : 180 000 hommes et femmes servent dans l'armée des Veilleurs. Ils sont répartis à bord des navires de la Confrérie, dans les stations de défense d'Équinoxe et sur le site des Appalaches. Ce sont des soldats particulièrement bien entraînés et entièrement dévoués à la cause de la Confrérie et à celle du Culte du Trident.

Soldat : le gros des forces de l'armée est composé de soldats âgés de 24 à 34 ans. Ils sont classés en plusieurs catégories.

Division Scion : ils forment l'équipage des navires.

Les chasseurs : ce sont les pilotes des chasseurs sous-marins.

Les commandos marins : ils sont spécialisés dans l'utilisation des armures de combat sous-marines

Division Aube : ils sont spécialisés dans les opérations en surface et sous terre.

Division Intervention : ce sont les troupes de choc des Veilleurs, spécialisées dans les combats dans les coursives de stations.

Division Cyclope : ils forment l'équipage des stations de combat.

Division Spatiale : ils sont chargés de la surveillance du site des Appalaches et du maintien de l'ordre sur les stations orbitales.

Major : un major dirige une escouade de 20 soldats ou 10 commandos en armure ou cinq chasseurs sous-marin.

Lieutenant : les lieutenants sont à la tête d'un groupe de combat d'environ 200 individus. Ils peuvent aussi être affectés à un service spécifique ou à la direction d'une station de combat.

Capitaine : Les capitaines sont responsables d'un navire.

Colonel : un colonel est affecté à la tête d'une division composée de 5 à 20 groupes de combat.

Amiral d'escadre : il dirige une escadre de navires (voir *Organisation des flottes* ci-dessous).

Amiral : il est chargé d'une région géographique précise et commande tous les navires déployés dans cette région. Il y a 6 flottes de Veilleurs et donc 6 amiraux.

Amiral en chef : Len Veria est l'amiral en chef des flottes Veilleurs. Il est en contact permanent avec Déméter.

Groupe Spécial d'Intervention : les Veilleurs disposent de plusieurs unités spéciales regroupées dans le GSI.

Hybrides : les hybrides produits par le Culte du Trident constituent un groupe d'intervention très utile en eau profonde. Ils interviennent pour toutes les missions en eaux profondes et forment un groupe de saboteurs particulièrement efficace. Ils travaillent avec des dauphins. Ils sont commandés par le Lieutenant Jessica Xe, une hybride naturelle de 28 ans.

Le DAG (ou Dague) : la Division des Actions de Guerre regroupe les commandos spécialisés dans les sabotages et les éliminations en tous genres. Elle est dirigée par un ancien pirate de 56 ans, Ulorf Grender.

Division Astre : ces Veilleurs forment un groupe d'élite entraîné spécialement pour les combats dans le vide spatial. Ils sont, bien entendu, entraînés à bord des stations orbitales.

Division Ombre : c'est le service d'espionnage et d'infiltration des Veilleurs.

Les chercheurs : les Veilleurs sont aussi présents dans la recherche bien qu'ils soient spécialisés dans l'armement. Ils travaillent main dans la main avec les spécialistes du Culte du Trident.

Navires civils : les Veilleurs font usage de plusieurs navires non armés pour des opérations de secours. Ces bâtiments sont presque tous fabriqués par la firme Gladius. La flotte est constituée de 8 navires hôpitaux de classe Archange. Ces bâtiments de 20 000 tonnes et de 140 mètres de long sont capables d'accueillir à leur bord plus de 500 blessés et de déployer des antennes médicales sur des stations sinistrées.

Les Veilleurs utilisent également 10 navires de sauvetage Dauphin. Ces engins servent à évacuer l'équipage d'un bâtiment échoué. Ils mesurent 60 mètres de long et peuvent atteindre des profondeurs de -18 000 mètres.

Les Behemoths sont des engins capables de transporter des épaves de navires. Les Veilleurs possèdent deux de ces monstres de 120 000 tonnes, qui ont une forme tout-à-fait particulière. Ils ressemblent à des demi-cylindres creux.

Enfin, ils disposent d'une trentaine de transports blindés de troupes et de véhicules sur fond marin.

Organisation des flottes Les Veilleurs disposent de six flottes de combat. Les quatre premières sont organisées en escadres. Chaque escadre est constituée de la même manière.

1ère escadre : escadre d'interception regroupant 5 escorteurs et 20 chasseurs de combat lourds.

2ème escadre : escadre de surveillance regroupant 2 escorteurs, 40 chasseurs légers et 1 frégate.

3ème escadre : escadre de première intervention regroupant 2 frégates et 1 croiseur.

4ème escadre : escadre de protection, déployée près des zones sensibles (comme Équinoxe). Elle est constituée de 4 frégates, 1 croiseur et 1 cuirassé.

5ème escadre : escadre d'intervention composée de 6 frégates, de 2 croiseurs et d'un cuirassé.

6ème escadre : escadre amirale composée du navire amiral de la flotte (généralement un cuirassé), un cuirassé, 4 croiseurs, 8 frégates et 20 escorteurs.

La 5ème flotte est constituée d'éléments isolés, escorteurs ou frégates, chargés de patrouiller et de visiter les communautés isolées. Ce sont des sortes de policiers des mers. La 5ème flotte disposerait d'une quarantaine d'appareils.

La 6ème flotte se consacre uniquement à l'escorte des navires marchands ou de plaisance. Elle regroupe une quarantaine de navires, des frégates, des escorteurs et quelques croiseurs.

Le navire amiral des flottes est un bâtiment monastère armé, conçu spécialement pour les Veilleurs. Cet énorme vaisseau se nomme le Vigilant.

2.3.4 La Fraternité du Soleil Noir

Cette organisation secrète est constituée de membres dissidents du Culte du Trident. Ils veulent imposer une dictature dont les dirigeants seraient les rares élus capables de contrôler l'Effet Polaris. Ils refusent l'idée selon laquelle le commun des mortels peut apprendre à manipuler une telle puissance (officieusement, de nombreux prêtres du Trident partagent ce point de vue). Quant aux méthodes à employer, elles doivent être fermes et efficaces. Si les humains se comportent comme des bêtes, ils doivent être traités comme telles. Ainsi les prêtres du Soleil Noir se considèrent comme des gardiens de troupeaux.

Infiltrés dans presque toutes les organisations, la Fraternité conspire pour prendre un jour le pouvoir. Elle entretient dans les océans plusieurs bases secrètes où elle accumule des forces pour préparer le jour de son avènement. Il est heureux qu'une minorité de ses membres seulement puisse agir sur le Polaris. Leurs chasseurs de combat, en forme de trident, sont réputés pour leur fantastique maniabilité et prouvent que le Soleil Noir dispose d'usines d'armement.

Cette organisation est dirigée par l'Autre, un personnage énigmatique que personne n'a jamais vu et dont la puissance est au moins égale à celle de Déméter. Son porte-parole, Alemsh Palkrach, est un ancien conseiller de Jason Hélio. Nombreux sont ceux qui croient que ce qui oppose réellement ces deux organisations, c'est la lutte pour le pouvoir, tout simplement.

2.3.5 Les Frères des Abysses

Le groupe terroriste connu sous le nom de Frères des Abysses est une dangereuse organisation dont les moyens sont heureusement limités. Ses membres sont des fanatiques persuadés que l'Apocalypse doit balayer la Terre. Ils se croient les élus qui survivront au jugement des forces régissant l'univers.

Fondé par un ancien pilleur de ruines, Ralaken Trillsak, on pense que cette confrérie ne compte pas plus d'un millier d'individus. Ralaken est vénéré comme un dieu depuis qu'il a découvert dans les ruines d'une cité engloutie, des gravures intactes représentant le Jour du Jugement Dernier. Il est servi par ses « Archanges », une dizaine d'individus chargés de recruter de nouveaux adeptes et d'organiser les actions terroristes. Ne pouvant disposer des moyens d'un groupe tel que le Soleil Noir, tous les membres de cette organisation sont implantés dans diverses communautés et cités, à la recherche de la moindre occasion pour semer le chaos. Ralaken vit, dit-on, dans une installation secrète, enfouie dans les ruines d'une ville de Méditerranée.

Les nouvelles recrues sont généralement issues des bas-fonds des villes. Elles doivent accomplir certaines épreuves pour se montrer dignes de la confrérie. Ces épreuves consistent à commettre des crimes atroces visant généralement des enfants, des vieillards, des femmes ou des malades. Une fois qu'une recrue a perpétré un tel acte, elle est marquée du signe de la confrérie, une dague noire tatouée sur une partie discrète de son corps. Ces nouveaux membres de l'organisation se rendent généralement au moins une fois dans leur vie dans le repère secret de Ralaken où ils reçoivent la suprême consécration. Certaines rumeurs parlent de gens très haut placés qui seraient membres de la confrérie.

Les forces de sécurité du monde entier ne recherchent pas activement les Frères des Abysses car, jusqu'à aujourd'hui, leurs actions n'ont jamais provoqué d'incidents graves ou ont toujours été contrées à temps. Cependant, un adepte qui est découvert est abattu à vue sans autre forme de procès.

Certains affirment que Ralaken Trillsak ne serait plus « tout-à-fait » humain mais la marionnette d'une créature des profondeurs.

2.3.6 La communauté du Léviathan

Cette étrange communauté domine tout le Fossé des Aléoutiennes où les cartographes ont enregistré des fosses abyssales pouvant atteindre 18 000 mètres de profondeur. La communauté du Léviathan vit dans ce gouffre et entretient une étonnante relation avec les gigantesques monstres qui l'habitent, les léviathans. Étant donné qu'elle refuse tout contact avec le reste du monde, on sait très peu de chose sur elle. Il arrive que, quelquefois, un émissaire se rende sur Équinoxe, mais c'est généralement dans le plus grand secret et pour y rencontrer Déméter. Les seuls habitants de la fosse que certains ont pu apercevoir étaient parés de lourds vêtements de cuir et avaient le visage dissimulé par une sorte de masque aux motifs complexes. Certains affirment que cette communauté a réussi à dompter les léviathans.

Récemment une flotte de l'Alliance Polaire qui a violé les eaux territoriales de cette communauté, a été entièrement anéantie par les léviathans. La flotte était tout de même constituée d'un cuirassé, de deux croiseurs et de six frégates.

2.3.7 Mercenaires

Les communautés de mercenaires représentent un tiers de tous les petits états sous-marins. Ce sont généralement de petites organisations dont le seul objectif est de vendre leurs services pour différentes missions. Certaines communautés plus importantes peuvent entretenir des équipes de mercenaires et produire tout autre chose. Les mercenaires disposent d'un matériel souvent bricolé par leurs techniciens qui sont passés maîtres dans l'art du rafistolage.

Nous vous présentons ici quelques groupes célèbres pour leurs actions ou pour la personnalité de leurs membres :

Les Loups des Profondeurs : ce groupe mercenaire est spécialisé dans les interventions souterraines et en surface.

Son quartier général est situé sur le Plateau de Voring. Ce sont des ex-pilleurs de ruines, reconvertis dans le mercenariat. Leur chef, un athlète de presque deux mètres, se nomme Morgan Felshner.

La Cohorte Gabrielle ~~index~~ **Gabrielle**, : la base de cette compagnie de mercenaires est installée dans le Sillon des Amirantes. C'est une compagnie spécialisée dans les commandos sous-marins. Elle dispose de très peu de navires mais peut fournir 800 commandos spécialisés dans les abordages, les sabotages et les plongées en eaux très profondes. En effet, plusieurs de ses membres sont des techno-hybrides, des hybrides parfaits ou des utilisateurs de fluide.

Légion : c'est le plus grand groupe mercenaire jamais créé. Disposant de plus d'engins de combat et de soldats qu'un état moyen, Légion est une véritable entreprise de mercenariat qui a prospéré et dont la réputation n'est plus à faire. 12 800 mercenaires et leurs familles vivent sur le Territoire de Gorda où sont installées les trois principales bases de Légion. La capitale de cette organisation, Cerbera, est également une plate-forme pour tous les mercenaires du monde souhaitant négocier leurs contrats ou se lancer dans la profession. Légion est actuellement sous contrat avec l'Hégémonie, la Ligue Rouge et la République du Corail. Leur principale activité est la lutte contre les pirates. Le chef de Légion est un individu de 59 ans, ancien amiral de la Ligue Rouge, l'Amiral Valérius surnommé le Borgne.

Les Chiens Fous : ce tout nouveau groupe compte à peine une centaine de membres. Leur base d'opération est située juste à côté des Royaumes Pirates, près du Fossé de Java. Utilisant un matériel de fortune, ses membres ont accumulé tellement de réussites dans leurs différents contrats qu'ils sont devenus les étoiles montantes du métier. Ce sont des mercenaires assez originaux qui peignent leurs appareils de motifs délirants et qui ne vivent que pour le combat. Ils ont la réputation de ne pas être très sains d'esprit et ceux qui se sont déjà battus à leur côtés ont toujours eu beaucoup de mal à s'habituer à leurs expressions imagées, qu'ils hurlent dans leurs communicateurs au cours des combats. Leur commandant est un véritable ahuri de 34 ans, qui porte le pseudonyme de Psycho.

Les Kiowas : ces débutants font leurs premières armes sur Adélaïde et, pour l'instant, ils se comportent plutôt bien. Après quelques petites escarmouches mineures, ils ont déjà su s'imposer comme d'excellents pilotes de chasseur sous-marin. Une de leurs caractéristiques principales est d'utiliser des Mantas, des dormeurs et des petits véhicules comme des scooters marins.

2.3.8 Pirates et pillards

Les pirates et les pillards hantent les mers pour s'emparer des richesses produites par les autres communautés. Ils représentent l'un des principaux problèmes de la société du 6ème siècle. On les trouve partout, terrés dans les fosses abyssales ou regroupés dans ce qu'ils tentent de faire passer pour de paisibles communautés. Mais leur domaine de prédilection est l'ensemble de la région connue sous le nom de Royaumes Pirates. Cette région, constituée de centaines de communautés de pillards, est située dans la « forêt » de montagnes du Pacifique comprise entre le Plateau de Nouvelle Zélande, l'Archipel des Tuamotu, la Fosse des Kouriles et le Fossé des Philippines. Traquer un bâtiment ennemi dans ce secteur est très difficile. La géographie du site permet à n'importe quel navire d'échapper rapidement à ses poursuivants dont les senseurs seront neutralisés par le relief. Ceux qui tenteraient de se rapprocher de la surface pour contourner cet obstacle subissent les effets de violentes perturbations qui agissent comme une sorte de couvercle protégeant les Royaumes Pirates. Courants, flux et siphons représentent une véritable protection pour les forbans. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des pirates ou des groupes de pillards les plus célèbres :

Les pilleurs de ruines : de nombreux pillards hantent les ruines des cités submergées de l'ancien temps. Ayant établi leurs repaires dans les décombres ou aux alentours, ils en extraient tout ce qui peut se vendre aux états ou à Équinoxe. Ils sont les seuls à exploiter ces cités oubliées. Personne d'autre ne veut courir le risque de s'aventurer dans ces domaines trop proches de la surface, hantés par des monstres amphibies et continuellement ravagés par les perturbations extérieures. La plupart vivent dans des conditions atroces et sont équipés d'un matériel totalement obsolète.

Telkran Raljik, le pirate des abysses : Telkran Raljik est le plus célèbre de tous les pirates. Insaisissable, il parcourt les océans à bord de son navire, l'Argonaute. C'est un bâtiment formidable, de la taille d'un croiseur lourd, capable d'atteindre des profondeurs généralement inaccessibles pour des navires de cette taille. Bénéficiant des dernières innovations technologiques en matière d'armement et de nombreuses bases dissimulées dans les abysses les plus profonds, le navire a infligé de cuisantes défaites aux flottes des grandes nations. Les services secrets de ces nations aimeraient d'ailleurs bien mettre la main sur l'Argonaute pour l'étudier. L'Argonaute est capable de transporter 26 chasseurs de combat et 120 commandos sous-marins. Il peut accueillir aussi à son bord une « infanterie » d'un type particulier : des dauphins équipés d'exo-respirateurs et de systèmes de communication. Telkran est un brillant commandant, passé maître dans l'art des abordages sous-marins et des éperonnages. Ses terrains de chasse favoris sont les territoires des grandes nations.

L'Émirat de Salomon : Ce petit état est dirigé par le sultan autoproclamé, l'Emir Allahmed. Autrefois archéologue de renom et membre de l'élite hégémonique, il a disparu un beau jour pour établir sa propre communauté, inspirée des mondes arabes du temps passé. N'en gardant que l'aspect folklorique, il a transformé peu à peu son royaume en véritable fief de l'esclavage dont la spécialité est le commerce d'individus féconds. Ses troupes, surnommées les Sabres d'Allah, s'attaquent principalement aux petites colonies pour enlever ceux qui alimenteront leur odieux trafic d'esclaves et d'individus féconds. On dit l'Émir protégé par de nombreuses personnalités haut placées dans les nations importantes.

Les Lions Rouges des Carolines : ce peuple nomade ne se déplace qu'à bord d'énormes croiseurs de l'Empire des Généticiens. On ignore totalement de quelle manière ils se sont procurés ces navires et quelles sont leurs capacités. Ils pillent tout ce qui se trouve sur leur chemin. Aragon Pimoud, le mégalomane qui se fait appeler « Empereur Guillaume », est le chef de cette horde barbare d'un autre âge. C'est un individu sans scrupules et l'un des plus vicieux prédateurs des océans.

Les Pourfendeurs de Tubai : inspirés par les mythes hindous, les Pourfendeurs vénèrent leur maître mutant androgyne, Kali. Doté de quatre bras, cet ignoble individu a usurpé le nom d'une déesse de l'ancien temps, après avoir découvert une statue d'elle dans des ruines submergées. Il s'est empressé naturellement de sectionner deux des bras de la statue. Ses Pourfendeurs sont équipés d'un matériel démodé mais ils compensent leur retard technologique par un fanatisme aveugle.

Les Prédateurs : les Prédateurs portent bien leur nom. Ils s'attaquent à tout ce qui bouge, ne vivant que pour la guerre et le pillage. Leur flotte est constituée de navires volés à toutes les nations du monde. On estime leurs forces à plus de 300 croiseurs de combat répartis dans tous les coins du globe. Cependant, la majorité est concentrée dans les différentes bases qu'ils entretiennent dans les Royaumes Pirates. On ne peut pas vraiment les qualifier de pillards. Pour eux, le pillage est la rançon du vainqueur. Ce qui les motive avant tout, c'est l'affrontement avec des bâtiments adverses. Ils ont souvent épargné des adversaires qu'ils considéraient comme valeureux. Le

chef des Prédateurs porte le titre de Shaïtan et son autorité peut, à tout moment, être remise en question par n'importe quel membre d'équipage qui devra prouver sa valeur en combat singulier.

La Confrérie de la Dague : créée récemment, la Confrérie de la Dague est commandée par le plus jeune capitaine pirate de l'histoire. Le Capitaine Len est âgé de 25 ans et a commandé son premier navire à l'âge de 11 ans. Il a réussi l'exploit de rallier à sa cause la plupart des confréries pirates au cours d'une bataille à l'est de la République du Corail. On ne sait pas grand chose sur ce qui s'est passé à cette occasion mais ce qui est sûr c'est que le jeune Len a su s'imposer comme un grand capitaine.

Seyar le Maudit : ce pirate fait partie des individus les plus recherchés depuis que certains ont appris qu'il détenait des informations capitales sur la dégénérescence génétique. On le dit obsédé par une mission qu'il a juré d'accomplir. Ses liens avec le Capitaine Len sont assez ambigus. On raconte que les deux hommes se vouent une haine farouche mais personne ne sait exactement pourquoi. Seyar a amassé une gigantesque fortune qu'il utilise pour obtenir des informations sur l'Alliance Azure, pour payer sa flotte et des groupes de pirates mercenaires.

2.3.9 Contrebandiers et chasseurs de primes

Les contrebandiers sont nombreux dans les océans. Leur commerce est florissant et les forces de sécurité des nations ont beaucoup de mal à appréhender ces individus. Ils sont rarement organisés en groupe et préfèrent agir seuls. Leurs principales activités consistent à passer des produits interdits d'un pays à l'autre, à transporter des fugitifs, à livrer du matériel non déclaré à des sociétés souhaitant échapper aux taxes, et à convoier des drogues et des produits volés.

Quelques contrebandiers sont tellement doués dans ce métier que de nombreuses communautés ont mis leurs têtes à prix.

Les chasseurs de primes sont aussi de farouches individualistes, mais il arrive parfois qu'ils se regroupent au sein de compagnies plus ou moins importantes. La plus célèbre d'entre elles, Limier, est établie sur Équinoxe. Leur activité est autorisée dans tous les états si leur chasse est autorisée par les autorités d'Équinoxe.

Les charognards sont de petits groupes d'individus, généralement contrebandiers, mais spécialisés dans la récupération d'épaves. Ils passent leur temps à rechercher des carcasses d'appareils pour y récupérer tout ce qui est utilisable. Certains groupes possèdent un matériel impressionnant et arrivent à savoir où et quand aura lieu une bataille. Ils arrivent alors juste après, à bord de leurs navires chantiers. Ce sont, en règle générale, d'excellents techniciens.

Principales stations et villes sous-marines indépendantes



Achilla

Latitude : 35° sud

Population : 12 000

Type de communauté : 8 complexes

Gouvernement/dirigeant : dictature/Zemo

Longitude : 60° est

Population féconde : 17%

Profondeur : -3 100 m

Population mutante : 23%

Le chef de cette communauté est un véritable paranoïaque qui voit en tout étranger un pirate potentiel. En conséquence, Achilla est un véritable état policier, surarmé. Zemo soupçonne également la Nouvelle Lémurie et la République du Corail de vouloir s'emparer de ses installations. La moitié de sa flotte ne lui sert à rien, n'ayant pas assez de personnel sachant s'en servir. Zemo est l'héritier d'une des plus grandes fortunes de l'océan, le fondateur des entreprises Ræcor.

Adelaïde

Latitude : 69° sud	Longitude : 70° ouest	Profondeur : -810 m
Population : 2 300	Population féconde : 11%	Population mutante : 06%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Larkater		

Petite communauté très modeste, Adélaïde survit avec beaucoup de difficulté. C'est une proie privilégiée pour tous les pirates de passage : petites productions facilement transportables, peu de défenses, etc. Depuis peu, la communauté loue les services d'un groupe de mercenaires débutants, les Kiowas. Le conseil de la communauté espère, dans les prochaines années, pouvoir installer une station dans la Plaine Abyssale de Bellingshausen où certains riches filons auraient été détectés.

Angel

Latitude : 30° nord	Longitude : 114° est	Profondeur : -200m
Population : 1 800	Population féconde : 13%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 1 ville paroi		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Helena		

Cette communauté est spécialisée dans l'extraction souterraine, les explorations, l'entretien des usines automatisées et des tunnels d'accès vers la surface. Elle est prospère. Ses principaux clients sont l'Hégémonie et la Ligue Rouge. La lutte contre les Foreurs est une de leurs priorités.

Astrid

Latitude : 71° sud	Longitude : 12° est	Profondeur : -593 m
Population : 868	Population féconde : 13%	Population mutante : 06%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Merolar		

Comme toutes les communautés reculées, les conditions de vie sur Astrid sont extrêmement pénibles. Les ravitaillements sont rares, le travail harassant et les contacts avec les autres stations, exceptionnels. Malgré l'énorme potentiel des terres proches des pôles, les exploitations sont mal développées. Il manque des matières premières, du matériel et des volontaires. La majorité des gens de cette communauté n'a pas quitté les stations depuis plus de dix ans. La langue parlée est une forme déformée de l'ancien Azuran. Les responsables des ventes de marchandises possèdent quelques bribes de Néo-Azuran et de Soléen. La communauté est en guerre larvée avec Péliat depuis plusieurs années pour l'exploitation d'un riche filon de tri-terranium.

Cerberea

Latitude : 42° nord	Longitude : 121° ouest	Profondeur : -1 100m
Population : 28 000	Population féconde : 16%	Population mutante : 11%
Type de communauté : 1 ville paroi, 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : aucun/Le Borgne		

La plupart du matériel et des troupes sont en permanence en opération. Cerbérea est la station mère de Légion, le célèbre groupe mercenaire. C'est aussi un lieu de rendez-vous pour tous les mercenaires du monde entier à la recherche de contrats. La ville accueille plusieurs milliers de visiteurs. La communauté n'a été attaquée qu'une seule fois par un groupe pirate qui a eu la surprise d'être confronté non seulement aux troupes de Légion mais aussi à celles des mercenaires de passage. Les malheureux pirates ont tous été tués ou capturés.

Cheko

Latitude : 61° nord	Longitude : 132° est	Profondeur : -255m
Population : 1 200	Population féconde : 11%	Population mutante : 04%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/Ryan Terd		

Rivale de Tsoï, cette communauté est gérée par la société Vigilant qui est prête à tout pour se débarrasser de son voisin encombrant, même à s'allier avec des pirates. La société Vigilant investirait actuellement dans la région pour développer une station expérimentale de surface. Dans ce cas, il faut s'attendre à une grande offensive contre Tsoï.

Chiens fous

Latitude : 0°	Longitude : 79° est	Profondeur : -8 800 m
Population : 120	Population féconde : 10%	Population mutante : 50%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : aucun/Psycho		

La base des Chiens Fous est tellement étroite et mal entretenue que la plupart des pilotes dorment dans leurs appareils qui sont infiniment plus confortables que la plupart des cabines de repos des habitations sous-marines. Chaque membre de cette communauté a sa propre religion qui est généralement basée sur des cultes de l'ancien temps. Ce sont des gens très cultivés et la plupart d'entre eux lisent des langages oubliés depuis longtemps. Leur passé de pilliers de ruines explique bien des choses. Les familles des pilotes, quand ils en ont, vivent dans cette base, passant leur temps à éviter que la structure ne s'écroule. Un vieux croiseur délabré gît à côté de la station. Son armement est intact et sert de système défensif.

Clintok

Latitude : 71° nord	Longitude : 98° ouest	Profondeur : -200m
Population : 700	Population féconde : 12%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Rellan Deric		

Petite communauté paisible, Clintok vit de ses élevages et de ses cultures. C'est une communauté classique qui ne rencontre aucun problème majeur.

Cohorte Gabrielle

Latitude : 5° sud	Longitude : 36° est	Profondeur : - 6 000 m
Population : 800	Population féconde : 11%	Population mutante : 01%
Type de communauté : complexe souterrain		
Gouvernement/dirigeant : hiérarchie militaire/Ameross		

Dissimulée au plus profond d'une faille dans le Sillon des Amirantes, la base abritant les 800 commandos de la Cohorte, ainsi que leurs familles et les équipes de soutien, est totalement indécélable. En effet, toutes les structures de la station sont enterrées. La Cohorte loue ses services à tous les états du monde. Ses tarifs sont élevés mais les services rendus sont toujours impeccables. On raconte que la communauté disposerait de plusieurs bases secrètes et aurait découvert quelques dépôts généticiens.

Coïba

Latitude : 6° nord	Longitude : 77° ouest	Profondeur : -350 m
Population : 2 600	Population féconde : 12%	Population mutante : 04%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/Léo Paral		

Largement subventionnée par la compagnie hégémonienne Néo-tech, cette communauté est appelée, dans un avenir proche, à être absorbée par l'empire hégémonien. Elle sert pour l'instant de tampon entre le royaume des Patriarches et celui de la Ligue Rouge.

Crescia

Latitude : 8° nord	Longitude : 106° est	Profondeur : -19 500m
Population : 200	Population féconde : 10%	Population mutante : 40%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Elma Derling		

Cette communauté d'archéologues et de scientifiques a établi une des stations les plus profonde qui existe. Elle est financée par la République du Corail et par les Veilleurs. Les habitants y conduisent des recherches sur les hautes profondeurs et explorent des cavernes abritant des traces de civilisations passées. En raison de la profondeur, il est rare que Crescia ait d'ennuis avec les pirates. Depuis quelques mois, le budget de la station a été augmenté. De plus, des commandos, des hybrides et des commandos d'intervention en eaux profondes ont été affectés à la station.

Cross

Latitude : 46° nord	Longitude : 1° ouest	Profondeur : -435 m
Population : 895 + 450	Population féconde : 19%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil religieux /Milus le visionnaire		

Le premier complexe de Cross a été bâti dans les ruines d'un vaisseau monastère du Culte du Trident qui s'est échoué dans la région. Un certain Milus Trend y a établi une société entièrement vouée à l'adoration du dieu unique et à l'anéantissement des hérétiques. De nombreuses rencontres avec le Culte du Trident ont permis à Trend de devenir un peu plus sociable. Il accepte désormais les spécialistes du Polaris. Sa communauté s'est agrandie et abrite aujourd'hui le principal centre d'entraînement au combat des prêtres du Culte du Trident. Cependant, Milus Trend n'a pas accepté de faire la paix avec les communautés de Hell et Litua qu'il considère comme hantées par les démons. Déméter n'a pas insisté pour le faire renoncer à sa croisade puisqu'il est fort probable que ces deux communautés soient des repaires de la Fraternité du Soleil Noir.

Crozet

Latitude : 44° sud	Longitude : 48° est	Profondeur : -410 m
Population : 1 400	Population féconde : 11%	Population mutante : 7%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Léia Lamark		

Crozet est une petite communauté dont les deux stations sont coincées dans la Faille des Îles Crozet. Elle exploite quelques mines de cylast à -4 600 mètres. Elle s'est alliée à la communauté d'Oster pour lutter de manière plus efficace contre les pirates.

Cunha

Latitude : 38° sud	Longitude : 14° ouest	Profondeur : -900 m
Population : 2 600	Population féconde : 11%	Population mutante : 14 %
Type de communauté : 4 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Yvan Pelis		

Cunha exploite les richesses de ce qui était les Îles de Tristan-Da-Cunha. La communauté est soumise aux mêmes problèmes de piratage que la Fédération du Cap. Certaines rumeurs font état du fait que cette communauté pourrait être une base du Soleil Noir.

Dem

Latitude : 49° sud	Longitude : 143° est	Profondeur : -760m
Population : 850	Population féconde : 10%	Population mutante : 43%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Grisvald		

Dem est semblable à Frao. Le chef de la communauté est un mutant au visage affreusement déformé. Il porte un masque en permanence.

Djour

Latitude : 59° nord	Longitude : 116° est	Profondeur : -215m
Population : 1 700	Population féconde : 11%	Population mutante : 19%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Laer Trenp		

Petite communauté classique du fond des mers, Djour ne connaît pas de problèmes majeurs pour assurer sa survie. On y vit à l'étroit mais le moral est bon et le chiffre d'affaires est en augmentation. Djour n'a de relations fréquentes qu'avec la communauté de Cheko. En effet la Mer d'Okhotsk, qui sépare Djour de la communauté de Laïpur, est une des plus dangereuses du monde en raison de ses violents courants. On raconte aussi qu'il existerait un cimetière de navires dans la région.

Esio

Latitude : 3° sud	Longitude : 82° est	Profondeur : -225 m
Population : 800	Population féconde : 23%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Ameiya		

Esio a depuis longtemps abandonné tout espoir d'être épargnée par les pirates. C'est aujourd'hui une communauté soumise qui laisse les brigands de passage se servir dans ses réserves. L'exemple d'une communauté voisine, Extur, entièrement anéantie par les pirates, a servi de leçon à un grand nombre de petites exploitations de la région.

Ferlo

Latitude : 18° nord	Longitude : 20° ouest	Profondeur : -200 m
Population : 17 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 11%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Klyss		

C'est une paisible communauté se consacrant uniquement à l'hydroculture et à l'élevage. Plus de 6 000 dauphins se réunissent régulièrement dans la région. Ils s'entendent très bien avec la population et sont même vénérés par certains comme des divinités. Les dauphins ont, à maintes reprises, aidé Ferlo aux moments les plus inattendus, notamment contre des monstres ou des pirates.

Ferra

Latitude : 60° nord	Longitude : 134° ouest	Profondeur : -903m
Population : 0	Population féconde : 0	Population mutante : 0
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : aucun		

Toute la population (900 individus) de cette station a disparu mystérieusement il y a quelques mois. Une nouvelle commission d'enquête sera dépêchée sur place par les Veilleurs dans les semaines à venir. Personne ne sait ce qui s'est passé.

Frao

Latitude : 40° sud	Longitude : 145° est	Profondeur : -215m
Population : 1 200	Population féconde : 15%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 8 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Olaf Debeurre		

Frao est une communauté commerciale qui accueille les convois en provenance de l'est. En plus de ses quelques exploitations, Frao offre le gîte et le couvert ainsi que quelques loisirs, aux équipages des navires de passage. Pour lutter contre les pirates, la communauté s'est alliée avec Dem et Olysia. Cette alliance pourrait peut-être déboucher sur la constitution d'un nouvel état.

Gatéo

Latitude : 5° sud	Longitude : 58° est	Profondeur : -4 100 m
Population : 200	Population féconde : 0%	Population mutante : 0%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : confrérie/Kroll		

Cette étrange communauté de moines, vit complètement repliée sur elle-même. Personne n'a jamais eu le droit de visiter leur curieux complexe. Ce dernier, en parfait état, est protégé par un champ défensif généticien d'une incroyable puissance. La communauté vit grâce à quelques cultures. Cependant, on ne sait pas comment ses membres arrivent à entretenir la station. On murmure que Kroll, le maître des lieux, serait un prêtre du Trident renégat. D'après certaines observations, la communauté aurait découvert une caverne sous-marine très profonde qui serait un lieu de culte consacré à une créature des plus singulières. Il est impossible de déterminer si Gatéo est responsable des étranges phénomènes détectés autour de la communauté de Suvadi.

Gaza

Latitude : 20° sud	Longitude : 25° est	Profondeur : -460 m
Population : 2 100	Population féconde : 12%	Population mutante : 11%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil		

Gaza est une petite communauté de mineurs dont les exploitations sont situées dans le Canal de Mozambique. La communauté souffre de la piraterie et a décidé récemment de louer les services de mercenaires. Une équipe de mineurs a découvert, dans le canal, un sillon très étroit dont ils n'ont pu estimer la profondeur. Plusieurs vestiges d'installations dans le secteur laissent supposer que se dressait ici, il y a plusieurs siècles, soit une ville de l'Alliance Azure, soit une base généticienne, soit une autre civilisation. Des archéologues seraient en route pour étudier le site.

Georgia

Latitude : 53° sud	Longitude : 43° ouest	Profondeur : - 615 m
Population : 4 500	Population féconde : 08%	Population mutante : 46%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : aucun		

L'OESM a refusé de valider les concessions de cette communauté constituée d'anciens pirates et de mercenaires. Georgia exploite quelques champs d'hydroculture pour assurer sa subsistance. Sinon, elle se consacre au mercenariat. Récemment, plusieurs délégués du Culte du Trident se sont rendus sur Georgia pour étudier l'étrange lien qui lie ses habitants avec les requins tigrés. Le Culte aurait même proposé à la communauté d'être reconnue s'ils acceptaient de partager avec les prêtres leurs techniques d'élevage. Cette proposition s'est heurtée au refus du chef de guerre de la communauté, Kyl Graven, un psychopathe notoire qui ne pense qu'à écraser Orca. Cependant, la révolte gronde parmi ses hommes. Georgia est alliée à Varevris, à qui elle fournit ses combattants pour lutter contre Orca en échange de matériel et de vivres. Kyl Graven est particulièrement intéressé par la population féconde d'Orca. Il a déjà réussi à capturer une bonne trentaine de reproductrices qu'il garde jalousement. Les prisonniers non féconds sont réduits en esclavage.

Hélène

Latitude : 10° sud	Longitude : 13° ouest	Profondeur : -3 200 m
Population : 17 000	Population féconde : 23%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 19 complexes, 2 villes parois		
Gouvernement/dirigeant : impératrice/Télénea		

Une des villes participant à la « Guerre des Trois Cités », Hélène doit sa puissance à la découverte d'un important dépôt généticien dont elle a réussi à conserver les droits d'exploitation. Elle dispose donc, en plus de son armement conventionnel, de quelques surprises issues du dépôt, notamment son fameux croiseur amiral généticien, le Libérius, un navire de classe Apocalypse. L'impératrice Télénéa, qui règne sur cette nation, et est véritablement vénérée, réclame tout le Grand Rift Océanique. Naturellement l'OESM n'a jamais approuvé une telle demande. En fait, l'organisation n'attend qu'un incident, avec des navires Veilleurs ou d'autres communautés de la région, pour pouvoir intervenir militairement dans ce conflit (voir également Tyr (p.83 et Luan, p.76).

Hell

Latitude : 63° nord	Longitude : 15° est	Profondeur : - 350 m
Population : 18 000	Population féconde : 14%	Population mutante : 06%
Type de communauté : 13 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Gunter		

Communauté très agressive et expansionniste, Hell est prospère. En quelques années, elle a doublé le nombre de ses installations et compte bien ne pas en rester là. En plus des cultures et des élevages, elle a constitué un corps d'exploration de la surface qui est très demandé par les grandes nations. On peut trouver dans tous les complexes de la communauté d'énormes statues du dieu Odin. Les orques, nombreux dans cette région, sont également vénérés par les habitants de Hell. On raconte aussi que certains orques se laisseraient chevaucher par les habitants les plus valeureux.

Horn

Latitude : 57° sud	Longitude : 69° ouest	Profondeur : - 1159 m
Population : 4 700	Population féconde : 19%	Population mutante : 15%
Type de communauté : ville paroi + 4 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Leipver Tren		

Cette communauté appartenait autrefois à la Ligue Rouge. Après la guerre contre l'Hégémonie, elle a gagné son indépendance tout en restant très attachée à la Ligue. C'est sans doute une des communautés où la population dispose du plus d'espace. Les citoyens exploitent plusieurs mines situées à - 3 800 m et entretiennent une plate-forme qui extrait l'énergie du magma sur la Zone de Fracture de Shackleton. Les 4 complexes sont situés à -3 000 mètres ainsi que les champs d'hydroculture. La Ligue Rouge se sert de cette base pour contrôler les passages des flottes au Cap Horn.

Kalima

Latitude : 2° sud	Longitude : 93° est	Profondeur : -225 m
Population : 1 800	Population féconde : 12%	Population mutante : 27%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Kali		

Cette communauté appartient officiellement au mutant androgyne Kali. C'est une zone neutre pour tous les pirates respectant le code. Le conseil de la communauté commerce avec de nombreuses petites stations mais n'a pas réussi à convaincre la République du Corail de son honnêteté. Cependant, l'empire corallien ne peut agir contre Kalima qui est agréée par l'OESM

Katal

Latitude : 30° sud	Longitude : 56° ouest	Profondeur : - 200 m
Population : 29 200	Population féconde : 23%	Population mutante : 24%
Type de communauté : 17 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Oloch Berua		

Les installations de cette colonie dominent la Plaine Abyssale d'Argentine. Elles sont toutes construites au sommet de la pente continentale. Régulièrement rançonnée par les pirates, cette paisible communauté d'éleveurs et d'hydro-agriculteurs a décidé de se payer les services de Légion pour mettre un terme à ces attaques. Katal est constituée de plusieurs complexes, assez rapprochés, entourés de champs d'hydro-culture et d'élevage s'étendant sur des kilomètres. La communauté cherche actuellement à étendre ses activités dans la Mer Parana mais elle se heurte à de véritables cohortes de créatures aquatiques, notamment des piranhas, des sirènes et des requins de toutes sortes. Légion est aussi engagé pour nettoyer la région.

Kell

Latitude : 71° nord	Longitude : 124° ouest	Profondeur : -213m
Population : 1 200	Population féconde : 10%	Population mutante : 24%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Larxin		

Cette petite communauté exploite quelques filons de cylast et de tri-terranium dans la Plaine Abyssale du Canada. Elle est située en plein milieu de la principale route commerciale entre l'Hégémonie et l'Alliance Polaire, ce qui lui a rendu de nombreux services.

Laïpur

Latitude : 47° nord	Longitude : 129° est	Profondeur : -535m
Population : 900	Population féconde : 23%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Dran Kresh		

Laïpur est la seule installation à avoir des rapports avec la communauté du Léviathan dont quelques représentants se sont établis dans le Fossé des Kourilles. En conséquence, elle n'a jamais eu à subir les assauts des pirates. Laïpur exploite des mines situées dans le fossé jusqu'à des profondeurs de 15 000 mètres. Le Lesarach est l'étrange langage de la communauté du Léviathan.

Lamarch

Latitude : 68° nord	Longitude : 152° est	Profondeur : -252m
Population : 600	Population féconde : 11%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Régnar Trav		

Régnar Trav est un ancien pirate qui s'est reconverti dans l'exploitation minière. Sa communauté est classique. Il est soupçonné de se livrer à la contrebande depuis qu'il trouve la vie de mineur éreintante et peu rentable. Le conseil de la station n'est que symbolique. Régnar est le seul à décider.

Largan

Latitude : 21° nord	Longitude : 100° est	Profondeur : -475m
Population : 2 600	Population féconde : 42%	Population mutante : 98%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Palia		

Cette communauté a été fondée par Palia, une société de recherche en génétique de la République du Corail qui en a fait un abris pour les mutants. C'est une communauté pacifique, financée par les laboratoires de recherche de la République du Corail. On y tente de comprendre la dégénérescence génétique et d'apporter un réconfort aux mutants les plus difformes.

Leical

Latitude : 78° nord	Longitude : 59° ouest	Profondeur : -360
Population : 2 400	Population féconde : 20%	Population mutante : 15 %
Type de communauté : 2 complexes, 1 installation paroi		
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration		

Leical est une communauté qui a prospéré après avoir découvert plusieurs gisements intéressants. Soutenue par l'Hégémonie, elle a rapidement su tirer profit de ses ressources. La grande majorité de la population soutient le régime hégémonien qui lui a apporté la prospérité. Malheureusement, Leical a dû, très vite, affronter les Foreurs lors de la création de sa capitale, une ville paroi. Les accrochages sont nombreux avec ces créatures. Mais grâce à du matériel de combat souterrain prêté par l'Hégémonie (notamment des vedettes de forage) et à des troupes mercenaires spécialisées dans ce domaine, la situation est tenable. Le conseil songe cependant à transférer son siège ailleurs.

Leng

Latitude : 61° nord (estimation)	Longitude : 46° est (estimation)	Profondeur : inconnue
Population : inconnue	Population féconde : inconnue	Population mutante : inconnue
Type de communauté : inconnue		
Gouvernement/dirigeant : inconnu		

La mystérieuse communauté fantôme de Leng est une énigme. Certains affirment l'avoir vue, ou même y avoir été accueillis par d'étranges individus vénérant des êtres bizarres et utilisant une technologie inconnue. Quelques témoignages évoquent même une station située à la surface, au pied d'une montagne. Ses habitants se rendraient en pèlerinage à l'extérieur sans combinaison. En fait, on ne sait rien de cette communauté. Pourtant, des centaines de témoins affirment qu'il y a quelque chose dans cette région et ce fait est confirmé par plusieurs capitaines de navires militaires hégémoniens et de l'Alliance Polaire, ainsi que par les déclarations très réservées des habitants de Toundra. Les services secrets de toutes les nations s'intéressent particulièrement à Leng, dont la population pourrait avoir découvert un système de camouflage sonar extrêmement performant.

Leyfa

Latitude : 46° nord	Longitude : 9° ouest	Profondeur : -435 m
Population : 1 800	Population féconde : 15%	Population mutante : 18%
Type de communauté : 6 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Pyrus		

Petite communauté, Leyfa se consacrait exclusivement à l'hydroculture et à l'élevage jusqu'à ce qu'une équipe d'exploration découvre un riche filon de cylast dans la Plaine Abyssale de Biscaye. Depuis, elle loue les services de nombreux mineurs indépendants et songe à se développer. Elle fournit une grande partie de sa production alimentaire à Cross.

Litua

Latitude : 60° nord	Longitude : 15° est	Profondeur : -435 m
Population : 1500	Population féconde : 38%	Population mutante : 48%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Polyaden		

Litua, à l'instar de Hell, dispose de services spécialisés dans l'exploration des ruines de la surface. Ces groupes sont très demandés par les grandes nations. Le culte d'Odin est né de ces explorations. C'est une religion basée sur l'adoration de statues et de gravures étranges, ramenées de la surface, représentant un géant barbu. Les orques, extrêmement nombreux dans la région, sont également vénérés. Ils vivent en paix avec les communautés de Hell et de Litua.

Llend

Latitude : 14° sud	Longitude : 143° est	Profondeur : -600m à -7 800m
Population : 700	Population féconde : 10%	Population mutante : 10%
Type de communauté : station fluctuante		
Gouvernement/dirigeant : aucun/Kali		

Cette petite station fluctuante a été commandée par un énigmatique personnage que l'on soupçonne être l'infâme pirate Kali. Elle a été bâtie au-dessus d'une fosse de plus de 10 000 mètres de profondeur et fluctue continuellement. Elle ne peut dépasser 7 800 mètres de profondeur. La station ne produit rien. C'est en fait une station de loisirs fréquentée aussi bien par les pillards que par les marchands ou les soldats coralliens et Veilleurs en permission.

Loups des profondeurs

Latitude : 70° nord	Longitude : 1° ouest	Profondeur : -3 200 m
Population : 6 500	Population féconde : 10%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 5 complexes		
Gouvernement/dirigeant : aucun/Morgan Felshner		

Cette communauté de mercenaires a été créée par Morgan Felshner, un pilote de chasseur légendaire. Il a réuni autour de lui de nombreux pillards de ruines, dont le célèbre Klos Trel qui a découvert à lui tout seul 6 dépôts généticiens. Morgan loue ses services à n'importe qui, mais préfère nettement les petites communautés. On pense que l'organisation dispose de plusieurs bases éparpillées dans les différents océans. Il est également probable qu'ils utilisent des dépôts généticiens non déclarés. Les Loups sont dotés d'un matériel extrêmement bien entretenu, ce qui n'est pas le cas de leurs complexes. On soupçonne Morgan Felshner de se livrer à la piraterie pour arrondir ses fins de mois.

Luan

Latitude : 9° sud	Longitude : 3° est	Profondeur : -230 m/- 5 600m
Population : 26 000	Population féconde : 34%	Population mutante : 12%
Type de communauté : 68 complexes, 1 cité paroi		
Gouvernement/dirigeant : conseil		

Troisième communauté participant à la célèbre « Guerre des Trois Cités », Luan exploite massivement la Plaine Abyssale de l'Angola. Luan fut, à l'origine, créée par les industries Kilian mais elle a gagné son indépendance depuis plusieurs années. Cependant, on soupçonne Luan d'être soutenue par Kilian dans le conflit. Le conseil de cette nation est certainement le plus disposé à stopper cette guerre.

Maio

Latitude : 12° nord	Longitude : 28° ouest	Profondeur : -100 à - 4 000 m
Population : 26 000	Population féconde : 17%	Population mutante : 28%
Type de communauté : 12 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Cléo		

Maio est une communauté extrêmement isolationniste qui n'autorise qu'exceptionnellement des visites sur son territoire. Ses petits complexes sont bâtis sur des corniches rocheuses tout autour de ce qui était les Îles du Cap Vert. On y exploite de riches filons de diamants. Le conseil est totalement paranoïaque et surveille avec la plus grande attention chaque membre de la communauté susceptible d'être un espion potentiel. Les habitants de Maio vénèrent une entité connue sous le nom de Cristal, qui serait enfouie au plus profond d'une de leurs mines. Les troupes de la communauté subissent régulièrement les attaques des Foreurs.

Malia

Latitude : 21° nord	Longitude : 72° est	Profondeur : - 200 m
Population : 0	Population féconde : N.A.	Population mutante : N.A.
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : N.A.		

Cette communauté, autrefois prospère, exploitant des mines particulièrement riches, a entièrement été anéantie par la découverte d'un virus généticien. Le Moloch 27 était entreposé dans un dépôt, qui n'a toujours pas été exploré. En quelques jours, l'ensemble de la population a été contaminée. La région est interdite et surveillée par des croiseurs Veilleurs. Ces derniers ont détruit tous les navires tentant de

quitter les complexes. Aujourd'hui encore, 20 années après le drame, tout appareil pénétrant dans la zone interdite est anéanti. Certaines rumeurs font état d'étranges transmissions radio qui proviendraient d'un des complexes.

Manag

Latitude : 9° nord	Longitude : 86° ouest	Profondeur : -350m
Population : 12 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 16%
Type de communauté : 12 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Rajar Terano		

Petite communauté tranquille, Manag accueille aujourd'hui une ambassade de la Ligue Rouge et une ambassade hégémonienne. Étant située entre les deux états, elle sert de « zone tampon ». Elle est, cependant, amplement dédommée pour ce service. C'est également une importante plate-forme commerciale pour les échanges entre les deux nations. La communauté accueille des milliers de visiteurs.

Maul

Latitude : 64° nord	Longitude : 86° ouest	Profondeur : -453
Population : 8 400	Population féconde : 10%	Population mutante : 01%
Type de communauté : 6 complexes, 2 villes parois		
Gouvernement/dirigeant : gérée par l'entreprise Polaire Try-Pôle		

Au bord de la ruine, cette communauté a été placée sous la tutelle de l'Alliance Polaire. Confiée aux bons soins de Try-Pôle, constructeur de l'Épaulard, elle est devenue une véritable base avancée de l'Alliance, en lutte perpétuelle avec la communauté d'Udson pour l'exploitation des richesses de la Baie d'Hudson. Udson étant contrôlée par une entreprise hégémonienne, c'est en fait un miniconflit qui oppose les deux états dans cette région. Les mutants sont peu tolérés sur Maul et la population est soumise au régime du Primarque Alexandre. Certains affirment que des richesses incroyables gisent dans les profondeurs de la baie. Les Foreurs mènent une guérilla féroce contre les villes parois de la communauté.

Merrox

Latitude : 53° nord	Longitude : 17° ouest	Profondeur : -435 m
Population : 800	Population féconde : 10%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Leminsk		

Cette toute nouvelle communauté se consacre entièrement à l'élevage et à l'hydroculture. Son fondateur, Thadeus Leminsk, est un brillant chercheur. Il tente de développer dans sa communauté de nouvelles techniques de culture. Cela intéresse au plus haut point le Culte du Trident qui finance largement la plupart des dépenses de Merrox. Cette station vient d'être classée zone sensible par l'OESM sous la pression du Culte du Trident. On raconte que le Culte aurait décidé d'annexer la station.

Metchv

Latitude : 78° nord	Longitude : 47° est	Profondeur : -230 m
Population : 600	Population féconde : 10%	Population mutante : 01%
Type de communauté : 1 complexe sous dôme		
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/Elvond		

Cette communauté est entièrement financée par la compagnie méditerranéenne Hermès. C'est un laboratoire de recherche sur les conditions de vie à l'extérieur. La société y teste tous ses modèles d'appareils destinés à des missions en surface.

Meya

Latitude : 2° nord	Longitude : 29° ouest	Profondeur : -3970 m
Population : 17 000	Population féconde : 16%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 4 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration		

Cette petite communauté existe depuis des dizaines d'années. C'est le siège de la célèbre compagnie Hammerdale qui est spécialisée dans les systèmes antichoc. On raconte que l'une des stations de cette communauté serait construite au-dessus d'un petit dépôt généticien. Autour des complexes sont assemblées les usines sous-marines qui s'étendent à perte de vue. La communauté est totalement indépendante en matière d'énergie grâce à deux stations thermiques. Elle ne dispose d'aucune troupe et doit donc, pour se défendre, louer les services de mercenaires. Généralement, cette protection lui est offerte par ses clients.

Necra

Latitude : 13° sud	Longitude : 80° est	Profondeur : -6 100 m
Population : 1 600	Population féconde : 17%	Population mutante : 21%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Nérami		

La région est truffée de petites fosses abyssales pouvant atteindre 20 000 mètres de profondeur. Necra est devenue assez célèbre grâce à la découverte d'un nouveau minerai, le xénium, que la communauté exploite à des profondeurs de -18 000 mètres. Ils affirment devoir cette découverte à un peuple mystérieux qui vit dans les profondeurs en dessous de 20 000 mètres. Certains pensent que les mineurs ont eu des visions et qu'ils feraient mieux de contrôler le fluide qu'ils utilisent.

Neodes

Latitude : 6° nord	Longitude : 106° ouest	Profondeur : -2 400
Population : 1 600	Population féconde : 16%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Reyk Derton		

Cette petite communauté, relativement récente, se spécialise dans l'exploitation du magma sur la Dorsale et la Zone de Fracture des Galapagos. Elle est confrontée aux attaques incessantes des monstres marins qui pullulent dans la région. Récemment, elle a loué les services d'un petit groupe de Légion pour « nettoyer » les environs.

Nera

Latitude : 79° nord	Longitude : 5° est	Profondeur : -254m
Population : 150	Population féconde : 10%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Liendsik Galéo		

Nera est une toute nouvelle communauté isolée qui exploite un petit filon de cylast. Elle n'a aucune caractéristique particulière. La région dans laquelle elle se situe semble relativement tranquille.

Nerami

Latitude : 50° nord	Longitude : 58° ouest	Profondeur : - 450 m
Population : 4 800	Population féconde : 19%	Population mutante : 09%
Type de communauté : 8 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Patrick Demsey		

Petite communauté prospère indépendante depuis 4 ans, Nerami ne cesse de se plaindre auprès de l'OESM des multiples violations de son territoire par les flottes hégémoniennes. La communauté exploite plusieurs mines dans le Canyon Médio-Océanique (- 4 500 mètres), qui est une route commerciale fréquemment empruntée par les transports hégémoniens. Depuis quelques mois, la station reçoit des aides financières importantes dont l'origine reste mystérieuse. Cet afflux d'argent a permis à la station de renforcer son contingent de mercenaires et d'envisager d'augmenter le nombre de mines exploitables.

Nobra

Latitude : 74° nord	Longitude : 97° est	Profondeur : -227m
Population : 200	Population féconde : 23%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Lemund		

Cette communauté d'éleveurs et d'hydro-agriculteurs est récente. Elle est soutenue par l'Alliance Polaire. Depuis peu, elle est régulièrement attaquée par des petits groupes pirates. Une flotte polarienne serait en route pour la défendre et exterminer les intrus.

Nova

Latitude : 21° sud	Longitude : 36° est	Profondeur : -610 m
Population : 980	Population féconde : 12%	Population mutante : 09%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Loptar		

Nova est une communauté récente soutenue par le Royaume de l'Indus. En plus de ses activités agricoles et d'élevage, elle se propose d'étudier les conditions de vie à la surface grâce à une petite station d'observation construite sur Madagascar. La station est reliée par un puits au complexe sous-marin. Elle a entièrement été financée par le Culte du Trident. La communauté ne souffre pas trop de l'activité des pirates pour l'instant.

Olysia

Latitude : 47° sud	Longitude : 153° est	Profondeur : -1 890m
Population : 1 400	Population féconde : 39%	Population mutante : 28%
Type de communauté : ville paroi		
Gouvernement/dirigeant : matriarcat/Elya Tyrell		

Olysia est une communauté semblable à Frao et Dem. Elle apporte, en plus, un service de femmes de compagnie des plus efficaces. Certaines rumeurs affirment que la station est un repaire du Soleil Noir. La population d'Olysia est à majorité féminine.

Onaku

Latitude : 32° nord	Longitude : 118° est	Profondeur : -11 000m
Population : 8 000	Population féconde : 11%	Population mutante : 0%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Isaru		

Située juste à la frontière des royaumes pirates, Onaku est une base avancée de Piang. C'est plus une forteresse qu'une communauté exploitant des ressources.

Oniger

Latitude : 47° nord	Longitude : 23° est	Profondeur : -215m
Population : 720	Population féconde : 11%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Nathan Dalle		

Oniger est une petite communauté paisible qui fait du commerce avec l'Union Méditerranéenne. Sa population est constituée de gens simples qui n'ont pas énormément de problèmes pour survivre. Il est probable que, dans un proche avenir, cette communauté rejoindra l'Union.

Orca

Latitude : 62° sud	Longitude : 49° ouest	Profondeur : - 325 m
Population : 12 000	Population féconde : 19 %	Population mutante : 6%
Type de communauté : 6 complexes		
Gouvernement/dirigeant : président élu et parlement/Katya Lagrun		

cette petite communauté prometteuse, a vu sa croissance interrompue à cause du conflit qui l'oppose depuis des années à Varevris et Georgia. Elle aurait été balayée depuis longtemps si, par le plus grand des hasards, un groupe de plongeurs n'avait pas sauvé la vie au chef d'un groupe d'orques, attaqué par un requin à plaques. L'épaulard conclut alors une alliance avec la communauté. Orca exploite plusieurs mines dans la Plaine Abyssale de Weddel. Quatre complexes sont à une profondeur de 325 m, alors que les deux autres sont situés à - 4 000 mètres.

Oster

Latitude : 43° sud	Longitude : 38° est	Profondeur : -310 m
Population : 2 200	Population féconde : 11%	Population mutante : 17%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Lien Wellow		

Oster était une communauté prospère avant que les pirates ne s'abattent sur elle. Lasse d'être rançonnée, elle a investi dans du matériel de défense et a notamment acheté à des charognards un croiseur Kraken. Elle loue également les services de plusieurs mercenaires. Le conseil de la communauté n'a plus du tout l'intention de se laisser faire. Il a d'ailleurs conclu une alliance avec Crozet pour établir un programme de défense commun.

Pelial

Latitude : 71° sud	Longitude : 22° est	Profondeur : -593 m
Population : 900	Population féconde : 17%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Nale Borsky		

Sœur jumelle d'Astrid, cette communauté vit dans des conditions aussi difficiles. Bien qu'elle ait plus de contacts avec d'autres nations, notamment la Confédération d'Enderby, la vie y est particulièrement pénible. Pelial est en guerre larvée contre Astrid, officiellement à cause de l'exploitation d'une mine mais, en réalité, Pelial reproche à Astrid d'avoir chassé un groupe d'orques. Les orques sont vénérés par la population de Pelial. Il n'y a aucun problème de piraterie dans la région. Cependant, certains navires non identifiés auraient été à maintes reprises détectés par les sonskans de la communauté. Il ne serait pas étonnant que des pirates, des corsaires ou des groupes divers possèdent des bases cachées dans ce secteur.

Piang

Latitude : 23° nord	Longitude : 100° est	Profondeur : -215m
Population : 3 800	Population féconde : 23%	Population mutante : 0%
Type de communauté : 4 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Maloge		

La communauté de Piang est une des plus riches de la région. Elle est en guerre permanente contre certaines confréries pirates mais on la soupçonne d'être en fait la façade légale d'autres confréries. Onaku est directement dirigée par le conseil de Piang. Cette communauté exile systématiquement à la surface tous les mutants. Plusieurs agents hégémoniens auraient pris contact avec le conseil de Piang pour une raison inconnue.

Pull

Latitude : 21° nord	Longitude : 16° ouest	Profondeur : - 1 890 m
Population : 7 800	Population féconde : 23%	Population mutante : 02%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : matriarcat/Malacha		

Cette communauté a vécu sans aucun contact avec l'extérieur depuis plus d'un siècle. Elle a été découverte récemment par un groupe d'exploration de Talkris. La société est entièrement dominée par les femmes fécondes. Malacha, une femme de 98 ans, règne sans partage sur son peuple. Elle était convaincue qu'il ne

restait rien de l'humanité. Des contacts ont immédiatement été établis avec Talkris et l'Union Méditerranéenne. L'Union a d'ailleurs pris en charge la rénovation de la base qui menaçait de s'écrouler. L'énorme système de renouvellement de l'air était encore en fonctionnement malgré les années mais son débit, réduit par le mauvais entretien, a habitué la population de Pull à vivre avec peu d'oxygène. Les habitants de cette communauté vénèrent une déesse particulièrement cruelle, Palya, que certains archéologues ont identifié comme étant une Généticienne. Sa dépouille serait dissimulée dans un dépôt caché dans la région. Le Léxzion est un langage proche de l'Arkonien. Inutile de dire que cela intéresse particulièrement les nouveaux alliés de Pull.

Reyk

Latitude : 54° nord	Longitude : 37° ouest	Profondeur : - 2683 m
Population : 1 400	Population féconde : 12%	Population mutante : 06%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Vincent King		

Petite communauté, ayant récemment obtenu son indépendance, Reyk exploite principalement les ressources énergétique du magma grâce à deux stations mobiles sur la Zone de Fracture Gibbs. Elle souffre de la forte activité des pirates dans la région. Cependant, étant proche de la cité neutre, les Veilleurs assurent fréquemment sa protection. Les habitants de Reyk disposent de très peu d'espace vital. Ils se rendent souvent sur Équinoxe pour se détendre un peu.

Rogue

Latitude : 4° sud	Longitude : 39° ouest	Profondeur : -370 m
Population : 31 000	Population féconde : 19%	Population mutante : 12%
Type de communauté : 6 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Sonia Telcris		

Rogue est la communauté rivale de Fuego Libertad. Le conseil qui est à sa tête mène une politique d'expansion extrêmement agressive et conteste les droits d'exploitation accordés à Fuego dans la Ride Nord Brésilienne. Les milices des deux indépendants s'affrontent souvent dans ce secteur en tentant le plus possible de tuer. Rogue exploite principalement les richesses de la Plaine Abyssale de Pernambouc. Le conseil aurait récemment investi dans du matériel de surface dans un but inconnu.

Sao

Latitude : 18° sud	Longitude : 6° ouest	Profondeur : - 360 m
Population : 23 000	Population féconde : 18 %	Population mutante : 12%
Type de communauté : 1 ville paroi, 4 complexes, 12 stations mineures		
Gouvernement/dirigeant : Principauté/Prince Daverick		

Cette communauté prospère, que certains soupçonnent d'être un repaire de pirates, devrait devenir une nation souveraine en 567. Elle est en excellente relation avec la plupart des grandes puissances. Le Prince Daverick est réputé pour sa sagesse et son érudition. Il fréquente souvent les réceptions données par l'élite des différents pays. On le dit très apprécié par les hégémoniens. Il est immensément riche et aurait même commandé la construction d'un dôme à la surface, sur l'îlot rocheux qui était autrefois le Pic Columbia. La ville paroi est construite sur le flanc de la Chaîne de la Trinidad. Les autres installations sont dispersées tout autour à une profondeur moyenne de 900 mètres.

Sonchac

Latitude : 10° nord	Longitude : 88° est	Profondeur : -225m
Population : 600	Population féconde : 30%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Trentor		

Sonchac est une petite communauté typique qui, étrangement, n'a jamais eu à souffrir des attaques pirates. La région grouille de poissons torpilles, ce qui pourrait expliquer la raison de cette tranquillité. Il est tout simplement impossible de s'approcher de cette station, si l'on ne connaît pas la région, sans se retrouver transformé en passoire. Les habitants des complexes sont parmi les plus calmes de la planète.

Suvadi

Latitude : 2° nord	Longitude : 60° est	Profondeur : -3 800 m
Population : 1 600	Population féconde : 19%	Population mutante : 23%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : Seigneurie/ Comte Peterson		

Soutenue par le Royaume de l'Indus, cette communauté est assez récente. Elle est dirigée par un cousin du Duc Pilar de Rochas, qui est totalement incompetent dans la gestion de son affaire. De plus, depuis quelques mois, la communauté subit des phénomènes étranges : des courants violents chargés d'énergie qui apparaissent et disparaissent, des silhouettes de créatures monstrueuses aperçues dans les mines, des échos sonar non identifiables, d'étranges cauchemars, etc. Le Comte Peterson a immédiatement blâmé la communauté de Gatéo, pourtant distante de plus de 400km.

Talkrys

Latitude : 24° nord	Longitude : 21° ouest	Profondeur : -355 m
Population : 8 700	Population féconde : 11%	Population mutante : 05%
Type de communauté : 2 complexes, 1 navire chantier		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Lemuin Pisner		

La plupart des habitants de cette station sont d'anciens mercenaires, charognards, pirates ou pilliers de ruines. Ils se sont regroupés pour créer leur propre communauté et offrir leurs services aux nations voisines. Ils disposent de quelques champs d'hydroculture pour subvenir à leurs besoins. Talkryss est une véritable mine d'informations. Moyennant un bon prix, ses habitants pourront vous fournir les dernières rumeurs du fond des mers.

Tellus

Latitude : 68° nord	Longitude : 26° ouest	Profondeur : -1 740 m
Population : 780	Population féconde : 34%	Population mutante : 19%
Type de communauté : 2 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Rellaian		

Cette communauté classique avait réussi à développer d'intenses cultures sous-marines. Elle ne faisait que croître jusqu'à ce que l'on n'ait plus aucune nouvelle d'elle. Des Veilleurs seraient en route pour savoir ce qui s'est passé sur Tellus. D'après certaines rumeurs, ces enquêteurs seraient déjà arrivés mais auraient également disparu.

Toundra

Latitude : 68° nord	Longitude : 39° est	Profondeur : -212 m
Population : 800	Population féconde : 23%	Population mutante : 47%
Type de communauté : 8 complexes		
Gouvernement/dirigeant : Conseil/Ourso		

Paisible communauté d'éleveurs et d'agriculteurs, Toundra est menacée par d'étranges créatures amphibiennes qui ravagent leur domaine. On ne sait rien de ces monstres que les habitants appellent les « colosses ». Un rapport récent des Veilleurs fait aussi état du fait que Toundra livre régulièrement des vivres à la mystérieuse colonie de Leng à propos de laquelle on ne sait rien. Les habitants de Toundra ont refusé de dire comment et où ils convoiaient les vivres demandés. Le rapport précise également que les gens de cette communauté sont peu évolués et frappés de consanguinité.

Trass

Latitude : 15° nord	Longitude : 98° ouest	Profondeur : -280m
Population : 600	Population féconde : 12%	Population mutante : 25%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Yan Kalver		

Cette communauté paisible est soupçonnée par le gouvernement hégémonien d'accueillir des rebelles . Malgré les nombreuses tentatives d'intimidation des forces armées des Patriarches, la communauté continue à nier. Elle a demandé récemment à être placée sous la protection des Veilleurs.

Troll

Latitude : 19° nord	Longitude : 87° est	Profondeur : -5m
Population : 2 600	Population féconde : 12%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Erald		

Troll est une communauté installée dans un des rares complexes généticiens découverts à la surface. Sa structure est inaltérable. La communauté vit en permanence dans l'énorme base où elle cultive des plantes terrestres aujourd'hui disparues. Les pirates qui ont essayé de s'attaquer, en armures de plongées, à Troll ont vite renoncé. La station serait dotée de certaines défenses assez efficaces. Les plantes cultivées sont vendues une fortune.

Tsoï

Latitude : 60° nord	Longitude : 138° est	Profondeur : -255m
Population : 1 400	Population féconde : 11%	Population mutante : 28%
Type de communauté : 3 complexes		
Gouvernement/dirigeant : conseil d'administration/ Léop Sider		

sponsorisée par les entreprises New Dynamic, cette communauté est en lutte avec Cheko pour l'exploitation de plusieurs mines au nord de l'ancienne Péninsule du Kamtchatka. La communauté développe de nombreuses installations dans la Plaine Abyssale de Béring. Elle pourrait devenir dans un avenir proche une force majeure de la région.

Tyr

Latitude : 2° sud	Longitude : 2° ouest	Profondeur : -5 000 m
Population : 10 280	Population féconde : 23%	Population mutante : 45%
Type de communauté : 23 complexes, 1 cité paroi		
Gouvernement/dirigeant : Seigneur de la guerre		

Tyr est l'une des villes qui se livrent depuis des dizaines d'années à ce que l'on appelle la « Guerre des Trois Cités ». Une haine farouche oppose les habitants de Tyr, d'Hélène et de Luan. Aucun médiateur n'a réussi à stopper ce conflit dont les causes sont tout-à-fait inconnues. Cette guerre est d'autant plus dommage que ces trois communautés exploitent certainement l'une des régions les plus riches de la planète. Les combats opposant les différents protagonistes sont tellement violents que les pirates ne traînent jamais dans le secteur. L'OESM a soumis un projet de « pacification forcée de la région ». Le maître de Tyr s'est donné le titre de Seigneur de la Guerre et a érigé l'art du combat en une véritable religion. Il a développé un important programme de recherche génétique pour provoquer des mutations dans sa population afin de créer des soldats plus efficaces. Officieusement, Tyr paie de nombreux pirates pour obtenir esclaves et individus féconds.

Udson

Latitude : 59° nord	Longitude : 86° ouest	Profondeur : -300 m
Population : 7 100	Population féconde : 10%	Population mutante : 16%
Type de communauté : 8 complexes, 1 ville paroi		
Gouvernement/dirigeant : gestion assurée par l'entreprise hégémonienne Ogar		

En 560, pour réagir au rachat de Maul par l'Alliance Polaire, l'Hégémonie décide de financer l'installation d'une station d'exploitation dans la Baie d'Hudson. Depuis, Udson livre une guerre larvée à sa voisine Maul pour l'exploitation des richesses de cette zone. La principale difficulté que rencontre cette communauté, entièrement dévouée à la cause des Patriarches, est son approvisionnement. En effet, les combats les plus féroces ont lieu au nord-est de la baie, seule route commerciale vers l'Hégémonie. Pour résoudre ce problème, des travaux ont commencé depuis plusieurs années pour creuser un tunnel au sud de la baie (afin de rejoindre les anciens Grand Lacs d'Amérique) et relier ainsi le territoire hégémonien. Udson est aussi chargée de la surveillance de quelques usines de surface situées dans ce secteur.

Valades

Latitude : 41° sud	Longitude : 65° ouest	Profondeur : -98 m
Population : 7 200	Population féconde : 11%	Population mutante : 28%
Type de communauté : complexe sous dôme		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Méléor Clavius		

Valades est une station expérimentale créée par des scientifiques pour étudier les conditions extérieures. Bien qu'officiellement indépendante, l'installation est principalement financée par le Culte du Trident. L'ensemble du complexe est couvert d'un dôme de protection qui permet de le mettre à l'abri des perturbations de la surface. Les habitants sont confrontés à deux problèmes majeurs : les prédateurs qui attaquent régulièrement la station et plusieurs groupes de pilliers qui semblent particulièrement intéressés par ce que l'on peut trouver dans la région. Jusqu'à présent le contingent de Veilleurs a su se montrer à la hauteur de sa tâche. Le travail des chercheurs les oblige souvent à se rendre à "àterreä", ce qui peut s'avérer dangereux. Mais ils sont aidés par un équipement ultramoderne et disposent surtout d'armes satellites.

Valéar

Latitude : 73° nord	Longitude : 57° est	Profondeur : -209 m
Population : 800	Population féconde : 11%	Population mutante : 37%
Type de communauté : 1 complexe sous dôme		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Illya Frensk		

Perdue au milieu de la Grande Plaine de la Mer de Kara, Valéar est une des seules communautés à survivre dans ce désert. Le fond de l'océan y est plat sur des milliers de km². La faune et la flore sont peu abondantes. La station n'a de contact qu'avec des navires Veilleurs occasionnels, les ravitailleurs de l'Alliance Polaire et la communauté de Metchv. Même les pirates ne mettent jamais les pieds ici.

Varacha

Latitude : 79° nord	Longitude : 79° ouest	Profondeur : - 318 m
Population : 498	Population féconde : 15%	Population mutante : 35%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : Conseil d'administration/Philippe Pavot		

La petite communauté exploite depuis plusieurs années quelques mines dans la Baie de Baffin. Elle n'a de contacts qu'avec l'Alliance Polaire et la communauté de Leical. C'est une station terriblement isolée qui, n'étant pas officiellement reconnue par l'OESM, n'est jamais visitée par les Veilleurs. Sa population se rend très rarement sur Équinoxe et se contente de bricolage pour survivre. Grâce à son alliance avec Leical, la communauté peut, de temps en temps, obtenir du matériel de rechange et surtout de la nourriture. La population est particulièrement accueillante envers les étrangers malgré le manque de place dont elle souffre.

Varevris

Latitude : 60° sud	Longitude : 32° ouest	Profondeur : - 4 800 m
Population : 6 700	Population féconde : 56%	Population mutante : 00%
Type de communauté : 6 complexes		
Gouvernement/dirigeant : dictature/Eliand Kendall		

La région, aux alentours du Fossé des Sandwich du Sud, regorge d'abysses pouvant atteindre plus de 16 000 mètres de profondeur. Ce sont généralement des petites fosses hantées par des créatures monstrueuses. D'après le rapport d'un espion Veilleur, il se passerait d'étranges choses sur Varevris. La communauté aurait établi un contact avec une race sous-marine très ancienne et disposerait d'un matériel étonnant. On murmure que le maître de Varevris, Eliand Kendall, serait membre du Soleil Noir. On sait aujourd'hui que c'est cette communauté qui, pour une raison inconnue, souhaite à tout prix se débarrasser d'Orca.

Xal

Latitude : 66° nord	Longitude : 69° est	Profondeur : 0
Population : 1 950	Population féconde : 65%	Population mutante : 98%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Décraar		

Cette étonnante communauté, construite dans une grotte, est partiellement immergée. Sa population est presque entièrement constituée de mutants qui ont été exposés aux conditions de la surface. L'Alliance Polaire loue ses services pour entretenir quelques unes de ses usines de surface. C'est également un laboratoire, financé par les Veilleurs, qui étudie les mutations engendrées par la vie en surface. Cette base est en général peu connue du public. Les habitants vénèrent le soleil qu'ils ont baptisé Xal. Récemment, Xal a été racheté par Cortex.

Yuka

Latitude : 67° nord	Longitude : 151° ouest	Profondeur : -255m
Population : 320	Population féconde : 10%	Population mutante : 10%
Type de communauté : 1 complexe		
Gouvernement/dirigeant : conseil/Leminsk Terad		

Créée par d'anciens Charognards, cette toute nouvelle communauté dispose d'un matériel impressionnant. Les filons qu'elle exploite sont prometteurs et il y a fort à parier que Yuka va bientôt s'agrandir.

Zemble

Latitude : 81° nord	Longitude : 74° est	Profondeur : -210 m
Population : 1 860	Population féconde : 11%	Population mutante : 12%
Type de communauté : 1 complexe (4 en construction)		
Gouvernement/dirigeant : conseil/ Taylor Smith		

Au bord de la ruine, la communauté de Zemble a découvert un énorme gisement de cylast dans cette région. Depuis, elle engage à tour de bras des travailleurs indépendants et rénove une station qui était en état désastreux. L'Alliance Polaire a dépêché des émissaires pour conclure un accord avec la communauté.

L'univers sous-marin

« La vie n'est pas si pénible que ça au plus profond des océans ! C'est vrai qu'il ne faut pas être claustrophobe. C'est vrai aussi que question loisirs c'est pas vraiment ça ! Bon, j'admets également que les eaux sont mal famées ces temps-ci et que les virus sont pas de repos dans les installations. Mais il ne faudrait pas oublier le principal : qu'est-ce qu'on est tranquille dans les stations ! On y entend que le doux ronronnement des pompes à oxygène, des filtres d'eau, des pressuriseurs, des... »

— Un ouvrier ivre en vacances sur Équinoxe.

L'humanité s'est reconstituée dans un univers bien différent de celui de la surface, qui obéit à certaines lois. Pour évoluer dans le monde sous-marin, il est indispensable de savoir ce que l'on peut y trouver et quels sont les principaux phénomènes auxquels les aventuriers seront confrontés. La vie des humains dans les océans n'est pas des plus faciles. Il leur a fallu s'adapter à des conditions extrêmement pénibles. Plusieurs facteurs ont profondément modifié la société.

4.1 Alimentation

L'alimentation est principalement axée sur les produits de la mer. Algues, planctons, poissons et crustacés alimentent convenablement la population. Cependant, on peut trouver, dans certaines grandes cités, des cultures terrestres et même, beaucoup plus rarement, des élevages de certaines espèces animales. Ces espèces sont naturellement surprotégées. Il est de notoriété publique que l'Hégémonie dispose, dans sa capitale, d'élevages de poulets et de bœufs, ainsi que de cultures de blé. Le secret qui entoure ces sciences de l'élevage et de l'agriculture est total. Ces produits sont généralement réservés à l'élite et aux meilleurs restaurants d'Équinoxe. On raconte que plusieurs pirates seraient prêts à s'attaquer à des convois s'ils découvraient qu'ils transportent ce genre de nourriture.

Il existe également de la viande de bœuf synthétique qui, paraît-il, est délicieuse. On la trouve dans les grandes cités et au marché noir.

4.2 Aventure

Certains choisissent l'aventure pour échapper à la vie monotone des stations et des grandes villes. Et, des possibilités d'aventure, il y en a à tous les coins de rues, tant le monde de *Polaris* est énigmatique. Ceux qui explorent les fonds marins découvrent sans cesse de nouvelles merveilles, des communautés ayant évolué de manière différente, des ruines des temps anciens, d'étranges créatures inconnues, etc.

Un aventurier ne survit pas dans les mondes sous-marins grâce à son équipement, mais grâce à son expérience, à ses relations et à son savoir. Il est plus important de connaître plusieurs chefs de communauté et deux ou trois pirates que de disposer de l'armure la plus moderne. C'est pour cette raison que l'aspect relationnel est vital et que l'interprétation que fera un joueur de son personnage est fondamentale. Il ne faut pas croire qu'un aventurier passera tout son temps en plongée. Il lui faudra à maintes reprises négocier, réfléchir, être diplomate, reconnaître les espions, les assassins ou les mystérieux Proteus. Les découvertes, les mystères sont des notions essentielles du jeu.

Quand les lumières des villes disparaissent, les fonds marins sont ténébreux. Ils recèlent, dans leurs moindres recoins, le danger, l'angoisse. On peut y faire de saisissantes découvertes ou s'y faire tuer très rapidement. On peut y découvrir les restes d'une mystérieuse installation ou y rencontrer un monstre redoutable. Contrairement aux splendeurs des champs de coraux, aux merveilles que l'on découvre dans la phosphorescence des sources hydrothermales et à la beauté nacrée des cités coralliennes, les abysses n'ont rien de poétique. Ils sont froids et hostiles.

En toile de fond, la politique joue un rôle très important. La politique, mais aussi tous les secrets que l'on cache à la population : qui sont les Généticiens ? Que prépare l'Hégémonie ? Qui sont les mystérieux androïdes de l'Alliance Polaire ? Pourquoi certains affirment-ils que le passé n'est pas ce qu'il paraît être ? Qui sont les Foreurs ? Et les buveurs d'atomes ? Il est naturel que l'on se pose des questions. Elles vont être le moteur des campagnes de *Polaris*, qui se régleront en grande partie dans les couloirs des stations et non pas en combats sous-marins.

4.3 Clonage

Jusqu'à aujourd'hui, le clonage n'était possible que pour des embryons et de manière extrêmement limitée. Toute tentative de clonage « industriel » et d'élevage de clones se heurtait à un problème fondamental : les créations étaient des enveloppes vides, des corps sans esprit. De plus, on observait une dégénérescence accélérée des clones.

Récemment, les chercheurs de la République du Corail auraient mis au point un nouveau procédé de clonage révolutionnaire mais personne ne sait précisément de quoi il retourne. Si cette nouvelle est confirmée, cela pourrait être la plus grande découverte de ce millénaire.

4.4 Coût de la vie

Le coût de la vie, et notamment celui des services, est assez élevé quand on estime le prix d'un produit en sols. Cependant, il ne faut pas oublier que la base du commerce, en ce qui concerne la population, est le troc. Ainsi, un ouvrier ayant un salaire moyen de 6 000 sols par mois dispose toujours de matériel à échanger, qui augmente considérablement son pouvoir d'achat. Il n'est pas rare que des pilotes demandent à un électronicien de réparer les circuits de leur appareil contre du matériel. Ils n'auront pas, dans ce cas, à payer les 2 000 sols par jour de travail. En règle générale, tous les produits communs sont accessibles par le troc. Le matériel un peu plus sophistiqué, comme les intrasondes médicales, doit, par contre, être payé en monnaie sonnante et trébuchante, sauf si on l'acquiert au marché noir.

Les coûts d'entretien des stations sont assez élevés et de nombreuses communautés n'arrivent pas à joindre les deux bouts. Cela explique que les petites installations soient souvent dans un état de délabrement avancé !

Dans le monde sous-marin ce n'est pas l'argent qui manque le plus mais les produits à acheter. Il ne s'agit pas d'une société de grande consommation où il suffit juste de payer pour obtenir ce que l'on veut. Dans l'univers de *Polaris*, il faut tout d'abord trouver le produit. C'est pour cette raison que le troc est privilégié par la majorité de la population. On ne jette rien dans les stations. Tout est recyclé, échangé ou conservé.

Huit millions de sols ne servent à rien si votre recycleur d'air tombe en panne.

4.5 Confinement

Sous l'eau, l'espace vital vaut de l'or. Toutes les installations sont étroites, basses de plafond et encombrées de tuyauteries apparentes. À l'exception de quelques grandes cités, la place allouée à chacun est limitée. Seules les personnes les plus riches ou les plus respectées peuvent espérer disposer de quartiers privés de plus de 16m². Généralement, dans les cités, la grande majorité de la population ne dispose pas d'espace privé. Les gens dorment dans des dortoirs publics ou, s'ils en ont les moyens, s'offrent le luxe d'hôtels où ils peuvent espérer louer des chambres très étroites. Ceci est vrai pour la plupart des villes ; dans les stations, on peut bénéficier paradoxalement d'un peu plus d'espace (voir Vie dans une station, §4.50). Il arrive fréquemment que les gens disposant d'appareils de transport sous-marin ou d'autres véhicules dorment dans leur engin qui peut apparaître infiniment plus confortable. On a même pu voir certains dormir dans leur armure de plongée.

Une chose est sûre, dans l'univers sous-marin, il vaut mieux ne pas être claustrophobe. Si l'on prend l'exemple d'Équinoxe, qui est certainement l'une des plus grandes cités jamais construite sous la mer, il est inutile de chercher

le moindre endroit un peu calme (sauf dans les bas-fonds). Les rues de la ville sont constamment bondées, les bars ne disposent pas d'assez de place pour que l'on puisse s'y asseoir. L'intimité et le calme sont réservés aux nantis et aux trafiquants en tous genres qui peuvent disposer de salles isolées pour négocier leurs contrats. Le reste de la population se débrouille comme elle peut.

Enfin, il faut bien se souvenir que la plupart des installations a été conçue pour des gens de taille moyenne. Ceux qui sont très corpulents ou de très grande taille sont gênés en permanence.

4.6 Communautés

Il existe des milliers de communautés au fond des océans. La plupart sont toutes petites et n'abritent que quelques dizaines d'âmes. Beaucoup restent inconnues, n'ayant aucun contact avec la civilisation. Outre les communautés isolées, qui désirent le rester ou qui ne savent pas qu'il existe des nations, de grandes cités et d'autres installations, on sait que la population de nombreuses stations isolées est terrifiée à l'idée que quiconque découvre les coordonnées de leur base. Quand cela est nécessaire, ces communautés envoient donc des agents dans les grands ports sous-marins qui se gardent bien de révéler d'où ils viennent.

L'Organisation des États Sous-Marins (OESM) a tenté à plusieurs reprises d'établir un recensement précis des communautés sous-marines mais n'y est jamais parvenu. L'océan est immense et les moyens de recherche très limités.

4.7 Communication

Le son, dans l'eau, subit un phénomène d'absorption et sa propagation y est modifiée. Le son se déplace très rapidement (vitesse du son en atmosphère : 343 m/sec, sous l'eau : 1 453 m/sec), mais il est perturbé. Nous ne rentrerons pas dans les détails complexes de ce phénomène. Il suffit de savoir que les communications posent de sérieux problèmes sous l'eau.

Au sixième siècle, les techniques de communication sous-marine sont de différents ordres :

- Les câbles en fibres optiques installés sur les fonds marins permettent de communiquer normalement et de manière relativement sûre. Ces câbles sont généralement déployés entre toutes les cités majeures, les bases et certains postes de communication. Ces postes permettent de connecter un appareil à ces câbles et de transmettre des informations audio et vidéo.

Des câbles fins peuvent être tendus entre les navires des convois commerciaux. Tous les vaisseaux doivent rester fixe dans la formation. Les câbles sont fins et facilement remplaçable.

- La plupart des appareils sous-marins utilisent la communication T.B.F. (Très Basse Fréquence). L'absorption du signal émis en dessous de 50 hertz est très faible.
- Des balises de surface sont mises en place par plusieurs cités importantes et captent les émissions qui sont piégées entre la surface de l'eau et les perturbations de l'atmosphère terrestre. Un navire peut se rapprocher suffisamment de la surface pour larguer un émetteur/récepteur qui pourra communiquer avec ces balises. Il est à noter que ces appareils doivent être changés régulièrement à cause des conditions atmosphériques de la surface.
- Les canons de communication sont des stations capables d'émettre des informations audio et vidéo, concentrées dans un faisceau extrêmement dense, protégé par un champ antidispersion. Ces canons ont une portée très courte, inférieure à 50 kilomètres, mais leurs transmissions sont inviolables. Les états établissent généralement des réseaux de canons de communication qui relaient l'émission. Sous l'eau, l'envoi d'une information entre deux stations se manifeste par la matérialisation, pendant une fraction de seconde, d'un faisceau d'énergie bleutée.

Les canons sont terriblement chers (de l'ordre de 600 000 sols pour les plus petits) et ne sont implantés que par les grandes nations. On peut en installer sur des stations, des villes, des postes de communication fixes et sur les plus gros croiseurs.

L'Hégémonie aurait récemment mis au point un nouveau système de communication plus performant qui équiperait la plupart de ses croiseurs.

- On peut utiliser les ondes radio. Elles ont une très courte portée à cause de l'absorption importante de l'eau à ces fréquences. Elles ne peuvent fonctionner qu'à une centaine de m seulement et peuvent être détectées et localisées au double ou au quadruple de la distance. C'est donc assez peu utilisé sauf en cas d'urgence. Cependant, on peut utiliser un système de balises réparties sur la surface d'un territoire. Ces balises sont des sortes de "cabines

téléphoniques". Elles sont équipées d'un signal acoustique pour la localisation et sont reliées entre elles par des fibres optiques. C'est un système pas cher et efficace. C'est l'idéal pour les communications dans les puits de mines ou dans les cultures.

- Les signaux lumineux portent à quelques dizaines de mètres mais peuvent s'avérer utiles.
- Communication satellite : un navire peut déployer une antenne à la surface pour communiquer grâce aux satellites. Les perturbations de la surface peuvent perturber l'émission.

4.7.1 Communication intra-station

- Communicateurs : sorte de téléphone portable. Ils sont compatibles avec tous les systèmes de communication des stations, mais peuvent parfois être rendu inopérants par l'administration locale car ils fonctionnent avec un système de répéteur (les ondes hertziennes se propagent mal dans les couloirs réduits). Les communications sont très facilement piratables particulièrement par les autorités locales. Un système de cryptage est souvent utilisé, mais il peut être interdit dans certaines communautés (la communication ne se fait pas si un cryptage est opéré).
- Les radios : C'est un système direct de communication. Mais sa portée est limitée dans les stations. En terrain ouvert elles sont beaucoup plus efficaces. Par contre, à la surface, les perturbations électromagnétiques peuvent réduire très fortement la portée. La plupart des communicateurs peuvent fonctionner comme simple radio.

4.8 Cavernes

Le relief sous-marin présente un aspect chaotique et varié. Il n'est pas rare d'y trouver des cavernes. On peut y respirer librement et ne pas y être soumis à la pression. Certaines cavernes peuvent communiquer avec d'importants réseaux souterrains susceptibles d'atteindre la surface ou de s'enfoncer au plus profond de la terre. De nombreuses installations sont construites aux alentours de telles cavernes.

Les grottes et les réseaux souterrains non colonisés constituent les repères privilégiés de créatures dangereuses et surtout des Foreurs.

4.9 Coraux

Les champs de coraux recouvrent 20% de la surface des fonds marins. On les rencontre principalement sur le plateau continental, mais ils peuvent s'étendre aujourd'hui dans les profondeurs, formant des nappes de coraux noirs. Il en existe de toutes les couleurs et de toutes les variétés. Les coraux ne cessent de se développer dans toutes les mers du globe. Personne ne sait où s'arrêtera leur progression.

Les champs de coraux sont principalement situés dans les Caraïbes, dans le Pacifique et autour de l'ancienne Australie. Les coraux se sont adaptés aux nouvelles conditions chaotiques qui régissent l'écosystème de la planète. Autrefois victimes des rayons ultraviolets, ils s'en nourrissent désormais. Ils fournissent aussi de l'oxygène, absorbent l'hydrogène et purifient les fonds marins. Partout où ils poussent, la vie est abondante et la zone grouille de créatures et de plantes. Enfin, les coraux présentent l'étonnante particularité de posséder une sorte de conscience qui leur permet de communiquer avec quelques individus. Ils génèrent aussi, dans certaines zones habitées par les humains, des champs de défense qui brouillent les appareils électroniques et ils peuvent emmagasiner une incroyable quantité d'énergie. Les chercheurs de la République du Corail auraient mis au point des appareils capables de canaliser cette énergie. Certains affirment que les coraux sont à l'origine de l'Effet *Polaris*.

4.10 Courants

La position de la plupart des courants est connue. Généralement, ils ont une intensité assez faible, leur vitesse étant de quelques nœuds. Certains courants, cependant, sont plus imprévisibles que les flux et terriblement violents. On peut les rencontrer à n'importe quelle profondeur. Ils sont généralement répertoriés mais peuvent changer d'emplacement et donc surprendre les imprudents. Chaque courant est déterminé par sa vitesse en nœuds, son intensité et sa direction.

4.11 Dorsales

Les dorsales sont le résultat de l'écartement de deux plaques tectoniques. Dans ce cas, on observe une remontée de matière en fusion et la création d'une nouvelle croûte océanique qui forme les immenses chaînes de montagnes sous-marines, les « dorsales ». Elles sont, en moyenne, larges de 1 500 kilomètres et hautes de trois. En leur centre, elles sont creusées d'un fossé, profond de deux kilomètres et large de 20 à 30km. C'est au niveau de ce « rift » que le magma en fusion remonte à la surface à une température de 1 200°C. Ces dorsales ont deux utilités fondamentales dans le monde sous-marin. Tout d'abord, elles constituent de véritables oasis pour la vie. On installe donc souvent des centres d'hydroculture à proximité. Mais surtout, elles sont source d'une énergie thermique inépuisable. Les états les plus riches ont bâti d'énormes stations hydrothermiques le long de ces rifts, qui puisent l'énergie au cœur du magma. Ces gigantesques structures peuvent se déplacer le long d'une fracture pour puiser dans une source plus riche ou pour s'éloigner lors d'un tremblement de terre ou d'une éruption imprévisible.

4.12 Dépôts de l'Empire des Généticiens et de l'Alliance Azure

Les Généticiens, avant leur ultime défaite, ont créé des centaines de dépôts dans lesquels ils ont enfermé leurs secrets. Ces dépôts font l'objet de toutes les convoitises. Ils sont, malheureusement, extrêmement bien dissimulés mais surtout très protégés par des pièges et de terribles machines de combat. Ces dépôts peuvent contenir des merveilles technologiques, des équipements modernes, mais surtout des secrets sur la génétique et l'histoire du monde.

L'Alliance Azure a installé également des dépôts sous-marins pour contrer un retour éventuel des Généticiens.

4.13 Déplacements et voyages

Pour voyager dans différents endroits d'une importante station ou d'une ville, les gens choisissent fréquemment la voie maritime. La population a accès à de nombreux services de location de véhicules, comme des petits engins de transport, des scooters, des propulseurs individuels ou des jeeps sous-marines. Il est aussi très répandu d'avoir son propre véhicule. La grande majorité des adultes est équipée d'une combinaison personnelle très légère, leur permettant de se déplacer sous l'eau.

Pour voyager de communauté en communauté, il y a différents moyens. Soit on possède son propre véhicule avec suffisamment d'autonomie en oxygène, soit on emprunte les lignes commerciales régulières, soit, dans le cas de l'Hégémonie, on peut aller dans certaines stations grâce aux tunnels sous-marins.

Le voyage sous les mers est une entreprise hasardeuse et longue. Les gens se déplacent donc peu. Quand ils le font, c'est pour se rendre à Équinoxe ou dans une autre grande cité, vendre et acheter des marchandises ou prendre quelques jours de repos. On visite aussi fréquemment les communautés voisines. Toute station et cité a une obligation d'accueil envers un voyageur. Il est considéré comme criminel de refuser d'accueillir un navire étranger si celui-ci réclame l'assistance d'une communauté. Par contre, on peut très bien se contenter de permettre à un bâtiment d'accoster sans pour autant autoriser son équipage à débarquer.

Quand ils arrivent dans une communauté, les voyageurs sont soumis à une série de tests médicaux pour vérifier leur état de santé. Les armes sont fréquemment interdites dans les stations.

Les voyages touristiques sont assez onéreux, réservés à l'élite et aux gens riches. Ils sont l'affaire des compagnies touristiques qui disposent d'énormes moyens pour déployer des bâtiments gigantesques et armés. Une compagnie touristique est souvent une branche d'une compagnie d'armement importante.

4.13.1 Voyages sous-marins

Il peut arriver que des personnes aient besoin de voyager aux quatre coins du monde. De tels voyages ne sont pas tous possibles avec le matériel dont disposent les particuliers. Ils auront donc recours aux services de compagnies privées ou plus fréquemment à des contrebandiers de tous poils. Voyager dans l'univers de *Polaris* n'est pas toujours évident, pour différentes raisons.

La sécurité est l'un des problèmes majeurs de tout périple en mer. Pirates, monstres, courants particulièrement violents et organisations criminelles en tous genres sont autant de menaces qui guettent le voyageur du fond des mers.

Dans ce domaine, aucun moyen de transport n'est sûr. Que l'on choisisse de se déplacer à bord des grandes nefs touristiques ou dans les soutes d'un navire de contrebande, le risque d'une mauvaise rencontre est omniprésent.

Le choix du moyen de transport dépend aussi, bien évidemment, de la destination que l'on veut atteindre. Il est très facile de se rendre dans l'une des capitales des nations dominantes et, dans ce cas, les aventuriers ont le choix entre plusieurs moyens de transport. Par contre, si un individu décide d'aller visiter une petite station d'exploitation à 18 000 mètres de profondeur, il risque d'avoir quelques petits problèmes pour trouver quelqu'un qui accepte, ou qui soit capable, de le conduire là-bas.

4.13.2 Compagnies de transport sous-marin

Ces compagnies offrent certainement, au moins pour les plus prestigieuses, le moyen le plus sûr de voyager sous les mers. Mais c'est également un des plus lents et surtout un des plus onéreux. Les grandes compagnies de tourisme proposent à leur clientèle des voyages dont les étapes sont clairement définies et qui bénéficient d'escortes armées. Ces escortes sont souvent constituées de navires Veilleurs, de ceux de puissants groupes mercenaires ou des navires des pays traversés par ces paquebots de luxe.

On distingue deux catégories de compagnies de transport civil. Les compagnies dites de « convoyage » sont spécialisées dans le transport « en gros » des individus. Ces entreprises ne se soucient absolument pas du confort de leurs passagers qui se retrouvent fréquemment confinés dans des tubes alignés dans les soutes du bâtiment, avec seulement quelques coursives pour se dégourdir les jambes. Le but de ces compagnies est d'arriver à transporter le plus d'individus possible dans le minimum d'espace. Les tarifs de ce genre de voyage sont d'environ 0,5 à 1 sol par kilomètre. Les navires utilisés sont assez lents, avec une vitesse moyenne de 15 nœuds. Ils desservent à peu près toutes les grandes villes sous-marines mais peuvent aussi fréquemment atteindre des stations moins fréquentées situées jusqu'à 14 000 mètres de profondeur.

Les compagnies touristiques se répartissent en trois catégories : les transports de luxe, les transports de plaisance et les transports mixtes.

La catégorie luxe est réservée à l'élite et aux puissants du monde entier. Ces énormes navires offrent à leurs clients des cabines spacieuses et des espaces de détente très vastes. Ce sont les bâtiments sous-marins les plus lents, avec des pointes de 10 nœuds. Ils naviguent très rarement en-dessous de 6 000 mètres de profondeur et ne visitent que des villes importantes. Les navires d'escorte sont nombreux et toujours bien armés. Il est extrêmement rare que des paquebots soient attaqués. Le coût des voyages à bord de ces nefs est d'environ 30 à 100 sols par kilomètre.

La catégorie plaisance est moins onéreuse, environ cinq à 20 sols par kilomètre. Les compagnies sacrifient l'espace des cabines pour offrir à leurs clients de vastes salles de détente. Ainsi, un passager sera logé dans un tube à peine plus grand que celui que l'on peut trouver dans un navire de convoyage mais bénéficiera de salons de détente spacieux et agréables. Ces bâtiments sont plus rapides que les paquebots de luxe (15 à 20 nœuds de vitesse de pointe) et s'aventurent parfois à des profondeurs de -10 000 mètres.

Les transports mixtes sont identiques aux transports de plaisance mais offrent, en plus, la possibilité de voyager en « seconde classe », c'est-à-dire dans les soutes, avec très peu d'espace vital.

Nova (Hégémonie) : une des plus grandes sociétés de transport touristique, Nova est présente dans toutes les grandes villes du monde. Elle n'affrète que des paquebots de luxe dont les noms sont particulièrement connus au fond des océans. Le Prince des Mers, le Patriarche et la Sirène de Keryss font partie des plus prestigieuses nefs sous-marines. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés et il faudra déboursier un minimum de 30 000 sols pour aller d'Équinoxe à Keryss. Les services offerts à bord sont, par contre, parfaits et la sécurité, totale. La compagnie est dirigée par la Baronne Vilma Terrastet et aligne aujourd'hui une flotte de six paquebots de luxe. Les lignes les plus fréquentées de la compagnie sont : Équinoxe-Keryss et Keryss-Azuria.

Delta-Oceanus (Royaume de l'Indus) : rivale directe de Nova, Delta-Oceanus est l'étoile montante du transport maritime de luxe. Sa flotte est constituée de deux paquebots (Le Souverain et l'Étoile d'India) et d'une dizaine de bâtiments de plaisance. Les tarifs de cette compagnie sont assez élevés mais inférieurs à ceux de Nova. Delta-Oceanus est dirigée directement par la famille de Rochas. Elle concentre son activité dans l'Océan Pacifique et l'Océan Indien.

Dolphin (Union Méditerranéenne) : petite société créée il y a à peine dix ans, Dolphin se spécialise dans les transports mixtes et dans le convoyage. C'est une des divisions des Industries de l'Union, société navale qui a notamment conçu la frégate Pulsar. Ses tarifs sont dans la moyenne. Dolphin est présente dans tout le Bassin Méditerranéen, la Mer Rouge, l'Atlantique Nord, la Mer d'Oman, la Manche et la Mer du Nord.

Siranéa (République du Corail) : dépossédée de son titre de première compagnie touristique mondiale par Nova et Delta-Oceanus, Siranéa a connu de sérieuses difficultés économiques. Autrefois à la tête d'une flotte de six paquebots de luxe et de plusieurs navires de plaisance, la compagnie ne s'est jamais remise de la destruction par des pirates de l'Éléonora Callente, le plus beau bâtiment à avoir croisé dans les océans. Depuis, Siranéa a dû revendre quatre de ses paquebots et tente de se restructurer autour de sa flotte de plaisance. Siranéa s'est récemment lancée dans l'industrie militaire. Ses premiers projets devraient voir le jour dans quelques années. Les tarifs pour la plaisance sont très raisonnables. Par contre, un voyage à bord du Corail d'Argent, son dernier paquebot, est véritablement hors de prix.

Deep Star (Ligue Rouge) : c'est la société la plus prestigieuse de la Ligue. Loin derrière ses concurrents, Deep Star ne dispose que de quelques bâtiments de plaisance mais d'une flotte importante de petits navires de convoi ayant la particularité de desservir des stations très profondes (jusqu'à -14 000 mètres). Ses tarifs sont parmi les plus bas du marché mais les services offerts sont de piètre qualité.

Panam (Hégémonie) : Panam est une petite société de plaisance dont les lignes sont toutes situées en Hégémonie, à Équinoxe et dans l'Union Méditerranéenne. Elle dispose d'une flotte d'une dizaine de navires de plaisance. Ses tarifs sont très compétitifs et les services offerts de bonne qualité.

Poséidon (Équinoxe) : cette société est une branche de la puissante compagnie Gladius, principale entreprise militaire du Culte du Trident et des Veilleurs. C'est également Poséidon qui est chargée de la construction des navires monastères du Culte. Elle est spécialisée dans le transport mixte dans tout l'Océan Atlantique mais on trouve fréquemment des navires desservant toutes les capitales du monde. Ses tarifs sont particulièrement abordables et la sécurité, assurée par les Veilleurs, est irréprochable.

Free Star (Ligue Rouge) : cette petite société de convoi de la Ligue Rouge est spécialisée dans les transports nationaux et vers la République du Corail. Elle dispose également d'une ligne régulière avec Équinoxe. Ses tarifs sont élevés mais elle assure à ses clients la plus parfaite sécurité pour franchir le no man's land du Pacifique.

New Horizon (Hégémonie) : cette société hégémonienne se spécialise dans les transports longue distance. Plus la destination est lointaine plus ses tarifs sont intéressants. Elle se consacre presque exclusivement au convoi mais possède quelques bâtiments mixtes.

Télémaque (Hégémonie) : cette société ne possède qu'un seul bâtiment, le Télémaque, un superbe paquebot construit par Delta-Oceanus. C'est la famille Ebraer qui gère cette société. Le Télémaque propose à ses clients de très longues croisières dans toutes les mers du globe. Les services offerts sont extrêmement luxueux et le navire jouit d'une protection redoutable. C'est en fait une véritable flotte de guerre qui encadre ce bâtiment. Les tarifs sont exorbitants jusqu'à plusieurs centaines de milliers de sols pour un voyage de quelques semaines. Le Télémaque est fréquenté régulièrement par les individus les plus influents du monde sous-marin.

Odyssée (République du Corail) : profitant du déclin de la société Siranéa, Odyssée déploie une flotte constituée d'un paquebot (l'Élysée) et de plusieurs navires de plaisance. Ses tarifs sont dans la moyenne. C'est une des rares sociétés à avoir réussi à négocier des lignes régulières avec le territoire de l'Alliance Polaire.

Compagnie Touristique du Corail (République du Corail) : la C.T.C. dépend directement de l'état. Elle assure le transport des nantis et des gens influents des autres nations entre les différentes capitales du monde. Ses navires sont principalement des bâtiments de plaisance escortés en permanence par des croiseurs de la République. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés mais elle offre rarement ses services à des particuliers.

Explora (République du Corail) : Explora est une société dont la principale activité est d'organiser des croisières dans la République du Corail. Elle dispose de quelques navires sur Équinoxe mais ce n'est pas son activité principale. Sa flotte n'est constituée que de bateaux de plaisance particulièrement luxueux dont la caractéristique principale est d'offrir à leurs passagers d'énormes baies vitrées donnant sur les océans éclairés par de puissants projecteurs.

4.13.3 Compagnies de fret

Même si ce n'est pas leur principale activité, toutes les sociétés de transport de marchandises peuvent accueillir des passagers. En fait, ce ne sont pas les compagnies qui autorisent cette concurrence illégale, ce sont les capitaines de navires qui n'ont rien contre quelques sols en plus pour arrondir leurs fins de mois. Il est évident que les tarifs sont particulièrement abordables (dix fois moins cher qu'un transport civil normal mais toujours en fonction de la tête du

client). Par contre, les conditions de vie à bord sont plus que passables et le grand danger est de tomber sur un équipage malhonnête qui, après avoir pillé ses passagers, les jettera à la mer.

Légalement, il est possible qu'un client, faisant appel à une compagnie de fret pour convoier des équipements lui appartenant, ait la possibilité de voyager à bord du navire cargo, avec son matériel. Il paie dans ce cas un tout petit supplément mais négocie directement avec la société à laquelle appartient le cargo. Il est, bien entendu, toujours possible de négocier directement avec le capitaine, de manière officieuse. Cela reviendra moins cher mais il faudra assumer les risques évoqués ci-dessus. C'est une méthode particulièrement intéressante pour tous les aventuriers disposant d'un matériel assez lourd ou d'un véhicule sous-marin à faible rayon d'action.

Les tarifs des compagnies de fret varient bien entendu en fonction du poids des équipements, de leur volume et de leur nature. Il serait inutile de détailler ces coûts. Pour ses PJ, un meneur de jeu doit estimer un tarif en se basant sur les indications ci-dessous :

Base :	1 sol par mille nautique
Multiplicateurs :	1 pour 10m ³ + 1 pour 100 kilos
Nature de la marchandise :	
Périssable :	coût total × 2
Produits communs :	coût total × 1
Produits précieux :	coût total × 3
Produits dangereux :	coût total × 5

Une denrée périssable et précieuse verra son coût total multiplié par 5.

Nous vous présentons ci-dessous quelques compagnies de fret :

Global Océanus (Hégémonie) : cette énorme société est spécialisée dans le transport de véhicules de toutes tailles. Elle est surtout présente dans l'Océan Atlantique et en Mer Méditerranée.

Transports Titan (Indépendants) : cette compagnie a été créée par une petite communauté indépendante, Titan, située dans la région d'Équinoxe. Elle manque encore de cargos suffisamment grands pour convoier n'importe quel matériel mais compense cette faiblesse par un service irréprochable. La société a passé un accord avec différents groupes de mercenaires et avec les Veilleurs pour assurer la sécurité de leurs convois.

Compagnie du Pacifique (République du Corail) : petite compagnie de transport spécialisée dans les matières alimentaires, la Compagnie du Pacifique souffre régulièrement des attaques pirates, ce qui nuit considérablement à son développement. C'est néanmoins une des plus grosses sociétés de fret de la République.

Transports de la Ligue (Ligue Rouge) : première compagnie mondiale de transport en tous genres, les Transports de la Ligue assurent 40% du trafic mondial dans ce domaine. C'est une des plus grosses sociétés existantes, disposant de sa propre flotte de protection. Son domaine d'activité comprend le convoyage des denrées alimentaires, des petits produits, de l'armement jusqu'aux stations sous-marines préassemblées. Cette société dispose également de chantiers navals véritablement impressionnants qui produisent, entre autres, les énormes transporteurs Colosses.

Compagnie des Océans Unifiés (Ligue Rouge) : deuxième entreprise mondiale de fret, la C.O.U. est la rivale directe des Transports de la Ligue. Elle est, par contre, la seule entreprise au monde à disposer de navires capables de transporter des modules de stations jusqu'à une profondeur de -18 000 mètres.

Polyphème (Alliance Polaire) : cette petite entreprise de l'Alliance assure bien entendu la majorité du trafic commercial dans le territoire Polaire. Mais elle a également la particularité de proposer du convoyage de marchandises en surface.

4.13.4 Contrebandiers, pirates et particuliers

Autre possibilité pour voyager à un prix raisonnable, ou pour voyager tout court (à un prix cette fois exorbitant) si vous êtes recherchés par toutes les forces de sécurité de l'océan, c'est de faire appel aux contrebandiers, aux pirates ou aux particuliers. C'est généralement la seule solution pour atteindre certaines bases inaccessibles autrement.

Tous les contrebandiers, ou presque, louent leurs services pour transporter des gens d'un endroit à un autre. Certains sont même spécialisés dans ce domaine. Ils pratiquent des tarifs généralement élevés mais ils se targuent de pouvoir convoier n'importe qui n'importe où. Il est très rare de tomber sur un contrebandier malhonnête, sa réputation souffrirait trop et il serait rapidement éliminé (commerciallement, si ce n'est physiquement). Certains disposent

de cargos assez gros pour transporter des petits modules de stations ou même des petits véhicules de transport. Bien entendu, c'est sur Équinoxe que ces individus sont les plus nombreux.

Les pirates sont toujours prêts à rendre service contre de l'argent ou de l'équipement. Mais, attention ! Assurez-vous bien d'avoir affaire à des forbans respectant le code sinon vous risquez d'être vendus avec votre équipement à des gens peu fréquentables.

Enfin, il est assez fréquent de louer les services de particuliers. C'est certainement un des moyens de transport les moins onéreux mais c'est aussi le plus dangereux. Primo, on ne sait jamais sur qui on tombe et, secundo, les navires dont disposent ces gens-là peuvent être de véritables épaves.

4.13.5 Sécurité et navigation

Dans la plupart des grandes cités, il est obligatoire de déposer un plan de navigation avant de prendre le large. Ceci permet aux autorités de contrôler les flux de personnes et de biens, d'organiser des convois pour garantir la sécurité plus facilement, de prélever d'éventuelles taxes à l'exportation et de connaître la position (supposée) des navires en cas de problème. Évidemment, les plans de navigation peuvent être falsifiés et il peut y avoir des dérogations. La mise en place et la vérification de ces plans dépendent de la volonté du chef de station de l'appliquer.

4.14 Enfants

Les enfants sont fortement protégés. Inutile d'essayer d'en voir qui ont moins de 12 ans dans les plus grandes cités. Dès leur naissance, ils sont placés dans des centres éducatifs et de conditionnement. À l'âge de la puberté, s'ils sont déclarés féconds, ils sont dirigés vers les centres de repeuplement. Les femmes subiront un triste sort et les hommes deviendront de véritables banques de fertilisation. Ils bénéficient d'une plus grande liberté que les femmes, mais sont surveillés et protégés constamment. On leur interdit de quitter leur station, de pratiquer un métier à haut risque et, naturellement, de s'engager dans l'armée. Souvent, un homme est célèbre pour le nombre de « portées » qu'il a engendré. Un individu fertile vaut de l'or. Les enfants sont donc gardés jalousement. Tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge de la puberté, il est impossible de dire si, oui ou non, ils seront féconds. C'est pour cette raison que jusqu'à cet âge, que l'on considère comme l'âge adulte, tous les enfants sont traités de la même manière.

Il est à noter qu'au sein de la Ligue Rouge, les enfants sont véritablement adulés et bénéficient des meilleures installations et services. Dans certaines petites communautés, il est encore possible de voir des enfants jouer dans les couloirs de la base. Ce genre de choses est plutôt rare mais extrêmement réconfortant.

L'Hégémonie entretient certainement la plus extrême des politiques de natalité. Les centres de repeuplement hégémoniens sont de véritables usines où les femmes sont manipulées génétiquement et droguées pour pouvoir supporter des grossesses de plus en plus importantes. Ce sont en fait de véritables usines où les femmes ne sont qu'un outil dont les médecins cherchent sans cesse à améliorer le rendement. Les enfants hégémoniens portent tous comme nom de famille le numéro de leur portée (les initiales de la ville de naissance suivies de l'année et du numéro de « série »).

Les enfants sont également soumis à d'innombrables tests pour déterminer quelles sont leurs capacités. Toutes les nations et les communautés espèrent découvrir un jour parmi ses enfants, un génie qui saura trouver le remède aux maux qui ravagent l'humanité.

4.15 Eau potable

L'eau est rationnée car c'est une denrée rare. Les citoyens permanents d'une station ou d'une ville ont droit à un litre d'eau « pure » par jour et par personne en présentant leur I.D. (Identification) au service de distribution des eaux. Cette eau pure est à peine meilleure que l'eau recyclée mais elle a le mérite d'être potable et pleine d'agents antibactériens. L'eau des canalisations qui alimentent les douches publiques, par exemple, est spécialement traitée pour lutter activement contre les infections : *elle n'est pas potable*. Le malheureux qui s'en désaltérerait risquerait très rapidement d'avoir de sérieux problèmes d'estomac.

Un certain mystère entoure la production de l'eau potable. En effet, la technologie permettant de transformer l'eau de mer en eau douce n'est pas particulièrement complexe ni onéreuse. Pourquoi, dans ce cas, vaut-elle si cher ? Tous les navires et toutes les stations sous-marines sont équipés de systèmes de filtrage permettant d'obtenir de l'eau buvable (équivalent à l'eau traitée). Ce procédé est assez cher et mêle au liquide une substance qui lui donne une teinte

verdâtre. La société Aqua-life, qui produit plus de 60% de ces systèmes, prétend que cet élément est nécessaire pour obtenir une eau potable à moindre coût, la production d'eau parfaitement pure étant hors de prix.

Certains chercheurs avancent l'hypothèse selon laquelle l'eau de mer, depuis les grandes catastrophes, aurait subi certaines modifications qui rendent sa désalinisation extrêmement complexe en raison de la présence de certains micro-éléments qui ne peuvent être éliminés que par l'adjonction d'un produit spécial ou par un traitement long et onéreux. Si cette hypothèse est fautive, cela ne pourrait signifier qu'une chose : les sociétés de production d'eau limiteraient volontairement le traitement de ce liquide pour des raisons économiques.

Récemment sont arrivées sur le marché des combinaisons de recyclage. Ces tenues permettent à un individu de survivre pendant une dizaine de jours grâce au recyclage de son urine et de sa transpiration. Au bout de la durée indiquée, l'individu doit changer les filtres de la combinaison et ne pas en porter pendant au moins une semaine pour pouvoir se réhydrater normalement.

De nombreuses communautés exploitent également des sources naturelles d'eau douce jaillissant au fond de la mer ou le long des côtes à faible profondeur. Ces « champs d'eau douce » sont particulièrement reconnaissables par les grandes « montgolfières » aquatiques qui flottent au-dessus des sources, recueillant l'eau douce (cette dernière étant plus légère que l'eau de mer).

4.16 Énergie

L'homme maîtrise plusieurs formes d'énergie. Les réacteurs à fusion commencent à devenir de plus en plus communs. Cependant, on a recours à d'autres sources d'énergie comme les sources thermiques (le magma), le nucléaire, le pétrole, etc.

Toutes les armures de plongée sont munies de miniréacteurs à fusion, ce qui peut expliquer qu'elles soient si chères. Les véhicules marins ou terrestres peuvent aussi employer la fusion mais on en trouve encore beaucoup utilisant le diesel ou le nucléaire.

4.17 Extérieur et fonds marins

Le monde extérieur a peu d'influence directe sur le monde sous-marin. Il est évident qu'il participe d'une manière ou d'une autre à l'écosystème abyssal mais on sait très peu de chose sur ce phénomène. La principale influence de l'extérieur sur les fonds marins s'exerce sur les flux. On considère généralement qu'il est dangereux de se trouver à moins de 600 mètres de la surface mais il y est bien rare de courir le moindre risque tant qu'on n'approche pas la surface à moins de quelques mètres. La présence du corail semble neutraliser une grande partie des perturbations de surface comme on peut le constater dans la plupart des villes de la République du Corail.

4.18 Effet *Polaris*

L'Effet *Polaris* est une étrange force omniprésente dans le monde sous-marin. Personne ne connaît exactement sa nature ni sa fonction exacte dans l'écosystème terrestre. Quoi qu'il en soit, il est sûr que c'est cette puissance qui a préservé les fonds marins de l'anéantissement qu'a subi l'écosystème terrestre. Elle a également permis aux mammifères marins de s'adapter à ce nouveau monde en filtrant l'oxygène de l'eau pour qu'ils n'aient plus à remonter à la surface pour y respirer un air vicié. À l'origine de nombreuses merveilles dans les fonds marins, la Force *Polaris* se déchaîne quand même de temps à autre. Lors de ces tempêtes, l'homme est soumis, impuissant, à l'incroyable puissance de l'Effet *Polaris*. Heureusement, ces débordements sont rares et frappent généralement des secteurs déserts.

Le Culte du Trident est issu de cette Force et a prouvé à maintes reprises qu'elle pouvait être utilisée par des êtres vivants consciemment ou inconsciemment. Certains individus (moins d'un sur mille) et de nombreux mammifères marins possèdent ce don d'utiliser la Force *Polaris*, mais, pour la plupart, ils ne le maîtrisent pas. Bien qu'il soit très rare qu'un individu déclenche l'Effet *Polaris* inconsciemment, les conséquences d'un tel acte sont généralement dévastatrices pour l'individu et pour tout ce qui l'entoure. C'est pour cette raison que le Culte du Trident a établi un programme permettant à ces gens d'apprendre à contrôler la Force *Polaris*. Reportez-vous au chapitre Mutations pour en savoir plus sur l'Effet *Polaris*.

4.19 Flux thermiques

Ce sont des couches d'eau dont la température diminue rapidement avec la profondeur, mais aussi des secteurs de forts courants et d'intenses perturbations électro-magnétiques, de puissance variable. Ils ne sont jamais fixes et ondulent verticalement suivant les conditions météorologiques extérieures. On les trouve dans une fourchette de profondeurs allant de 500 à 8 000 mètres. Ils sont généralement dépeints comme de gigantesques tunnels dont le diamètre oscille entre une dizaine de mètres et plusieurs kilomètres. Une zone de flux thermiques agit, pour les sonars, comme un véritable miroir sur lequel les émissions rebondissent. Ainsi, il est très difficile, voire impossible, de détecter quelque chose qui se situe dans ou de l'autre côté d'un de ces flux. Y naviguer est également très risqué puisque les détecteurs seront presque toujours muets, les écrans défensifs inopérants et les ordinateurs de tir neutralisés.

Les nations sous-marines installent souvent des stations de défense et de repérage dans ces courants. Ces stations, dites fluctuantes, se déplacent verticalement avec le flux et déploient des réseaux de capteurs à la limite du phénomène pour pouvoir repérer les appareils ennemis. La station d'Équinoxe est située au cœur d'une convergence de plusieurs flux thermiques dont le centre n'est pas soumis à ces perturbations. De plus, les courants s'y mêlent et s'y démentent, produisant des zones d'accès qui peuvent être empruntées par les navires sans le moindre risque. Ces accès sont rarement situés aux mêmes endroits et ne sont localisables qu'à partir de la station Équinoxe.

4.20 Fluides et mélanges

Pour pouvoir se déplacer aisément dans le milieu marin, l'homme a dû inventer de nouvelles techniques qui lui permettent de vaincre la barrière des profondeurs et donc d'éviter des paliers interminables. La très grande majorité des armures de plongée, des installations et des véhicules sous-marins sont pressurisés et équipés de cartouches accumulant le gaz carbonique, ce qui a pour effet de neutraliser les effets de la pression. La technologie des hyper-alliages et la science moléculaire permettent de créer des structures et des joints capables de résister à presque n'importe quelle pression. Cependant, on utilise encore fréquemment des équipements non pressurisés, moins onéreux. Ces équipements non pressurisés utilisent, soit du fluide, soit des mélanges.

Les fluides sont des substances liquides qui permettent à l'homme d'atteindre des profondeurs de -20 000 mètres. Ces fluides sont de deux types : les hyper-fluides et les néo-fluides. Les hyper-fluides sont rares et très coûteux. Ils permettent à un individu de respirer une eau très légère qui n'entrave pas ses actions. En fait, le plongeur n'a pas l'impression d'emplir ses poumons d'eau mais plutôt d'être pulvérisé en permanence par une légère bruine.

Les néo-fluides sont peu onéreux et on les trouve partout. C'est un liquide épais et très désagréable. Il limite les capacités de celui qui le respire. Il faut généralement subir un intense entraînement pour pouvoir utiliser cette substance. Un individu qui n'y est pas préparé peut en perdre la raison ou subir des crises d'angoisses mortelles. Il est arrivé que des novices retirent leurs casques sous l'eau, à cause de la panique.

Les mélanges sont plus fréquents et moins chers que les fluides. Ils sont utilisés par 80% de la population jusqu'à une profondeur maximale de -6 000 mètres ou en tant que système de secours en cas de panne de pressurisation. Il en existe de différentes qualités permettant d'atteindre différentes profondeurs et surtout nécessitant différents paliers de décompression. Les mélanges parfaits coûtent une fortune et permettent d'atteindre des profondeurs de l'ordre de -6 000 mètres avec un ou deux paliers de décompression. Les mélanges les plus médiocres limitent les plongées à -2 000 mètres et exigent de nombreux paliers. Certains mélanges de secours permettent de respirer à n'importe quelle profondeur. Ces mélanges spéciaux s'activent automatiquement en cas de dépressurisation d'une armure ou d'un véhicule. Pour en savoir plus sur leurs effets, reportez-vous au paragraphe Systèmes dernière chance du chapitre Équipements.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mélanges. On peut faire varier comme on le souhaite les différentes valeurs. Un mélange rapide peut être très limité en profondeur. Un mélange nécessitant peu de paliers peut imposer des haltes très longues. Les paliers indiquent à quelles profondeurs il faut effectuer une pause. Par exemple, 1 000 mètres indique que le plongeur devra s'arrêter tous les 1 000 mètres. La durée cumulative par palier indique le temps qu'il faut attendre à chaque niveau de profondeur. Le premier chiffre indique la durée de compression (pour plonger à une certaine profondeur), le second la durée de décompression (pour remonter). La décompression s'effectue lentement en remontant vers la surface. La durée est cumulative, c'est-à-dire que l'on multiplie cette durée par le nombre de paliers déjà effectués. Par exemple, un plongeur équipé de fluide Néo-star devra effectuer son premier palier à -2 000 mètres pendant 10 minutes, puis à -4 000 mètres pendant 20 minutes. Pour remonter, son premier palier

se situera entre -4 000 et -2 000 mètres pendant 12 heures, puis le deuxième entre -2 000 mètres et la surface en 24 heures.

Mélanges	Profondeur max.	Paliers	Durée cumulative/palier
Néo-star	6 000 mètres	2 000 mètres	10 minutes/12 heures
Priam IV	4 000 mètres	500 mètres	20 minutes/48 heures
Oxy-deep	4 000 mètres	200 mètres	4 minutes/6 heures
Terracol	5 000 mètres	1 000 mètres	10 minutes/18 heures

Si un individu ne respecte pas ces paliers, il s'expose à des troubles très graves et même à une mort quasi certaine. Lors d'une plongée, un individu qui respire du mélange doit faire attention à bien décompresser s'il entre dans une station ou un véhicule pressurisé. Cela lui prendra autant de temps que s'il avait dû remonter à la surface. Il en va de même pour un individu dans un véhicule pressurisé qui souhaite effectuer une sortie sous-marine avec du mélange, il devra compresser avant. Toutes les installations et les véhicules sous-marins sont équipés de sas permettant la compression et la décompression.

4.21 Frontières

Il est presque impossible de définir et de surveiller les frontières exactes d'un état. Cependant, tout est mis en œuvre pour tenter de contrôler le mieux possible les incursions sur un territoire défini. Pour cela, les états utilisent des postes de détection autonomes, des stations frontalières, des dormeurs ou des champs de mines flottantes, en plus des patrouilles régulières.

Les postes de détection autonomes sont les « oreilles » d'un état. Ce sont des stations équipées de sonars passifs qui écoutent la mer et signalent toute intrusion dans l'espace sous-marin d'une nation. Ces stations sont souvent armées et, en cas d'alerte, peuvent passer en mode actif et engager l'ennemi en combat. Elles transmettent généralement leurs informations soit grâce à des câbles de communication, soit par l'intermédiaire de canons de transmission.

Les stations frontalières sont des bases militaires situées à des endroits stratégiques, le long d'une frontière, et qui jouent le même rôle que les postes de détection autonomes. La grande différence, c'est que ces stations contrôlées par l'homme peuvent réagir immédiatement à toute intrusion grâce à leurs garnisons. Leurs sonars sont souvent réglés sur le mode passif pour ne pas être repérés.

Les dormeurs sont des postes de tir automatique enterrés sous la surface du sol marin ou dans les parois d'un relief quelconque. Leurs capacités de détection sont très limitées mais leur puissance de feu est impressionnante. Lorsqu'ils repèrent un intrus dans leurs zones de contrôle, ces postes déclenchent généralement une balise de communication située dans un rayon de quelques milles marins et avertissent l'intrus qu'il doit changer de cap ou s'identifier. En cas de refus, la station ouvre le feu.

Les champs de mines flottantes sont installés pour interdire totalement l'accès à un secteur donné. Ces mines peuvent être de simples charges explosives ou des torpilles en attente d'acquisition. On peut les trouver flottant entre deux eaux, maintenues en position par de tout petits propulseurs d'appoint, ou enterrées dans le sable. Les mines ne réagissent qu'à des objectifs proches d'elles. Leur rôle n'est pas l'identification d'une cible mais sa neutralisation.

4.22 Faune et Flore

La faune et la flore sous-marines n'ont jamais été aussi abondantes. Les plus grandes concentrations de vie végétale se situent à des profondeurs inférieures à 500 mètres. Mais on en trouve aussi sur les dorsales. De nombreuses espèces mutantes se sont également développées dans les profondeurs obscures de l'océan. Enfin, les gigantesques champs d'hydroculture, situés près des grandes installations humaines, ont permis grâce à un éclairage artificiel adéquat, le développement de la vie végétale.

La faune est abondante jusqu'à 3 000 mètres. Mais, là encore, des espèces mutantes se sont adaptées à des profondeurs insondables. La faune prolifère dans les secteurs contrôlés par l'homme, sur les coraux et sur les dorsales.

Plusieurs espèces marines de plantes, de crustacés et d'animaux sont extrêmement dangereuses pour l'homme. Des prédateurs gigantesques et des plantes carnivores s'attaquent sans aucune crainte aux plongeurs et parfois même aux croiseurs. Mais l'une des espèces les plus vicieuses et les plus dangereuses est l'amibe *Proteus*, dont les sécrétions peuvent percer les plus puissants blindages. Surtout, elle est capable de prendre une apparence humaine si elle en a le temps, reproduisant à la perfection une victime qu'elle aura préalablement digérée.

4.23 Famille

Il est assez délicat de parler de famille dans l'univers des abysses. Les gens n'ont plus du tout la notion de foyer et, la stérilité aidant, les enfants ne viennent plus cimenter les relations entre un homme et une femme. En conséquence, on ne trouve presque plus de véritables structures familiales. Cependant, de petites communautés indépendantes ont pu conserver cette notion et, selon certaines rumeurs, il existerait même certaines cérémonies unissant deux êtres pour la vie. Cette étonnante coutume n'est pratiquée que sur des stations extrêmement isolées.

Malgré tout, de nombreuses personnes se reconnaissent des liens de parenté. On peut encore parler de frères, de sœurs, de père ou de mère. Cela dépend essentiellement des conditions dans lesquelles est né un individu. Dans certains états, les gens s'identifient aux membres d'une même « portée ». Si l'on prend l'exemple des instituts de reproduction en Hégémonie, toute personne peut reconnaître un de ses frères ou une de ses sœurs par le numéro de sa protégée et par le nom du centre où il est né. Dans d'autres états, les gens se reconnaissent plusieurs pères et peuvent même connaître l'identité de leur mère. Encore une fois, c'est dans les plus petites communautés qu'un individu peut le plus facilement identifier les membres de sa famille.

En règle général, les individus s'identifient par un seul nom ou un nom suivi d'un qualificatif.

4.24 Femmes

Le rôle de la femme dans une communauté dépend entièrement de sa fécondité. Une femme capable de se reproduire est condamnée à une triste existence. Dans les plus grandes communautés, elle passera une grande partie de sa vie en zone d'incubation et son rôle se bornera à mettre au monde des enfants. Les techniques utilisées pour augmenter le nombre d'enfants que peut concevoir une même femme en une seule fois détériorent rapidement l'organisme humain. Généralement, quand une femme n'est plus apte à la reproduction, son corps est atrocement déformé et il ne lui reste plus longtemps à vivre. C'est pour cette raison que nombreuses sont celles qui choisissent de fuir et de cacher leur fécondité. Les centres de reproduction sont ainsi de véritables prisons d'où il est très difficile de s'échapper.

Il faut remarquer que lorsque un enfant est déclaré fécond, il est rare qu'il échappe aux services de repeuplement et ce, quels que soient ses appuis financiers et politiques.

Les femmes stériles sont, dans leur grande majorité, traitées de la même manière que les hommes. Elle occupent les mêmes postes et exercent les mêmes métiers.

Enfin, il faut signaler le cas particulier de certains mutants capables de se reproduire seuls. Ces êtres hermaphrodites sont rares, mais leur nombre augmente chaque année. Ils sont généralement confinés dans les laboratoires de recherche et ceux qui échappent à ce triste destin sont condamnés, comme les femmes fécondes, à une vie de fugitif.

4.25 Habillement

L'habillement est avant tout fonctionnel. Généralement, une tenue est sobre et reflète la profession de celui qui la porte. Il existe bien entendu des différences liées à la nationalité mais elles ne sont pas vraiment flagrantes. Par contre, les classes dominantes aiment porter des vêtements de luxe. Les hégémoniens se distinguent par leurs tenues martiales, hautes en couleurs et en décorations diverses. Les coralliens préfèrent les robes amples décorées d'éclats de corail. Les matières nobles, comme la soie marine, les parfums, obtenus à partir de plantes aquatiques, ou les bijoux, perles et diamants, ne sont portés que par les gens riches.

4.26 Hygiène et maladies

L'hygiène est une question de survie dans les cités sous-marines. Dans un endroit clos, un virus est véritablement catastrophique pour une communauté. Les gens sont donc relativement propres. Les services de l'hygiène sont puissants dans tous les états et s'assurent non seulement qu'une personne reste propre, mais contrôlent aussi fréquemment la population, pour détecter toute trace d'infection. Heureusement, les épidémies sont plutôt rares sous les mers. Le seul problème, c'est que les virus artificiels, eux, ne le sont pas. Il est arrivé plusieurs fois que des communautés entières soient purement et simplement annihilées en raison d'une contamination quelconque.

Le cas d'Équinoxe est révélateur. Un observateur attentif remarquera que la ville est découpée en plusieurs zones, qui peuvent être isolées les unes des autres. Outre le fait que ces dispositifs sont essentiellement prévus pour isoler une

zone inondée, on s'en est servi une fois dans l'histoire de la cité pour « nettoyer » un quartier et tous ses habitants. La zone fut entièrement incendiée parce qu'on y avait découvert les traces d'un virus particulièrement dangereux.

Les notions d'hygiène sont enseignées très tôt aux enfants et toutes les communautés mettent à la disposition de la population des douches publiques ainsi que des points d'eau. L'eau utilisée dans ce cas n'est pas potable. Elle est spécialement traitée pour lutter activement contre toutes les infections. Enfin, signalons qu'un individu a toujours le droit, et, ce, gratuitement, de consulter les conseillers des services d'hygiène s'il se sent malade. Une telle démarche est, bien entendu, à ses risques et périls dans le cas où on le découvrirait porteur d'une quelconque maladie inconnue.

4.27 Histoire et culture

L'histoire et la culture du monde sont très très mal connues des habitants des profondeurs. On considère cette science comme réservée à certains érudits. Ces gens, qui maîtrisent l'histoire récente et la géographie, peuvent être consultés par la population, mais leurs services sont assez onéreux.

Tout ce qui concerne ce qui s'est passé avant l'année 0 est presque totalement ignoré de tous. Quant aux années précédant les grandes catastrophes, qui ont forcé l'humanité à se réfugier sous les mers, on n'en connaît que ce que l'on trouve encore dans certaines ruines de cette civilisation. Les chercheurs les plus compétents mélangent allègrement les périodes de l'histoire humaine et il n'est pas rare d'entendre que Mozart était contemporain de Kennedy ! Pour la plupart des gens, tous ces noms n'évoquent presque rien ou seulement des légendes oubliées. Il est cependant étonnant de constater que l'on en sait plus sur le monde d'avant que sur l'Empire des Généticiens.

Les artistes sont extrêmement rares et n'intéressent que les classes dirigeantes. La République du Corail fait exception à cette règle.

4.28 Informations

Il n'existe pas de médias dans l'univers sous-marin. Il n'y a pas de journaux télévisés ou écrits. Au mieux, dans les plus grandes cités, les autorités se chargent elles-mêmes de l'information. Ces bulletins officiels ne concernent que la cité et parlent rarement de loisirs.

Les communautés sont donc totalement coupées du reste du monde et l'information vaut donc de l'or. C'est pour cette raison que les étrangers sont accueillis dans les stations avec cet étrange mélange de crainte et d'attente. On a toujours peur qu'un visiteur soit un pirate ou un porteur de virus, mais ce qu'il a à dire est attendu par tous. Les visiteurs sont les seuls à pouvoir apporter des nouvelles du monde. Ce sont les seuls qui permettent aux habitants d'une communauté de se changer les idées et, surtout, de transmettre des informations.

Des gens, généralement des commerçants ambulants, se sont spécialisés dans l'échange d'informations. On les appelle les Conteurs ou les Visiteurs. Ils voyagent de stations en stations, vendant leurs marchandises et racontant leurs histoires. Ils ne vendent jamais leurs informations mais les donnent. Généralement, les habitants d'une communauté récompensent de manière généreuse ces individus qui sont leur seul lien avec l'extérieur.

Il est évident que les histoires de ces individus sont souvent romancées et assez éloignées de la vérité mais l'important est que le fond reste vrai et que les gens échappent un peu à leur quotidien.

4.29 Installations

Les villes, stations et bases sous-marines sont très variées par leur taille et leur conception mais elles font toutes partie d'une des catégories suivantes :

Installations fluctuantes : une structure fluctuante n'est pas fixée à une paroi ou au sol océanique. Ce sont des constructions qui flottent entre deux eaux, capables généralement de faire varier leur profondeur. Les villes fluctuantes, comme Équinoxe, sont très rares. Leur conception est très complexe et surtout leur coût est véritablement prohibitif. Les structures fluctuantes les plus fréquentes sont les bases militaires, les stations de communication et les usines d'exploitations abyssales.

Les villes parois : de nombreuses villes et installations sont bâties dans les parois sous-marines. Ces installations sont donc souterraines avec des accès sur le milieu marin. Elles sont plus sûres et stables que les autres mais sont fréquemment la proie des Foreurs.

Les cités aquatiques : ce sont des villes édifiées sur le fond des mers comme de véritables cités de surface. Elles peuvent être constituées de bâtiments étanches ou, comme Azuria, de pitons rocheux creusés et équipés par l'homme. Ces installations sont très rares.

Les complexes : ce sont les installations les plus répandues au fond des mers. Vastes réseaux de structures métalliques, elles s'étendent sur de grandes superficies, illuminant la mer de leurs lumières bleues. Elles sont construites comme des bases ou des stations classiques.

Dômes : les complexes ou les cités aquatiques peuvent être recouverts de dômes. C'est assez fréquent pour les complexes sous-marins mais très rare pour les cités. Keryss, capitale de l'Hégémonie, est le plus célèbre exemple de cité sous dôme. Les dômes sont généralement faits de plastitane et sont souvent équipés de volets de protection en acier moléculaire, qui se referment en cas de danger.

4.30 Légendes et superstitions

Les gens du fond des mer sont extrêmement superstitieux. Leur monde est peuplé de légendes et d'histoires étranges. La mer est un univers angoissant, ténébreux où le danger est présent partout. Personne ne rit quand on évoque le spectre d'un marin disparu, une étrange lueur aperçue dans un abîme sans fond où d'étranges signaux captés par les postes de détection. Presque tout le monde possède un porte-bonheur. Les dents de requin, la bannière sanglante, la légende du mousse fantôme, la cité engloutie de Ténéris. Toutes ces histoires, toutes ces superstitions font partie du quotidien des habitants du monde sous-marin.

4.31 Loi

La loi, sous les mers, est à la fois stricte, laxiste et expéditive. Elle est stricte dans certains domaines comme la pollution, le respect de l'indépendance d'une communauté, la fécondité et tout ce qui peut menacer directement la survie d'une installation. Ainsi, un saboteur ou un individu provoquant, même accidentellement, un incident grave pour le bon fonctionnement des cités, est immédiatement éliminé. Un crime perpétré contre une personne féconde, un enfant ou un scientifique est passible de l'exil à la surface et ce, quelle que soit la raison qui a poussé l'individu à agir de la sorte.

La loi est laxiste car elle ferme fréquemment les yeux sur les contrebandes, le piratage, certains assassinats de personnes non rentables, enfin, tout ce qui ne met pas en péril l'équilibre d'une communauté.

La loi est expéditive car on ne s'encombre que très rarement de prisons. Il en existe cependant certaines où sont enfermés les cas douteux ou ceux qui sont condamnés aux travaux forcés (les voleurs et les anarchistes, généralement). L'Hégémonie utilise même de gigantesques navires pénitenciers qui transportent des prisonniers jusqu'aux mines-prison que cette nation contrôle.

Plus fréquemment, les criminels sont enrôlés dans des forces spéciales dont les missions sont généralement suicides. Ils peuvent être aussi tout bonnement exécutés ou exilés à la surface.

La loi, dans les secteurs n'appartenant pas à une nation, est l'affaire des Veilleurs. Ils ont toute autorité pour juger et exécuter les sentences dans toutes les mers du monde et dans n'importe quelle communauté. Les Veilleurs ne peuvent, par contre, pas agir dans les eaux territoriales d'une nation reconnue par l'OESM.

4.32 Langages

Il existe une grande variété de langages. Ils sont soit dérivés de la langue commune, l'Azuran, soit des anciennes langues de la Terre. Chaque communauté importante et chaque classe sociale possèdent un idiome particulier qui est une sorte de signe de reconnaissance. On trouve la plus grande variété de langages dans le secteur pirate puisque, en plus de leur langue universelle, chaque groupe ou confrérie de pirates possède son propre dialecte. On peut distinguer principalement le Néolan (langage des ingénieurs), l'Absolan (langage des diplomates), le Métalan (langage des érudits), l'Inésis (langage des prêtres du Trident), l'Exon (langage des dauphins nécessitant l'utilisation d'un appareil radio), l'Ithraxien (langage universel des pirates), le Soléen (langage du commerce), le Klan (langage des mineurs), l'Énéfid (le langage des espions), etc. L'Azuran peut se parler de deux manières. La majorité de la population utilise la forme moderne de cette langue, le Néo-Azuran. Certains érudits parlent en ancien Azuran, qui est une forme plus

noble de cette langue mais assez délicate à comprendre. L'Isitac est une langue très répandue dans la République du Corail. Ajoutons enfin que de très rares personnes utilisent encore la langue des Généticiens, l'Arkonien.

4.33 Monnaie et Troc

La monnaie officielle de la civilisation sous-marine est le sol, mais il est très rare que l'on utilise de l'argent pour payer quoi que ce soit. Le troc est à la base de tout. Pour acheter des appareillages électroniques, il sera plus facile de proposer en échange deux ou trois torpilles neuves. Si le troc est presque systématique entre les individus, il est aussi fréquent entre les états et prend la forme de contrats commerciaux. Un état désirant acheter un croiseur à l'Hégémonie lui offrira du minerai ou un droit d'exploitation plutôt que de l'argent.

Tout s'échange, du matériel, des services, des objets de l'ancien temps, des êtres vivants, etc. Le sol ne représente qu'une fraction des échanges commerciaux. Il est accepté par tous, puisqu'on peut l'échanger contre du matériel dans les grandes villes, mais il n'est pas un bon argument quand on souhaite négocier une affaire.

Le maître du jeu et les joueurs remarqueront que chaque appareil présenté dans le paragraphe consacré aux équipements a un prix en sols. Ce prix est une estimation de sa valeur de troc qui ne représente absolument pas sa valeur véritable. Il peut être étonnant de pouvoir échanger une torpille, même dépassée, contre un filtre à oxygène, mais il faut bien se rendre compte qu'un filtre à oxygène est absolument vital dans certaines installations sous-marines. Le maître du jeu est libre de modifier ces valeurs s'il estime cela nécessaire. Il devra se baser plus sur la rareté d'un matériel que sur son prix réel.

Le sol se présente sous forme de petites plaquettes rectangulaires dont la couleur varie selon la valeur. Une plaquette blanche vaut 10 sols, une verte 50 sols, une rouge 100 sols, une bleue 500 sols et les noires valent 1 000 sols. Le sol est une monnaie internationale créée par le Culte du Trident. C'est le seul organisme qui en produit.

4.34 Mutants

Il y a trois catégories de mutants.

Ceux dont les déformations sont évidentes sont généralement considérés comme les rebuts de l'humanité. Un enfant né mutant n'a qu'un seul espoir de s'en sortir, être fécond. Si ce n'est pas le cas, les seuls qui voudront de lui sont les forces spéciales de l'Hégémonie, les techno-hybrides, les pirates et la République du Corail. Il n'y a qu'à se rendre sur Équinoxe pour constater le triste destin de ces êtres. Ils traînent dans des ruelles isolées, n'ont accès qu'aux services d'hygiène qui leur sont réservés et, s'ils sont malencontreusement abattus par les Veilleurs ou quelqu'un d'autre, tout le monde s'en fiche.

Les mutants dont les déformations sont soit invisibles, soit mineures peuvent avoir une vie tout-à-fait normale. Cependant, certains développent des facultés mentales et une résistance physique qui intéressent au plus haut point les chercheurs en génétique. Quand de tels individus sont découverts, ils sont généralement invités à se présenter dans les laboratoires d'où ils ne ressortiront jamais.

La troisième catégorie de mutants est constituée des hybrides naturels et de ceux dotés du pouvoir d'utiliser la Force *Polaris*. Ces derniers sont convoités par le Culte du Trident. Les hybrides sont généralement admirés et enviés par la population. Ceux capables de manipuler le *Polaris* sont craints et redoutés s'ils ne portent pas d'inhibiteurs. Trop d'incidents dans le passé ont provoqué la mort de centaines d'innocents à cause d'un pouvoir incontrôlé.

La multiplication des mutants est expliquée par certains comme une évolution naturelle de l'homme. La nature tenterait des expériences pour permettre à l'humanité de s'adapter à son nouveau milieu. D'autres affirment que c'est le résultat des manipulations génétiques effectuées par les chercheurs.

4.35 Mode et loisirs

La mode dépend entièrement du pays dans lequel on habite, mais c'est une notion qui a tendance à disparaître. La grande majorité des gens s'habille « utile » et n'achète que ce qui leur permet de survivre. On peut parler de mode uniquement en ce qui concerne les gens riches et influents. En fait, il y a une mode du luxe mais c'est à peu près tout.

C'est au cœur de la République du Corail que les loisirs sont le plus développés et que l'on peut véritablement parler de mode. En effet, on y utilise le corail pour la décoration, les vêtements, et même pour produire de la musique. La République est le seul pays où il y ait encore des spectacles.

Inutile de chercher des postes de télévision, cela n'existe plus. Il n'y a aucune chaîne dans ce monde, les radios non plus d'ailleurs. Les loisirs sont les jeux d'argent, les bars où des femmes exposent leurs charmes et la musique fabriquée par les ordinateurs (les chants des mammifères marins remplacent peu à peu cette horrible musique, de plus en plus de tenanciers de bars les préférant au bruit informatique). Certains riches collectionneurs ont accès à des reliques de l'ancien temps, des petits disques de métal qui, s'ils sont lus par des appareils spéciaux, produisent une musique composée, dit-on, par des hommes.

Le water-ball est un sport prenant de plus en plus d'ampleur dans le monde sous-marin. Il se joue soit dans d'énormes aquastadiums (il n'en existe qu'un sur l'Équinoxe au niveau 1), soit dans l'océan. Les joueurs sont vêtus de combinaisons très légères et doivent marquer des points avec une balle-drone autopropulsée.

Les jeux de dés sont très populaires dans les bars. Introduits par les pirates, les dés viennent tout droit des bas-fonds des villes et, aujourd'hui, on peut voir certains diplomates faire des parties endiablées dans les quartiers des ambassades.

Les combats en arène aquatique sont normalement interdits mais on murmure que certains établissements en proposeraient à leurs clients. C'est un sport populaire en Hégémonie.

Dans le domaine du sport, un jeu très récent commence à intéresser beaucoup de monde, c'est le power-ball. Il se joue sur des terrains dont la structure peut se modifier en cours de partie. Les joueurs sont vêtus d'armures moléculaires et doivent marquer des points dans le camp adverse avec une balle d'acier extrêmement lourde. Ce jeu est particulièrement violent et nécessite un équipement hors de prix.

Les caissons d'hyper-respiration sont de plus en plus fréquents dans les établissements luxueux des cités. Ces caissons sont remplis d'un liquide suroxygéné dans lequel on peut respirer librement tout en nageant. Ces caissons peuvent être publics (une sorte de grande piscine), ou privés (réservés à quelques personnes à la fois). Les sensations que l'on y éprouve sont véritablement fantastiques surtout si on ajoute au liquide des petites doses de narco-mélanges. Dans certains établissements, ces caissons sont utilisés pour accueillir des danseuses aquatiques.

Dans le domaine de l'art, les sculptures lumineuses dans l'eau sont très appréciées mais encore trop rares.

4.36 Mort et inhumation

La mort n'est pas un sujet tabou. Tout le monde en parle librement et même avec humour dans certains cas. Beaucoup pensent que la mort est une libération ou que l'esprit d'un défunt va se fondre à la Force *Polaris*.

Les méthodes d'inhumation dépendent des communautés mais la plus commune est la crémation. Souvent, on se contente d'éjecter les cadavres dans l'océan. Dans les plus grandes communautés, les cadavres sont récupérés par les autorités pour les laboratoires médicaux et génétiques. Dans certaines communautés, les corps sont entièrement retraités et peuvent servir à des applications très variées.

4.37 Narco-fluides, narco-mélanges et drogues

Certains individus peu scrupuleux et carrément criminels trafiquent des mélanges et des fluides en y associant des stupéfiants. Ces mélanges trafiqués peuvent être utilisés consciemment par des individus cherchant à améliorer artificiellement leurs performances avec du fluide par exemple, ou inconsciemment et, dans ce cas, le résultat peut être mortel. Le problème principal des narco-fluides et des narco-mélanges, c'est qu'ils ne sont détectables que dans des laboratoires capables de les analyser ou quand il est trop tard et que leurs effets se sont déjà fait sentir.

Le narco-fluide est le plus répandu de ces produits parce qu'on l'utilise fréquemment en toute conscience. Il en existe une grande variété mais le plus répandu est celui qui est créé à base du fameux psychoplancton. Cette substance permet d'ignorer totalement les pénalités provoquées par l'absorption du néo-fluide. Il engendre cependant un certain nombre de problèmes.

Les narco-mélanges fonctionnent de la même manière mais permettent d'ignorer les effets immédiats du non respect des paliers. Le problème, c'est que ces effets ne sont pas neutralisés et la victime en meurt généralement puisque qu'elle ne se rend pas compte tout de suite des dommages qu'elle a subis. Ces narco-mélanges sont souvent vendus à la place de mélanges plus performants.

Il existe une grande variété de drogues et de narco-mélanges augmentant certaines facultés ou permettant d'accomplir de véritables prouesses. Toutes ces drogues ont des effets secondaires assez désagréables. Les plus célèbres sont les psychoplanctons et les algues neurotropes. La plus puissante drogue connue est baptisée l'algue Vulcain. C'est une algue mutante que l'on ne trouve qu'en dessous de 6 000 mètres de profondeur. Ses effets sont incroyables mais absolument dévastateurs.

4.38 Oxygène

Il est bien naturel que l'oxygène soit la plus précieuse des matières premières quand on vit sous l'eau. Cependant, il est relativement abondant. Des appareillages spéciaux filtrent l'oxygène présent dans l'eau et purifient celui que l'on trouve en surface. On peut le recycler quasiment à l'infini. L'oxygène ne manque donc pas mais les recycleurs et les purificateurs d'air peuvent coûter cher à de petites communautés, surtout pour leur entretien. C'est donc un sujet de préoccupation primordial.

Il faut aussi prendre en compte le gaz carbonique rejeté par la respiration. On ne peut lui permettre de s'accumuler dans un endroit clos et on ne peut le rejeter directement dans une eau trop profonde. C'est pour cette raison que tous les navires, toutes les petites stations ou les armures de plongées sont équipés d'accumulateurs de gaz carbonique qu'il faut aussi changer régulièrement.

Les cités n'ont généralement pas ce genre de problèmes et disposent d'importants réseaux souterrains qui permettent de disperser le gaz carbonique. Le tout dernier système équipant les stations sous-marines est une machine imitant le fonctionnement des branchies. Ce procédé permet de capter l'oxygène dans l'eau et de le diffuser dans les réservoirs qui alimenteront la base.

4.39 Politique et espionnage

La politique règne toujours en maîtresse absolue sur le destin des gens. Les états se livrent une lutte acharnée pour imposer leur vision de l'humanité. Depuis le Concile des Amiraux, les guerres sanglantes ont cessé, mais cela ne signifie pas pour autant que l'humanité est à l'abri d'un nouveau conflit généralisé. Pour l'instant, les états conspirent, manipulent, placent leurs pions. Ce qu'il en résultera, nul ne le sait. Ce qui est sûr, c'est que sans l'armée des Veilleurs et le Culte du Trident, cela ferait longtemps que l'OESM aurait disparu.

L'espionnage est devenu une véritable institution. Des agents, il y en a partout, qui se livrent une guerre discrète, à la recherche de la moindre information, à l'affût du plus petit des secrets et surtout en quête des fameux dépôts des Généticiens. On estime que, sur la population totale d'une base, environ 10% des individus sont des espions au service d'une nation ou d'une autre.

4.40 Pression et profondeur

La plupart des fosses découvertes ne dépassent pas 14 000 mètres de profondeur. Mais il existe certaines failles pouvant atteindre 25 000 mètres de profondeur où il règne une pression de 2 500 bars, soit 2 442 atmosphères et, donc, chaque centimètre carré subit une pression de 2 550 kilos. On imagine sans mal ce qu'il adviendrait d'un véhicule ou d'une créature qui ne serait pas adapté à cette profondeur. C'est la science des hyper-alliages qui a permis à l'homme de construire des véhicules et des bases capables de supporter ce phénomène.

Les appareils et les stations modernes sont conçus pour résister à une certaine pression. Si l'on dépasse ce seuil, la structure de l'engin s'écrasera. Un homme ne sera pas réduit en une bouillie informe mais tous ses organes creux (intestins, estomac, poumons, etc. .) seront détruits, ce qui provoquera sa mort instantanée. Pour avoir accès aux profondeurs, il y a deux méthodes : soit pouvoir respirer dans l'eau comme les hybrides, soit posséder un véhicule ou une tenue de plongée conçus pour atteindre une certaine profondeur. En règle générale, plus un appareil est petit, plus il peut descendre profond. Il est très rare de voir des croiseurs de combat naviguer en dessous de 12 000 mètres. Le coût de construction de tels engins serait véritablement prohibitif. La plus célèbre exception à cette règle est le fameux « Argonaute » qui, paraît-il, peut atteindre 18 000 mètres de profondeur. À l'heure actuelle, pour des raisons diverses, aucun appareil n'a jamais pu dépasser la limite des 20 000 mètres. Ce qui se terre au-dessous de cette limite, nul ne le sait, mais c'est un grand sujet d'inquiétude.

4.41 Ruines de l'ancien temps

Les ruines de l'ancien temps sont hantés par les pilliers de ruines qui tentent de récupérer toutes les reliques des temps passés. Les vestiges des cités englouties recèlent bien des mystères et des trésors que certains sont prêts à payer des fortunes. Mais ce sont aussi les tanières de monstres redoutables et la vie d'un pillier est très dangereuse. La plupart de ces ruines sont situées à des profondeurs inférieures à 200 mètres. On y est donc particulièrement soumis aux conditions météorologiques de la surface.

4.42 Recherche génétique et pharmaceutique

Ces deux domaines de recherche sont certainement les plus importants pour les grandes nations et les sociétés. Pour les sociétés pharmaceutiques et de recherche génétique, la loi n'existe pas, tout ce qui compte ce sont les résultats. Généralement, les forces de sécurité ont pour instruction de ne jamais mettre des bâtons dans les roues de ces entreprises. Dans le domaine de la recherche, on ne s'embarrasse plus des cobayes et des périodes d'essai. On teste directement sur l'homme (que le sujet soit volontaire ou non) et dès que quelque chose à l'air de marcher, on l'applique rapidement au reste de la population.

4.43 Religions

Les religions classiques ont presque totalement disparu du fond des mers. Celles que l'on avait pu connaître autrefois sont encore pratiquées par quelques communautés isolées qui ont découvert des reliques de l'ancien temps s'y rapportant.

Une majorité de la population se tourne vers le Culte du Trident et adore la Force *Polaris*. Ce n'est pas une religion très contraignante, il n'y a pas véritablement de lieux de culte à l'exception des vaisseaux monastères. Pour le Culte, le *Polaris* est une force qui a préservé l'humanité de l'anéantissement. C'est une énergie vivant dans chaque être et chaque chose et que l'homme est un jour appelé à maîtriser. Le divin se manifeste par cette énergie pour guider ceux qui en sont dignes vers un futur meilleur. C'est une religion qui s'oriente principalement vers l'homme et ses capacités. Ainsi, les prêtres du Trident passent leur temps à voyager, à aller à la rencontre des gens, pour sonder leurs capacités et pour tenter de les ouvrir à la Force *Polaris*. Ils sont bien accueillis absolument partout et même quelquefois dans les Royaumes Pirates.

Le culte des mammifères marins, comme les dauphins et les baleines, est assez fréquent. On trouve aussi des adrateurs du corail dans la République du même nom. De nombreux hégémoniens considèrent les membres du Conseil des Patriarches ou le Grand Amiral Keryss comme des divinités. La science et la fécondité font aussi l'objet de cultes relativement répandus. L'Alliance Polaire a développé une véritable adoration autour des androïdes et du Primarque Alexandre. Les Frères des Abysses vénèrent un dieu vengeur soucieux de purger la terre de toute vie humaine. La Fraternité du Soleil Noir se tourne aussi vers la Force *Polaris* mais ses buts sont moins nobles que ceux du Culte du Trident.

On murmure qu'il existerait un culte consacré aux Généticiens mais aucun élément n'est venu prouver l'existence d'une telle religion.

4.44 Relief

Les terres émergées n'occupent que 20% de la surface du globe, la fonte des glaces ayant considérablement agrandi le domaine marin. De la côte vers le large, on rencontre tout d'abord le plateau continental. Il couvre 20% de la planète et peut atteindre des profondeurs de 400 mètres. C'est sur ce plateau que se développe la végétation la plus riche. Entre les rives et une profondeur de 200 mètres, gisent les ruines de la civilisation d'avant l'apocalypse. Ce qui reste de ces cités de l'ancien temps est envahi d'algues et de prédateurs amphibiens. Ces secteurs proches de la surface peuvent se révéler très dangereux car ils subissent les conditions météorologiques de celle-ci.

Ensuite, nous atteignons le talus continental, sillonné de vallées ou de canyons sous-marins. Il descend en pente douce, jusqu'à deux ou trois mille mètres de profondeur pour rejoindre les plaines abyssales. C'est sur ce talus que l'on rencontre le plus de cités humaines actuelles.

Les plaines abyssales occupent 55% de la planète et peuvent atteindre des profondeurs de 6 000 mètres. Ce sont les principaux sites de production et d'extraction. Ces plaines sont parsemées de collines de quelques centaines de mètres de hauteur et parfois de véritables montagnes, le plus souvent volcaniques, atteignant plus de 6 000 mètres d'altitude.

Les fosses abyssales, un peu plus de 4% de la superficie de la planète, plongent dans des abîmes qui vont jusqu'à plus de 15 000 mètres. Enfin, les failles abyssales, un peu moins de un pourcent de la superficie de la planète, peuvent atteindre des profondeurs de -25 000 mètres. C'est le royaume des monstres des profondeurs, des mines de cylast et des plus riches filons de tri-terranium. Le fond des mers est rarement plat. Le Pacifique, par exemple, est réputé pour sa célèbre forêt de montagnes dont certaines atteignent et dépassent encore la surface.

4.45 Siphons et tourbillons sous-marins

Deux des phénomènes les plus dangereux sous la mer sont les siphons et les tourbillons. Ils sont imprévisibles mais heureusement assez rares et ne surviennent jamais près des grands centres humains. Un tourbillon est une sorte de courant tournoyant qui se forme spontanément sur un axe vertical ou horizontal. Son apparition est presque instantanée et sa durée de vie est éphémère. Un siphon est plus terrible qu'un tourbillon. C'est une sorte de gigantesque cyclone sous-marin pouvant atteindre plusieurs kilomètres de diamètre. Il apparaît toujours sur un axe vertical et, comme un trou noir, attire la matière qui est broyée et propulsée vers les profondeurs. Un siphon apparaît et se dissipe plus lentement qu'un tourbillon. Leurs effets sont similaires, seules leurs tailles et leurs durées les distinguent.

4.46 Température

L'homme passe la plupart de son temps dans des eaux dont la température est proche de 0°C. Il est évident que l'on ne résiste pas longtemps dans ces conditions. C'est pourquoi les plongeurs sont toujours équipés de réchauffeurs. En cas de panne de ces réchauffeurs, il faut vite gagner un endroit sûr, sous peine de mourir de froid très rapidement.

4.47 Technologie et métaux

Sans atteindre la technologie des Généticiens, la science a su développer de nombreuses merveilles dans tous les domaines. Les intrasondes permettent de soigner automatiquement les blessures, grâce à des microrobots qui réparent les tissus endommagés. Dans l'industrie, la technologie moléculaire permet de modifier la structure des métaux pour les rendre plus résistants et permet même de greffer des ordinateurs sur les molécules. On transforme ainsi la densité moléculaire d'un objet. Le meilleur exemple de cette application est la fameuse armure moléculaire qui peut se constituer et disparaître sur commande. Cependant, quand on parle de métaux moléculaires, cela ne désigne que des matières qui ont été renforcées. La greffe d'ordinateurs moléculaires reste rare. La technologie des hyper-alliages est sans doute celle qui a eu le plus grand impact sur la société et qui a permis de conquérir les profondeurs.

Les métaux les plus utilisés sont l'acier, le titane, le laiton, le cuivre, l'or, le cylast et le tri-terranium. Les modules polymétalliques sont également très recherchés. Ce sont des fragments de roche contenant principalement des oxydes de métaux à teneurs faibles : manganèse, fer, silicium, aluminium, sodium, calcium, magnésium, cobalt, nickel, cuivre et titane. L'humanité entretient des usines forteresses, entièrement automatisées, à la surface terrestre pour pouvoir d'extraire des denrées qui lui font défaut dans l'océan. Ces usines de surface sont aussi chargées d'effectuer toutes les opérations qui seraient trop polluantes pour le milieu marin.

Les merveilles généticiennes, telles que les siphons de réalité, ou leur science génétique dorment encore dans leurs dépôts. Certaines technologies généticiennes ne sont maîtrisées que par quelques privilégiés. Les hyper-fluides et les hybrides parfaits sont, par exemple, l'exclusivité du Culte du Trident.

Le problème majeur de toutes ces technologies fabuleuses, c'est qu'il est presque impossible de se les procurer. La majorité de la population n'en bénéficie pas et se contente de bricoler les appareils qu'elle a pu acquérir. Seules les armures de plongées, vitales, et les turbines de propulsion (et encore, il existe toujours de nombreux appareils sous-marins utilisant l'hélice) sont facilement négociables.

Les gens ont accès à ce qui leur permet de vivre, tout le reste n'a aucune importance. Les états ne développent des projets de recherche que dans certains domaines spécifiques : l'armement, la recherche spatiale, la génétique, la

médecine et tout ce qui permet de survivre. Ainsi l'aquaculture, le traitement des eaux, la production d'oxygène et d'énergie sont des secteurs prioritaires. Le confort ne sera jamais la préoccupation fondamentale des ingénieurs.

De plus, l'accès aux techniques de pointe est assez limité. Dans le domaine de l'armement, par exemple, les grandes nations peuvent bénéficier des toutes dernières technologies, mais le reste de la population utilise fréquemment du matériel vieux de plusieurs dizaines d'années. Autre exemple, la propulsion à turbine équipe à peu près tous les croiseurs hégémoniens, mais la plupart des communautés utilisent encore les hélices ou les systèmes imitant les nageoires des poissons.

Il est à noter que tous les développements réalisés par les différentes nations ne peuvent rivaliser avec la technologie perdue des Généticiens, sauf si ces développements s'appuient directement sur une science généticienne.

4.48 Virus de stérilité et la dégénérescence génétique

Les survivants de l'humanité sont frappés depuis plusieurs siècles par un terrible virus qui rend stérile de plus en plus d'humains. L'origine du virus est inconnue et personne n'a pu y trouver un quelconque remède. Il est décelable dès la naissance et menace directement l'avenir de la race humaine. Si aucune solution n'est trouvée, il est probable que l'humanité s'éteindra doucement en moins d'un millénaire. Il est donc normal que ce problème soit au cœur de toute société sous-marine. Les êtres féconds sont considérés comme des trésors et sont protégés en conséquence. Certains individus, notamment les femmes, cachent leur fécondité pour ne pas être déportés dans des camps de repeuplement ou écartés de toute activité. Ces gens finissent souvent en fugitifs traqués par les autorités ou les chasseurs de primes.

Autre incidence du virus sur la société, les états mettent tout en œuvre pour sauvegarder les vies. Un navire de guerre est nettement moins précieux que son équipage. Les croiseurs de combat sont donc tous équipés de modules de survie pour évacuer les équipages. Un commandant qui sacrifierait des hommes pour une défense héroïque, par exemple, serait considéré par la population comme un imbécile et un criminel et non comme un héros. Cela ne signifie pas que les guerres ne font pas de victimes. Bien au contraire, à maintes reprises l'Hégémonie a prouvé sa puissance en bombardant des colonies. Cela signifie simplement que l'on essaye, le plus possible, de sauvegarder la vie humaine. Il est plus rentable, à l'heure actuelle, de faire des prisonniers et de les réduire en esclavage que de massacrer des milliers de personnes.

Cette thèse est partagée par l'ensemble de la population. Les crimes sont également moins fréquents. Il est plus avantageux, lors d'un règlement de comptes, de neutraliser ses ennemis et de les revendre à un trafiquant. Mais ne vous y trompez pas, on trouve encore, sur Équinoxe, des malheureux assassinés par un voleur ou un tueur psychopathe. De temps en temps, des organisations criminelles font un exemple en faisant goûter à un adversaire la température de l'eau aux alentours d'Équinoxe et, ce, sans combinaison !

Un enfant, et surtout un bébé, est une chose sacrée et vénérée par toute la population. Seul un être abject oserait y toucher. Il serait alors impitoyablement traqué par l'ensemble de la communauté. Pour ces déviants, les tueurs ou les êtres véritablement improductifs, la sanction est pire que la mort : l'exil à la surface.

Enfin, la société considère la communauté scientifique comme le seul espoir qu'il reste à l'humanité. Les généticiens et les chercheurs en médecine sont donc véritablement révéérés par la population. Ils sont libres de faire ce qu'ils veulent tant que cela sert l'avenir de l'homme. Non seulement ces chercheurs luttent contre le virus mais ils ont exploré de nouveaux domaines comme le clonage des embryons ou la manipulation génétique pour essayer d'augmenter le nombre d'enfants surdoués susceptibles d'apporter peut-être un jour un remède.

La dégénérescence génétique est apparue au début du deuxième siècle, sensiblement en même temps que le virus. Elle frappe une grande partie de la population et se manifeste par diverses difformités et, quelquefois, par de véritables dons comme l'empathie. La dégénérescence et le virus n'ont rien de commun. Un mutant peut parfaitement être fécond.

Ce phénomène est plus connu que le virus. On sait qu'il a été provoqué en grande partie par les manipulations génétiques des 2ème et 3ème siècles visant à trouver un remède à l'épidémie de stérilité. Le nouveau climat terrestre influe également sur les gènes humains et, enfin, de nombreux théoriciens affirment que l'homme mute pour s'adapter progressivement à son nouveau milieu. Les communautés réagissent différemment vis-à-vis des mutants. Certaines, les plus rares, les rejettent totalement, d'autres les acceptent tels qu'ils sont.

4.49 Visibilité

La visibilité a posé d'importants problèmes aux premiers colons. L'univers des abysses est sombre. Les couleurs disparaissent en dessous de 30 mètres et la lumière en dessous de 500 mètres. Au-delà de cette limite, c'est le domaine des ténèbres que seule la technologie humaine peut faire reculer. Toutes les cités et les bases sous-marines sont nimbées d'un éclat bleuté, généré par de puissants champs d'énergie qui créent cette lumière en agitant certaines molécules présentes dans l'eau. Ces champs d'énergie peuvent être installés sur n'importe quel type d'appareil. On les place le plus souvent sur des navires touristiques. Leur zone d'effet est toutefois assez limitée.

4.50 Vie dans les stations

Quelle est la vie de tous les jours d'un individu moyen dans une communauté ? C'est une vie de travail et de routine. Il n'y a pas de retraite dans cette civilisation, pas de droits sociaux. Une personne est productive ou ne l'est pas. Pour celui qui n'a pas choisi l'aventure, la vie est dure. On ne construit pas un futur, on survit jour après jour. C'est pour cette raison que de nombreux travailleurs du fond des mers utilisent de multiples drogues qui leur font oublier les rigueurs de la vie. Les drogues font des ravages dans les stations minières et de production d'énergie. Les états ont toujours tenté d'enrayer ce mal, mais sans trop de conviction.

Contrairement à celle des cités, la population des petites stations sous-marines bénéficie d'un peu plus d'espace et il est fréquent que chaque membre ait une cabine privée même si celle-ci est assez exiguë. Ils sont plus heureux car plus solidaires et responsables que dans les grandes villes. Mais il ne faut pas oublier non plus qu'ils sont les proies favorites des pirates.

Les plus heureux sont certainement ceux qui s'occupent d'élevages sous-marins et les hydroagriculteurs. Même si le travail semble aussi dur que dans les autres activités, les gens sont plus détendus. C'est notamment flagrant chez les éleveurs de dauphins, qui entretiennent avec ces animaux des relations toutes particulières.

Les nuits et les jours sont soit totalement ignorés soit, dans la plupart des stations, rythmés par les repas et les tours de service. En règle générale, un individu dort de six à huit heures par jour et travaille de huit à dix heures.

4.51 Vie dans les cités

Les conditions de vie dans les cités sont légèrement différentes de celles des stations. Tout d'abord, ce sont des lieux de rencontre entre les membres des différentes communautés. On y vient acheter, vendre, négocier et quelquefois se détendre. Ce sont donc des endroits toujours noirs de monde, où règne en permanence une activité débordante. Équinoxe est une véritable ruche, à l'instar de toutes les capitales du monde sous-marin. Les bars sont le rendez-vous de tous les travailleurs de la mer. On y échange nouvelles et rumeurs, on y retrouve des collègues et on y boit beaucoup. En général, les plus grands centres d'élevage et d'hydroculture sont installés aux alentours des cités. On les remarque immédiatement en arrivant aux abords d'une ville.

Les centres d'hydroculture s'étendent sur d'énormes superficies, vivement éclairées par des centaines de pylônes diffusant une lumière bleutée. Les cultures basées sur la vie végétale sous-marine ne sont pas protégées, on y laisse vivre des myriades de poissons multicolores. Ce sont les endroits les plus merveilleux que l'on puisse trouver dans l'océan. Si la ville est suffisamment proche de la surface, les champs sont de véritables oasis de couleur et de vie. Ce type de culture est particulièrement développé dans la République du Corail. Là-bas, nombreux sont ceux qui sont tombés sous le charme de ces décors prodigieux.

Les cultures de plantes terrestres sont développées sous d'immenses dômes de verre moléculaire. On tente d'y reproduire des conditions de vie terrestre acceptables pour le développement des cultures. En conséquence, les dômes sont illuminés a giorno et on peut voir s'ébattre aux alentours des milliers de poissons attirés par leur clarté.

Les centres d'élevage sont généralement en « eau libre » et situés sur des zones d'hydroculture. Ils sont délimités par des générateurs de champs sonores qui émettent un signal empêchant une certaine catégorie de poissons de quitter un secteur défini. Pour les élevages intensifs, on construit généralement des sortes de centres de reproduction, à proximité des champs. Ces centres sont constitués de structures de verre où sont placées les femelles au moment de la ponte. Leurs œufs sont ainsi protégés des prédateurs marins. Les femelles peuvent aussi être fécondées artificiellement, manipulées génétiquement, pour augmenter leurs portées, etc.

Dans les villes, c'est généralement devant les grandes baies vitrées donnant sur les centres de culture que beaucoup de gens se réunissent pour admirer ces merveilles.

Les nuits, dans la plupart des grandes cités, sont symbolisées par une baisse de l'éclairage. Les villes pouvant reconstituer le ciel sur leurs dômes sont véritablement capables de donner l'impression de cieux étoilés. Sur Équinoxe, il n'y a aucune différence entre le jour et la nuit et l'activité est toujours la même, quelle que soit l'heure. La capitale de la République du Corail étant plus proche de la surface, ses jours et ses nuits sont rythmés naturellement.

Pour conclure, nous citerons un court extrait de l'œuvre de Jules Verne, *Vingt Mille Lieues sous les Mers*.

« Ce que vous croyez être de la viande, monsieur le professeur, n'est autre que du filet de tortue de mer. Voici également quelques foies de dauphin que vous prendriez pour du ragoût de porc.(...). Voici une conserve d'holuturies qu'un malais déclarerait sans rivale au monde ; voilà une crème dont le lait a été fourni par la mamelle des cétacés et le sucre par les grands fucus de la mer du Nord ; enfin, permettez-moi de vous offrir des confitures d'anémones qui valent celles des fruits les plus savoureux.(...)

Mais cette mer, monsieur Aronnax, cette nourrice prodigieuse, inépuisable, elle ne me nourrit pas seulement, elle me vêt encore. Ces étoffes qui vous couvrent sont tissées avec le byssus de certains coquillages ; elles sont teintées avec la pourpre des arciens et nuancées de couleurs violettes que j'extrait des aplysies de la Méditerranée. Les parfums que vous trouverez sur la toilette de votre cabine sont le produit de la distillation des plantes marines. Votre lit est fait du plus doux zostère de l'océan. Votre plume sera un fanon de baleine, votre encre la liqueur sécrétée par la seiche ou l'encornet. Tout me vient maintenant de la mer, comme tout lui retournera un jour !

— Oui ! Je l'aime ! La mer, c'est tout ! Elle couvre les sept dixièmes du globe terrestre. Son souffle est pur et sain. C'est l'immense désert où l'homme n'est jamais seul, car il sent frémir la vie à ses côtés. La mer n'est que le véhicule d'une surnaturelle et prodigieuse existence ; elle n'est que mouvement et amour ; c'est l'infini vivant, comme l'a dit un de vos poètes. Et en effet, monsieur le professeur, la nature s'y manifeste par ses trois règnes, minéral, végétal, animal. Ce dernier y est largement représenté par les quatre groupes des zoophytes, par trois classes des articulés, par cinq classes des mollusques, par trois classes des vertébrés, les mammifères, les reptiles et les innombrables légions de poissons, ordre infini d'animaux qui compte près de treize mille espèces, dont un dixième seulement appartient à l'eau douce. La mer est le vaste réservoir de la nature. C'est par la mer que le globe a pour ainsi dire commencé, et qui sait s'il ne finira pas par elle ! Là est la suprême tranquillité. La mer n'appartient pas aux despotes.(...). Ah ! monsieur, vivez, vivez au sein des mers ! Là seulement est l'indépendance ! Là, je ne reconnais pas de maître ! Là, je suis libre ! »

Capitaine Nemo

L'enfer terrestre, les souterrains et l'espace

« La surface est le domaine des grands monstres, des bêtes redoutables dont les griffes sont capables de déchirer du métal comme si c'était du papier. Je ne parle même pas des colonies d'insectes qui vous font fondre vos armures comme de la gelée. Le pire c'est qu'on peut même pas se planquer dans des bosquets ou se mettre à l'abri d'une forêt. Ces satanés plantes sont encore plus agressives que les prédateurs terrestres. Quant à celui qui envisagerait d'aller jeter un coup d'œil dans les souterrains... les Foreurs ne sont pas végétariens ! »

— Kryss KER 43 657, soldat hégémonien.

5.1 La Surface

Ce qui reste des terres émergées est un véritable enfer. De grandes étendues désertiques ou dotées d'une végétation mutante sont fréquemment balayées par des cyclones d'énergie et des pluies corrosives ou bombardées par les rayons ultraviolets du soleil, la couche d'ozone étant partiellement détruite. Les ruines de l'ancienne civilisation terrestre abritent des créatures monstrueuses qui se sont adaptées à ces nouvelles conditions. Certaines plantes, par exemple, se nourrissent de l'intense rayonnement ultraviolet ou des matières toxiques présentes dans l'atmosphère. Certains racontent même d'étranges histoires sur un peuple humanoïde, baptisé « les buveurs d'atomes », qui aurait survécu à la surface.

Il est normalement impossible de vivre à la surface ; tout individu qui s'y rend devra affronter les phénomènes constants : radiations, air toxique, acidité de l'atmosphère, bombardements d'ultraviolets et altération moléculaire. Souvent, il devra aussi affronter des phénomènes aléatoires comme les tornades d'énergie, les tempêtes, les tremblements de terre, le froid ou la chaleur et les pluies corrosives. Il devra également se battre contre les nombreuses créatures monstrueuses qui hantent la terre, les plantes carnivores qui se cachent dans une végétation innommable et les essaims de parasites purulents.

Inutile de dire que, dans ces conditions, les volontaires pour se rendre là-haut ne se bousculent pas. Pourtant, il est quelquefois nécessaire d'y envoyer des équipes. L'humanité conserve des sites importants en surface. Ce sont des usines de production ou d'extraction qui fournissent des matières qu'elle ne peut trouver dans l'océan ou qu'elle ne peut produire à cause de la pollution. Les sites les plus importants sont ceux des Appalaches et du Massif Guyanais où se trouvent les dernières stations de lancement de navires spatiaux.

Toutes ces usines sont entièrement automatisées et recouvertes de dômes faits d'une sorte d'acier moléculaire totalement inaltérable. La plupart de ces dômes ont été installés à l'époque des Généticiens et les secrets de ce métal inaltérable ont disparu. Les quelques stations construites plus récemment sont nettement moins résistantes et leur prix est faramineux. Le site de production peut être éloigné de l'usine centrale. Dans ce cas, l'ordinateur de l'unité de production peut dépêcher des engins automatisés. Ces engins vont extraire les produits et les ramènent à l'usine. Plusieurs états ont également installé des bases pour étudier la surface. Ces bunkers sont occupées par des soldats et des scientifiques. Ils ressemblent à de gros cubes noirs.

Tout ce qui est produit dans une usine est généralement acheminé vers les falaises maritimes par des tunnels souterrains eux aussi automatisés. Ces tunnels s'enfoncent profondément dans la terre et débouchent sur des parois

sous-marines où des stations réceptionnent la marchandise. Quelquefois, il n'est pas possible que ces tunnels soient souterrains, ils sont donc construits en surface.

Fréquemment, des patrouilles humaines sont envoyées dans ces usines pour, par exemple, réparer une machine défectueuse, exterminer des créatures qui s'y sont infiltrées en se dissimulant dans un véhicule robot, etc. Ces patrouilles accèdent aux sites, buts de leurs missions, par les tunnels souterrains mais doivent de temps en temps passer par la surface. Elles peuvent aussi disposer de véhicules tout-terrain totalement étanches.

Examinons maintenant en détail les différents dangers de la surface.

5.1.1 Phénomènes constants

- Des radiations de tous ordres balayent en permanence le monde de la surface. Ces radiations n'ont pas toujours la même intensité.
- L'air toxique est pratiquement irrespirable. Un individu contraint de l'inhaler le fait avec beaucoup de difficulté et subit un empoisonnement.
- L'acidité de l'atmosphère et les bombardements ultraviolets s'attaquent aussi bien à la matière vivante qu'à la matière inerte.
- L'altération moléculaire est un étrange phénomène qui s'attaque à l'organisme humain si celui-ci est directement exposé à l'extérieur. Il altère le code génétique, modifie la composition chimique du corps et provoque des mutations dont on connaît peu les effets.

5.1.2 Phénomènes aléatoires

Ce sont des phénomènes qui frappent de temps en temps la surface.

- Les **tornades d'énergie** sont les perturbations les plus dévastatrices mais aussi les plus rares que l'on puisse rencontrer en surface. Elles se manifestent sous la forme de gigantesques trombes d'air constellées d'éclairs et anéantissent tout sur leur passage.
- Les **tempêtes** sont des perturbations dont les principaux effets sont la pluie, la foudre et le vent.
- Les **variations extrêmes** des températures de surface peuvent provoquer des dommages fatals à un individu qui n'est pas protégé par un régulateur de température. Un individu peut aussi subir les effets d'une température trop élevée. Ces effets ressemblent à ceux du froid mais les causes sont différentes.
- Les **pluies corrosives** infligent des dommages très semblables à ceux infligés par l'atmosphère corrosive mais beaucoup plus rapidement.

5.1.3 Créatures

Le dernier danger, et non le moindre, qui menace les expéditions vient des terribles créatures qui hantent la surface. Certains monstres sont véritablement gigantesques et peuvent atteindre des tailles de plus de 10 mètres. Les créatures les plus connues sont les tyrannes, des prédateurs fantastiques évoquant le tyrannosaure, les dragons, des monstres aériens dotés de plusieurs têtes, les meutes de chiens hyaenna, les serpents cornus et les sinistres dévoreurs, sortes de taupes monstrueuses traquant leurs proies à partir de leur domaine souterrain. Ces monstres sont rongés par les maladies et nourrissent des parasites immondes avec lesquels ils vivent en symbiose. Les deux prédateurs naturels de ces créatures sont les insectes et les plantes carnivores.

Les insectes attaquent en essaim de dizaines ou de milliers d'individus qui s'abattent sur leurs proies et les dévorent très rapidement. Ce sont les véritables prédateurs du monde de la surface, leur pouvoir n'étant limité que par les plantes qui s'en nourrissent. De tels essaims sont capables, grâce à l'acide qu'ils secrètent, de détruire des armures de combat et même de percer le blindage de certains chars. On en trouve différentes sortes qui se disputent la domination de divers domaines. Les araignées-rhinocéros, par exemple, sont en guerre perpétuelle contre les cohortes de cafards ardents, pour la maîtrise des ruines de l'ancien monde.

La végétation s'est également adaptée à ce nouvel environnement. Si la plupart des plantes ne présentent aucun danger, se nourrissant des rayonnements, des gaz atmosphériques ou de quelques insectes, d'autres, en revanche, s'attaquent à tout ce qui bouge et peuvent même se déplacer. Les sarracénias mangeuses d'homme, les lianes-serpents, les taro-étouffeurs ou les redoutables fougères-rasoirs sont aussi terribles que n'importe quel prédateur. Généralement, ces plantes se dissimulent au milieu d'une végétation tout-à-fait inoffensive mais certains rapports font état de véritables forêts mobiles, entièrement constituées de ces prédateurs végétaux. Ces forêts sont inertes pendant le jour et

on ne peut, à ce moment, les différencier d'autres formations végétales. La nuit, les plantes et les arbres sortent de leur torpeur et s'attaquent à toutes les créatures qui s'y sont réfugiées. On estime que ces forêts mobiles peuvent se déplacer à une vitesse de 100 mètres par heure.

Certaines rumeurs font état du fait que des créatures humanoïdes, les buveurs d'atomes, se seraient adaptées à la vie en surface. Récemment, l'existence de ces créatures légendaires aurait été confirmée par des patrouilles de la Ligue Rouge et une escouade hégémonienne. En Patagonie (Amérique du Sud), une étrange cité de mutants, Lifendir, aurait été détruite au cours d'un bombardement ordonné par les dirigeants de la Ligue Rouge. Il est probable qu'il existe un peu partout à la surface d'autres villes abritant des buveurs d'atomes. On ne sait absolument pas comment des êtres humains ont pu s'adapter aux conditions de la surface mais, d'après les travaux de Méléor Clavius, le responsable de l'expédition scientifique de Valades, tout organisme soumis aux effets de la surface subirait une profonde altération qui permettrait aux plus résistants de survivre.

On ne sait pas grand chose des motivations des buveurs d'atomes. Il semble qu'ils soient organisés en tribus et qu'ils aient des relations avec plusieurs groupes de boucaniers.

5.2 Les Sous-Sols

Les sous-sols sont les territoires de chasse privilégiés de la race la plus dangereuse pour l'humanité, les Foreurs. Ces monstres sont légions et revendiquent tout l'univers souterrain comme leur domaine. Ils s'attaquent fréquemment aux communautés humaines qui vivent dans les parois abyssales et sont responsables de nombreuses destructions sur les tunnels de ravitaillement, entre la surface et les complexes sous-marins. L'humanité est en guerre contre les Foreurs depuis 5 siècles.

Jusqu'à aujourd'hui, on savait peu de choses à propos des Foreurs. On pensait qu'ils possédaient une forme de hiérarchie et d'organisation très semblable à celles des fourmis, qu'ils étaient doués d'une intelligence élémentaire. Plusieurs équipes d'exploration avaient découvert des tanières de Foreurs dans lesquelles ils avaient remarqué des constructions rudimentaires et des signes de « civilisation » très primitive. Au cours d'affrontements, plusieurs soldats affirmaient avoir vu des Foreurs se servir d'armes, telles que des massues.

Mais récemment, tout ce qu'on savait de ces êtres a été remis en question. Le 23 juin 567, une délégation de Foreurs négocia une trêve avec des représentants hégémoniens. Non seulement on découvrit à cette occasion qu'il existait plusieurs espèces de Foreurs mais aussi que ces créatures n'étaient pas les monstres primitifs que l'on soupçonnait. Leur artisanat n'avait rien de rudimentaire et leurs diplomates s'avèrent particulièrement érudits.

Quelques mois plus tard, les Foreurs rompèrent la trêve et firent usage de pouvoirs jusqu'alors inconnus. L'offensive hégémonienne qui suivit permit de découvrir que toutes les tanières de Foreurs découvertes jusqu'à aujourd'hui n'étaient que des postes avancés. Leurs véritables cités se trouvent au cœur de la terre et on y accède par de gigantesques puits. Aucun homme n'en a encore découvert une.

Il existe plusieurs races de Foreurs. Les plus massifs, dont le physique est véritablement celui d'une bête, sont les travailleurs. Ils sont chargés de creuser les tunnels et de tous les travaux pénibles. Ensuite viennent les guerriers, grands et musclés. Les prêtres, quant à eux, ne dépassent pas les deux mètres et semblent beaucoup plus frêles que leurs congénères. Leurs visages, couverts de tatouages, sont plus humains. Les maîtres de guerre sont de loin les plus impressionnants. D'une taille supérieure à trois mètres, ils portent les plus belles armes et les plus beaux bijoux. Quant aux étranges montures de ce peuple, on pensait qu'il s'agissait d'animaux mais il n'en est rien. Ce sont, en fait, des Foreurs un peu moins intelligents que les autres.

Enfin, certaines rumeurs évoquaient l'existence de « maîtres de paix », des sages dont on ignore tout.

5.3 L'Espace

L'humanité a remis en service deux sites de lancement de navires spatiaux : un dans les Appalaches, le second dans le Massif Guyanais. Ces sites sont les endroits les plus protégés de la surface puisqu'ils constituent le seul lien entre la Terre et les stations orbitales. Ils sont en permanence gardés par des troupes des nations majeures et par les Veilleurs qui y maintiennent l'ordre. La Terre procède à 6 lancements de navette par an. Tout le programme est financé par une caisse commune à toutes les nations et communautés. Le but étant, grâce à la conquête spatiale, de trouver soit une nouvelle terre d'accueil, soit un remède aux maux qui rongent l'humanité. L'ensemble des stations orbitales et des bases situées sur les autres planètes constitue une entité neutre. Les membres de ces stations sont tous des volontaires

venus de tous les horizons. La sécurité y est assurée par des escouades de Veilleurs. Peu de stations et de bases ont été reconquises par l'homme. La plupart d'entre elles sont encore closes et renferment peut-être certains secrets des Généticiens.

Europa : c'est la principale station orbitale autour de la planète. Son équipage est essentiellement constitué de chercheurs et d'ingénieurs. C'est aussi le siège du pouvoir politique des nations spatiales. La population de la station est estimée à 850 personnes. C'est Europa qui contrôle tous les satellites encore en service et notamment les fameuses armes-satellites, de véritables stations de combat qui servent à appuyer les expéditions terrestres.

Tycho : la base lunaire est le site de lancement de toutes les missions sur Mars. Il n'y a pour l'instant qu'un seul vol par an vers Mars. On y effectue de nombreuses recherches sur l'agro-alimentaire et sur l'extraction de minerai. La population totale de Tycho est estimée à 2 500 personnes.

Minos : la station spatiale en orbite autour de Mars est l'une des plus grandes construites par l'homme. Elle accueille en permanence plus de 200 colons. C'est une station-usine, un laboratoire de recherche et surtout le site de construction des vaisseaux appelés à se rendre sur Europe tous les deux ans.

Troyes : la base minière de Mars abrite une communauté de plus de 350 personnes. Sa principale activité est l'extraction des richesses minières de la planète rouge.

Excis : après le succès du premier lancement vers l'ancienne station orbitale de Saturne, la station en orbite autour d'Europa est principalement chargée d'assembler les futurs vaisseaux spatiaux qui partiront explorer le reste du système solaire. Récemment, le contact a été rompu avec la mission Saturne. Un navire de secours serait sur le point de partir. Elle abrite une communauté de 120 individus.

Palladia : c'est une petite base située sur Europa. Sa principale tâche est de déterminer s'il est possible de coloniser ce satellite de Jupiter. Sa population, estimée à 35 personnes, est donc principalement composée de chercheurs.

Olympe : la plus lointaine des stations orbitales établies par les Généticiens, Olympe est en orbite autour de Saturne. Nombreux sont ceux qui attendent avec impatience le rapport des explorateurs qui y ont été envoyés. En effet, à l'époque des Généticiens, cette immense station devait construire un navire capable de quitter le système solaire. On murmure même que les Généticiens avaient découvert d'autres mondes habitables et que les coordonnées de ces planètes se trouveraient sur Olympe. Malheureusement, la mission Saturne a brusquement cessé d'émettre.

Le Corps X : avant que la mission Saturne ne cesse ses transmissions, ses membres d'équipage avaient signalé aux alentours de Saturne, la présence de ce qu'ils avaient baptisé le Corps X. D'après les quelques informations dont disposent les chercheurs, il s'agirait d'une autre station orbitale beaucoup plus grande qu'Olympe.

Deuxième partie

Les règles

Création des personnages

« Ce qu'il y a de difficile quand on insuffle la vie à un être conçu artificiellement, c'est de lui faire comprendre quelle est sa place dans la société. Pour une machine ce n'est pas très compliqué. Quoiqu'on ait déjà eu quelques problèmes dans le passé ! Mais pour une création organique, quel cauchemar ! Elle se croit forcément supérieure au reste de l'espèce humaine alors qu'elle n'est qu'un outil au service du conseil d'administration ! »

— Déclaration de Vol Ferden, responsable du département génétique de Cortex.

6.1 Présentation

Ce chapitre est consacré en grande partie à la création du personnage. Pour en savoir plus sur la manière d'utiliser les différents Attributs et Caractéristiques, reportez-vous au chapitre 10.

Note : tous les calculs sont arrondis au plus proche (1,1 à 1,5 = 1, et 1,6 à 1,9 = 2).

6.1.1 Définition d'un Personnage

Les aventuriers de *Polaris* sont définis par un certain nombre d'Attributs physiques et mentaux. Ils pourront par la suite être modifiés par différents événements ou par la technologie et les mutations. Ces Caractéristiques permettent d'avoir une estimation des capacités d'un personnage. Mais ce ne sont que des chiffres ; ce qui est véritablement important, ce sont les actions des personnages. Les maîtres de jeu sont encouragés à passer outre les limites des règles si cela peut contribuer à une partie plus fluide et surtout si certaines actions évidentes se heurtent aux règles.

6.1.2 Races

Il n'y en a que quatre proposées dans *Polaris* : l'humain, le techno-hybride, l'hybride parfait et l'hybride naturel. Un personnage humain, au cours d'une campagne, peut tout à fait se retrouver transformé en hybride.

L'**humain** se conforme aux règles normales, ses Caractéristiques ne sont pas modifiées et il ne possède ni Avantage ni Désavantage particulier.

Le **techno-hybride** est un individu qui a choisi de sacrifier son humanité pour pouvoir évoluer librement dans les océans. Ses Caractéristiques physiques et surtout ses compétences sous-marines sont grandement augmentées au détriment de son aspect. Les techno-hybrides sont considérés avec beaucoup de suspicion. On les traite de créatures et de monstres. Ils doivent souvent dissimuler leur apparence pour pouvoir vivre en société. Il est rare qu'un individu choisisse d'être modifié de la sorte. Les techno-hybrides sont le résultat des modifications effectuées, par l'Hégémonie, sur ses soldats ou sur des prisonniers. Un personnage techno-hybride sera généralement un individu qui n'a pas eu le choix. Il subira des altérations à ses Attributs et aura des avantages sous l'eau. L'état de techno-hybride est considéré, à la création d'un personnage, comme un Avantage (voir la section 6.7 Avantages et Désavantages des races, p.131). Seul un personnage originaire d'Hégémonie et ayant été soldat peut choisir d'être un techno-hybride. Il devra alors

passer au moins un an dans cette Profession. Un techno-hybride supporte mal les combinaisons ou les armures de plongée. De plus, il peut souffrir de claustrophobie dans un véhicule sous-marin.

Un **hybride parfait** est un humain qui a été transformé grâce à la technologie du Culte du Trident. Il peut se mouvoir dans l'eau sans aucune gêne et sans que son apparence soit modifiée. Les hybrides parfaits sont extrêmement rares et ont beaucoup d'avantages sous l'eau. L'hybride est considéré, à la création, comme un Avantage (voir la section 6.7 Avantages et Désavantages des races, p.131). Le personnage souhaitant être hybride doit nécessairement avoir passé un an au sein du Groupe Spécial d'Intervention du Culte du Trident (voir le chapitre 7, Professions). Un hybride supporte mal les combinaisons ou les armures de plongée. De plus, il peut souffrir de claustrophobie dans un véhicule sous-marin et il est particulièrement sensible à la chaleur.

Un **Hybride naturel** est un mutant, né avec la capacité de pouvoir survivre dans l'eau. Un personnage peut être hybride naturel grâce à un jet de mutations ou en dépensant suffisamment de points d'Avantage. Les hybrides naturels sont les plus avantageés sous l'eau et les plus désavantagés au sec.

6.2 Attributs

Dans *Polaris*, les personnages sont définis par dix Attributs ; cinq sont purement physiques, cinq se rapportent à l'esprit, l'intelligence ou l'aura. De ces dix Attributs découlent les différents Seuils de blessures et plusieurs Attributs et compétences secondaires.

L'**Agilité** détermine la dextérité physique d'un individu, sa capacité à se servir efficacement de son corps dans différents domaines, sa coordination. La Force est une mesure de la puissance brute d'un individu, sa capacité musculaire. Elle influe sur les dommages que peut provoquer un personnage au corps à corps.

La **Résistance** caractérise la constitution d'un individu, sa résistance physique aux poisons, aux conditions extrêmes. Un individu fluet peut posséder une résistance aux attaques extérieures hors du commun. Elle est une composante du calcul des Seuils de blessure.

Le **Gabarit** détermine la masse d'un individu. C'est une estimation de sa stature et de son volume. Il influe sur les Seuils de blessures. Le Gabarit ne peut être supérieur ou égal à la somme de la Force et de la Rapidité.

La **Rapidité** est étroitement liée à l'Agilité. Elle détermine en règle générale à quelle vitesse un personnage peut réagir à n'importe quelle situation. Elle influe sur la capacité de Réaction.

Le **Charisme** est une mesure de l'aura dégagée par une personne, que cela soit pour impressionner, commander ou charmer. Son importance est vitale dans toutes les actions relationnelles.

La **Volonté** détermine la résistance mentale d'une personne et le temps pendant lequel il peut maintenir sa concentration sur une action quelconque. Sa force de caractère, sa volonté de survivre face à l'adversité. Elle influe sur les Seuils de blessures. La Volonté peut aussi indiquer si des PNJ ou des créatures fuiront un combat s'il y a une quelconque résistance.

L'**Intellect** mesure la capacité d'analyse et de perception d'un individu. C'est aussi sa faculté d'assimilation de nouvelles connaissances.

Le **Sang-froid** mesure la capacité d'un individu à maîtriser ses réactions et son corps face à différentes situations, notamment la panique. C'est aussi une estimation de son pouvoir de concentration. Il influe sur le calcul de la Réaction.

L'**Instinct** sert à évaluer la capacité que possède un individu de réagir à des événements dont il n'est pas conscient. C'est, en fait, une mesure des cinq sens et d'un éventuel sixième sens.

6.3 Détermination des attributs

Tout au long de ce chapitre, nous suivrons la création de Vokner, un modeste humain qui espère bien devenir quelqu'un dans la vie.

6.3.1 Détermination initiale

Dans *Polaris*, il existe deux méthodes pour déterminer les Caractéristiques d'un personnage : la méthode aléatoire ou la méthode libre.

Méthode aléatoire : elle consiste à jeter 3D6 pour chaque Attribut, à l'exception du Gabarit qui est déterminé par 2D6 + 6. Le joueur répartit les résultats comme il l'entend.

Méthode libre : il faut répartir 110 points entre les Attributs. En plus des limitations pour la Force et la Rapidité, aucun personnage ne peut avoir un Gabarit inférieur à 8 et un Attribut supérieur à 18 ou inférieur à 3, sauf exception.

Méthode « musclée » : si vous voulez obtenir des personnages un peu plus puissants, utilisez 4D6 pour la méthode aléatoire en conservant les trois meilleurs dés ou répartissez 120 points pour la méthode libre.

Échelle des Attributs :

3 à 6	Attribut très faible
7 à 10	Attribut peu développé
11 à 13	Attribut moyen
14 à 16	Attribut développé
17 à 18	Attribut supérieur
19 à 21	Attribut surdéveloppé
22 à 24	Maximum humain

6.3.2 Modification des Attributs

Tout au long de la création du personnage, les Attributs peuvent être modifiés par différents facteurs. Certains, avant que ces Attributs ne soient « figés », c'est-à-dire inscrits sur la fiche de personnage comme des Attributs initiaux. D'autres modificateurs, comme ceux dû à l'âge et aux blessures de carrière, détermineront les Attributs de départ.

6.3.3 Attributs initiaux

Les Attributs initiaux sont déterminés par le tirage de départ, le choix d'un Avantage ou d'un Désavantage d'Attribut (voir la section 6.5, Détermination des Avantages/Désavantages et du métier, p.121), la race, les mutations initiales et par la Caractéristique Chance. Ces Attributs initiaux sont dis « figés » car ils déterminent le potentiel du personnage.

6.3.4 Attributs de départ

Ce sont les Attributs modifiés par le Vieillessement, *etc.*

6.3.5 Limitations

Aucun Attribut initial ne peut être inférieur à 3 ou supérieur à 24, quels que soient les modificateurs. Si un Attribut est inférieur à 3 ou s'il ne respecte pas certaines limitations (voir Force, Gabarit et Rapidité), le joueur devra prendre des points dans les autres Attributs de son personnage pour l'équilibrer. Si l'Attribut est supérieur à 24, les points supplémentaires sont perdus et ne peuvent être utilisés ailleurs.

Création de Vokner : Le joueur incarnant ce personnage choisit la méthode aléatoire. Il obtient les résultats suivants : 13, 10, 8, 11, 12, 13, 12, 9, 15 et 17 pour le Gabarit. Il répartit ces Attributs ainsi :

*Force : 15 Gabarit : 17 Intelligence : 11 Instinct : 8 Volonté : 9
Rapidité : 13 Agilité : 12 Résistance : 13 Charisme : 10 Sang-froid : 12*

6.3.6 La Chance

Le joueur doit décider maintenant s'il va modifier sa Chance pour obtenir des points d'Attributs supplémentaires ou au contraire en retirer (voir la section 6.6 Caractéristiques secondaires). Un personnage commence avec une Chance de 50%. S'il réduit cette Chance de 10%, il peut bénéficier d'un bonus de 4 points d'Attribut (ou +1D6, au choix). S'il sacrifie 2 points d'Attribut (ou 1D6/2, au choix), il peut augmenter sa Chance de 5%.

Au début du jeu aucun personnage ne peut avoir une Chance inférieure à 30% ou supérieure à 70% (sauf s'il choisit l'Avantage Chance, ou le Désavantage Malchance).

Création de Vokner : Le joueur décide de sacrifier 10% de sa Chance, ce qui lui permet de répartir 4 points d'Attribut supplémentaires. Il décide d'augmenter sa Force d'un point, sa Volonté de 1 point et son Instinct de 2 points.

6.3.7 Attributs avantageux et désavantageux

Le joueur doit décider maintenant s'il sélectionnera un Attribut avantageux ou désavantageux (voir la section 6.5, Détermination des Avantages/Désavantages et du métier, p.121). Un Attribut avantageux est augmenté de 1 à 2 points, un Attribut désavantageux est réduit de 1 à 2 points.

Création de Vokner : Le joueur décide que Vokner aura comme Attribut avantageux sa Rapidité. Il lance 1D6 et obtient 4, sa Rapidité est augmentée de 2 points. Les Attributs de Vokner sont maintenant « figés ». Il peut les inscrire sur sa fiche de personnage. C'est à partir de ces Attributs qu'il pourra déterminer ses maxima (voir la section 6.9 Évolution des Attributs, p.134).

*Force : 16 Gabarit : 17 Intelligence : 11 Instinct : 10 Volonté : 10
Rapidité : 15 Agilité : 12 Résistance : 13 Charisme : 10 Sang-froid : 12*

6.4 Mutations et autres « détails »

La deuxième étape au cours de la création d'un personnage consiste à déterminer s'il est droitier, gaucher ou ambidextre et surtout s'il a subi des mutations.

6.4.1 Droitier, gaucher ou ambidextre

Il suffit de lancer 2d10 et de consulter le résultat sur la table ci-dessous. L'Avantage Ambidextre peut être sélectionné si un personnage veut l'être absolument et n'obtient pas le bon résultat sur cette table.

2d10	Résultat
2 – 17	Droitier
16 – 19	Gaucher
20	Ambidextre

6.4.2 Stérilité

À cause du virus de stérilité, de plus en plus d'êtres humains sont incapables de se reproduire. Un personnage fécond a une très grande valeur et risque d'intéresser beaucoup de monde. Ce n'est donc pas un Avantage. Le Désavantage Fécondité peut être sélectionné si un personnage veut l'être absolument et n'obtient pas le bon résultat sur cette table.

1d10	Résultat
1	Fécond
2 – 10	Stérile

6.4.3 Mutations

Un personnage doit effectuer un jet pour déterminer s'il est mutant ou non. Un joueur souhaitant que son personnage ait des mutations et qui n'obtient pas le résultat désiré sur cette table peut toujours avoir recours aux Avantages. La réciproque est également vraie.

1d10	Résultat
1 – 5	Aucune
6 – 8	1 mutation
9 – 10	1 mutation et relancer sur cette table.

Si un personnage a une mutation reportez-vous au chapitre 9, Mutations, pour en déterminer les Caractéristiques.

Création de Vokner : Vokner sera droitier, stérile et n'aura aucune mutation.

6.5 Détermination des avantages/désavantages et du métier

La troisième étape consiste à déterminer les Avantages, les Désavantages et les années passées par le personnage dans une ou plusieurs Professions. Ces éléments étant liés, il faut les aborder simultanément. Une profession est un avantage que l'on sélectionne à l'année.

6.5.1 Avantages et Désavantages

Un personnage part avec 100 points d'Avantage. Il peut en avoir plus s'il choisit des Désavantages.

Sauf si le contraire est précisé, on peut sélectionner plusieurs fois le même Avantage ou Désavantage. De plus, il est impossible de sélectionner un désavantage que l'on contrebalance par un avantage pour gagner des points supplémentaires. Par exemple, on ne peut pas choisir six Faiblesses naturelles (gain de 60 points) puis contrebalancer ces faiblesses par six Résistances naturelles (coût de 30 points)

Il n'est pas nécessaire de dépenser immédiatement tous ses points d'Avantage. On peut même les conserver pour les utiliser un peu plus tard au cours de la campagne, avec l'accord du MJ. Mais, dans ce dernier cas, ils ne pourront être utilisés pour les Avantages marqués d'un \star . Dans le cas des talents avantageux, il est possible d'utiliser des points d'avantage après la création du personnage uniquement si ce personnage n'a pas encore ce talent au niveau 1.

6.5.2 Avantages

Action héroïque (variable) : le personnage achète 1 point d'action héroïque. Ce point lui permettra de bénéficier, une fois par aventure (par action héroïque achetée), pour une action de son choix, d'un bonus de +5%/5 points d'Avantage dépensés.

Allié supplémentaire (15 points) : cet Avantage permet d'avoir un Allié supplémentaire (voir le chapitre 7, Professions).

Ambidextre \star (40 points) : le personnage peut utiliser sa main droite et sa main gauche avec autant d'efficacité.

Années sabbatiques (1 point par année) : cet avantage permet de faire « vieillir » un personnage. Pendant cette période, on considère qu'il n'a pas fait grand'chose. Il gagne 1 à 3 points de talent par an.

Argent supplémentaire (5 points) : le personnage reçoit l'équivalent de 1000 sols supplémentaires en plaquettes ou en objets de troc.

Attribut avantageux \star (30 à 50 points, maximum de 1 Attribut) : l'Attribut concerné est augmenté de 1 point (Coût de 30) ou à 2 points (coût de 50). Il ne peut en aucun cas être supérieur à 24. De plus, la Difficulté de progression et le temps nécessaire à l'Entraînement de cet Attribut sont réduits de moitié (voir la section 6.9 Évolution des Attributs, p.134).

Brillante carrière (20 points, 1 seule fois) : si un joueur choisit une Profession pour son personnage, il peut sélectionner cet Avantage qui lui permet d'augmenter sa Célébrité de 8 points et son Influence de 2 points. Le personnage aura été particulièrement remarqué dans l'exercice de sa Profession.

Carte au trésor (25 points) : le personnage possède une carte pouvant le mener à un trésor. C'est au MJ de définir ce qu'est exactement ce trésor, où il se trouve et comment le joueur a obtenu la carte.

Chance \star (25 points, 1 seule fois) : l'Avantage Chance permet d'ajouter 10% + 1D10% à la Caractéristique Chance qui peut dépasser ainsi la limite des 70% à la création du personnage.

Charmeur \star (20 points, cet Avantage peut être sélectionné quatre fois) : le personnage dispose d'un charme naturel. Il bénéficie d'un bonus de +5% à tous ses talents relationnels (Baratin, Bureaucratie, Chant, Charme, Comédie, Commandement, Diplomatie, Interrogation, Négociation).

Concession (20 points) : le personnage possède une concession sur un petit territoire qui se situe où il veut. Il est libre de l'exploiter ou de la faire exploiter à n'importe quel moment. C'est au MJ de déterminer la valeur réelle de cette concession.

Doigts agiles \star (20 points, cet Avantage peut être sélectionné quatre fois) : le personnage est extrêmement adroit de ses mains. Il bénéficie d'un bonus de +5% à toute action de manipulation utilisant les mains (Agilité manuelle, cartographie, chirurgie, création de faux, démolition, jeu, langage des signes, premiers soins et Science (pratique), Systèmes de sécurité/crochetage). Il ne peut s'appliquer aux talents de combat et de pilotage.

- Élève doué*** (30 points, cet Avantage peut être sélectionné quatre fois) : le personnage a +1 en Apprentissage.
- Esprit vif*** (20 points, cet Avantage peut être sélectionné quatre fois) : le personnage est particulièrement doué intellectuellement. Il bénéficie d'un bonus de +5% à tous ses talents de Connaissance, de langages et aux talents de Science (Théorie) et de langages.
- Fausse identité** (10 points) : le personnage possède une fausse identité. Le joueur est libre de la choisir avec l'accord du MJ.
- Goût parfait*** (20 points, 1 seule fois) : le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Sens Gustatif.
- Hybride naturel*** (80 points) : le personnage est né hybride. Il bénéficie de tous les Avantages et Désavantages liés à cette mutation. N'oubliez pas que les hybrides sont très recherchés par le Culte du Trident et les marchands de chair, ce n'est donc pas toujours un avantage.
- Hybride parfait** (60 points) : le personnage a été modifié par les prêtres du Trident pour pouvoir survivre dans l'eau. Il devra, pendant au moins un an, être Hybride du Trident (Membre du G.S.I.). N'oubliez pas que les hybrides sont très recherchés par le Culte du Trident et les marchands de chair, ce n'est donc pas toujours un avantage. Le coût de l'avantage n'inclut pas le coût des années de profession nécessaires.
- Increvable** (15 points) : le personnage bénéficie d'1 point de Fatigue supplémentaire.
- Jet supplémentaire sur la table des mutations** (10 points) : le joueur peut effectuer un nouveau jet sur la table des mutations suivante.
- | 1d10 | Résultat |
|--------|---|
| 1 – 8 | 1 mutation |
| 9 – 10 | 1 mutation et relancer sur cette table. |
- Nyctalope**, (15 points 1 seule fois) : le personnage réduit de moitié les pénalités dues à l'obscurité partielle.
- Obstination*** (20 points, cet Avantage peut être sélectionné quatre fois) : le personnage est particulièrement obstiné. Il bénéficie d'un bonus de +5% à certains talents utilisant la Volonté (Apnée, Course, Discipline mentale, Endurance, Esquive mentale, Haltérophilie, Méditation, Nager, Respiration de fluide, Survie, Transe). De plus toute attaque mentale dirigée contre cet individu subit une pénalité de -5%.
- Odorat parfait*** (20 points, 1 seule fois) : le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Sentir.
- Ouïe parfaite*** (30 points, 1 seule fois) : le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Ecouter et en Lecture Sonar.
- Parts** (20 points) : le personnage possède des parts dans une entreprise ou dans une communauté. Il reçoit une certaine somme en argent ou en matériel, de 100 à 1000 sols par mois. De plus, il peut bénéficier de certains avantages s'il est en relation avec cette communauté ou cette entreprise. Le montant qu'il perçoit peut être augmenté ou réduit suivant l'évolution financière de l'entreprise ou de la communauté.
- Perfection tactile*** (20 points, 1 seule fois) : le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Sens tactile.
- Points de Talent** (5 points, cet Avantage peut être sélectionné deux fois) : le personnage bénéficie de 6 points de Talent supplémentaires.
- Polaris*** (100 points, uniquement avec l'autorisation du MJ) : le personnage est capable de manipuler la Force *Polaris* (voir le chapitre 9, Mutations).
- Polaris latent** (50 points) : le personnage est doté de la Force *Polaris* mais ne le « sait » pas. Elle sommeille en lui et attend de se réveiller. Ce sera au MJ de décider quand et dans quelles circonstances. Il faut généralement un traumatisme majeur. Elle peut aussi ne jamais être libérée. Le personnage ne peut en aucun cas la libérer de sa propre volonté même s'il se mutile ou tente consciemment de se soumettre à un stress important. La Force *Polaris* peut se manifester inconsciemment dans de très rares cas.
- Profession*** (5 points par année) : chaque fois que l'on sélectionne cet avantage, on passe un an d'apprentissage dans une profession donnée. Le personnage a alors accès aux différents avantages des professions (voir chapitre 7, Professions). Chaque fois que le personnage choisit cet avantage, il vieillit d'un an.
- Rapidité naturelle*** (40 points, cet Avantage peut être sélectionné deux fois) : le personnage a +1 en Réaction.
- Relation supplémentaire** (10 points) : le personnage a une Relation supplémentaire.

Rente (25 points) : le personnage reçoit une rente mensuelle de $1D10 \times 100$ sols. Cette rente peut être justifiée de différentes manières mais cela sera très certainement le résultat d'un héritage ou d'un paiement versé régulièrement par un Allié ou un membre de sa famille.

Résistance naturelle* (5 points) : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 point à une de ses Résistances : poisons, maladies, radiations, blessures et drogues.

Retrait d'une mutation (15 points) : cet Avantage permet à un joueur de retirer à son personnage une mutation qu'il juge désavantageuse.

Seuils augmentés* (10 points, maximum cinq fois) : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 points à ses seuils de blessures physiques et d'inconscience.

Sixième sens* (20 points, cet Avantage peut être sélectionné quatre fois) : le personnage est doté d'un sixième sens. Il bénéficie d'un bonus de +5% dans certains talents utilisant l'instinct (Estimation de valeur commerciale, Lecture sur les lèvres, Navigation, Perception des indices, Prospection, Sens du danger, Survie). De plus, sa Perception Instinctive est augmentée de 5%.

Talent avantageux¹ (20 à 40 points) : cet Avantage permet d'augmenter un Talent de 1 niveau (coût de 20) ou de 2 niveaux (coût de 40). De plus, après la création du personnage, la Difficulté de progression et le temps nécessaire à l'Entraînement de ce Talent sont réduits de moitié (voir le chapitre 8 Talents). En aucun cas, à la création, un personnage ne pourra dépasser le niveau 8 dans un talent même avec cet avantage.

Techno-hybride (40 points) : le personnage est un techno-hybride hégémonien. Il devra passer au minimum un an en tant que Commando-marine hégémonien et 1 an dans le métier Techno-hybride. Le coût de l'avantage n'inclut pas le coût des années de profession nécessaires.

Titre (30 points) : le personnage est doté d'un titre nobiliaire ou honorifique dans sa communauté d'origine. Cela peut s'expliquer par une action d'éclat accomplie dans le passé ou par un poste important qu'il a occupé. Il peut avoir été décoré, être noble, avoir reçu un prix, *etc.* Il reçoit un bonus de 12 points en Célébrité et de 3 points en Influence.

Vision périphérique* (20 points, maximum une fois) : La Perception Instinctive du personnage est augmentée de 5%.

Vue parfaite* (30 points, 1 seule fois) : le personnage bénéficie d'un bonus de +10% en Observation.

6.5.3 Désavantages

Allergie (légère +5, sévère +15, fatale +40) : le personnage est allergique à un produit *commun*. Une allergie légère ne provoque qu'une gêne mineure (une pénalité de l'ordre de -5% aux actions). Une allergie sévère handicape sérieusement le personnage, allant jusqu'à réduire de moitié tous ses jets de talents et pouvant réduire ses Attributs. Une allergie fatale peut entraîner la perte de conscience et même la mort.

Attribut désavantageux (20 à 40 points, maximum de 1 Attribut) : un des Attributs du personnage est réduit de 1 point (+20) ou de 2 points (+40). De plus, la Difficulté de progression et le temps nécessaire à l'Entraînement de cet Attribut sont augmentés de moitié.

Cancer (+20 points, maximum deux fois) : le personnage a -1 en Apprentissage.

Charme désastreux (+15 points, une seule fois) : le personnage a des problèmes de communication avec son entourage. Il subit une pénalité de 10% à certains jets de talent (Baratin, Bureaucratie, Chant, Charme, Comédie, Commandement, Diplomatie, Interrogation, Négociation).

Déséquilibre mental (variable) : le gain en points d'Avantage dépend du déséquilibre. C'est généralement au joueur de tenir compte de ce désavantage dans la manière dont il incarne son personnage mais le MJ peut tout-à-fait imposer des crises de démence s'il estime que ce désavantage n'est pas assez mis en avant.

Cleptomanie (+5) : le personnage ne peut s'empêcher de voler.

Mégalomanie (+10) : le personnage est particulièrement arrogant et veut s'imposer en tant que chef. Il se considère souvent comme le meilleur dans tous les domaines.

Paranoïa (+10) : le personnage voit des ennemis et des complots partout.

- Hallucination (+15)** : le personnage souffre d'hallucinations. Ces dernières peuvent être liées à son passé, à des événements importants ou à des éléments de la campagne.
- Pulsion psychopathe (+20)** : le personnage est soumis à des pulsions le poussant au meurtre (de préférence sur des personnes innocentes et sans défense).
- Double personnalité, schizophrénie (+20)** : le personnage souffre d'un dédoublement de la personnalité. C'est au MJ et au joueur de déterminer qu'elle est cette deuxième personnalité et quand elle prend le dessus. Cela peut être un excellent sujet de campagne.
- Ennemi héréditaire (+20 points)** : le personnage a un Ennemi qui veut vraiment sa perte. Cet individu peut être un membre de sa famille, un directeur de société, un pirate, le dirigeant d'une famille rivale, *etc.* C'est au MJ de décider, mais il devra nécessairement mettre souvent des bâtons dans les roues du PJ.
- Ennemi supplémentaire (+5 points, on ne peut choisir ce Désavantage que 3 fois)** : Le personnage a un Ennemi supplémentaire.
- Esprit obtus (+15 points, une seule fois)** : le personnage a du mal à assimiler les informations. Il subit une pénalité de 10% à ses talents de langages, de Connaissance et de Science (théorie).
- Faiblesse naturelle (+5 points, maximum deux fois par catégorie)** : le personnage a un malus de -1 à une de ses Résistances : poisons, maladies, radiations ou drogues.
- Fatigué de naissance (+15 points, maximum deux fois)** : le personnage a -1 en Fatigue.
- Fécond (+15 points)** : le personnage est fécond. C'est un net Désavantage dans un monde où les trois quarts des laboratoires de recherche paient une fortune pour ce genre d'individus et où les gouvernements font tout pour les enfermer dans des centres de repeuplement.
- Infirmité (+30 points)** : le personnage souffre d'une infirmité majeure : bras coupé, surdité, muet, aveugle, *etc.*
- Lenteur naturelle (+15 points, maximum deux fois)** : le personnage a -1 en Réaction.
- Maladresse naturelle (+15 points, une seule fois)** : le personnage est particulièrement maladroit quand il manipule quelque chose. Il subit une pénalité de 10% à certains jets de talents (Agilité manuelle, cartographie, chirurgie, création de faux, démolition, jeu, langage des signes, premiers soins et Science (pratique) et Systèmes de sécurité/crochetage).
- Malchance (+15 points, on ne peut choisir ce Désavantage qu'une fois)** : la Chance du personnage est réduite de 1D10%. Cela peut permettre de tomber en-dessous de la limite de 30% à la création du personnage.
- Manque de goût (+15 points, 1 seule fois)** : le personnage subit une pénalité -10% en Sens Gustatif.
- Manque d'intuition (+15 points, une seule fois)** : le personnage a des difficultés à percevoir instinctivement son environnement. Il subit une pénalité de 10% à certains jets de talents (Estimation de la valeur commerciale, Lecture sur les lèvres, Navigation, Perception des indices, Prospection, Sens du danger, Survie). De plus, sa Perception Instinctive est réduite de 5%.
- Manque de persévérance (+15 points, une seule fois)** : le personnage a du mal à persévérer. Il subit une pénalité de 10% à certains jets de talents (Apnée, Course, Discipline mentale, Endurance, Esquive mentale, Haltérophilie, Méditation, Nager, Respiration de fluide, Survie, Transe). De plus, toute attaque mentale dirigée contre cet individu bénéficie d'un bonus de +5%.
- Odorat médiocre (+15 points, 1 seule fois)** : le personnage subit une pénalité -10% en Sentir.
- Ouïe médiocre (+15 points, 1 seule fois)** : le personnage subit une pénalité -10% en Ecouter.
- Passé odieux (+15 points, une seule fois)** : le personnage a commis un acte terrible (un crime odieux, un viol, une trahison, *etc.*) qui le hante. Un jour ou l'autre, il sera confronté à son passé.
- Phobie (+10 points)** : le personnage souffre d'une phobie grave. Cette phobie doit nécessairement concerner un élément que l'on peut trouver régulièrement dans le monde sous-marin. Un personnage voit tous ses jets réduits de moitié quand il est confronté à sa phobie. De plus, il est nerveux et le MJ devra déformer toutes les informations qu'il lui donne pour que la moindre petite chose prenne des proportions démesurées (pour un jet de réaction instinctive, par exemple). Dans le cas d'une mauvaise réaction instinctive, si le personnage veut modifier son action, son jet de chance sera réduit de moitié.

Pourchassé : +5 points pour une petite communauté, +15 points pour une nation ou une faction majeure. On ne peut choisir ce Talent qu'une fois. Le personnage est recherché et sa tête est mise à prix. Gaffe aux chasseurs de primes !

Talent désavantageux (+5 points, ce Désavantage ne peut être sélectionné que deux fois) : un des Talents du personnage, au minimum de niveau 3, est réduit de 1 à 2 points (1D6, 1 – 3 :-1,4-6 :-2). De plus, la Difficulté de progression et le temps nécessaire à l'Entraînement de ce Talent sont augmentés de moitié.

Seuils réduits (+5 points, maximum quatre fois) : le personnage subit une pénalité de –1 point à ses seuils de blessures physique ou d'inconscience.

Toucher médiocre (+15 points, 1 seule fois) : le personnage subit une pénalité –10% en Sens Tactile.

Vue médiocre (+15 points, 1 seule fois) : le personnage subit une pénalité –10% en Observation.

6.5.4 Âge de départ

Âge de départ	Bonus en Points d'Attributs
16	+6
17	+5
18	+4
19	+3
20	+2
21	+1

Ces bonus sont à répartir entre les Attributs mais ne peuvent en aucun cas permettre à un Attribut de dépasser 18.

Âge de départ	Limitation aux niveaux des Talents
16	1 Talent au niveau 5, 1 au niveau 4, 2 au niveau 3, illimité aux niveaux 1 à 2
17	2 Talents au niveau 5, 2 au niveau 4, 3 au niveau 3, illimité aux niveaux 1 à 2
18	1 Talent au niveau 6, 2 au niveau 5, 3 au niveau 4, illimité aux niveaux 1 à 3
19	1 Talent au niveau 6, 3 au niveau 5, 4 au niveau 4, illimité aux niveaux 1 à 3
20	2 Talents au niveau 6, 4 au niveau 5, 5 au niveau 4, illimité aux niveaux 1 à 3
21	2 Talents au niveau 6, 5 au niveau 5, 6 au niveau 4, illimité aux niveaux 1 à 3
22	3 Talents au niveau 6, 6 au niveau 5, 7 au niveau 4, illimité aux niveaux 1 à 3
23	3 Talents au niveau 6, 7 au niveau 5, 8 au niveau 4, illimité aux niveaux 1 à 3
24	4 Talents au niveau 6, 8 au niveau 5, illimité aux niveaux 1 à 4
25	4 Talents au niveau 6, illimité aux niveaux 1 à 5

6.5.5 Talents

Limites au niveau des Talents : aucun personnage ne peut, à la création, avoir un Talent supérieur au niveau 6, sauf s'il s'agit d'un Talent avantageux (voir §6.5.2, Avantages) ou d'un Talent automatique (voir ci-dessous) ou si le contraire est précisé dans sa Profession.

Choix des Talents : si le personnage sélectionne un Talent de sa Profession, il lui faut 1 point de Talent pour obtenir un Talent au niveau 1, 2 points pour un niveau 2, etc. S'il choisit un Talent d'une autre Profession, ce coût est doublé. Un personnage commençant l'aventure à 16 ans a accès à tous les Talents que lui autorise le MJ, comme s'il s'agissait de Talents de Profession.

Création de Vokner : Vokner choisit la Profession de Veilleur pendant 12 ans, ce qui lui coûte 60 points d'Avantage. Son Attribut avantageux (Rapidité) lui coûte 30 points. Il ne lui en reste plus que 10. Or, Vokner aurait bien voulu avoir un Talent avantageux qui coûte 20 points. Il choisit donc le Désavantage Phobie qui lui rapporte 10 points d'Avantage. Il peut donc choisir un Talent avantageux.

6.6 Caractéristiques secondaires

Quand un personnage a choisi son ou ses métiers et qu'il a dépensé tous ses points d'Avantage, il peut déterminer ses Caractéristiques secondaires. Vous trouverez ci-dessous comment calculer ces Caractéristiques. L'utilisation de certaines d'entre elles, comme la Fatigue, est expliquée dans le chapitre 10.

6.6.1 Apprentissage

Cette caractéristique sert à déterminer avec quelle facilité un personnage va pouvoir évoluer dans ses Talents et en apprendre de nouveaux. Plus le chiffre d'Apprentissage est élevé, plus le personnage sera doué. On peut calculer cette caractéristique grâce à la formule ci-dessous :

$$\text{Apprentissage} = \frac{\text{Intelligence} + \text{Volonté} + \text{Sang-froid} + \text{Instinct}}{8} \quad (6.1)$$

ou en faisant la somme des quatre attributs pour la comparer au tableau ci-dessous.

Total	Apprentissage	Total	Apprentissage	Total	Apprentissage
4-12	1	37-44	5	69-76	9
13-20	2	45-52	6	77-84	10
21-28	3	53-60	7	85-92	11
29-36	4	61-68	8	93-100	12

Création de Vokner : Avec une Intelligence de 11, une Volonté de 10, un Sang-froid de 14 et un Instinct de 10, Vokner aura une Caractéristique Apprentissage de 6.

6.6.2 Bonus aux dégâts

Le Bonus aux dégâts s'applique pour toutes les attaques de Pugilat, de Lutte, avec des armes blanches ou des armes de jet. La base minimum des dégâts est toujours de 1, quels que soient les malus. Cette table vous permet également de déterminer les bonus aux dégâts de la plupart des créatures de votre invention. Appliquez la formule suivante et comparez le résultat sur le tableau ci-dessous : Force + $\frac{\text{Gabarit}}{2}$.

Total	Bonus dégâts	Total	Bonus dégâts	Total	Bonus dégâts
1 à 6	-3	34 à 39	+6	125 à 139	+15
7 à 9	-2	40 à 46	+7	140 à 155	+16
10 à 12	-1	47 à 54	+8	156 à 172	+17
13 à 15	0	55 à 63	+9	173 à 190	+18
16 à 18	+1	64 à 73	+10	191 à 209	+19
19 à 21	+2	74 à 84	+11	210 à 229	+20
22 à 24	+3	85 à 96	+12	230 à 250	+21
25 à 28	+4	97 à 109	+13	251 à 271	+22
29 à 33	+5	110 à 124	+14	<i>etc.</i>	<i>etc.</i>

Création de Vokner : Avec une Force de 16 et un Gabarit de 17, Vokner aura un bonus aux dommages de +3 (16 + 17/2 = 24).

6.6.3 Chance

La Chance est une Caractéristique un peu particulière. À la création du personnage, elle est pour tous de 50%. Un joueur, à la création de son personnage, peut décider de faire varier ce pourcentage. Par tranche de 10% sacrifiée, il peut obtenir un bonus de 4 points (ou 1D6, au choix) à répartir sur ses Attributs. On ne peut commencer le jeu avec une Chance inférieure à 30%. Un joueur peut aussi sacrifier des points d'Attributs. Par 2 points sacrifiés où il veut (ou 1D6/2, au choix), il augmente sa Chance de 5%.

La Chance permet, en cours de jeu, de déterminer si certains événements vont ou ne vont pas affecter un personnage ou un groupe de personnages. Il arrivera fréquemment qu'un maître de jeu ne demande qu'un seul jet de Chance pour l'ensemble du groupe. C'est généralement celui qui a le plus haut pourcentage qui l'effectuera, d'où l'intérêt d'avoir un personnage particulièrement chanceux avec soi. La Chance permet aussi à un joueur de relancer un jet dont il n'est

pas satisfait. Si un PJ rate son Esquive, par exemple, il peut utiliser sa Chance pour relancer son dé. La Chance permet aussi de réduire la sévérité des blessures. Si un PJ subit une blessure fatale, par exemple, un jet de Chance réussi peut lui permettre d'en réduire les effets (voir section 10.8 p.281). Enfin, la Chance permet d'éviter certaines conséquences liées aux blessures (*idem*).

Un joueur peut aussi utiliser sa Chance pour avoir l'occasion d'obtenir un indice sur l'aventure. Par exemple, au cours d'une enquête, si les aventuriers pataugent, l'un d'eux peut effectuer un jet de Chance. S'il est réussi, le MJ devra glisser un indice supplémentaire dans son aventure. Les joueurs ne sont pas forcés de le découvrir mais ils doivent en avoir l'occasion.

Un joueur décidant d'utiliser sa Chance effectue un jet de pourcentage. Si ce jet est inférieur ou égal à sa Chance, il peut relancer un jet dont il n'est pas satisfait. À chaque utilisation, un personnage perd 1D6 points de Chance. On ne peut utiliser sa Chance qu'une fois pour un même jet. Une réussite critique (01) sur un jet de Chance n'entraîne pas de perte de points. Un échec critique (100%) entraîne une perte de 2D6%. Il n'y a qu'une manière de regagner des points de Chance, c'est d'effectuer des échecs critiques à tout autre test que ceux de Chance. Dans ce cas, un personnage gagne 1D6% points de Chance.

Quand un MJ demande à un joueur d'effectuer un jet de Chance, cela n'entraîne généralement pas de perte de points de Chance. Par exemple, un MJ peut demander à un joueur dont le personnage risque de marcher sur une mine, d'effectuer un jet de Chance. Quel que soit le résultat, il n'y aura pas de perte de points. Le jet de chance permettant d'éviter les effets secondaires d'une blessure en fait perdre car dépend de la volonté du joueur.

6.6.4 Course

C'est la vitesse maximale, en Intensité (voir la Table des Intensités §10.1.4, p.223), que peut atteindre un personnage pendant un tour de jeu sans avoir recours à un jet de dés et sans porter aucun poids. Un personnage peut tenter d'aller plus vite en effectuant un jet de talent Course contre une difficulté de 2. Sa marge de réussite augmente d'autant l'Intensité de son déplacement. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire.

$$\text{Course} = (\text{Force} + \text{Rapidité}) - \text{Gabarit} \quad (6.2)$$

Création de Vokner : Avec une Force de 16, une Rapidité de 15 et un Gabarit de 17, Vokner pourra se déplacer à une Intensité de 14 (soit 14 mètres par tour sur la Table des Intensités §10.1.4, p.223).

6.6.5 Escalade

Vitesse maximale d'escalade que peut atteindre un personnage pendant un tour de jeu sans avoir recours à un jet de dés, sans porter aucun poids, sans outils ni aide. Un personnage peut tenter d'aller plus vite en effectuant un jet de talent Escalader contre une difficulté de 2. Sa MR augmentant d'autant l'Intensité de son déplacement. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire.

$$\text{Escalade} = (\text{Force} + \text{Agilité}) - \text{Gabarit} \quad (6.3)$$

Création de Vokner : Avec une Force de 16, une Agilité de 12 et un Gabarit de 17, Vokner pourra escalader à une Intensité de 11 (soit 2,2 mètres par tour sur la Table des Intensités §10.1.4, p.223).

6.6.6 Fatigue

Détermine combien de temps un personnage peut combattre, marcher, nager, *etc.*, sans sentir les effets de la Fatigue (voir Fatigue, §10.2.7, p.234). Vous pouvez calculer la Fatigue en appliquant la formule suivante :

$$\text{Fatigue} = \frac{\text{Force} + \text{Résistance} + \text{Volonté}}{3} \quad (6.4)$$

ou en faisant la somme des trois attributs pour la comparer au tableau ci-dessous.

Total	Fatigue	Total	Fatigue	Total	Fatigue	Total	Fatigue
1-4	1	20-22	7	38-40	13	56-58	19
5-7	2	23-25	8	41-43	14	59-61	20
8-10	3	26-28	9	44-46	15	62-64	21
11-13	4	29-31	10	47-49	16	65-67	22
14-16	5	32-34	11	50-52	17	68-70	23
17-19	6	35-37	12	53-55	18	71-73	24

Création de Vokner : Avec une Force de 16, une Résistance de 13 et une Volonté de 10, Vokner aura une Fatigue de 13. Il pourra, par exemple, combattre ou courir pendant 13 tours sans sentir les effets de la Fatigue.

6.6.7 Jet

Quand un personnage ne vise pas une cible mais essaie de lancer quelque chose le plus loin possible, il utilise son talent Lancer. La caractéristique Jet détermine l'Intensité du poids et de la distance qu'il peut atteindre automatiquement. Un personnage ayant une Caractéristique Jet de 12 peut répartir ses 12 points entre l'intensité du poids et l'intensité de la distance qu'il souhaite atteindre sans pénalité. Il peut, par exemple, choisir de jeter un poids d'Intensité 4 (4 kg) à une distance d'Intensité 8 (8 mètres pour une arme de Catégorie A) ou un poids d'Intensité 9 (9 kg) à une distance d'Intensité 3 (3 mètres), *etc.*

Pour dépasser cette limite, il faut effectuer un jet de talent Lancer. La marge de réussite correspond, dans ce cas, à l'Intensité distance supplémentaire atteinte. Reportez-vous au chapitre 10, Système de Jeu, pour en savoir plus sur les armes de jet.

$$\text{Jet} = \text{Force} \quad (6.5)$$

6.6.8 Lutte (Règle optionnelle)

Cette caractéristique ne sert que si vous utilisez la règle optionnelle des combats de corps à corps. La Lutte sert à déterminer les modificateurs de combat quand deux protagonistes sont en corps à corps (lutte, étranglement, tentacule, *etc.*) ; voir §10.3 Combat, p.236. Vous pouvez calculer la Lutte en appliquant la formule suivante :

$$\text{Lutte} = \frac{\text{Gabarit} + \text{Agilité} + \text{Force}}{3} \quad (6.6)$$

ou en faisant la somme des trois attributs pour la comparer au tableau ci-dessous.

Total	Lutte	Total	Lutte	Total	Lutte	Total	Lutte
1-4	1	20-22	7	38-40	13	56-58	19
5-7	2	23-25	8	41-43	14	59-61	20
8-10	3	26-28	9	44-46	15	62-64	21
11-13	4	29-31	10	47-49	16	65-67	22
14-16	5	32-34	11	50-52	17	68-70	23
17-19	6	35-37	12	53-55	18	71-73	24

Création de Vokner : Avec une Force de 16, une Agilité de 12 et un Gabarit de 17, Vokner aura une caractéristique Lutte de 15.

6.6.9 Nage

C'est la vitesse maximale, en Intensité (voir la Table des Intensités §10.1.4, p.223), que peut atteindre un personnage à la nage pendant un tour de jeu, sans avoir recours à un jet de dés et sans porter aucun poids. Un personnage peut tenter d'aller plus vite en effectuant un jet de talent Nager contre une difficulté de 2. Sa MR augmente d'autant l'Intensité de son déplacement. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire.

$$\text{Nage} = \text{Force} + \text{Rapidité} - \text{Gabarit} \quad (6.7)$$

Création de Vokner : Avec une Force de 16, une Rapidité de 15 et un Gabarit de 17, Vokner pourra nager à une Intensité de 14 (soit 2,8 mètres par tour sur la Table des Intensités §10.1.4, p.223).

6.6.10 Narco-dommages

Si un personnage a déjà subi les effets de drogues puissantes (à cause de sa Profession), il devra le mentionner sur sa fiche. Normalement, tous les PJ ont 0 en Narco-dommages à la création.

6.6.11 Perception instinctive

C'est la Caractéristique, en pourcentage, qui sert à déterminer si un personnage perçoit un danger à temps pour réagir.

$$\text{Perception instinctive} = \frac{\text{Intelligence} + \text{Instinct}}{2} \quad (6.8)$$

$$+ \text{Observation} + \text{Ecouter} + \text{Sentir} + \text{Sens du danger} \quad (6.9)$$

Création de Vokner : Avec une Intelligence de 11, un Instinct de 10, un talent Observation de 4, un talent Écouter de 3, un talent Sentir de 2 et un talent Sens du danger de 1, Vokner aura une Caractéristique Perception Instinctive de 20.

6.6.12 Poids portable

Le poids maximal, en Intensité, que peut porter un personnage.

$$\text{Poids portable} = \text{Force} \quad (6.10)$$

Création de Vokner : Avec une Force de 16 Vokner peut porter un poids maximal d'Intensité 16 (80 kg sur la Table des Intensités §10.1.4, p.223).

6.6.13 Poids soulevable

Le poids maximal, en Intensité, que peut soulever un personnage sans avoir recours à un jet de dés. Un personnage peut tenter de soulever plus en effectuant un jet de talent Haltérophilie contre une difficulté de 2. Sa MR augmente d'autant l'Intensité du poids qu'il peut soulever. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire.

$$\text{Poids portable} \times 2 \quad (6.11)$$

Création de Vokner : Avec une Force de 16 Vokner peut soulever un poids maximal d'Intensité 16 (160 kg sur la Table des Intensités §10.1.4, p.223).

6.6.14 Réaction

Détermine la vitesse de Réaction d'un personnage, au cours d'un combat, par exemple. Vous pouvez calculer la Réaction en appliquant la formule suivante :

$$\frac{\text{Sang-froid} + \text{Rapidité}}{4} \quad (6.12)$$

ou en faisant la somme des deux attributs pour la comparer au tableau ci-dessous.

Total	Réaction	Total	Réaction	Total	Réaction	Total	Réaction
1 – 6	1	15 – 18	4	27 – 30	7	39 – 42	10
7 – 10	2	19 – 22	5	31 – 34	8	43 – 46	11
11 – 14	3	23 – 26	6	35 – 38	9	47 – 50	12

Création de Vokner : avec une Rapidité de 15 et un Sang-froid de 14, Vokner aura une Caractéristique Réaction de 7.

6.6.15 Résistance aux blessures, poisons, maladies, drogues et radiations

Caractéristique qui servira à déterminer les effets des blessures, du poison, des maladies, des drogues et des radiations sur un personnage.

$$\frac{\text{Résistance} + \text{Volonté}}{2} \quad (6.13)$$

Création de Vokner : avec une Résistance de 13 et une Volonté de 10, Vokner aura une Caractéristique Résistance de 11.

6.6.16 Saut horizontal/vertical

Détermine, en Intensité, quelle longueur et quelle hauteur un personnage peut sauter sans porter de poids et sans avoir à effectuer un jet de dés. Le résultat est divisé par 4 sans élan. Un personnage peut tenter de sauter plus loin en effectuant un jet de talent Sauter. Sa MR augmente d'autant l'Intensité de son saut.

$$(\text{Force} + \text{Agilité}) - \text{Gabarit} \quad (6.14)$$

Création de Vokner : avec une Force de 16, une Agilité de 12 et un Gabarit de 17, Vokner aura une Caractéristique Saut de 11 (soit 1, 1 mètre en hauteur et 3, 5 mètres en longueur).

6.6.17 Seuils

Toute créature possède un Seuil d'Inconscience, un Seuil de blessure légère, grave, critique, fatale et un Seuil de mort. Ces Seuils servent à déterminer la gravité d'une blessure. Les Seuils sont détaillés dans la section §10.8 du chapitre 10.

Seuil d'inconscience :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/4$
Seuil de blessure légère :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/6$
Seuil de blessure grave :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/3$
Seuil de blessure critique :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/2$
Seuil de blessure fatale :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})$
Seuil de mort :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté}) \times 1, 5$

Création de Vokner : avec une Résistance de 13, un Gabarit de 17 et une Volonté de 10, Vokner aura les Seuils suivants :

Seuil d'inconscience : 10

Seuil de blessure légère : 7

Seuil de blessure grave : 13

Seuil de blessure critique : 20

Seuil de blessure fatale : 40

Seuil de mort : 60

Personnages plus résistants (règle optionnelle)

Seuils

Si vous souhaitez que vos héros et vos personnages majeurs soient plus résistants, appliquez les Seuils suivants :

Seuil d'inconscience :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/3$
Seuil de blessure légère :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/4$
Seuil de blessure grave :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})/2$
Seuil de blessure critique :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté})$
Seuil de blessure fatale :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté}) \times 1, 5$
Seuil de mort :	$(\text{Résistance} + \text{Gabarit} + \text{Volonté}) \times 2$

Création de Vokner : avec une Résistance de 13, un Gabarit de 17 et une Volonté de 10, Vokner aura les Seuils suivants :

Seuil d'inconscience : 13

Seuil de blessure légère : 10

Seuil de blessure grave : 20

Seuil de blessure critique : 40

Seuil de blessure fatale : 60

Seuil de mort : 80

6.6.18 Souffle

Détermine pendant combien de temps un personnage peut retenir sa respiration avant de s'asphyxier. Ce temps est divisé par 2 sans préparation. Ne négligez pas cette caractéristique pour les hybrides. Ils peuvent aussi avoir à retenir leur souffle s'ils sont confrontés à des gaz. Passé ce délai, un personnage doit effectuer un jet de talent Apnée contre une difficulté de 2. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire. Vous pouvez calculer le souffle en appliquant la formule suivante :

$$(Volonté + Résistance + Gabarit)/3 \quad (6.15)$$

ou en faisant la somme des trois attributs pour la comparer au tableau ci-dessous.

Total	Souffle	Total	Souffle	Total	Souffle	Total	Souffle
1-4	1	20-22	7	38-40	13	56-58	19
5-7	2	23-25	8	41-43	14	59-61	20
8-10	3	26-28	9	44-46	15	62-64	21
11-13	4	29-31	10	47-49	16	65-67	22
14-16	5	32-34	11	50-52	17	68-70	23
17-19	6	35-37	12	53-55	18	71-73	24

Création de Vokner : avec une Résistance de 13, une Volonté de 10 et un Gabarit de 17, Vokner aura une Caractéristique Souffle de 13.

6.7 Avantages et désavantages des races

6.7.1 Hybrides naturels

Ces mutants sont très recherchés par tous les marchands de chair, les laboratoires génétiques et les services du Culte du Trident. Ils valent de l'or et il faut donc se méfier à qui on adresse la parole. Un hybride naturel qui est en plus fécond doit être doublement prudent.

À la création, un personnage hybride naturel doit modifier ses Attributs comme suit : Force (+1), Résistance (+2), Agilité (+2), Intelligence (-2), Instinct (+1)

Un hybride naturel possède automatiquement le Talent Hybride au niveau 2.

Les hybrides naturels ne ressentent pas la température de l'eau. Ils ne subiront donc aucune pénalité à cause du froid, s'ils se trouvent dans l'eau. Hors de leur milieu naturel, cependant, ils seront vulnérables comme n'importe qui.

La chaleur est pour eux intolérable. Ils se déshydratent plus rapidement que les individus normaux et sont très sensibles au feu. Un hybride doit effectuer un jet de Volonté contre une difficulté égale à 3 fois l'Intensité d'une flamme pour s'en approcher. Les dégâts dus au feu ou à la chaleur voient leur Marge de Réussite et les dégâts de base augmentés de +1 contre des hybrides naturels. Les radiateurs ou tout autre appareil ou phénomène produisant de la chaleur, leur font perdre 1 point de Fatigue supplémentaire (par tour en combat, toutes les 2 heures au repos, etc.).

Un hybride naturel hors de l'eau doit effectuer chaque heure un test de Volonté contre une Difficulté de 2 + 2 par heure passé hors de l'eau. Si ce jet échoue, il perd 1 point de Volonté, 1 point de Fatigue et 1 point de Force. Si sa Volonté est réduite de 50%, il devra impérativement, et par tous les moyens, se baigner. Dès qu'il est plongé dans l'eau, il récupère ses capacités normales. C'est pour cette raison que de nombreux hybrides hors de l'eau sont équipés de tenues hydratantes (dans ce cas le jet n'est effectué qu'une fois par jour).

Les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -10% à toutes leurs actions. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture. Non seulement ils subissent cette pénalité de -10% , mais en plus ils doivent effectuer toutes les heures un jet de Volonté contre une Difficulté égale à $4 + 2$ par heure passée dans l'armure. Si ce jet échoue ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent. Si un hybride est à la surface, il prendra sur lui mais ne retirera pas l'armure). Si l'hybride ne peut pas retirer l'armure, la pénalité est augmentée de 5% à chaque jet raté ou réduite de 5% à chaque jet réussi. Même s'il réussit tous ses jets, l'hybride ne peut jamais se débarrasser de la pénalité initiale de -10% .

Face à un prêtre du Trident, un hybride naturel hésitera toujours à agir contre lui. Toute action pouvant porter atteinte à un prêtre du Trident ou au Culte oblige l'hybride naturel à effectuer un test de Volonté contre une Difficulté allant de 2 à 24 (au choix du MJ selon l'action). S'il est directement confronté à un prêtre, ce jet devra s'effectuer contre la (Volonté) du membre du Culte. Il est à noter que l'hybride peut découvrir, grâce à cette pénalité, si un homme qui se prétend prêtre l'est véritablement ou non, mais uniquement s'il décide d'agir contre lui. L'hybride ne peut en aucun cas se montrer à priori hostile pour découvrir si c'est un imposteur.

La vitesse d'un hybride sous l'eau, sa Fatigue et ses bonus de Perception sont augmentés par son niveau Hybride. Ses Bonus aux dégâts et sa Réaction sont augmentés de 1 point tous les 2 niveaux dans le Talent Hybride. Son Esquive sous l'eau bénéficie d'un bonus en pourcentage égal à deux fois le niveau de son Talent Hybride. Au contact de l'eau (à moitié immergé dans une piscine par exemple), il bénéficie de tous ces bonus sauf de ceux de Perception, d'Esquive et de Réaction. Un hybride en armure de combat n'a aucun avantage.

6.7.2 Hybrides parfaits

Les hybrides parfaits sont le résultat des manipulations des prêtres du Culte du Trident. S'ils ne font plus partie du Culte, ils ne sont pas forcément pour autant des fugitifs. Ce qui importe aux dirigeants du Trident, c'est qu'ils soient passés entre leurs mains. Certaines rumeurs évoqueraient des hybrides parfaits créés par le Soleil Noir.

À la création, un personnage hybride parfait doit modifier ses Attributs comme suit : Force (+1), Résistance (+1), Agilité (+2), Charisme (-2)

Les hybrides parfaits ont les mêmes Désavantages et Avantages que les hybrides naturels avec les différences suivantes. Un hybride doit effectuer un jet de Volonté contre 2 fois l'Intensité d'une flamme pour s'en approcher. Les dégâts dus au feu ou à la chaleur voient leur Marge de Réussite augmentée de +1. Les radiateurs ou tout autre appareil ou phénomène produisant de la chaleur, leur font perdre 1 point de Fatigue supplémentaire (par tour en combat, toutes les 2 heures au repos, *etc.*).

Un hybride parfait hors de l'eau doit effectuer chaque heure un test de Volonté contre une Difficulté de $1 + 1$ par heure passé hors de l'eau. Avec une armure hydratante, il n'effectue ce jet qu'une fois par jour.

Face à un prêtre du Trident, un hybride parfait hésitera toujours à agir contre lui. Toute action pouvant porter atteinte à un prêtre du Trident ou au Culte oblige l'hybride naturel à effectuer un test de Volonté contre une Difficulté allant de 4 à 36 (au choix du MJ selon l'action). S'il est directement confronté à un prêtre, ce jet devra s'effectuer contre la (Volonté $\times 1,5$) du membre du Culte.

6.7.3 Techno-hybrides

Ce sont généralement des fugitifs hégémoniens atrocement défigurés par les opérations. Un techno-hybride ne passe pas inaperçu. On les rencontre souvent vêtus de lourdes combinaisons de cuir avec une capuche pour dissimuler leur visage. Un techno-hybride qui a fui l'Hégémonie est généralement traqué par le Prisme.

À la création, un personnage techno-hybride doit modifier ses Attributs comme suit : Force (+2), Résistance (+3), Charisme (-6), Volonté (-3), Gabarit (+2), Rapidité (+2), Instinct (-3), Sang-froid (+3).

Les techno-hybrides ont les mêmes Désavantages et Avantages que les hybrides naturels avec les différences suivantes. Un techno-hybride doit effectuer un jet de Volonté contre 1 fois l'Intensité d'une flamme pour s'en approcher. Les dégâts dus au feu ou à la chaleur voient leur Marge de Réussite augmentée de +1. Les radiateurs ou tout autre appareil ou phénomène produisant de la chaleur, leur font perdre 1 point de Fatigue supplémentaire (par tour en combat, toutes les 2 heures au repos, *etc.*).

Un techno-hybride hors de l'eau doit effectuer tous les deux jours un test de Volonté contre une Difficulté de $1 + 1/2$ jours passé hors de l'eau.

Le cas des armures hydratantes : sans pour autant donner aux hybrides les bonus dont ils bénéficient dans l'eau, les armures hydratantes leur permettent de tenir deux fois plus longtemps hors de l'eau. Le test de Volonté d'un hybride naturel et d'un hybride parfait s'effectuera tous les deux jours et celui d'un techno-hybride tous les quatre jours. La perte de Fatigue due à la chaleur est annulée.

Vitesse d'un hybride sous l'eau : tous les hybrides se déplacent sous l'eau comme des créatures du milieu aquatique. C'est-à-dire que leur vitesse dans ce milieu n'est pas égale à la vitesse de « nage » sur le tableau des intensités mais à la vitesse normale (colonne de gauche). Ainsi un hybride ayant 15 en Nage se déplace à 15m/tour et non 3m.

6.8 Derniers détails

Il ne reste plus maintenant qu'à figoler le personnage en fabriquant son histoire et en précisant ses motivations et son entourage.

6.8.1 Sexe

Un personnage peut être homme ou femme s'il n'a pas subi de mutation qui le dispense de ce choix. La différence entre les deux, dans l'univers de *Polaris*, n'est pas très flagrante sauf si le personnage est fécond. Dans ce cas, il est plus que probable qu'un personnage féminin fera tout pour cacher sa condition.

6.8.2 Histoire, origine et famille

Le passé d'un personnage est très important si vous voulez qu'il s'intègre bien dans l'univers. Le maître de jeu peut même s'en servir pour ses scénarios et pour augmenter le réalisme d'une campagne. Un joueur doit concocter une histoire cohérente en y incluant tous les détails qu'il souhaite et ceux qu'il a choisis à la création de son personnage (argent, Avantages, familles, Relations, *etc.*). Le maître de jeu sera libre ensuite d'accepter ou de refuser certains éléments de cette histoire. Une histoire bien faite et vraisemblable peut même permettre d'obtenir automatiquement, en cours d'aventure, de nouveaux Alliés ou Relations, si le maître de jeu l'estime raisonnable et intéressant pour l'histoire. Il ne faut pas oublier que les personnages sont amenés, à plus ou moins long terme, à agir directement sur l'univers de *Polaris* en tant que personnages notables. Il est donc important qu'ils aient un passé intéressant.

6.8.3 Lieu d'origine

Déterminé par l'histoire que le joueur et le maître de jeu ont conçu, il est impératif de savoir où est né un personnage. Encore une fois, cela aidera à construire une campagne intéressante. Tout d'abord parce qu'un personnage issu de l'Hégémonie pourra obtenir plus d'informations sur cette nation qu'un individu né dans une petite communauté. Un aventurier peut aussi créer une communauté de toutes pièces et décider qu'il y est né ou y a passé sa vie. Il y a de multiples possibilités. De plus, cela permet de déterminer la langue natale d'un personnage et si, à sa création, il a un accès plus large à un matériel que l'on ne trouve que dans certaines régions du monde.

6.8.4 Taille et poids

La taille et le poids d'un personnage sont déterminés par son Gabarit. En consultant la Table des Intensités §10.1.4, p.223, il suffit de regarder la colonne correspondant au Poids Portable et celle correspondant à la taille. Des personnages ayant un Gabarit de 14, par exemple, auront une taille moyenne de 1m85 et un poids moyen de 70 kg. Le Gabarit n'est qu'une moyenne, ainsi un personnage voulant être un peu plus fluet peut augmenter l'Intensité de sa taille mais il devra aussi réduire celle de son poids. Par exemple, un PJ ayant un Gabarit de 14, peut choisir une taille de 15 (1m90) mais dans ce cas son poids sera de 13 (65 kg). On ne peut s'éloigner de sa valeur de base (en plus ou en moins) que de 3 points.

Création de Vokner : avec un Gabarit de 17, Vokner pèse 85 kg pour une taille de 2 mètres. Il décide d'être plus petit et réduit sa taille à 1m90. Il pèsera donc 95 kg.

Pour calculer un poids moyen vous pouvez appliquer la formule des poids théoriques :

$$(\text{Taille en cm} - 100) - [(\text{Taille en cm} - 150)/x] \quad (6.16)$$

$x = 4$ pour les hommes et 2 pour les femmes

Cette règle n'est applicable que pour des personnages humanoïdes dont la taille est inférieure ou égale à $2m60$. Pour des créatures, ou des animaux, il faut appliquer les modificateurs suivants :

- Augmenter le poids calculé de 5% par 10 cm au-dessus de $2m60$.
- Pour les quadrupèdes ou les animaux marins, multiplier le poids calculé par deux.

6.9 Évolution des attributs

Les Attributs vont évoluer tout au long des aventures des PJ. Ils peuvent être modifiés par le Vieillessement, par l'Entraînement ou par d'autres phénomènes. Quoi qu'il en soit, les Attributs d'un personnage sont limités par leur valeur initiale. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître le niveau maximum d'un Attribut en fonction de son niveau initial. Cette limitation ne s'applique qu'aux évolutions naturelles, elles ne concernent pas les mutations, les implants, *etc.* Un personnage ayant 12 en Force et un implant qui lui permet d'augmenter sa Force à 14, est limité naturellement à une valeur maximale de 15. Il pourra s'entraîner tout au long de sa vie pour augmenter sa Force à 15, qui passera donc à 17 avec son implant.

Le Gabarit est le seul Attribut invariable.

Attribut initial	Maximum naturel	Attribut initial	Maximum naturel
1	7	13	16
2	8	14	17
3	9	15	18
4	9	16	18
5	10	17	19
6	11	18	20
7	12	19	21
8	12	20	21
9	13	21	22
10	14	22	23
11	15	23	24
12	15	24	24

Création de Vokner : les Attributs de Vokner sont limités comme indiqué ci-dessous :

*Force : 16/Max : 18 Sang-froid : 12/Max : 15 Intelligence : 11/Max : 15
 Instinct : 10/Max : 14 Volonté : 10/Max : 14 Rapidité : 15/Max : 18
 Agilité : 12/Max : 15 Résistance : 13/Max : 16 Charisme : 10/Max : 14
 Gabarit : 17/NA*

Dépasser les limitations des Attributs (règle optionnelle)

Un personnage peut dépasser son maximum naturel dans un Attribut mais, dans ce cas, la difficulté et le temps d'entraînement sont augmentés de moitié.

6.9.1 Vieillessement

La vie sous les mers est difficile et met à rude épreuve les capacités humaines. Un personnage peut perdre des points d'Attributs à cause de l'âge. À chaque date anniversaire, à partir de 28 ans, il doit lancer $1d100$. Si le résultat est inférieur ou égal à son âge, il risque d'avoir quelques problèmes.

Pour chaque Attribut, il lance $1d100$. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Attribut, il perd 1 point dans cet Attribut. Sur un 01, il perd 2 points !

Les pertes d'Attributs dues à l'âge peuvent être contrebalancées par l'Entraînement.

6.9.2 Entraînement

Un personnage peut tenter d'augmenter ses Attributs de deux manières : seul ou avec un maître. Au bout d'un certain temps d'Entraînement, il pourra effectuer un jet sous le Talent Entraînement (Attribut) approprié. S'il ne possède pas ce Talent, il a tout le même la possibilité d'effectuer ce jet avec son pourcentage de base (voir chapitre 8 Talents) et avec un niveau 0. Si le jet est réussi, le personnage note sa Marge de Réussite. Si celle-ci est égale au niveau qu'il souhaite atteindre, il gagne 1 point dans l'Attribut concerné. Sinon, il note sa Marge de Réussite et recommence une période d'Entraînement. Il pourra alors effectuer un nouveau jet et cumuler sa Marge de Réussite à celle qu'il avait obtenue précédemment.

Il faut noter que si le personnage, après le premier jet, ne recommence pas immédiatement son Entraînement, la Marge de Réussite du premier jet sera réduite de 1 par semaine d'inactivité.

La Difficulté d'un jet d'Entraînement est égale à la valeur que veut atteindre un PJ dans l'Attribut concerné.

Avec un maître, c'est plus facile. Le MJ effectue un jet d'Enseignement pour le maître. La Marge de Réussite de ce jet se soustrait de la Difficulté de l'étudiant.

Il est à noter que l'on ne peut se rendre compte des effets de l'entraînement qu'à la fin de la période d'exercice. Ainsi, un individu (ou un maître) ne peut faire qu'un seul jet pour cette même période.

S'entraîner régulièrement dans un Attribut permet de contrebalancer les effets du Vieillessement.

Temps d'Entraînement nécessaire Entraînement normal : 10 jours/niveau à atteindre (Entraînement de 4 heures par jour).

Entraînement intensif : 5 jours/niveau à atteindre (Entraînement de 8 heures par jour).

Entraînement minimum : 20 jours/niveau à atteindre (Entraînement de 2 heures par jour).

On peut réduire le temps d'Entraînement de 1 jour/niveau à atteindre mais cela augmente la Difficulté de +1 à chaque fois. Il est impossible de réduire les temps d'Entraînement en-dessous de 50% du temps de base (respectivement 5 jours, 3 jours et 10 jours/niveau à atteindre)

Création de Vokner : Vokner veut monter sa Force de 16 à 17. Il a un Talent Entraînement (Force) au niveau 4 ($44/ + 10 = 54\%$) mais il préfère qu'un maître l'aide. Au bout de 85 jours (17×5 en Entraînement intensif), le MJ effectue un jet d'Enseignement pour le maître en musculation (permettant d'augmenter la Force). Il obtient une marge de 6. La Difficulté du jet de Vokner (17) est donc réduite de 6 points. Vokner effectue son jet contre une Difficulté de 11. Avec un niveau 4, cela risque d'être difficile. Il n'a que 19% (Palier 1) de chances de réussir (voir §8.2 p.168). Il obtient un résultat de 07. Sur la Table des Paliers §10.1.4, p.223, cela correspond à une Marge de Réussite de 4. Vokner est en bonne voie. Il ne lui reste plus que 13 points à accumuler pour que sa Force passe à 17.

Professions

« Certains ont la chance de pouvoir choisir leur métier. Ce n'est pas donné à tout le monde. La plupart des mineurs, des ouvriers et des éleveurs naissent mineurs, ouvriers et éleveurs. Moi, je suis né diplomate et, aujourd'hui, je suis pirate ; comme quoi, on ne peut présager de rien dans la vie. Remarquez, les forbans ne m'ont pas laissé le choix, c'était ça ou passer à la planche ! »

— Déclaration d'Olaf Gurz, de la Confrérie de la Licorne.

La Profession d'un personnage permet de déterminer quels seront les Talents auxquels il aura accès, quelles seront sa Célébrité initiale, son Influence, sa fortune, etc.

7.0.3 Points de Talent

Un personnage commence le jeu avec 25 points de Talent + 5 par année passée dans une Profession (ou 1d6). Il peut répartir ces points où il veut dans ses Talents de Profession. Pour obtenir un Talent au niveau 1, il faudra dépenser 1 point de Talent, 2 points pour un Talent de niveau 2, etc. Si les Talents sont limités, le niveau maximum qu'un PJ peut atteindre dans cette Profession est indiqué entre parenthèses. En règle générale, aucun Talent ne peut dépasser le niveau 6 à la création d'un personnage, sauf si le contraire est indiqué.

7.0.4 Célébrité

Tout personnage commence avec 1 point de Célébrité plus ceux qu'il aura accumulés au cours de sa ou ses carrières. La Célébrité est à la fois un avantage et un désavantage. Un personnage célèbre en pays ami pourra utiliser son Influence alors qu'en territoire ennemi, il risque d'être reconnu et traqué. Un personnage cumule des points de Célébrité tout au long de son existence. Cette Caractéristique fonctionne comme un Talent. La probabilité d'être reconnu est égale au cumul des points et le niveau de ce Talent est égal à 1 tous les 10 points cumulés. En règle générale, quand le PJ voudra être reconnu, c'est lui qui effectuera son jet ; dans le cas contraire, c'est au MJ de le faire. La Célébrité peut être calculée plus précisément par groupe influent, communautés importantes, etc., si vous le souhaitez.

Difficultés des jets de Célébrité

Situation géographique	
Petite communauté d'origine ou quartier d'une ville (le jet est généralement inutile)	0
Grande communauté d'origine ou niveau d'une ville	2
Ville sous-marine d'origine	4
Autres stations de la communauté	6
Communautés voisines	8
Ville voisine	12
Communautés lointaines (même océan)	16
Ville lointaine (même océan)	20
Communautés lointaines (autre océan)	22
Ville lointaine (autre océan)	24
Par année passée dans une communauté (uniquement pour cette communauté)	-1
Par action effectuée pour/contre une communauté ou une ville	-1
Profession/milieu	
Propre Profession/milieu	Dif $\times \frac{1}{2}$
Profession proche/milieu	Dif $\times \frac{3}{4}$
Autre Profession/milieu	Dif. normale

Note : le terme communauté est également employé pour désigner une ville ou une nation.

Perte de Célébrité : un personnage inactif perd 1d10 points de Célébrité par an.

Célébrité définitive : même si un personnage ne fait plus parler de lui pendant des années, il cumule tous les 10 points, 1 point de Célébrité définitive qui ne pourra jamais lui être retiré.

Avantages d'être reconnu : outre le fait qu'un personnage célèbre puisse être mieux accueilli par des gens qui l'apprécient qu'un parfait inconnu, un PJ réussissant un jet de Célébrité peut bénéficier des avantages de l'Influence.

Désavantages d'être reconnu : si un PJ est reconnu par des gens qui ne l'apprécient pas trop, il peut non seulement avoir des ennuis mais, en plus, son Influence se retourne contre lui. Les bonus d'Influence deviennent des malus.

Communautés : les communautés peuvent également avoir un niveau de Célébrité.

Gain en Célébrité : c'est généralement au MJ de déterminer si des personnages gagnent des points de Célébrité. En règle générale, chaque aventure rapporte un minimum de 1 point.

7.0.5 Influence

Tout personnage commence avec 1 point d'Influence. De plus, tous les 10 points de Célébrité, un personnage gagne 1 point d'Influence. L'Influence permet de réduire la Difficulté de tous les jets relationnels de 1 pour chaque point d'Influence. Ce bonus ne s'applique généralement que dans le domaine dans lequel le personnage est reconnu.

7.0.6 Relations, Alliés et Ennemis

Un personnage est entouré de contacts et de connaissances qui peuvent l'aider. Au début du jeu, chaque personnage dispose d'une Relation, plus celles qu'il s'est faites dans son métier. Il choisit où vivent ces Relations et ce qu'elles font. Ce seront généralement des individus sur lesquels les personnages peuvent s'appuyer pour réussir une aventure.

Une Relation peut tout-à-fait trahir un personnage si cela sert ses intérêts ou être un élément important d'une campagne. Au cours des aventures, les personnages pourront se faire d'autres Relations. Un personnage doit justifier, dans son historique, la raison pour laquelle il est en contact avec cette Relation. Le maître de jeu doit limiter leur importance. Par exemple, il ne peut accepter qu'un personnage soit en contact avec le chef d'une puissante communauté que si le joueur a une explication satisfaisante à lui fournir. En règle générale, les Relations seront plutôt des gens peu influents.

À sa création, un personnage a un Allié et un Ennemi. Il peut en obtenir d'autres. Un Allié fera tout pour aider un personnage, un Ennemi fera tout pour lui mettre des bâtons dans les roues. Les Alliés sont déterminés comme les Relations. Les personnages peuvent se faire d'autres Alliés ou d'autres Ennemis en cours d'aventure. Avec l'autorisation du MJ, il est possible de ne pas définir dès le début qui sont ces Relations, ses Alliés et ses Ennemis pour pouvoir les sélectionner en cours de campagne. Cela permet aux joueurs de mieux cerner l'univers avant de faire des choix inutiles. En règle générale, c'est le MJ qui choisit les Ennemis des PJ.

7.1 Choix d'une première Profession

Un joueur peut choisir absolument n'importe quelle Profession tant que cela reste cohérent avec son personnage. Pendant la première année passée à exercer, il gagne un certain nombre de Talents, plus des points à répartir entre les Talents de cette Profession. Il peut se spécialiser dans les Talents de sa Profession indiqués entre crochets. On ne peut sélectionner une spécialisation que si on possède déjà le Talent général au niveau 1. Quand on choisit une spécialisation, le coût en points de Talent est réduit de moitié.

Chaque année supplémentaire passée dans la même Profession lui permet de gagner d'autres points de Talents, de l'argent, de la Célébrité, des avantages et de l'Influence. Le coût des Talents au sein de sa Profession est de 1 point pour 1 niveau. S'il choisit un Talent qui n'est pas de sa Profession, ce coût est doublé. De plus, si un personnage reste au moins 8 ans dans la même profession, il peut atteindre le niveau 8 dans un des talents de cette profession.

7.1.1 Choix d'autres Professions

Un joueur peut décider à tout moment d'arrêter la progression de son personnage dans une Profession donnée, pour en choisir une autre. Bien que cela lui permette d'avoir accès à un plus grand nombre de Talents et de cumuler certains avantages, il perd le bénéfice du cumul des années passées dans un même métier. Il repart à l'an 1 dans sa nouvelle Profession. De même, un personnage peut être amené à changer de lieu de travail (soit par choix, soit par obligation) et à perdre le bénéfice des années passées au même endroit. Si un personnage décide de changer de profession, il doit trouver un travail dans cette nouvelle profession (voir §7.1.4, p.142).

7.1.2 Âge de départ et limitations

Un enfant est considéré comme adulte à partir de 12 ans (à l'exception des pirates) et son apprentissage commence immédiatement. Il ne peut choisir un métier qu'à partir de 16 ans, l'âge minimum pour un PJ. Un joueur est libre d'arrêter la progression de son personnage à n'importe quel âge ou peut être limité en temps par le meneur de jeu (pour partir à l'aventure, un âge inférieur à 30 ans est conseillé).

7.1.3 Jet de Revers

Chaque année, un personnage doit effectuer un Jet de Revers pour savoir s'il ne lui est pas arrivé une grosse tuile. Les revers sont presque toujours une très mauvaise nouvelle pour un personnage. Si un personnage estime qu'un revers est trop handicapant, il peut en choisir un autre s'il sacrifie la moitié de ses points de talents de l'année (3 points), ou tout son argent mis de côté cette année. Chaque année, le joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la colonne Revers du tableau de sa Profession, le personnage a eu un problème. Il devra alors effectuer un jet sur la table des Revers ci-dessous. Cette règle ne s'applique qu'à la création du personnage. Il est à noter que, dans de nombreux cas, il faudra adapter les Revers aux professions et à la communauté dans laquelle vit le personnage.

%	Revers généraux
01-04	Accident
05-08	Attentat
09-12	Bannissement
13-18	Blessures
19-22	Catastrophe
23-32	Choc psychologique
33-36	Complot
37-40	Contamination/Maladies
41-44	Contrat
45-48	Deuil
49-50	Diffamation
51-52	Enlèvement
53-58	Emprisonnement
59-64	Ennemi
65-70	Ennemi juré
71-74	Faute lourde
75-79	Fugitif
80-86	Mauvaise passe
87-88	Mutilations
89-94	Pillage
95	Polaris
96-97	Renvoi
98-99	Vendetta
100	Relancer ou autre revers de votre choix

Accident : le personnage a été victime d'un accident. Il perd la moitié de ses points de talent pour l'année (3 points). De plus, il y a 2 chances sur 10 (1-2 sur 1d10) pour qu'il subisse les effets du Revers Blessures.

Attentat : le personnage a été l'une des victimes d'un attentat. Il perd la moitié de ses points de talent pour l'année (3 points). De plus, il se peut qu'il subisse les effets des Revers Mutilations (1-2 sur 1d10) et Deuil (1-5 sur 1d10). C'est au MJ de déterminer qui est responsable de l'attentat, le PJ pouvant nourrir une haine farouche à l'encontre des terroristes.

Bannissement : Le personnage a été banni de sa communauté. Il peut continuer à exercer sa profession dans une autre communauté s'il trouve du travail (voir §7.1.4, p.142). Le personnage perd tous ses points de talent et son argent de l'année.

Blessures : le personnage souffre d'une blessure non guérie (voir tableau des Blessures, §7.1.5, p.142).

Catastrophe : une catastrophe majeure s'est abattue sur la communauté du PJ (tremblement de terre, explosion d'un réacteur, glissement de terrain, etc.). La communauté peut être détruite (s'il s'agit d'une petite communauté « non-officielle » et sans importance). Dans ce cas, le personnage est contraint de s'exiler. Il perd la moitié de ses points de talent pour l'année (3 points) et tout l'argent de cette année. De plus, il est possible qu'il subisse les effets des revers Blessures (1-4 sur 1d10), Deuil (1-8 sur 1d10) et Mutilations (1-2 sur 1d10).

S'il s'agit d'une communauté importante, la catastrophe est limitée à un secteur particulier. Le personnage peut rester dans cette communauté mais il est considéré comme étant au chômage.

Choc psychologique : A la suite d'un terrible drame (à définir par le MJ), le personnage souffre du désavantage Phobie (1-6) ou Déséquilibre mental (7-10). Il ne gagne, bien entendu, aucun point d'Avantage.

Complot : le personnage a été victime d'un complot ourdi par un collègue. Il est accusé à tort. Il faut lancer 1d10 pour déterminer ce qui lui arrive.

1d10	Effet
1	Contrat
2	Bannissement
3-4	Emprisonnement
5	Fugitif
6-8	Mise à pied temporaire (il perd ses points de talent pour l'année)
9	Renvoi
10	Deux jets sur cette table

Contamination/Maladies : A la suite d'un incident bactériologique ou d'une épidémie, le personnage est malade. Lancer 1d10 pour connaître les effets de ce Revers.

1d10	Effets
1-3	Guérison (le personnage perd la moitié de ses points de talents, 3 points, mais il s'en sort indemne.)
4-5	Séquelles (le personnage subit les effets du Revers Blessures)
6-7	Virus latent (le personnage est atteint d'un virus inconnu qui peut se réveiller n'importe quand. Il est censé, bien entendu, ne pas le savoir).
8-9	Maladie incurable non contagieuse (le personnage souffre d'une maladie incurable au choix du MJ ou du joueur).
10	Maladie incurable contagieuse (le personnage est un véritable paria. Le MJ et le Joueur doivent imaginer un moyen pour que ce personnage puisse cacher sa maladie et éviter de contaminer ceux qui l'entourent).

Contrat : après qu'il soit intervenu (par erreur ou non) dans les affaires d'une organisation (généralement criminelle mais pas toujours), la tête du personnage a été mise à prix. Ce Revers ne prendra effet qu'au début de la campagne.

Deuil : le personnage a perdu un membre de sa famille ou un ami très proche.

Diffamation : le personnage est diffamé par un rival ou une organisation. Il perd 2 points de Célébrité.

Enlèvement : le personnage a été enlevé par des terroristes, des boucaniers ou tout autre groupement au choix du MJ. Il perd tous ses points de talent pour l'année ainsi que son argent. Il se peut qu'il ait subi le Revers Mutilation (1-4 sur 1d10). On considère que le personnage a réussi à fuir ou a été libéré par les autorités.

Emprisonnement : le personnage est emprisonné pour un délit qu'il a commis ou non. Il passe l'année suivante en prison (donc perte d'un an). Chaque année, il faut alors qu'il lance 1d10. Sur un 10, il reste en prison une année de plus. De 1 à 9, il est libre. Dès qu'il sort de prison, le personnage est considéré comme étant au chômage. Un personnage peut refuser d'aller en prison mais, dans ce cas, il devient un fugitif.

Ennemi : le personnage s'est fait un ennemi de plus.

Ennemi juré : le personnage s'est fait un ennemi juré de plus.

Faute lourde : le personnage a commis une faute lourde dans l'exercice de sa profession. Il faut lancer 1d10 pour déterminer ce qui lui arrive.

2d10	Effet
2-4	Amende (il perd son argent pour l'année)
5	Bannissement
6-7	Emprisonnement
8-9	Ennemi
10-11	Ennemi juré
12-15	Mise à pied temporaire (il perd ses points de talent pour l'année)
16-18	Renvoi
19	Vendetta
20	Deux jets sur cette table

Fugitif : le personnage est accusé (à tort ou à raison) d'un crime très grave. Il a réussi à fuir mais il est désormais traqué. S'il fait partie d'une petite communauté indépendante, il lui suffit de partir. S'il fait partie d'une nation, il devra quitter ce pays ou aller de station en station avec le risque d'être interpellé. Quand il arrive dans une nouvelle station, il a 1 chance sur 10 d'être repéré la première année, puis 2 chances sur 10 la deuxième année, etc. Il est noté qu'il sera encore considéré comme un fugitif au début de la campagne. Le personnage sera souvent recherché par des chasseurs de primes. Il reçoit automatiquement le Désavantage Wanted By (sans gagner de points d'Avantage) et perd tout son argent et ses points de talent de l'année.

Mauvaise passe : le personnage a passé une mauvaise année. Ses revenus sont réduits de moitié et il perd la moitié de ses points de talent, (3 points).

Mutilations : le personnage subit une mutilation (voir table §7.1.6, p.143).

Narco-dommages : Le personnage cumule 1 point de narco-dommages.

Pillage : des pirates ont attaqué la communauté du personnage (ou le navire sur lequel il voyageait). Il perd tout l'argent de l'année en cours et peut subir les effets des Revers Deuil (1-6 sur 1d10), Blessures (1-3 sur 1d10) et Catastrophe (1 sur 1d10).

Polaris : le personnage a été victime de la libération accidentelle d'un effet Polaris. Cela peut ne pas être grave ou avoir de terribles conséquences. Le personnage peut subir les effets des Revers Blessure (1-3 sur 1d10), Mutilations (1 sur 1d10), Catastrophe (1-3 sur 1d10), Deuil (1-6 sur 1d10).

Si le personnage a la mutation Polaris, il est responsable de l'accident. Il peut subir les effets des Revers suivants : Fugitif (1-2 sur 1d10), Ennemi Juré (1-6 sur 1d10), Bannissement (1-8 sur 1d10), Deuil (1-7 sur 1d10), Culte du Trident (1-7 sur 1d10, le personnage a été remis au Culte du Trident. Il peut accepter, et dans ce cas embrasser la profession de prêtre, ou refuser, et dans ce cas devenir un fugitif.).

Renvoi : le personnage perd son travail à la fin de l'année en cours.

Vendetta : Le personnage (ou un membre de sa famille) s'est attiré les foudres d'un groupe, d'une famille ou d'un syndicat du crime.

7.1.4 Relocalisation/trouver du travail

Un personnage peut être contraint de quitter l'endroit où il exerce pour diverses raisons (Revers) ou il peut décider d'aller voir ailleurs. Pour certaines professions, changer de communauté n'est pas aussi facile que ça et il y des chances pour que le personnage ne trouve pas de travail. Cela dépend bien évidemment de la profession exercée. En cas de changement de communauté, de changement de profession ou de chômage, reportez-vous à la description des professions pour connaître la probabilité de trouver un emploi dans ce domaine. Un personnage sans emploi qui tente d'en retrouver un doit dépenser des points d'Avantage « Année Sabbatique » tant qu'il n'a pas retrouvé du travail.

7.1.5 Blessures

01-12	Accident : -1 en Charisme (Balafre)
13-24	Accident : -1 en Agilité (blessure interne, fractures, etc.)
25-36	Accident : -1 en Résistance (blessure interne, fractures, etc.)
37-48	Accident : -1 en Rapidité (blessure interne, fractures, etc.)
49-60	Accident : -1 en Volonté (traumatisme)
61-72	Accident : -1 en Intellect (blessure à la tête)
73-84	Accident : -1 en Sang-froid (traumatisme)
85-96	Accident : -1 en Force (blessure interne, fractures, etc.)
97-99	Divers : -1 en Charisme ou Charme Désastreux au choix (mâchoire brisée, oreille arrachée, etc.)
100	Un jet supplémentaire sur cette table (Deux blessures)

Les pertes d'Attribut sont considérées comme des blessures non remises (voir Soins et Blessures, §10.8, p.281).

7.1.6 Mutilations

Si le personnage est un pirate, il peut bénéficier des indemnités pour blessures (voir le supplément *Pirates*).

%	Mutilations
01-02	Perte d'un œil
03-04	Perte d'une main
05	Perte d'un bras
06	Perte d'une jambe
07-18	Vue réduite (comme le Désavantage Vue Médiocre)
19-30	Ouïe réduite (comme le Désavantage Ouïe Médiocre)
31-42	Odorat réduit (comme le Désavantage Odorat Médiocre)
43-54	Toucher réduit (comme le Désavantage Toucher Médiocre)
55-66	Rejet d'une substance (comme le Désavantage Allergie)
67-78	Visage marqué (comme le Désavantage Charme désastreux)
79-90	Cerveau touché (comme le Désavantage Esprit Obtus)
91-100	Tremblement nerveux (comme le Désavantage Maladresse naturelle)

7.1.7 Cumul d'argent

Plus un personnage passe d'années dans une Profession, plus l'argent qu'il pourra économiser chaque année sera important. S'il change de métier, il repart au bas de l'échelle. L'argent est, en fait, une estimation du matériel que peut obtenir un personnage et de ce qu'il a mis de côté au cours de sa vie. Quand un joueur décidera d'arrêter la progression de son personnage pour partir à l'aventure, il pourra acheter du matériel avec l'argent qu'il aura amassé. Il peut aussi en conserver une partie. On cumule l'argent d'année en année. Un personnage changeant de profession repart au bas de l'échelle des salaires. Pour avoir une estimation des salaires d'une profession, il suffit de considérer que le salaire indiqué pour une année est en fait un salaire mensuel.

7.1.8 Sélectionner des Talents d'une autre Profession

Il est toujours possible de sélectionner un Talent qui n'est pas proposé dans sa Profession mais, dans ce cas, le coût est multiplié par deux et aucune spécialisation n'est autorisée.

7.1.9 Utilisation des points d'Avantage (règle optionnelle)

On peut dépenser des points d'Avantage pour modifier le résultat de n'importe quel jet (sauf les jets de revers). Pour 2 points d'Avantage sacrifiés, le jet de 1d10 (utilisé pour les professions) est modifié de +/-1 (au choix du joueur). Il faut annoncer avant de lancer le dé si on dépense des points d'Avantage.

7.1.10 Utilisations des ateliers, exploitations, réseaux, etc.

Utilisation des parcelles d'élevage/cultures

Petite parcelle personnelle : en aventure, chaque parcelle permet au PJ de dégager un bénéfice mensuel de 100 sols (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour les entretenir pendant qu'il n'est pas là.

Petite ferme indépendante avec module central : en aventure, une petite ferme permet au PJ de dégager un bénéfice mensuel de 1 500 sols (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des ouvriers agricoles (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour les entretenir pendant qu'il n'est pas là. Une ferme peut être agrandie et modernisée. Un personnage peut effectuer chaque année un jet de Gestion. La marge de réussite multipliée par 500 détermine un bénéfice supplémentaire (voir §10.9 dans le chapitre §10).

Une petite ferme peut être la base d'une nouvelle communauté indépendante.

Utilisation des ateliers de techniciens Les ateliers n'appartiennent pas aux joueurs. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Pour pouvoir acheter un atelier, il en coûtera la bagatelle de 15 000 sols le m².

En aventure, un personnage peut utiliser son atelier qui lui assurera un bénéfice mensuel de 200 sols par m² (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour l'entretenir pendant qu'il n'est pas là. Un atelier est toujours de niveau 1 au début du jeu mais il peut être modernisé. Chaque niveau supplémentaire permet de dégager un bénéfice supplémentaire de 500 sols. Un personnage peut effectuer chaque année un jet de Gestion. La marge de réussite multipliée par 500 détermine un bénéfice supplémentaire (voir §10.9 dans le chapitre §10).

Si le joueur est propriétaire de son atelier, il peut le louer. Il empochera environ 20% du tarif de location indiqué dans le livre de base ou dans les suppléments sur les nations.

Utilisation des étals pour marchand Les étals ou les boutiques n'appartiennent pas aux joueurs. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Les étals sont des emplacements qui leur sont alloués par les syndicats marchands. On ne peut pas les acheter. Par contre, on peut investir dans une boutique mais il en coûtera 10 000 sols le m².

En aventure, un personnage peut utiliser son étal qui lui assurera un bénéfice mensuel de 100 sols (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour l'occuper pendant qu'il n'est pas là. Un personnage peut effectuer chaque année un jet de Gestion. La marge de réussite multipliée par 100 détermine un bénéfice supplémentaire.

Une boutique assure un revenu mensuel de 100 sols par m² (dans les conditions énoncées ci-dessus). Par contre, le jet de Gestion à la fin de chaque année permet de dégager un bénéfice supplémentaire égal à 300 multiplié par la marge de réussite (voir §10.9 dans le chapitre §10).

Si le joueur est propriétaire de sa boutique, il peut la louer. Il empochera environ 20% du tarif de location indiqué dans le livre de base ou dans les suppléments sur les nations.

Utilisation des bars pour barman Les bars n'appartiennent pas aux joueurs. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Pour pouvoir acheter un bar, il en coûtera la bagatelle de 15 000 sols le m².

En aventure, un personnage peut utiliser son bar qui lui assurera un bénéfice mensuel de 150 sols par m² (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour s'en occuper pendant qu'il n'est pas là. Un personnage peut effectuer chaque année un jet de Gestion. La marge de réussite multipliée par 200 détermine un bénéfice supplémentaire. (voir §10.9 dans le chapitre §10).

Si le joueur est propriétaire de son bar, il peut le louer. Il empochera environ 20% du tarif de location indiqué dans le livre de base ou dans les suppléments sur les nations.

Utilisation des cabinets médicaux Les cabinets n'appartiennent pas aux joueurs. Ils les louent à la ville dans laquelle ils résident. Pour pouvoir acheter un cabinet médical, il en coûtera la bagatelle de 40 000 sols le m².

En aventure, un personnage peut utiliser son cabinet qui lui assurera un bénéfice mensuel de 300 sols par m² (après paiement des salaires et des frais divers). Cela, en considérant que le PJ s'en occupe de temps en temps et qu'il emploie des apprentis (ou des membres de sa famille, des amis, etc.) pour s'en occuper pendant qu'il n'est pas là. Un personnage peut effectuer chaque année un jet de Gestion. La marge de réussite multipliée par 500 détermine un bénéfice supplémentaire. Si le joueur est propriétaire de son cabinet, il peut le louer. Il empochera environ 30% du tarif de location indiqué dans le livre de base ou dans les suppléments sur les nations.

Utilisation des échoppes (artisans) Les échoppes sont en tout point semblables aux boutiques des commerçants.

Utilisation des concessions minières (Mineurs) Les concessions minières ne sont pas exploitées au début du jeu. Le joueur n'en tire donc aucun bénéfice immédiat (voir §10.9.6 dans le chapitre 10).

Une petite concession minière exploitée, avec module central, peut être la base d'une nouvelle communauté.

Utilisation des réseaux d'informateurs (Agent/Assassin ; Voleur/mendiant ; Veilleurs) Un réseau d'informateurs peut être utilisé par un joueur comme un talent. Tout réseau est, au début du jeu, de niveau 1 et fonctionne comme les talents Acquisition de matériel (matériel dépendant du milieu dans lequel a été créé le réseau) ou Connaissance (un milieu à définir à la création du réseau). Pour en savoir plus sur les réseaux d'informateurs, reportez-vous à §10.9.10, dans le chapitre 10.

Utilisation d'une banque de données (Erudit) Le niveau d'une banque de données détermine la chance qu'elle a de contenir une information sur un sujet précis. Elle s'utilise comme un talent. Le MJ peut assigner une difficulté au jet pour certaines informations très rares.

Points de falsification Chaque point permet de commencer le jeu avec un faux document. Le niveau de ce document sera égal à $2D10$.

Points de corruption Le personnage peut répartir ses points de corruption entre des individus d'une ou plusieurs communautés au sujet desquels il en connaît suffisamment pour les faire chanter. Il faut 1 point de corruption pour un individu ayant une Influence 0, 2 points pour un individu ayant une Influence 1, 4 points pour une Influence 2, 9 points pour une Influence 3, 16 points pour une Influence 4, etc.

Note à propos des talents de Perception Les cinq talents de Perception (Observation, Écouter, etc.) sont accessibles à tous jusqu'au niveau 3, comme s'il s'agissait de talents de profession.

7.2 Liste des professions

7.2.1 Agent/Assassin

Description : des agents de renseignement, il y en a partout dans l'univers de Polaris. Il n'y a même pas besoin d'être entraîné pour faire du renseignement. Le métier d'Agent correspond en fait à tous les espions actifs et entraînés appartenant à un organisme comme le Prisme (service hégémonien).

Origine géographique : un Agent est forcément originaire du pays pour lequel il travaille. Le choix est très important puisque cela affectera directement l'avenir du PJ. Un Agent choisit également dans quel pays ou communauté il va espionner.

Célébrité d'un Agent : tant qu'il n'est pas repéré, un Agent cumule de la Célébrité au sein de son service et sous son identité d'Agent. Il ne sera pas connu en tant que personne mais en tant que nom de code. Il peut également, s'il le souhaite, répartir ses différents points de Célébrité entre ses fausses identités.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Agilité manuelle, Armes à 1 main, Armes d'épaule [sp : fusils de précision], Armes de contact [sp : une arme au choix], Armes de poing, Armes de jet, Armes de trait, Comédie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (espionnage, au choix), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil), Corps à corps [sp : égorgement, étranglement], Création de faux, Cryptographie, Déguisement, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Esquive, Langage parlé (langue natale, langue de la communauté d'accueil, Énéfid, Néo-Azuran, autres langues au choix sauf Arkonien), Langage des signes, Lecture sur les lèvres, Mémoire, Observation, Perception des indices, Onguents, drogues et poisons (sp : poisons), Pugilat, Sentir, Survie (milieu urbain), Systèmes de sécurité, Sens du danger, Science (informatique).

Particularités : Attribut Instinct : +1/6 ans. Relations : +1/an. Alliés : +1/3 ans. Ennemis : +1/4 ans. Une fausse identité chaque année. Un réseau d'informateurs au bout de 6 ans + 1 réseau tous les 2 ans ; 1 point de falsification par année, 1 point de corruption par année.

Relocalisation/trouver un emploi : un agent retrouve toujours un emploi sans jet.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Double ¹
1-6	Novice	600 sols/an	2/an	8-10	9-10
7+	Agent	6 000 sols/an	4/an	9-10	8-10
Années	Coup d'éclat ²	Prestation ³	Secret ⁴	Fausse identité ⁵	
1-6	8-10	7-10	10	7-10	
7+	6-10	5-10	9-10	6-10	

1. Chance d'avoir été contacté par les services d'une autre nation. Le PJ peut devenir agent double s'il le désire. S'il refuse, il ne pourra pas espionner dans le pays qui l'a contacté. S'il accepte son salaire est doublé à partir de cette année mais ses jets de revers sont réduits de 1 point.
2. Détermine si le PJ a réussi un coup particulièrement impressionnant comme l'assassinat d'un personnage important ou la découverte d'une information capitale. Points de Talent +2, Célébrité +4.
3. Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité +1 à chaque réussite.
4. Chance de connaître un secret particulièrement intéressant. C'est au MJ de déterminer lequel. Cela peut être la localisation d'une base secrète, savoir qu'un tel à une maîtresse ou que tel groupe prépare une opération.
5. Chance d'avoir une fausse identité supplémentaire. De plus, un personnage réussissant plusieurs fois un jet de Fausse identité peut, au lieu d'en choisir une nouvelle, décider (avec l'accord du MJ), d'avoir l'identité d'un personnage plus important. Alors que normalement il ne peut avoir que des fausses identités de personnes communes, avec deux jets réussis, il pourrait se faire passer pour un marchand connu, avec trois jets, pour un marchand important ou un petit noble hégémonien, avec quatre jets, pour un baron hégémonien, etc. Chaque jet réussi permet au PJ de répartir 4 points de Célébrité entre ses fausses identités.

7.2.2 Artisan

Description : les artisans sont semblables aux marchands mais ils fabriquent les produits qu'ils vendent ou rendent divers services.

Origine géographique : un Artisan peut provenir de n'importe quelle région géographique bien qu'il y en ait très peu qui soient originaires de l'Alliance Polaire ou des Royaumes Pirates.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Agilité manuelle, Armes de contact, Baratin, Connaissance d'un milieu social (artisans), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et communauté où il exerce), Cuisine, Enseignement, Gestion, Langage écrit (Soléen), Langage parlé (langue natale, Néo-Azuran, Soléen), Science (commerce), Sens gustatif, Sens tactile, Survie [sp : milieu urbain, bas-fond].

Particularités : +1 en Agilité tous les six ans. Petit étal privé au bout de 3 ans passés au même endroit. Petite boutique de 4m² au bout de 7 ans passés dans le même endroit, + 1m² de surface tous les 2 ans. Relations : + 1 tous les 3 ans dans n'importe quel milieu. Allié : +1/5 ans dans n'importe quel milieu. Ennemi : +1/6 ans dans n'importe quel milieu.

Relocalisation/trouver un emploi : si un artisan se retrouve sans emploi (un renvoi équivalent à un dépôt de bilan), il lui faut se réinstaller et se refaire une clientèle. Il n'y parvient que sur un jet de 1-6 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-2	Employé	50 sols/an	0	7-10
3-6	Compagnon	1 500 sols/an	0	8-10
7-12	Artisan	15 000 sols/an	1/an	9-10
13+	Maître Artisan	30 000 sols/an	2/an	10

Années	Prestation ¹	Guilde ²	Hautes sphères ³
1-2	9-10	10	10
3-6	7-10	8-10	9-10
7-12	5-10	6-10	8-10
13+	3-10	4-10	8-10

1. Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.
2. Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Artisans. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.
3. Chance d'avoir effectué un travail pour un personnage très haut placé. Salaire triplé pour l'année, Célébrité +4, Points de Talent : +1.

7.2.3 Barman

Description : ils sont les confidents de la plupart des marins et connaissent beaucoup de monde. La plupart sont des agents de renseignements. Le Barman connaît beaucoup de choses mais parle peu.

Origine géographique : les Barmans peuvent exercer dans n'importe quelle communauté suffisamment importante.

Talents de Profession : Armes blanches à 1 main, Armes de contact, Baratin, Bureaucratie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (bas-fond, marins), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté où il exerce), Corps à corps, Cuisine, Écouter, Gestion, Interrogation, Jeu, Langage parlé (Néo-Azuran, langue natale, langue communauté d'accueil, Soléen), Mémoire, Observation, Négociation, Pugilat, Science (commerce, psychologie), Survie (milieu urbain).

Particularités : Attribut Sang-froid : +1/6 ans. Relations : +2/ans. Alliés : +1/2 ans. Ennemis : +1/4 ans. Un bar de 9m² au bout de 7 ans passés au même endroit. Superficie augmentée de 1m² par an.

Relocalisation/trouver un emploi : si un barman se retrouve sans emploi (un renvoi équivalent à un dépôt de bilan), il lui faut se réinstaller et se refaire une clientèle. Il n'y parvient que sur un jet de 1-8 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Prestation ¹
1-2	Apprenti	400 sols/an	1/2 ans	10	10
3-6	Barman	800 sols/an	1/an	9-10	9-10
7-14	Barman	1D100x20 sols/an	1/an	8-10	8-10
15+	Barman	1D100x100 sols/an	1/an	9-10	7-10
Années	Groupe ²	Pirates/contrebandiers ³	Année faste ⁴	Secret ⁵	
1-2	10	10	9-10	10	
3-6	9-10	10	8-10	9-10	
7-14	8-10	9-10	7-10	8-10	
15+	7-10	9-10	6-10	8-10	

1. Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.
2. Chance que le Barman soit Allié à un groupe auquel il peut faire appel en cas de coup dur.
3. Chance que le Barman soit Allié à un groupe de contrebandiers/pirates au choix du MJ.
4. Bonne année pour le Barman, la paie est doublée.
5. Le Barman connaît un secret qu'un de ses clients lui a confié un soir de beuverie. C'est au MJ de déterminer quel est ce secret.

7.2.4 Commando–marin

Description : les Commando–marins sont les spécialistes du combat en armure de plongée. Ils forment une certaine élite au sein de l’armée d’un pays.

Origine géographique : un Commando–marin est forcément originaire d’une des grandes nations sous–marines.

Talents de Profession : Armes blanches à 1 et 2 mains [sp : une arme au choix], Armes de contact [sp : une arme au choix], Armes d’épaule [sp : une arme au choix], Armes lourdes de tir [sp : une arme au choix], Armes lourdes de contact [sp : une arme au choix], Armes de poing [sp : une arme au choix], Armes de trait [sp : une arme au choix], Armure [sp : de plongée], A.T.E., A.T.M., Commandement, Connaissance d’un milieu social (armée), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d’origine et communauté d’accueil), Langage parlé (langue natale, langue de la communauté d’accueil), Corps à corps, Esquive [sp : armure de plongée], Respiration de fluide, Stratégie, Survie [milieu marin], Tactique.

Particularités : Attribut Résistance : +1/6 ans. Relations : +1/2 ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/6 ans. Armure de plongée personnelle (Exo-1) au bout de 2 ans, arme de poing personnelle au bout de 4 ans. Les Commando–marins peuvent atteindre le niveau 8 dans le Talent spécialisé d’Armure de plongée.

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage qui perd cet emploi est renvoyé de l’armée. Sa progression s’arrête immédiatement dans cette Profession même s’il change de pays. Un emprisonnement ne signifie pas qu’il est renvoyé.

Même tableau que pour le Soldat mais la paie est doublée.

7.2.5 Contrebandier

Description : spécialisés dans le trafic des marchandises en tous genres, les Contrebandiers sont indispensables à la survie du marché noir.

Origine géographique : un Contrebandier peut provenir de n’importe quelle communauté. C’est au PJ de choisir où il va exercer principalement.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Armes blanches à 1 main, Armes d’épaule, Armes de contact, A.T.M., Baratin, Bureaucratie, Comédie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (bas–fond, contrebande), Connaissance précise (communauté d’origine, communautés où il exerce), Création de faux, Esquive, Gestion, Jeu, Langage parlé ((Néo–Azuran, langue natale, langue communauté d’accueil, Soléen), Lecture sonar, Navigation, Négociation, Pilotage navires de transport, Pugilat, Science (commerce), Survie [sp : urbaine].

Particularités : Attribut Instinct : +1/6 ans. Relations : +1/an, Alliés : +1/3 ans. Ennemis : +1/2 ans. Petit navire de transport au bout de 6 ans. Un contact au marché noir dans n’importe quelle grande ville tous les 2 ans. 1 point de faux document tous les deux ans. Une petite cache à marchandises dans n’importe quel grande ville tous les 2 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : un contrebandier ne perd jamais son emploi. Un Renvoi ou un Bannissement implique qu’il n’est plus le bienvenue dans une des communautés ou il exerce son activité.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Prestations ^a	Coup d’éclat ^b
1+	Contrebandier	^c	1/an	8-10	6-10	8-10

^a Chance d’avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d’avoir effectué un gros coup dans le milieu de la contrebande. Points de Talent +2, Célébrité +2. Argent doublé pour l’année.

^c 1D6 x 100 sols les six premières années puis 1D100 x 100 sols les années suivantes.

7.2.6 Cultivateur/éleveur

Description : le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Cette Profession est aussi difficile que celle de Mineur. Les cultivateurs travaillent dans les grands champs sous-marins qui s'étendent autour de presque toutes les communautés sous-marines.

Origine géographique : un Cultivateur/éleveur peut venir de n'importe quelle région du monde. C'est une Profession extrêmement répandue.

Talents de Profession : Analyse des sensations empathiques [sp : dauphins], Armes de contact, Armure [sp : de plongée], Armes de trait, Bureaucratie, Connaissance d'un milieu social (cultivateurs/éleveurs), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et communauté d'accueil), Cuisine, Esquive, Gestion, Langage parlé (langue natale et Azran, Exon), Négociation, Pilotage de véhicules fond marin, Science (aquaculture, informatique, psychologie animale, élevage), Survie [sp : milieu marin].

Particularités : Attribut Résistance : +1/6 ans. Petite parcelle personnelle au cœur d'une exploitation au bout de 6 ans. Une parcelle supplémentaire tous les 2 ans. Petite ferme indépendante avec module central au bout de 14 ans. Relations : +1 tous les 3 ans dans le milieu agricole. Alliés : +1/5 ans. Ennemis : +1/5 ans. Le personnage a 1 chance sur 10 (10 sur 1d10) par année passée dans la même exploitation de se lier d'amitié avec un dauphin (effectuer le jet à la fin de la période concernée).

Relocalisation/trouver un emploi : Il est assez facile de retrouver un emploi dans cette profession. Un personnage y parvient sur un résultat de 1-9 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1	Apprenti	1 000 sols	0	NA
2-9	Ouvrier agricole	1 000 sols/an	1/4 ans	8-10
10-11	Responsable d'élevage/culture	1 500 sols/an	1/2 ans	9-10
12-13	Maître d'élevage/culture	2 000 sols/an	1/an	9-10
14-15	Éleveur/Agriculteur	3 000 sols/an	1/an	10
16-20	Éleveur/Agriculteur	4 000 sols/an	1/an	10
21+	Responsable d'exploitation	6 000 sols/an	2/an	10
Années	Prestation ^a	Guilde ^b	Empathie ^c	
1	10	10	10	
2-9	9-10	9-10	9-10	
10-11	8-10	8-10	9-10	
12-13	7-10	7-10	8-10	
14-15	6-10	6-10	8-10	
16-20	5-10	5-10	7-10	
21+	4-10	4-10	6-10	

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Éleveurs/Cultivateurs. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

^c Chance de développer automatiquement la mutation Empathie.

7.2.7 Diplomate

Description : les Diplomates sont généralement des individus très respectés dans une communauté. Leur principale tâche est de régler les conflits qui peuvent opposer plusieurs stations et quelque fois même des nations.

Origine géographique : un Diplomate peut venir de n'importe quelle communauté.

Talents de Profession : Analyse des sensations empathiques, Armes blanches à 1 main [sp : cane], Armes blanches à 2 mains [sp : bâton], Armes de contact, Baratin, Bureaucratie, Comédie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (diplomate, politique), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil, autres communautés et nations au choix), Diplomatie, Discipline mentale, Écouter, Entraînement (Charisme), Entraînement (Sang-froid), Esquive mentale, Enseignement, Interrogation, Langage écrit (Néo-Azuran, Absolan, autre langue au choix), Langage parlé (Néo-Azuran, langue natale, langue communauté d'accueil, Absolan, autre langue au choix), Mémoire, Science (politique, psychologie).

Particularités : Attribut Charisme : +1/6 ans. Relations : +1/an. Alliés : +1/2 ans. Ennemis : +1/2 ans. Cabine privée dans la communauté d'accueil au bout de 4 ans. Drone traducteur Alpha Tx-Magyar au bout de 8 ans. 1 point de corruption tous les 2 ans. Les Diplomates peuvent atteindre le niveau 8 en Diplomatie.

Relocalisation/trouver un emploi : si un diplomate perd son emploi, il ne peut plus exercer sa profession et doit donc arrêter sa carrière ou changer de métier. Les Revers Bannissement, Emprisonnement, Fugitif et Renvoi mettent toujours fin à la carrière d'un diplomate.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-2	Étudiant	1 000 sols/an	1/2 ans	9-10
3-8	Universitaire	2 000 sols/an	1/an	9-10
9-12	Aide	4 000 sols/an	1/an	10
13-18	Diplomate	20 000 sols/an	2/an	10
19+	Conseiller	40 000 sols/an	2/an	10
Années	Prestation ^a	Coup d'éclat ^b	Hautes sphères ^c	Corruption ^d
1-2	9-10	10	10	9-10
3-8	8-10	9-10	10	9-10
9-12	7-10	8-10	9-10	8-10
13-18	6-10	7-10	9-10	8-10
19+	5-10	6-10	8-10	7-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Détermine si le PJ a réussi une médiation particulièrement remarquable. Points de Talent +2, Célébrité +4. Allié : +1, Ennemis : +2. Relations : +2.

^c Détermine si le PJ est intervenu dans les hautes sphères de la politique mondiale. Points de Talent +4, Célébrité +6. Allié : +2, Ennemis : +4. Relations : +4.

^d Le PJ est approché par des gens qui souhaitent qu'il agisse en leur faveur. Si le PJ accepte, sa paie est doublée pour l'année mais tous ses jets de relocalisation subissent une pénalité de 1 point. S'il échoue à un jet de relocalisation, il perd la moitié de ses Alliés et la moitié de ses Relations. Son Influence sera également réduite de 1 point. Une telle décision peut aussi avoir de l'influence sur son avenir.

7.2.8 Érudit

Description : les érudits se consacrent à la recherche de la connaissance sous toutes ses formes. Ce sont les spécialistes de l'histoire contemporaine et ancienne. Ils maîtrisent également un grand nombre de langues écrites et parlées.

Origine géographique : les érudits exercent principalement dans les grandes nations du monde sous-marin. Ils sont extrêmement rares dans les petites communautés.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Cartographie, Connaissances (tous), Cryptographie, Discipline mentale, Écouter, Entraînement (Intelligence), Enseignement, Esquive mentale, Interrogation, Langage écrit (tous), Langage parlé (tous), Méditation, Mémoire, Perception des indices, Science (toutes mais plus généralement histoire, géographie, calligraphie), Stratégie

Particularités : +1 en Intelligence tous les six ans. Relations : +1/3ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/4 ans. Cabine privée dans la communauté d'accueil au bout de 4 ans. Drone compagnon Bêta Zr-Magiar au bout de 6 ans (traduction, stockage de données et programme de décryptage). Banque de donnée personnelle de niveau 1 (sur un sujet précis) au bout de 4 ans. Le niveau de la banque de donnée augmente de 1 tous les ans (max : niv.6) ou le personnage peut en créer une autre sur un autre sujet.

Relocalisation/trouver un emploi : un érudit ne perd jamais son emploi. Les Revers Renvoi et Faute Lourde ne les affectent pas.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-2	Étudiant	1 000 sols/an	1/2 ans	9-10
3-6	Universitaire	2 000 sols/an	1/an	9-10
7-12	Aide	4 000 sols/an	1/an	10
13+	Erudit	14 000 sols/an	1/an	10
Années	Prestation ^a	Coup d'éclat ^b	Sombre secret ^c	
1-2	9-10	10	10	
3-6	8-10	9-10	10	
7-12	7-10	8-10	9-10	
13+	6-10	7-10	9-10	

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Détermine si le PJ a découvert certains éléments importants du passé. Points de Talent +2, Célébrité +4. Allié : +1, Ennemis : +2. Relations : +2.

^c Détermine si le PJ a découvert certains éléments historiques gênant pour quelque puissant personnage. Points de Talent +4, Célébrité +6. Allié : +1, Ennemis : +3. Relations : +2.

7.2.9 Hybride du trident (membre du GSI)

Description : le joueur commence forcément à Équinoxe dans le service GSI du Culte du Trident. Il doit avoir sélectionné l'Avantage Hybride parfait.

Origine géographique : le PJ peut venir de n'importe quelle communauté mais il exerce sa Profession sur Équinoxe.

Talents de Profession : Analyse des sensations empathiques, Armes de contact, Armes blanches à 1 main, Armes de trait, Connaissance générale du monde, Connaissance précise (Équinoxe, communauté d'origine), Connaissance milieu social (Veilleurs et Culte du Trident), Corps à corps, Dissimulation [sp : milieu marin], Écouter [sp : milieu marin], Esquive [sp : milieu marin], Hybride, Langage parlé (Inésis, Exon), Langage des signes, Observation [sp : milieu marin], Sens du danger [sp : milieu marin], Survie [sp : milieu marin].

Particularités : Attribut Agilité : +1/6 ans. Hybride. Relations : + 1 tous les 4 ans. Allié : +1/5 ans. Les Hybrides peuvent atteindre le niveau 8 en Esquive spécialisée sous l'eau et en Hybride.

Relocalisation/trouver un emploi : Le Revers Renvoi ne s'applique pas à un hybride. Les Revers Bannissement et Fugitif impliquent qu'il est contraint ou qu'il a décidé de quitter le Culte pour une raison ou pour une autre. Sa progression dans ce cas s'arrête immédiatement dans cette Profession.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1+	Hybride	1 000 sols/an	1/2 ans	9-10
Années	Prestation ^a	Mammifères marins ^b	Soleil Noir ^c	
1+	8-10	10	10	

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance de se lier d'amitié avec un mammifère marin à l'exception des baleines léviathans.

^c Probabilité d'avoir été contacté par le Soleil Noir. Le PJ peut accepter. Dans ce cas, il devient automatiquement un renégat aux yeux du Culte du Trident et peut poursuivre sa carrière au Soleil Noir.

7.2.10 Marchand

Description : le joueur choisit une communauté de naissance ou le MJ lui en impose une. Il choisit ensuite la communauté dans laquelle il exercera.. Un joueur peut à tout moment choisir de changer de communauté pour exercer sa Profession. La Profession de Marchand permet de voyager dans toutes les mers des océans.

Origine géographique : un Marchand peut provenir de n'importe quelle région géographique bien qu'il y en ait très peu qui soient originaires de l'Alliance Polaire ou des Royaumes Pirates.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Armes de contact, Bureaucratie, Connaissance d'un milieu social (marchands et marché noir), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et communauté où il exerce), Création de faux, Esquive, Diplomatie, Estimation de la valeur commerciale, Gestion, Langage écrit (Soléen), Langage parlé (langue natale, Néo-Azuran, Soléen), Négociation, Science (commerce), Sciences (en rapport avec les produits qu'ils vendent), Survie [sp : milieu urbain, bas-fond].

Particularités : Attribut Sang-froid : +1/6 ans. Petit étal privé au bout de 4 ans passés au même endroit. Petite boutique de 4m² au bout de 6 ans passés dans le même endroit, + 1m² de surface tous les 2 ans. Relations : + 1 tous les 2 ans dans n'importe quel milieu. Allié : +1/6 ans dans n'importe quel milieu. Ennemi : +1/4 ans dans n'importe quel milieu.

Relocalisation/trouver un emploi : si un marchand se retrouve sans emploi (un renvoi équivalent à un dépôt de bilan), il lui faut se réinstaller et se refaire une clientèle. Il n'y parvient que sur un jet de 1-7 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-6	Employé	100 sols/an	0	5-10
6-7	Apprenti marchand	1 000 sols/an	0	8-10
8-11	Marchand	2 000 sols/an	1/2 ans	6-10
12-15	Marchand	4 000 sols/an	1/2 ans	7-10
16-19	Marchand	6 000 sols/an	1/an	7-10
20-23	Marchand	12 000 sols/an	1/an	8-10
24-26	Marchand	20 000 sols/an	2/an	9-10
27+	Marchand	30 000 sols/an	2/an	10
Années	Prestation ^a	Guilde ^b	Coup commercial ^c	
1-6	10	10	10	
6-7	9-10	10	9-10	
8-11	8-10	9-10	8-10	
12-15	7-10	9-10	8-10	
16-19	6-10	8-10	7-10	
20-23	5-10	8-10	7-10	
24-26	4-10	7-10	6-10	
27+	3-10	6-10	5-10	

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Marchands. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

^c Chance d'avoir réussi un gros coup commercial. Salaire doublé pour l'année, Célébrité +3, Points de Talent : +2.

7.2.11 Marchand itinérant/conteur

Description : les marchand itinérant englobent également les conteurs et artistes ; ce sont en fait des sortes de bardes sous-marins qui voyagent de communauté en communauté. Ils vivent en vendant des marchandises, en donnant des spectacles et surtout en faisant le compte-rendu des derniers événements aux membres des communautés isolées. Ce sont aussi de formidables conteurs et généralement ils sont plein d'imagination. Ils n'ont jamais beaucoup d'argent et généralement profitent de l'hospitalité des petites communautés.

Origine géographique : les marchands itinérants peuvent venir de n'importe quelle communauté du monde sous-marin. Par contre ils visitent le plus souvent des petites communautés isolées.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Agilité manuelle, Armes blanches à 1 main, Baratin, Cartographie, Chant, Charme, Comédie, Connaissance d'un milieu social (n'importe), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (n'importe), Contorsion, Cuisine, Danse, Diplomatie, Enseignement, Entraînement, Esquive, Estimation de la valeur commerciale, Jeu, Langage écrit (Soléen), Langage parlé (langue natale, Néo-Azuran, Soléen), Lecture sonar, Navigation, Onguents, drogues et poisons, Pilotage, Premiers soins, Sens du danger, Survie, Sciences (en rapport avec les produits qu'ils vendent), Science (psychologie).

Particularités : +1 en Instinct tous les six ans. Relations : + 2/an dans n'importe quel milieu. Allié : +1/an dans n'importe quel milieu. Ennemi : +1/2 ans dans n'importe quel milieu. Petit navire de transport en mauvais état la première année (généralement le personnage est endetté). 500 sols de breloques diverses tous les 2 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : un Marchand itinérant ne perd jamais son emploi. Un Renvoi ou un Bannissement implique qu'il n'est plus le bienvenue dans une des communautés ou il exerce son activité.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Prestation ^a
1+	Marchand itinérant	500 sols/an	1/2ans	7-10	6-10
Années	Secret ^b	Reliques ^c			
1+	7-10	5-10			

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Le marchand connaît un secret qu'il a découvert au cours d'un de ses voyages. Cela peut être l'emplacement d'une base secrète, d'une épave, etc. C'est au MJ de déterminer quel est ce secret.

^c Le personnage a découvert des reliques du temps passé ou des objets étranges. Ces breloques ont une valeur de 1d10 x 500 sols mais peuvent aussi avoir beaucoup plus d'importance (à déterminer par le MJ).

7.2.12 Marin/pêcheur

Description : les marins et les pêcheurs constituent les équipages embarqués des navires de pêches ou des cargos civiles. Ils passent le plus clair de leur temps en mer ne reprenant contact avec la civilisation que dans les ports. Ce sont des gens chaleureux et bagarreurs. Ils sont fascinés par l'océan qu'ils considèrent comme une entité vivante. Les marins sont superstitieux et racontent souvent les plus incroyables légendes.

Origine géographique : Ils peuvent venir de n'importe quelle communauté.

Talents de Profession : Acrobatie/gymnastique, Armes blanches à 1 main, Armes blanches à 2 mains, Armes de trait, Armure, A.T.M., Chant, Chasser, Combat monté, Corps à corps, Endurance, Esquive, Haltérophilie, Jeu, Lancer, Lecture sonar, Navigation, Pugilat, Sens du danger, Survie, Pilotage, Connaissance d'un milieu social (marchands), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et ports commerciaux), Langage parlé (langue natale, Néo-Azuran, Soléen)

Particularités : +1 en Volonté tous les six ans. Petit navire de pêche (ou de transport pour les marins) au bout de 13 ans (le personnage est souvent endetté). Relations : +1/an. Allié : +1 tous les 4 ans. Ennemi : +1 tous les 3 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : les marins et les pêcheurs peuvent retrouver un emploi n'importe quand.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Prestation ^a
1-2	Mousse	500 sols	NA	7-10	7-10
3-12	Marin/Pêcheur	1 500 sols	1/2ans	7-10	6-10
13+	Patron	4 000 sols	1/2ans	6-10	6-10

Années	Confrérie ^b	Année faste ^c	Guilde ^d	Secret/carte ^e
1-2	10	9-10	9-10	10
3-12	8-10	7-10	8-10	9-10
13+	6-10	5-10	6-10	8-10

- ^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.
- ^b Chance d'avoir été remarqué par une confrérie pirate et d'avoir l'occasion de rejoindre ses rangs. Si le personnage accepte, il devient Pirate. Qu'il accepte ou non il gagne 2 points de talent et 2 points de Célébrité à chaque jet réussi.
- ^c Bonne année, la paie est doublée.
- ^d Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Marins/Pêcheurs. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.
- ^e Le personnage, à bord d'un navire ou dans un port, a entendu parler d'un secret ou d'une carte au trésor ou d'une ancienne légende. C'est au MJ d'en déterminer les détails.

7.2.13 Médecin

Description : le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Les premières années, il devra nécessairement exercer dans une communauté importante. Si le personnage perd son emploi après la neuvième année cela peut signifier que le PJ a trempé dans un scandale, a mal soigné ou même tué par mégarde un personnage important, etc. Les gens, en général, se méfient des Médecins qui ne sont pas issus de leur propre communauté. On les soupçonne souvent d'être des agents au service de laboratoires génétiques ou d'autres organisations.

Origine géographique : un Médecin peut venir de n'importe quelle communauté mais il passera ses premières années dans des grandes stations comme Équinoxe, ou les capitales des nations sous-marines. La formation des Médecins est généralement assurée par de grandes sociétés pharmaceutiques, génétiques ou par les prêtres du Culte du Trident.

Talents de Profession : Agilité manuelle, Bureaucratie, Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et communauté où il exerce), Connaissance milieu social (médecins), Interrogation, Langage écrit (Métalan, Azuran, Néo-Azuran), Langage parlé (Azuran, Néo-Azuran, Métalan), Premiers soins, Science (chirurgie, cybertechnologie, génétique, médecine, neurologie, psychologie), Survie [sp : milieu urbain].

Particularités : Attribut Sang-froid : +1/6 ans. Cabinet de niveau 0 au bout de 16 ans, +1 niveau/2ans. Relations : + 1 tous les 4 ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/4 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : il est très difficile pour un médecin ayant perdu son emploi de reprendre son activité. Même s'il veut juste changer de communauté, on le soupçonne toujours de cacher quelque chose de son passé. Pour reprendre une activité médicale, il faut donc obtenir un résultat de 1-3 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-9	Étudiant	200 sols/an	0	7-10
10-15	Médecin public	1 000 sols/an	1/2 ans	8-10
16-17	Médecin privé	4 000 sols/an	1/an	9-10
18-19	Médecin 1ère catégorie	8 000 sols/an	1/an	9-10
20-21	Médecin confirmé	12 000 sols/an	1/an	9-10
22-23	Médecin	18 000 sols/an	1/an	9-10
24+	Expert en médecine	20 000 sols/an	2/an	9-10

Années	Prestation ^a	Guilde ^b	Grande société ^c	Trafiquants ^d
1-9	9-10	9-10	10	8-10
10-15	8-10	9-10	9-10	8-10
16-17	7-10	8-10	9-10	7-10
18-19	6-10	7-10	8-10	5-10
20-21	5-10	6-10	8-10	4-10
22-23	4-10	5-10	6-10	3-10
24+	2-10	4-10	4-10	2-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Médecins. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

^c Probabilité d'avoir été contacté par une grande société comme Cortex. Si le PJ accepte, son salaire est augmenté de 20%. De plus il gagne 1 point de Célébrité et 2 Points de Talent à chaque jet réussi (le premier y compris). Un tel choix aura forcément des répercussions sur l'avenir du PJ.

^d Probabilité d'avoir été contacté par des trafiquants d'organes. Si le PJ accepte, il double son salaire pour l'année mais cela peut avoir des répercussions sur son avenir.

7.2.14 Mercenaire/chasseur de primes

Description : le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Ce sont des Professions de plus en plus répandues au fond des mers. Il y a donc beaucoup de concurrence et seuls quelques élus arrivent à se faire un nom. Le principal travail des Mercenaires est de défendre des petites communautés. Quant aux Chasseurs de primes, ils passent une grande partie de leur temps à courir après des pirates ou des contrebandiers.

Origine géographique : un Mercenaire ou un Chasseur de prime peut être originaire de n'importe quelle communauté.

Talents de Profession : Armes blanches à 1 et 2 mains, Armes de contact, Armes d'épaule, Armes de poing, Armes de trait, Armure [sp : de plongée], ATE, ATM, Connaissance d'un milieu social (mercenaires), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'accueil), Corps à Corps, Esquive, Langage parlé (langue de la communauté d'accueil, langue natale), Lecture sonar, Navigation, Pilotage de chasseur, Pilotage de véhicule de transport sous-marin, Pugilat, Premiers soins, Respiration de Fluide, Survie [sp : milieu marin, milieu urbain], Tactique.

Particularités : Attribut Instinct : +1/6 ans. Au bout de 6 ans, il dispose gratuitement d'une armure de plongée simple (Exo-1), au bout de 10 ans, d'un chasseur ou d'un petit engin de transport (véhicule modifié de type 1 ou 2) ; au bout de 21 ans d'une armure, d'un véhicule de transport ou d'un chasseur de son choix. Relations : + 1 tous les 2 ans. Allié : +1/4 ans. Ennemi : +1/2 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : il y a toujours du travail pour les mercenaires.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-6	Apprenti	500 sols/an	1/2 ans	6-10
7-8	Mercenaire	1 000 sols/an	1/2 ans	7-10
9-10	Mercenaire	2 000 sols/an	1/2 ans	8-10
11-14	Mercenaire	4 000 sols/an	1/an	8-10
15-18	Mercenaire	8 000 sols/an	1/an	8-10
19+	Mercenaire	12 000 sols/an	2/an	8-10

Années	Prestation ^a	Guilde ^b	Grande société ^c	Action d'éclat ^d
1-6	8-10	9-10	10	9-10
7-8	7-10	8-10	9-10	8-10
9-10	6-10	8-10	7-10	7-10
11-14	5-10	7-10	5-10	6-10
15-18	4-10	6-10	3-10	5-10
19+	3-10	4-10	2-10	4-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Mercenaires. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

^c Probabilité d'avoir été contacté par une grande société comme Légion, les Loups des Profondeurs, la Cohorte Gabrielle, etc. (Mercenaires) ou par Limier (Chasseurs de primes). Si le PJ accepte, son salaire est augmenté de 20%, sa Célébrité de +1 et il gagne 2 Points de Talent à chaque jet réussi. Un tel choix aura forcément des répercussions sur l'avenir du PJ.

^d Chance d'avoir interpellé un personnage important (au choix du MJ) ou d'avoir participé à une bataille importante. Talent : +2, Célébrité : +2.

7.2.15 Mineur

Description : le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Les Mineurs mènent certainement une des vies les plus dures qui soit. Ils passent leur vie dans les mines sous-marines les plus profondes à extraire de précieux minerais.

Origine géographique : un Mineur peut venir de n'importe quelle région du monde. C'est une des Professions les plus répandues au fond des mers.

Talents de Profession : Armes de contact, Armure [sp : de plongée, de forage], ATM, Connaissance d'un milieu social (mineurs), Connaissance précise (communauté d'accueil), Esquive, Démolition [sp : sous-marine], Escalade [sp : en armure], Langage parlé (langue de la communauté d'accueil), Langage parlé (Klan), Pilotage de véhicules fond marin, Prospection, Respiration de Fluide, Science (extraction, mécanique et géophysique), Survie [sp : milieu marin].

Particularités : Attribut Force : +1/6 ans. Petite concession minière au bout de 7 ans, où le souhaite le personnage. Une concession minière supplémentaire tous les 2 ans. Petite concession minière exploitée avec module central, au bout de 19 ans. Relations : + 1 tous les 2 ans dans le milieu minier. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/6 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : il est assez facile de retrouver un emploi dans cette profession. Un personnage y parvient sur un résultat de 1-9 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-2	Mineur apprenti	500 sols/an	0	NA
3-6	Mineur	1 000 sols/an	1/2 ans	6-10
7-8	Mineur 1ère catégorie	2 000 sols/an	1/2 ans	8-10
9-10	Mineur Classe A	3 000 sols/an	1/an	9-10
11-12	Mineur Classe B	4 000 sols/an	1/an	7-10
13-18	Mineur Classe C	5 000 sols/an	1/an	6-10
19-20	Expert Mineur	8 000 sols/an	2/an	8-10
21+	Maître de mine	12 000 sols/an	2/an	9-10

Années	Concession ^a	Prestation ^b	Guilde ^c
1-2	10	10	10
3-6	9-10	9-10	9-10
7-8	9-10	8-10	8-10
9-10	8-10	7-10	7-10
11-12	8-10	6-10	6-10
13-18	7-10	5-10	5-10
19-20	7-10	4-10	4-10
21+	6-10	3-10	3-10

^a Chance d'obtenir les droits d'une concession supplémentaire . L'importance de celle-ci doit être déterminée par le MJ.

^b Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^c Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Mineurs. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

7.2.16 Ouvrier/docker

Description : le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Les Ouvriers, à l'instar des Mineurs, ont un travail pénible et en plus mal rémunéré. Ils ont par contre l'énorme avantage de bien connaître les stations dans lesquelles ils travaillent et d'avoir beaucoup d'amis.

Origine géographique : aucun ouvrier peut venir de n'importe quelle région du monde. C'est une des Professions les plus répandues au fond des mers.

Talents de Profession : Armes de contact, Armes blanches à 1 main, Armure [sp : de plongée, industrielle], Armes lourdes de contact, ATM, Athlétisme, Connaissance d'un milieu social (ouvrier), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et communauté d'accueil), Corps à Corps, Entraînement (Force), Esquive, Jeu, Langage parlé (langue natale), Pugilat, Respiration de fluide, Science (mécanique, informatique, robotique, énergie), Survie [sp : milieu urbain, bas-fond].

Particularités : Attribut Force : +1/6 ans. Relations : + 1 tous les ans. Allié : +1/2 ans. Ennemi : +1/4 ans. Ils peuvent atteindre le niveau 8 en Connaissance précise d'une communauté ou d'une station, en Survie (milieu urbain).

Relocalisation/trouver un emploi : Il est assez facile de retrouver un emploi dans cette profession. Un personnage y parvient sur un résultat de 1-9 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-2	Apprenti	300 sols/an	0	9-10
3-6	Ouvrier Classe A	500 sols/an	1/4 ans	9-10
7-8	Ouvrier Classe B	1 000 sols/an	1/2 ans	9-10
9-10	Ouvrier Classe C	2 000 sols/an	1/2 ans	9-10
11-12	Ouvrier Classe D	3 000 sols/an	1/2 ans	9-10
13-18	Ouvrier qualifié	4 000 sols/an	1/2 ans	8-10
19-20	Ouvrier Expert	5 000 sols/an	1/2 ans	8-10
21+	Maître Ouvrier	8 000 sols/an	1/2 ans	7-10

Années	Prestation ^a	Guilde ^b
1-2	10	10
3-6	9-10	9-10
7-8	8-10	8-10
9-10	7-10	6-10
11-12	6-10	5-10
13-18	5-10	4-100
19-20	4-10	3-100
21+	3-10	2-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Ouvriers/Dockers. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

7.2.17 Pilote de chasseur sous-marin

Description : les Pilotes de chasseurs sous-marins forment une élite au cœur des forces armées d'une communauté ou d'une nation. Leur entraînement commence toujours dans les forces navales d'un pays mais peut se continuer dans le civil en tant que mercenaire (en cas d'un Renvoi par exemple).

Origine géographique : un pilote peut être originaire de n'importe quelle zone géographique mais il commence forcément son entraînement comme recrue dans l'armée d'une grande nation. Un jet de relocalisation raté indique que le personnage a dû quitter l'armée.

Talents de Profession : Armes de contact, Armes de poing, Armes d'épaule, Armure, ATE, ATM, Cartographie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (armée), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil), Langage parlé (langue natale, langue de la communauté d'accueil, Néo-Azuran), Langage des signes, Lecture sonar, Navigation, Pilotage Chasseur sous-marin [sp : un type d'appareil], Respiration de fluide, Science (mécanique, informatique, électronique).

Particularités : Attribut Instinct : +1/6 ans. Relations : +1/4 ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/6 ans. Arme de contact personnelle au bout de 2 ans, Arme de poing personnelle au bout de 6 ans. Petit chasseur (Type I, aucun modèle militaire, juste l'armature) personnel au bout de 10 ans. Les Pilotes peuvent atteindre le niveau 8 en Pilotage.

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage qui perd cet emploi est renvoyé de l'armée. Sa progression s'arrête immédiatement dans cette Profession même s'il change de pays. Un emprisonnement ne signifie pas qu'il est renvoyé.

Même tableau que le Soldat mais la paie est doublée.

7.2.18 Pirate

Description : le PJ est membre d'une confrérie pirate. Il peut choisir librement d'être un boucanier, un forban, un pirate, etc.

Origine géographique : le personnage sera soit né dans une communauté pirate, soit il aura été capturé par des forbans et n'aura pas eu d'autre choix que de devenir l'un d'eux. Un jet de relocalisation réussi indique que le PJ a soit changé de confrérie soit quitté la piraterie. Il ne peut choisir de quitter cette Profession pour en exercer une autre tant qu'il n'a pas réussi un jet de relocalisation.

Talents de Profession : Acrobatie/gymnastique, Armes blanches à 1 et 2 mains [sp : sabre], Armes de contact, Arme d'épaule, Arme de poing, Armure [sp : de plongée], ATE, ATM, Connaissance générale du monde, Connaissance précise (royaumes pirates, communauté d'origine), Connaissance milieu social (pirates), Corps à corps, Équilibre, Esquive, Jeu, Langage parlé (Néo-Azuran, Ithraxien), Pilotage de chasseur, Pugilat, Survie [sp : milieu marin].

Particularités : Attribut Instinct : +1/6 ans. Relations : +1/2 ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis +1/2 ans. Un sabre au bout de 2 ans. Une petite armure de plongée Exo-1 au bout de 6 ans. Les pirates peuvent atteindre le niveau 8 dans le Talent Armes blanches à 1 main.

Relocalisation/trouver un emploi : un pirate qui perd son « emploi », doit trouver un autre groupe qui l'acceptera. Il faut obtenir un résultat de 1-5 sur 1d10 pour cela.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-6	Mousse	2D100 sols/an	1/an	7-10
7-16	Pirate	1D10 x 100 sols/an	2/an	8-10
17+	Pirate	1D100 x 100sols/an	3/an	9-10

Années	Prestation ^a	Butin ^b	Confrérie ^c	Mise à prix ^d	Carte ^e
1-6	9-10	10	10	Célébrité en %/an	10
7-16	7-10	8-10	8-10	Célébrité en %/an	9-10
17+	5-10	6-10	6-10	Célébrité en %/an	8-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b L'année a été bonne, le pirate touchera 100 x 1D10 sols supplémentaires.

^c Chance d'avoir été remarqué par une grande confrérie et d'avoir l'occasion de rejoindre ses rangs/ Argent doublé à partir de cette année (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet), Points de Talent +2 et Célébrité +2 à chaque jet réussi.

^d Probabilité d'avoir sa tête mise à prix par une ou plusieurs nations. Célébrité +2.

^e Chance d'avoir une carte au trésor.

7.2.19 Prêtre du trident

Description : les Prêtres du Trident sont les individus les plus respectés ou craints du fond des mers. Diplomates, médecins, conseillers, chercheurs, ils sont dans tous les domaines d'activité. Même si l'on ne peut éviter d'évoquer la Force Polaris en parlant du Trident, il n'est pas nécessaire d'en être doté pour faire parti du Culte.

Origine géographique : un PJ souhaitant être Prêtre du Trident peut venir de n'importe quelle station mais sera forcément formé sur Équinoxe.

Talents de Profession : Analyse des sensations empathiques, Armes de contact, Baratin, Bureaucratie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (diplomate, politique), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil, Culte du Trident), Diplomatie, Discipline mentale, Entraînement (Volonté), Esquive mentale, Enseignement, Gestion, Interrogation, Langage écrit (Néo-Azuran, Absolan, Inésis), Langage parlé (Néo-Azuran, langue natale, langue communauté d'accueil, Absolan, Inésis), Négociation, Premiers soins, Science (chirurgie, médecine, politique, psychologie), Sens du danger [sp : milieu urbain], Transe.

Particularités : Attribut Volonté : +1/6 ans. Relations : +1/3 ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/4 ans. Petite cabine privée sur Équinoxe au bout de 4 ans. Si le Prêtre possède la mutation Polaris, il peut, à partir de la troisième année, dépenser des points de Talent dans la Maîtrise du Polaris comme s'il s'agissait d'un Talent de Profession (le coût n'est pas doublé).

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage peut choisir de continuer cette profession dans n'importe quelle communauté. Par contre s'il est contraint de quitter le Culte, il arrête sa progression dans cette Profession.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1-2	Novice	100 sols/an	1/2 ans	9-10
3-8	Initié	500 sols/an	1/2 ans	9-10
9-12	Aspirant	2 000 sols/an	1/2 ans	9-10
13+	Prêtre	6 000 sols/an	1/2 ans	9-10

Années	Prestations ^a	Corps d'élite ^b	Ordonnateurs ^c	Traître ^d	Soleil Noir ^e
1-2	10	10	10	10	10
3-8	8-10	9-10	10	9-10	9-10
9-12	6-10	8-10	9-10	8-10	7-10
13+	4-10	7-10	9-10	7-10	5-10

- a** Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.
- b** Chance d'avoir intégré un des services d'élite du Trident en tant qu'administratif (Orphée, Lares, Esculapes ou Hermès). Points de Talent +1 chaque année. Célébrité +2. À chaque nouvelle réussite le PJ reçoit +1 Points de Talent, +1 en Célébrité et grimpe les échelons.
- c** Un PJ accepté dans ce corps d'élite a accès aux Talents : Acrobatie, Armes blanches à 2 mains [sp : bâton de combat au niveau 8], Corps à corps et Esquive. Points de Talent : +4 à chaque jet réussi.
- d** Probabilité d'être recruté par le traître au cœur du Trident. Le PJ ne connaîtra pas son identité mais il peut accepter de travailler pour lui. Dans ce cas sa paie est doublée.
- e** Probabilité d'être approché par des membres du Soleil Noir. Le PJ peut accepter de les rejoindre ou décliner leur offre. Il n'y a aucun avantage particulier à faire parti du Soleil Noir.

7.2.20 Prostitué(e)

Description : dans un monde où la vie de couple est assez rare, le labeur quotidien extrêmement lourd à porter et où l'information revêt une importance vitale, la prostitution joue un rôle primordial. Elle est admise par toutes les nations du monde sous-marin, servant principalement de soupape morale et sociale pour la population. Mais c'est aussi un formidable instrument de renseignement utilisé par tous les services d'espionnage et de sûreté. C'est une Profession extrêmement respectée et généralement organisée au plus haut niveau d'une nation.

Origine géographique : un ou une prostitué(e) peut être originaire de n'importe quel communauté. Un jet de relocalisation indique que le PJ change de communauté.

Talents de Profession : Analyse des sensations empathiques, Armes de contact, Armes de poing, Agilité manuelle, Baratin, Charme, Chant, Comédie, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu naturel (urbain), Connaissance du milieu social (prostitution, n'importe quel autre au choix), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil), Corps à corps, Cuisine, Danse, Écouter, Évasion, Esquive, Interrogation, Jeu, Langage écrit (Néo-Azuran), Langage parlé (langue natale, langue de la communauté d'accueil, Néo-Azuran, une autre langue au choix), Mémoire, Négociation, Observation, Onguent, drogues et poisons, Premiers soins, Science (psychologie), Survie [sp : urbaine].

Particularités : Attribut Charisme : +1/6 ans. Relations : +2/an. Alliés : +2/an. Ennemis : +1/4 ans. 1 point de corruption chaque année. Petite cabine privée au bout de 8 ans passés au même endroit. Les Prostitué(e)s peuvent atteindre le niveau 8 en Charme.

Relocalisation/trouver un emploi : il y a toujours du travail dans cette profession.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Prestations ^a
1-4	Apprenti	500 sols/an	1/2 ans	9-10	9-10
5-8	Prostitué(e)	1 000 sols/an	1/an	10	7-10
9+	Expert(e)	6 000 sols/an	1/an	10	5-10
Années	Corps d'élite ^b	Espions ^c	Protecteurs ^d	Personnalité ^e	Primes ^f
1-4	10	10	10	10	10
5-8	9-10	8-10	8-10	9-10	8-10
9+	8-10	6-10	6-10	8-10	6-10
Années	Secret ^{fa}				
1-4	10				
5-8	9-10				
9+	8-10				

- ^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.
- ^b Chance d'être engagé par le groupe le plus prestigieux dans ce domaine, Néovat. Points de Talent +1 chaque année, Célébrité +1 à chaque jet réussi, Argent +10% à chaque jet réussi. Bénéficie automatiquement de la protection de cette organisation.
- ^c Probabilité d'être contacté pour espionner au service d'un groupe. Sur Équinoxe, il s'agira vraisemblablement des Veilleurs. Si le PJ accepte, ses revenus sont augmentés de +50% à partir de cette année. D'autres jets réussis indiquent que d'autres groupes entrent en contact avec le PJ.
- ^d Chance d'avoir un protecteur plus ou moins puissant. Il peut s'agir d'un personnage important, d'une organisation, d'une confrérie pirate, d'un seigneur du crime, etc. Chaque nouveau jet réussi peut servir à augmenter l'importance de ce protecteur.
- ^e Chance d'avoir comme client une personnalité. Argent : +50% à partir de cette année.
- ^f Argent doublé pour l'année. Célébrité +1à, Points de Talent : +2.
- ^{fa} Probabilité de connaître un secret (au choix du MJ).

7.2.21 Soldat/milicien

Description : la Profession de Soldat est une des plus risquées qui soit. Un PJ peut faire partie de l'armée d'une grande nation, ou être milicien dans une petite communauté.

Origine géographique : un Soldat peut provenir de n'importe quelle région du monde.

Talents de Profession : Armes blanches à 1 et 2 mains [sp : une arme au choix], Armes de contact, Armes d'épaule [sp : une arme au choix], Armes de jet [sp : une arme au choix], Armes lourdes [sp : une arme au choix], Armes de poing [sp : une arme au choix], Armes de trait [sp : une arme au choix], Bouclier, Commandement, Connaissance d'un milieu social (armée), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et communauté d'accueil), Langage parlé (langue natale, langue de la communauté d'accueil), Corps à corps, Esquive, Premiers soins, Pugilat, Stratégie, Survie, Tactique.

Particularités : Attribut Sang-froid : +1/6 ans. Relations : +1/3 ans. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1/5 ans. Arme blanche personnelle au bout de 2 ans, arme de poing personnelle au bout de 6 ans. Les soldats peuvent atteindre le niveau 8 dans une catégorie d'armes de leur choix.

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage qui perd cet emploi est renvoyé de l'armée. Sa progression s'arrête immédiatement dans cette Profession même s'il change de pays. Un emprisonnement ne signifie pas qu'il est renvoyé.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers
1	Recrue	100 sols/an	NA	9-10
2-5	Soldat	400 sols/an	NA	6-10
6-7	Vétéran	1 200 sols/an	1/an	7-10
8-11	Sergent	2 500 sols/an	1/an	7-10
12-15	Lieutenant	6 000 sols/an	2/an	8-10
16+	Capitaine	10 000 sols/an	3/an	9-10
Années	Bataille ^a	Distinction	Héros	Élite ^d
1	7-10	9-10	10	10
2-5	6-10	8-10	9-10	9-10
6-7	5-10	7-10	9-10	9-10
8-11	4-10	6-10	8-10	8-10
12-15	3-10	5-10	7-10	7-10
16+	2-10	4-10	6-10	5-10

^a Probabilité d'avoir participé à une bataille. Points de Talent +1

- ^b Si le PJ a participé à une bataille. Chance d'avoir été distingué au combat : Argent doublé pour l'année, Points de Talent +2, Célébrité +1.
- ^c Si le PJ a eu une distinction. Argent triplé pour l'année, Points de Talent +4, Célébrité +4.
- ^d Si le PJ a eu une distinction. Chance de faire parti d'un groupe d'élite. (on ne triple pas la paie même si on réussit un nouveau jet) à partir de cette année, Points de Talent +1 chaque année, Célébrité +2. Le PJ peut atteindre le niveau 8 avec un deuxième Talent de son choix.

7.2.22 Soldat (surface)

Description : entraînés pour se battre en surface, ces Soldats sont particulièrement robustes et psychologiquement préparés à affronter les horreurs de l'ancien monde. C'est une Profession très dangereuse et particulièrement pénible. Cette Profession inclut également les Soldats en armures de combat qui opèrent dans les stations.

Origine géographique : un Soldat de ce type ne peut provenir que d'une nation ou d'une communauté ayant accès à la surface.

Talents de Profession : Armes satellites, Armes à 1 main, Armes d'épaule [sp : une arme au choix], Armes blanches à 1 et 2 mains, Armes de contact, Armes lourdes tir, Armes lourdes contact, Armes de jet, Armes de poing [sp : une arme au choix], Armes de trait, Armure [sp : externe], A.T.E., A.T.M., Chasser/pister [sp : surface], Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (armée), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil), Escalade, Entraînement (Résistance), Entraînement (Sang-froid), Endurance, Esquive, Langage parlé (langue de la communauté d'origine, langue de la communauté d'accueil, Néo-Azuran), Lecture radar, Navigation [sp : surface], Pilotage armure externe, Pilotage de véhicules aériens, Pilotage de véhicules terrestres, Science (informatique, géologie, mécanique, électronique), Survie [sp : surface].

Particularités : Attribut Résistance : +1/6 ans. Relations : +1/5 ans. Alliés : +1/6 ans. Ennemis : +1/6 ans. Une arme de poing personnelle au bout de 2 ans. Une armure externe Exo-1 au bout de 4 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage qui perd cet emploi est renvoyé de l'armée. Sa progression s'arrête immédiatement dans cette Profession même s'il change de pays. Un emprisonnement ne signifie pas qu'il est renvoyé.

Même tableau que le Soldat mais la paie est triplée.

7.2.23 Soldat (souterrain)

Description : les Soldats entraînés à se battre sous terre sont généralement peu connus de la population. Ils passent leur vie dans les bases proches des territoires des Foreurs.

Origine géographique : un personnage souhaitant être Soldat souterrain doit exercer dans une communauté ou un pays ayant un contact avec les Foreurs.

Talents de Profession : Armes à 1 main, Armes d'épaule [sp : une arme au choix], Armes blanches à 2 mains, Armes de contact, Armes lourdes de tir, Armes lourdes de contact, Armes de jet, Armes de poing [sp : une arme au choix], Armes de trait, A.T.E., Cartographie [sp : souterraine], Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (armée), Connaissance précise (communauté d'origine, communauté d'accueil), Discrétion, Dissimulation, Écouter, Escalade, Entraînement (Résistance), Endurance, Esquive, Langage parlé (langue de la communauté d'origine, langue de la communauté d'accueil, Néo-Azuran), Navigation [souterraine], Pister, Pilotage de véhicules souterrains, Premiers soins, Sauter, Survie [sp : milieu souterrain], Sens du danger [sp : milieu souterrain].

Particularités : Attribut Résistance : +1/6 ans. Relations/ +1/4 ans. Alliés : +1/6 ans. Ennemis : +1/6 ans. Arme de poing personnelle au bout de 4 ans. Armes d'épaule personnelle au bout de 8 ans.

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage qui perd cet emploi est renvoyé de l'armée. Sa progression s'arrête immédiatement dans cette Profession même s'il change de pays. Un emprisonnement ne signifie pas qu'il est renvoyé.

Même tableau que le Soldat mais la paie est doublée.

7.2.24 Technicien

Description : le joueur choisit une communauté ou le MJ lui en impose une. Il peut s'agir de sa communauté de naissance. Les Techniciens sont certainement les individus les plus respectés au fond des mers puisque ce sont eux qui réparent les installations et les appareils. Un bon Technicien a toujours du travail et sa réputation monte très rapidement.

Origine géographique : les Techniciens peuvent être originaires de n'importe quelle communauté.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, A.T.E., A.T.M., Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'accueil), Connaissance du milieu social (techniciens), Cryptographie, Langage parlé (langue natale, Néolan, langue de la communauté d'accueil), Langage écrit (Néolan), Science (chimie, énergie, géophysique, informatique, mécanique, robotique, etc.), Systèmes de sécurité.

Particularités : Attribut Agilité : +1/6 ans. Une armure de plongée gratuite (armure de base Exo-1) fabriquée par l'apprenti au bout de 7 ans. Petit atelier de 9 m² au bout de 6 ans, +1 m² par année supplémentaire. Relations : + 1 tous les 2 ans. Allié : +1/4 ans. Ennemi : +1/4 ans. Un Technicien peut atteindre le niveau 8 dans un Talent Science de son choix.

Relocalisation/trouver un emploi : si un technicien se retrouve sans emploi (un renvoi équivalent à un dépôt de bilan), il lui faut se réinstaller et se refaire une clientèle. Il n'y parvient que sur un jet de 1-8 sur 1d10.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	
1-7	Apprenti	500 sols/an	0	8-10	
8-13	Technicien indépendant	1 500 sols/an	1/2 ans	9-10	
14-15	Technicien Classe A	3 000 sols/an	1/an	9-10	
16-17	Technicien Classe B	6 000 sols/an	1/an	10	
18-19	Technicien confirmé	8 000 sols/an	1/an	10	
20-21	Technicien expert	12 000 sols/an	1/an	10	
22+	Maître Technicien	20 000 sols/an	2/an	10	
Années	Prestation ^a	Guilde ^b	Œuvre ^c	Contact ^d	Année faste ^e
1-7	7-10	10	10	8-10	10
8-13	6-10	9-10	9-10	7-10	9-10
14-15	5-10	8-10	8-10	6-10	8-10
16-17	4-10	7-10	8-10	5-10	7-10
18-19	3-10	6-10	7-10	4-10	6-10
20-21	2-10	5-10	7-10	3-10	5-10
22+	2-10	4-10	6-10	2-10	4-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance d'avoir été remarqué et engagé par la Guilde des Techniciens. Chaque réussite permet d'augmenter le salaire pour les années suivantes de 10% et permet d'augmenter la Célébrité de +1 pour l'année.

^c Chance d'avoir participé à l'élaboration d'une œuvre importante (prototype, réparation d'une station majeure, création d'un navire, etc.) : Célébrité +2, Points de Talent : +2.

^d Chance d'avoir été contacté par une grande entreprise, par Malgo Huit-pattes ou par les Charognards. Le PJ peut rejoindre l'organisation qui l'a contacté s'il le souhaite. Dans ce cas s'il a un atelier, son niveau est augmenté de +1 gratuitement. Célébrité +1, Points de Talent +2 par jet réussi.

^e Paie doublée pour l'année.

7.2.25 Techno-hybride

Description : les Techno-hybrides sont le produit de la science hégémonienne. Atrociement déformés par les implants qui leur permettent de respirer sous l'eau, ils forment un des groupes de combat les plus redoutés sous l'eau.

Origine géographique : un Techno-hybride ne peut être qu'hégémonien.

Talents de Profession : Armes blanches à 1 main, Armes de contact, Armes de poing [sp : arme de poignet hybride], Connaissance générale du monde, Connaissance précise (Hégémonie, ville de naissance), Connaissance milieu social (armée hégémonienne), Corps à corps, Dissimulation [sp : milieu marin], Esquive [sp : milieu marin], Hybride, Pugilat, Langage parlé (Néo-Azuran, Exon), Langage des signes, Survie [sp : milieu marin].

Particularités : Attribut Résistance : +1/6 ans. Techno-hybride. Relations : +1/8 ans. Alliés : +1/10 ans. Ennemis : +1/10 ans. Arme de poignet hybride au bout de 2 ans. Les Techno-hybrides peuvent atteindre le niveau 7 en Esquive spécialisée sous l'eau et le niveau 8 en Armes de poing spécialisée dans les armes de poignet hybrides.

Relocalisation/trouver un emploi : S'il perd son emploi cela implique que le personnage est un fugitif ayant fui l'Hégémonie. Un Techno-hybride ne quitte que très rarement l'armée hégémonienne ou alors les pieds devant. La progression du PJ dans cette Profession est immédiatement arrêtée. Le choix d'un nouveau métier, s'il le désire, devra se faire avec l'accord du MJ.

Même tableau que pour le soldat.

7.2.26 Veilleur

Description : les Veilleurs sont les soldats du Culte du Trident et de l'OESM. C'est avant tout une police internationale chargée de protéger les intérêts du Trident et ceux des petites communautés sous-marines. Le Veilleur est généralement un individu poli et dévoué (du moins en apparence).

Origine géographique : les Veilleurs sont formés sur Équinoxe pour la plupart. Ils peuvent être de n'importe quelle origine.

Talents de Profession : Armes blanches à 1 et 2 mains [sp : une arme au choix], Armes de contact [sp : une arme au choix], Armes d'épaule [sp : une arme au choix], Armes de poing [sp : une arme au choix], Bouclier, Commandement, Connaissance d'un milieu social (Veilleurs), Connaissance générale du monde, Connaissance précise (communauté d'origine et Équinoxe), Corps à corps [sp : immobilisation], Diplomatie, Écouter [sp : milieu urbain], Interrogation, Langage parlé (langue natale, Néo-Azuran), Esquive, Négociations, Observation [sp : milieu urbain], Premiers soins, Pugilat, Sentir [sp : milieu urbain], Survie [sp : urbaine].

Particularités : Attribut Sang-froid : +1/6 ans. Relations : +1/2 ans. Alliés : +1/3 ans. Ennemis : +1/4 ans. Arme blanche personnelle au bout de 2 ans, arme de poing personnelle au bout de 6 ans. Cabine personnelle allouée à vie sur Équinoxe au bout de 12 ans. Un réseau d'informatique au bout de 6 ans + 1 réseau tous les 4 ans. Les Veilleurs peuvent atteindre le niveau 8 dans les Talents de Diplomatie, et de Négociation.

Relocalisation/trouver un emploi : Un personnage qui perd cet emploi est renvoyé du corps des Veilleurs. Sa progression s'arrête immédiatement dans cette Profession même s'il change de pays. Un emprisonnement ne signifie pas qu'il est renvoyé.

Même tableau que le Soldat mais la paie est doublée et les batailles peuvent être remplacées par des émeutes importantes sur Équinoxe.

7.2.27 Voleur/mendiant

Description : Voleurs et mendiants sont légions dans les bas-fonds des grandes cités sous-marines. On les trouve très rarement dans les petites communautés. Ils sont généralement au service de seigneurs du crimes locaux.

Origine géographique : les voleurs et les mendiants vivent forcément dans les grandes villes sous-marine et plus particulièrement dans les ports commerciaux.

Talents de Profession : Acquisition de matériel, Acrobatie/gymnastique, Agilité manuelle (sp : détoussage), Armes de contact (sp : couteau), armes de poing, Baratin, Connaissance générale du monde, Connaissance du milieu social (criminels), Connaissance précise (communauté d'origine), Contorsion, Corps à corps, Course, Déguisement, Discretion, Dissimulation, Écouter, Esquive, Évasion, Jeu, Langage parlé (langue natale, Sirs, Néo-Azuran), Observation, Pièges, Pugilat, Survie, Système de sécurité.

Particularités : +1 en Agilité tous les six ans. Un réseau d'informateurs au bout de 4 ans + 1 réseau tous les 2 ans. 1 point de falsification chaque année. Une planque dans sa communauté tous les quatre ans. Relations : +1 par an. Alliés : +1/4 ans. Ennemis : +1 par an.

Relocalisation/trouver un emploi : ils ne perdent pas leur emploi. Le Revers Renvoi, indique qu'ils ont été expulsé du groupe dont ils faisaient éventuellement partie. S'ils ne faisaient partie d'aucun groupe, ce Revers n'a pas d'effet. Un voleur ou un mendiant peut continuer son activité même s'il a été banni ou s'il ne fait plus partie d'un groupe criminel. Ils ne peuvent quitter leur ville de naissance que s'ils en sont bannis.

Années	Titre	Argent	Céléb.	Revers	Prestation ^a
1+	Voleur/mendiant	1d10x100 sols/an	1/2 ans	6-10	8-10
Années	Groupe criminel ^b	Boss ^c	Mise à prix ^d	Année faste ^e	Société ^f
1+	2-10	8-10	Célébrité en %/an	5-10	8-10

^a Chance d'avoir effectué un travail particulièrement remarqué. Points de Talent +1, Célébrité : +1 à chaque réussite.

^b Chance de travailler pour un seigneur du crime. Célébrité +1, Points de talent +2. A chaque jet supplémentaire réussi le joueur gagne 1 point de talent et 1 point de célébrité. Il a même la possibilité de changer d'organisation.

^c Chance que le personnage ait pu créer son propre gang. Dans ce cas il gagne 2 points en Célébrité et 2 points de talents. Son groupe est constitué de 1d10 individus et sa paie est doublée. A chaque nouveau jet réussi, il gagne 1 point de talent, 1 point de Célébrité, 1-5 hommes supplémentaires et 1 000 sols. Le Revers Renvoi indique qu'il perd 1d10 hommes et 2 points de Célébrité ; le Revers Vendetta implique qu'il est en guerre contre une bande rivale et qu'il perd 1-5 hommes. S'il perd tous ses hommes, son organisation est détruite. Il ignore le Revers Faute Lourde. Le gang a une Fiabilité initiale de 1 et une Efficacité initiale de 1.

^d Probabilité d'avoir sa tête mise à prix par les autorités. Célébrité +2.

^e Bonne année, la paie est doublée.

^f Chance d'avoir un contrat avec une grande société. Célébrité +2, paie doublée à partir de cette année.

Talents

« Savoir faire quelque chose de ses dix doigts est donné à tout le monde, savoir le faire avec du talent ça s'apprend et c'est ça qui est remarquable. »

— Un enseignant à son élève.

8.1 Définition d'un Talent

Un Talent est défini par un niveau, un pourcentage et un bonus. Un personnage doit sélectionner à la création un certain nombre de Talents pour savoir ce qu'il est capable de faire. Quand un PJ doit effectuer un jet alors qu'il ne possède pas le Talent approprié, il a toujours la possibilité de le faire au niveau 0 et en utilisant le bonus de la famille à laquelle appartient le talent. Cette règle s'applique à tous les Talents sauf à ceux qui sont exclusifs (signalés par une ★).

Les Talents sont répartis en familles de talents. Généralement, on détermine un bonus pour chaque famille grâce à trois Attributs dont on fait la moyenne (exceptions : les Talents de connaissance). Il peut arriver qu'il faille effectuer un calcul différent précisé dans la description de la famille de talents. Ce bonus est la base minimale dont tout individu dispose pour réussir une action en rapport avec les Talents de cette famille.

Quand un PJ a terminé de créer son personnage, il lance 1D10 pour chaque Talent, le 0 comptant pour 0. Le résultat détermine l'unité tandis que le niveau du Talent détermine la dizaine.

Niveau du Talent	Correspondance
0	Ignorance totale dans ce domaine
1-4	Connaissance de base
5-8	Bonne connaissance
9-12	Expert dans ce domaine
13-18	Maître dans ce domaine
19-24+	Maîtrise totale du Talent

Création de Vokner : Vokner a choisi le Talent Diplomatie au niveau 4. Diplomatie appartient à la famille 4. Ses Attributs Charisme, Instinct et Volonté (12/10/10 respectivement) déterminent un bonus de +11%. Il lance 1D10 et obtient 7. Son pourcentage dans ce Talent est de $47 + 11(\text{bonus}) = 58\%$. Bien qu'il n'ait pas choisi le Talent Crochetage (qui appartient à la famille 1), il aura toujours une chance de réussir à crocheter une serrure, égale à la moyenne de ses trois Attributs : Agilité (12), Sang-froid (12), Instinct (10) = 11%.

Un Talent est défini par sa Rareté, la Difficulté de son Apprentissage, la nécessité de posséder un matériel particulier pour s'en servir efficacement et la possibilité d'être modifié par un Attribut ou une Caractéristique. La Rareté et la Difficulté vont généralement de 1 à 12 (mais peuvent être supérieures).

8.2 Utilisation des Talents

En règle générale, quand un joueur doit effectuer un jet, il doit comparer son niveau dans le Talent concerné à une Difficulté. Cela détermine s'il a des bonus ou des malus pour accomplir l'action souhaitée (voir le chapitre 10). Le personnage a un malus de 5% à l'utilisation de son Talent par point de Difficulté supérieur à son niveau et un bonus de 5% par point de Difficulté inférieur à son niveau.

Un MJ peut tout-à-fait ne pas choisir de Difficulté pour ce jet ; dans ce cas, le Talent s'utilise tel quel. De plus certains talents s'utilisent sans Difficulté.

Création de Vokner : Vokner a le Talent Cartographie au niveau 6(Niveau)/62%(Pourcentage de base) + 11(Bonus). Il tente d'établir manuellement la carte d'une région sous-marine. Le MJ estime que c'est une action de Difficulté 8. Un niveau 6 face à une Difficulté de 8 indique que Vokner aura une pénalité de -10%. Il a donc 63% de chances de réussir son jet. Si le MJ avait décidé que la Difficulté était de 4, Vokner aurait bénéficié d'un bonus de +10%, son niveau étant supérieur à la Difficulté.

Certains Talents peuvent être modifiés par des Attributs ou des Caractéristiques. C'est généralement le cas quand un PJ est opposé à un individu. Dans ce cas, on compare l'Attribut ou la Caractéristique concernés des protagonistes, l'Attribut ou la Caractéristique de l'adversaire étant considérés comme la Difficulté. Le bonus ou les pénalités sont déterminés par la différence entre les Attributs ou les caractéristiques des deux protagonistes.

Exemple : le talent Baratin est modifié par la différence entre l'Intelligence des deux protagonistes. Ainsi, si le personnage essayant de baratiner a 12 en Intelligence et que son adversaire n'a que 8, il bénéficie d'un bonus de +20% à son jet de talent (4 points de différence en sa faveur).

Pour une raison de fluidité, il n'y a jamais de Difficulté en combat mais uniquement des pénalités ou des bonus fixes.

8.3 Spécialisation

Une spécialisation permet d'apprendre plus facilement et plus rapidement un Talent quelconque. Le temps d'étude et la Difficulté de base du Talent sont réduits de moitié. On peut choisir de se spécialiser dans autant de Talents que l'on souhaite, même dans la même catégorie. Il est ainsi possible de se spécialiser dans plusieurs armes du Talent Armes de contact. Pour se spécialiser, il faut au moins avoir le Talent adéquat au niveau 2. Quand on choisit de se spécialiser dans une application particulière d'un Talent, le niveau de la spécialisation est égal à celui du Talent général pour effectuer le premier jet d'Apprentissage. Par la suite, pour progresser dans cette spécialisation, on prendra en compte le niveau de la spécialisation. La progression de toute spécialisation s'effectue avec 2D6 et non 1D10 (sauf à la création, voir ci-dessous).

Création de Vokner : Vokner a le Talent Armes de contact au niveau 6/64%. Il veut se spécialiser dans la dague. La Difficulté du jet d'Apprentissage est calculée pour atteindre le niveau 7. Si Vokner réussit son jet, sa catégorie générale reste au niveau 6 mais il atteint le niveau 7 (s'il obtient suffisamment de % à son jet de progression) en spécialisation Dague. Si, par exemple il réussit son jet d'Apprentissage et qu'il obtient +8%, il aura le Talent suivant : Armes de contact 6/64%, Dague 7/72%.

Si, par la suite, il veut continuer sa progression dans sa spécialité, la difficulté du jet d'Apprentissage ne dépendra plus du talent général (Armes de contact 6) mais du niveau de la spécialisation (Dague 7).

8.4 Spécialisation à la création du personnage

À la création d'un personnage, les spécialisations coûtent des points d'Avantage (voir §6.7, p.6.7).

8.5 Techniques

Il existe certaines techniques pour certains Talents qui peuvent s'apparenter à des spécialisations. Elles sont définies par une Difficulté d'Apprentissage mais n'ont pas de niveau. Une fois connues, un PJ utilise son Talent général avec ou sans le bénéfice de la technique qu'il a apprise.

8.6 Progression des Talents/apprendre de nouveaux Talents

8.6.1 Comment progresser

Progresser dans un Talent ou en apprendre un nouveau peut s'effectuer de différentes manières.

Échec critique ou réussite critique à un jet : donne droit à une montée automatique de 1D6/2 % dans le Talent concerné en fin de partie.

Bonus de fin de partie : en fin de partie, le MJ peut permettre à ses joueurs de tenter d'augmenter 1 à 4 Talents gratuitement et sans perte de temps. La Difficulté du jet d'Apprentissage est égale à la Difficulté de base du Talent + le niveau à atteindre. Les joueurs peuvent donc effectuer des jets d'Apprentissage normaux pour tenter d'augmenter ces talents.

Progression automatique : certains Talents comme les Talents de Connaissance ou de Langage parlé, peuvent être augmentés automatiquement sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un jet d'Apprentissage, en suivant la règle suivante :

Talent concerné progresse de 1 niveau par (Niveau +1) années passées dans un milieu naturel spécifique (Survie), un milieu social spécifique (Connaissance du milieu social), à parler une langue spécifique (Langage parlé) ou dans une communauté spécifique (Connaissance précise). Le talent Connaissance du Monde progresse également automatiquement.

Il faudra donc 1 an pour passer au niveau 1 dans une nouvelle langue, 2 années supplémentaires pour passer au niveau 2, *etc.* Un personnage peut tout-à-fait monter plus rapidement grâce à l'Apprentissage. Cette règle est à appliquer à la création du personnage.

Progression seule : le temps de base pour apprendre un Talent est multiplié par 2. La Difficulté du jet d'Apprentissage est égale à la Difficulté de base du Talent + (niveau à atteindre).

Progression avec un maître : la Difficulté d'Apprentissage est égale à la Difficulté de base du Talent + le niveau à atteindre - la Marge de Réussite du jet d'Enseignement.

8.6.2 Temps d'entraînement nécessaire

Entraînement normal : 12 jours/niveau à atteindre (entraînement de 4 heures par jour).

Entraînement intensif : 6 jours/niveau à atteindre (entraînement de 8 heures par jour).

Entraînement minimum : 24 jours/niveau à atteindre (entraînement de 2 heures par jour).

Le temps d'entraînement total est réduit de 5% par Marge de Réussite du jet d'Apprentissage du personnage (maximum : -50%).

8.6.3 Procédure

Pour apprendre un nouveau Talent ou en augmenter un, le personnage doit effectuer un jet d'Apprentissage contre la Difficulté de base du Talent + le niveau à atteindre. L'Apprentissage suit la règle des jets entre Attributs (voir le chapitre 10). C'est-à-dire que l'on compare son niveau à une Difficulté.

Si le niveau d'Apprentissage est supérieur ou égal à la Difficulté, le jet ne peut échouer que sur un 100. Si le niveau d'Apprentissage est supérieur à la Difficulté, il bénéficie d'un bonus de 5% par point de différence (c'est important pour le temps que le PJ va mettre à apprendre son Talent).

Si le niveau d'Apprentissage est inférieur à la Difficulté, il aura 100% de chances de réussir, moins une pénalité de -5% par point de différence.

On constatera qu'avec cette méthode il est beaucoup plus facile d'apprendre de nouveaux Talents que de les augmenter. Inutile de dire qu'avec un Apprentissage de 6, il peut être extrêmement difficile de progresser dans un Talent qui a une Difficulté de base de 12 au niveau 24 (ou plus). Avec 30 niveaux de différence, le joueur a -150% de chances d'y arriver. Il a intérêt à avoir un bon maître. . . On réussit toujours son jet en obtenant un 01. De plus, à chaque tentative ratée, un joueur peut réduire la Difficulté de base d'un Talent de 1 point (maximum : -50%). Cette réduction

n'est valable que pour le niveau qu'il veut atteindre. Comme quoi, en insistant, on peut tout réussir. N'oubliez pas qu'une spécialisation réduit de moitié la Difficulté de base d'un Talent et son temps d'étude.

Création de Vokner : Vokner veut augmenter son Talent d'Armes blanches à une main au niveau 5. La difficulté de base du talent est de 5. Comme Vokner veut progresser jusqu'au niveau 5, la difficulté supplémentaire est de 5 pour une difficulté totale de 10. Il a une Caractéristique Apprentissage de 6. Il est seul et choisit un entraînement intensif. Il a 80% de chances (Palier 8) de réussir (Caractéristique inférieure de 4 points à la Difficulté). Il obtient 29 sur son jet, une Marge de Réussite de $\times 8$. Le temps d'Apprentissage normal de 60 jours est réduit de 40%. Il passe donc au niveau 5 en 36 jours.

Quand un personnage a réussi son jet d'Apprentissage, il lance 1D10 (2D6 pour une spécialisation). Le résultat s'ajoute à son pourcentage. Si cela permet de passer à la dizaine supérieure (sans compter le bonus de Talent), le Talent augmente d'un niveau.

Création de Vokner : Dans l'exemple ci-dessus, Vokner a réussi son jet. Son Talent d'Armes blanches est de $4/47 + 12$. Il lance 1D10 et obtient 8. Il augmente donc son Talent à $5/55 + 12$. S'il avait obtenu 2, son Talent serait resté au niveau $4/49 + 12$.

8.7 Talents nécessitant du matériel

Certains Talents nécessitent l'utilisation d'un matériel. Crochetage, par exemple, nécessite l'utilisation d'outils pour une serrure classique ou d'un crocheteur électronique pour les serrures électroniques. Si le personnage n'a pas de matériel, soit le MJ juge que l'action est impossible, soit il multiplie par 2 la Difficulté selon les cas.

8.8 Déterminer une Difficulté

En règle générale c'est le MJ qui détermine la Difficulté mais pour certains Talents, comme Cryptographie, c'est le PJ qui choisit. Un joueur ne peut choisir une Difficulté que si la description du Talent le lui permet. C'est généralement quand on veut créer quelque chose. La Difficulté est limitée à deux fois le niveau du personnage dans son Talent. Plus la Difficulté choisie sera inférieure au niveau du Talent, plus l'action aura de chances de réussir, mais le personnage aura peu de chances de créer quelque chose d'exceptionnel. Dans ce cas, on retire à la Marge de Réussite la différence entre le niveau du Talent et la Difficulté choisie (la Marge de Réussite ne peut être réduite en-dessous de 1).

Note : la Difficulté choisie par un personnage et la Difficulté d'une action n'ont rien à voir. Ce n'est pas parce qu'un individu accomplit une action dont la Difficulté est supérieure à son Talent qu'il obtiendra un bonus à sa Marge de Réussite. Ce n'est que lorsque le PJ choisit la Difficulté d'une tâche que cette règle est applicable.

Exemple : Trud a le Talent Informatique au niveau $6/67/+7$. Elle souhaite créer un programme de divertissement peu complexe. Si elle choisit de ne pas se fouler, elle prendra une Difficulté de 2, ce qui lui donnera un bonus de +20% à son jet mais réduira la Marge de Réussite de 4. Avec un pourcentage total de 94% (Palier 9), sa marge maximale sera de $10-4=6$ (12 avec un critique). Elle fabriquera un programme commun.

Choisir une Difficulté supérieure à son Talent permet, si le jet est réussi, d'augmenter la Marge de Réussite de manière significative car la complexité choisie, moins le niveau du Talent, s'ajoute à la Marge de Réussite.

Exemple : si Trud décide d'épater la galerie avec son programme de divertissement, elle choisira une Difficulté maximale, c'est-à-dire 12. Elle subira une pénalité de -30% à son jet mais pourra obtenir une Marge de Réussite maximale de 16 (32 avec un critique).

On ne peut en aucun cas choisir une Difficulté de 1.

8.9 Talent et matériel électronique

Quand un personnage désire utiliser un Talent en s'aidant d'un matériel électronique, il y a plusieurs options.

- Le matériel est automatique et possède son propre Talent.
- Le matériel aide le PJ à effectuer son action, dans ce cas, il donne un bonus au Talent concerné (une lunette de visée par exemple).
S'il n'est pas précisé, ce bonus est de 5% par niveau de l'appareil.

8.10 Attributs minimum requis

Pour certains Talents, il faut avoir un niveau minimum dans un ou plusieurs Attributs. Si un personnage n'a pas ces minimums, il a une pénalité de -5% à l'utilisation de ce Talent par point d'écart. La Difficulté d'Apprentissage dans ce Talent, est augmentée du nombre de points de différence.

8.11 Marge de Réussite

Plus elle est élevée, plus le Talent aura été utilisé avec brio. Dans certains cas (spécifiés dans la description du Talent), on peut ajouter à la Marge de Réussite le niveau du Talent ou la moitié de ce niveau. Il faut bien entendu que le jet soit réussi pour cela.

Note : Difficulté de base : c'est la Difficulté de base pour l'Apprentissage du Talent.

Rareté : c'est une estimation de la difficulté pour trouver un personnage possédant ce talent. On peut se servir de cet indice comme difficulté à un jet d'Acquisition mais, dans ce cas, le niveau du talent Acquisition (pas son pourcentage) est réduit de moitié pour déterminer le modificateur.

8.12 Familles de talents

8.12.1 Talents de catégorie 1 : talents manuels/d'adresse

(Agilité + Instinct + Sang-froid)/3 (8.1)

Agilité manuelle	Démolition	Pièges
Armure	Évasion	Pilotage
Cartographie	Hybride	Premiers soins
Chirurgie	Jeu	Onguents et Drogues
Création de faux	Langage des signes	Sciences (pratique)
Cuisine	Monture	Usurpation
Déguisement	Dégainer	

8.12.2 Talents de catégorie 2 : talents martiaux

(Agilité + Instinct + Sang-froid)/3 (8.2)

Armes (Toutes)	Bouclier	Esquive
ATE	Combat monté	Lancer
ATM	Corps à corps	Pugilat

8.12.3 Talents de catégorie 3 : talents instinctifs

(Instinct + Sang-froid + Volonté)/3 (8.3)

Acquisition de matériel	Imitation	Sens du danger
Armes satellites	Lecture radar	Sens gustatif
Chasser/pister	Lecture sonar	Sens tactile
Cryptographie	Lecture sur les lèvres	Sentir
Discipline mentale	Navigation	Stratégie
Écouter	Observation	Systèmes de sécurité/crochetage
Esquive mentale	Perception des indices	Tactique
Gestion	Prospection	

8.12.4 Talents de catégorie 4 : talents d'endurance et de volonté

$$(Instinct + Sang-froid + Volonté)/3 \quad (8.4)$$

Apnée	Entraînement	Polaris
Course	Haltérophilie	Respiration de fluide
Domptage	Méditation	Survie
Endurance	Nager	Transe

8.12.5 Talents de catégorie 5 : talents acrobatiques

$$(Agilité + Instinct) - Gabarit \quad (8.5)$$

Acrobatie/gymnastique	Dissimulation	Escalade
Contorsion	Discrétion	Sauter

8.12.6 Talents de catégorie 6 : talents relationnels

$$(Charisme + Instinct + Volonté)/3 \quad (8.6)$$

Analyses des sensations empathiques	Comédie	
Estimation valeur commerciale		
Baratin	Commandement	Hypnose
Bureaucratie	Danse	Interrogation
Chant	Diplomatie	Négociation
Charme	Enseignement	

8.12.7 Talents de catégorie 7 : talents intellectuels

$$(Intelligence) \quad (8.7)$$

Connaissances (Toutes catégories)
Mémoire
Sciences (Théorie)
Langages

8.12.8 Talents de catégorie 8 : talents spéciaux

$$(Instinct/Volonté) - Charisme \quad (8.8)$$

Absence

Bonus des Familles de talents (règle optionnelle)

Un personnage peut obtenir des bonus s'il possède plusieurs talents d'une même famille. Dans ce cas, il bénéficie de +1% au bonus général, par talent possédé dans une même famille.

Progression des talents par points (règle optionnelle)

Certains peuvent trouver le système de progression des talents par jets d'Apprentissage fastidieux voire complètement inutile. Pour simplifier, nous vous proposons un système de progression par points. Les règles concernant la création des personnages ne changent pas, par contre la progression en aventure est simplifiée. Le principe consiste à sacrifier un certain nombre de points de talents que les PJ accumulent en fin d'aventure.

Comment progresser : Progresser dans un Talent ou en apprendre un nouveau peut s'effectuer de différentes manières.

Échec critique ou réussite critique à un jet : donne droit à 1 point de talent.

Bonus de fin de partie : en fin de partie le MJ récompense ses joueurs en leur donnant à chacun entre 10 et 30 points.

Progression automatique : cette règle ne change pas.

Progression seule : le temps de base pour apprendre un Talent est multiplié par 2. La Difficulté de base du Talent + (2× le niveau à atteindre) déterminent le nombre de points de talent qu'il faut sacrifier.

Progression avec un maître : La Difficulté de base du Talent + (2× le niveau à atteindre) déterminent le nombre de points de talent qu'il faut sacrifier, mais la difficulté de base du talent (et uniquement elle) est réduite par la Marge de Réussite du jet d'Enseignement.

Temps d'entraînement nécessaire Entraînement normal : 12 jours/niveau à atteindre (entraînement de 4 heures par jour).

Entraînement intensif : 6 jours/niveau à atteindre (entraînement de 8 heures par jour).

Entraînement minimum : 24 jours/niveau à atteindre (entraînement de 2 heures par jour).

Réduction du temps d'entraînement : on peut réduire le temps d'entraînement en dépensant des points de talent. Chaque point dépensé permet de réduire ce temps de 5% (maximum -50%).

Spécialisation : pour progresser dans un talent spécialisé, le coût est égal à la Difficulté de base du talent + (niveau à atteindre).

8.13 Description des talents

Absence ★

Rareté : 12 **Difficulté de base :** 10

Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** NA

Ce Talent permet à un personnage de ne plus être remarqué, de passer inaperçu dans une foule, *etc.* La Marge de Réussite du personnage plus la moitié de son niveau de Talent déterminent la pénalité au jet de Perception adverse. Le temps d'effet de ce Talent est d'une heure plus 1 heure par Marge de Réussite sacrifiée pour la durée. Ce talent est cumulable avec le talent Dissimulation.

De plus, la marge de réussite (plus la moitié de son niveau de Talent) est une pénalité à tout jet de Perception Instinctive effectué par une éventuelle victime.

Il n'y a pas de spécialisation dans ce Talent mais des techniques.

Acrobatie/Gymnastique

Rareté : 1 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'effectuer des figures acrobatiques ou des mouvements de gymnastique. Il inclut également les combats acrobatiques et l'art de chuter. On peut se spécialiser dans des figures particulières. Le maître de jeu peut décider d'une Difficulté particulière à telle ou telle figure et aussi modifier la Difficulté de base d'une figure. Un personnage peut utiliser l'Acrobatie pour se désengager d'un combat.

Agilité manuelle

Rareté : 3 **Difficulté de base : 5**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent détermine avec quelle dextérité un personnage est capable de manipuler des choses. Il sert pour la jonglerie, pour écorcher, pour les manipulations d'objets fragiles, pour détrousser, faire des tours de passe-passe, *etc.* On peut se spécialiser dans une manipulation particulière. Un personnage ayant ce Talent peut désamorcer une bombe, crocheter des serrures, tricher à des jeux ou effectuer une opération chirurgicale (dans ce dernier cas, uniquement si on lui indique la marche à suivre). La Difficulté est, cependant, augmentée de moitié

Acquisition de matériel

Rareté : 2 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : NA**

Ce Talent permet à un personnage de trouver du matériel. Il représente ses réseaux de contacts et sa connaissance du milieu. On peut se spécialiser dans un milieu précis ou dans une catégorie de matériel (voir le chapitre 11 pour plus d'informations sur ce talent). La difficulté dépend généralement de la rareté du produit.

Analyse des sensations empathiques

Rareté : 8 **Difficulté de base : 8**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Volonté utilisateur contre Volonté cible**

Attributs minimum requis : Instinct : 10

Ce Talent permet d'essayer de comprendre et d'interpréter des émissions empathiques mais aussi de savoir quelle est l'émotion que ressent un personnage à un moment donné. Ce Talent ne remplace pas le pouvoir d'Empathie. Les émotions perçues seront très vagues. On peut se spécialiser dans des émotions différentes ou dans une catégorie particulière (comme les animaux, le corail, les humains, *etc.*). Le maître de jeu peut décider d'une Difficulté particulière à telle ou telle transmission empathique. Si le personnage est un empathie, ce Talent bénéficie d'un bonus de + 5% par niveau d'Empathie.

Apnée

Rareté : 1 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de retenir son Souffle plus longtemps (Voir chapitre 6, Souffle).

Armes blanches à 1 main

Rareté : 2 **Difficulté de base : 5**
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent couvre l'usage des armes à 1 main comme les cannes, les épées, les sabres, *etc.* (voir §10.3) On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes. Le Talent sert pour l'attaque et pour la parade.

Armes blanches à 2 mains

Rareté : 6 **Difficulté de base :** 5
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Attributs minimum requis : Force : 8

Ce Talent couvre l'usage des armes à 2 mains comme les bâtons de combat, les épées à 2 mains, etc (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes. Ce Talent sert pour l'attaque et pour la parade.

Armes d'épaule

Rareté : 4 **Difficulté de base :** 4
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre l'usage des armes de tir comme les fusils, les fusils d'assaut, les fusils de précision, etc (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Armes de contact

Rareté : 2 **Difficulté de base :** 4
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre l'usage des armes de contact comme les couteaux, les dagues, etc (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Armes de jet

Rareté : 4 **Difficulté de base :** 6
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** Jet (voir §10.3 dans le chapitre 10)

Ce Talent couvre l'usage des armes de jet comme les couteaux de lancer, les grenades, les lances, etc (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Armes de poing

Rareté : 3 **Difficulté de base :** 5
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre l'usage des pistolets et des revolvers (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Armes de trait

Rareté : 5 **Difficulté de base :** 6 (2 pour arbalètes)
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre l'usage des armes de tir comme les arcs, les arbalètes, les lance-harpons, etc (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Armes lourdes de contact

Rareté : 6 **Difficulté de base :** 4
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Attributs minimum requis : Force : 12/Gabarit : 10

Ce Talent couvre l'usage des armes lourdes comme les découpes-carlingue, les perceuses de combat, etc (voir §10.3). La Force et le Gabarit sont très importants pour la stabilité de l'arme mais n'entrent pas en compte pour la chance de toucher. On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes. Si le personnage utilisant ce Talent n'est pas stable (appuyer sur quelque chose, trépid, etc.), ses chances de réussir sont divisées par deux.

Armes lourdes de tirs

Rareté : 8 **Difficulté de base :** 6
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** non

Attributs minimum requis : Force : 10/Gabarit : 8

Ce Talent couvre l'usage des armes lourdes comme les lance-roquettes, les mitrailleuses lourdes, les lance-flammes ou les lance-torpilles individuels, etc (voir §10.3). La Force et le Gabarit sont très importants pour la stabilité de l'arme mais n'entrent pas en compte pour la chance de toucher. On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes. Si le personnage utilisant ce Talent n'est pas stable (appuyer sur quelque chose, trépied, harnais *etc.*), ses chances de réussir sont divisées par deux.

Armes satellite

Rareté : 12 **Difficulté de base :** 5
Matériel : spécial **Attributs/Caractéristiques :** non

(Intelligence/Instinct/Sang-froid)/3 (8.9)

Ce Talent permet l'utilisation des armes satellites contrôlées par les stations orbitales. Savoir les utiliser ne suffit pas, il faut aussi en avoir l'autorisation. Pour commander un tir d'armes satellites, il faut entrer en contact avec une station orbitale et préciser les coordonnées du tir. Toutes les armes ne sont pas disponibles à tous moments, cela dépend de la position du satellite dans le ciel. La Difficulté de ce test dépend généralement des conditions météo de la surface. Ce Talent permet en effet, grâce à une bonne connaissance de ces armes, d'essayer de calculer le plus précisément possible l'endroit où elles doivent s'abattre sans être pris dans la tourmente.

Armes spéciales

Rareté : 9 **Difficulté de base :** 8
Matériel : arme **Attributs/Caractéristiques :** oui pour certaines

Attributs minimum requis : Agilité : 8

Ce Talent couvre l'usage des armes spéciales comme les fouets, les chaînes, les lasso, les filets, les grappins, *etc.* (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes. Ce Talent sert pour l'attaque et pour la parade. Saisir une cible avec un fouet, une chaîne, un lasso ou un filet peut être modifié par l'Attribut Lutte.

Armure

Rareté : 1 **Difficulté de base :** 5
Matériel : armure **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet de savoir manier une armure de plongée ou une armure de combat terrestre. Il fonctionne comme un Talent de Pilotage. On peut se spécialiser dans une catégorie d'armure. Il existe plusieurs catégories d'armures : armures industrielles, armures externes, armures de plongée, armures spatiales, armures de forage, etc. On effectue un jet de Talent Armure pour toute action testant les capacités de pilote d'un personnage : se dégager d'un amas de ferraille, rester debout après un choc, s'accrocher en tombant, *etc.*

Le Talent Armure détermine également la Réaction d'un personnage en combat (mais elle ne pourra en aucun cas être supérieure à sa Réaction normale sauf si elle est modifiée par d'éventuels systèmes l'augmentant).

Quand un personnage est en armure, le pourcentage de certains Talents ne peut pas être supérieur à celui du Talent Armure. De plus, ses Talents subissent des pénalités importantes. Certains programmes informatiques ou équipements peuvent réduire ou annuler ces pénalités.

Certains Talents, si leur utilisation est spécialisée en armure de combat, échappent à cette règle (Voir Armures de combat dans le chapitre Équipements).

Armes blanches (1 et 2 mains) † ‡ , Armes de contact † ‡ , Armes de poing † ‡ , Armes de jet † ‡ , Acrobatie † , Armes d'épaule † ‡ , Armes spéciales † ‡ , Agilité manuelle † ‡ , Bouclier ‡ , Corps à corps ‡ , Course † ‡ , Démolition †

‡, Discrétion †, Dissimulation †, Escalade † ‡, Esquive ‡, Lancer † ‡, Langage des signes † ‡, Monter un animal † ‡, Nager †, Pilotage (d'un autre véhicule)† *, Pugilat ‡, Sauter † ‡

† Impossible à partir des armures Exo 3.

* Sauf si l'appareil a été prévu pour.

‡ Programme informatique, équipement spécial ou spécialisation dans le Talent concerné peut annuler cette limitation.

Note pour les armes : † cela concerne des armes qui ne sont pas prévues pour l'armure de combat. ‡ concerne toutes les armes qui ne sont pas utilisées grâce au Talent Assistance au tir mécanique ou Assistance au tir électronique.

Exemple : un personnage a 67% dans le talent Armure, 57% dans son talent Escalade et 96% en Sauter. En Armure de combat, tout jet de Sauter sera limité par son talent Armure, il aura donc 67% de chance de réussir au lieu de 96%. Par contre, comme son talent Escalade est inférieur à son talent Armure, il utilisera son pourcentage en Escalade (57%) et non son pourcentage en Armure (67%).

Assistance au tir électronique (ATE)

Rareté : 4 **Difficulté de base :** 2

Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre l'usage des armes et des équipements fixés sur un véhicule ou une armure et qui sont utilisés avant tout par les systèmes électroniques de bord (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Assistance au tir mécanique (ATM)

Rareté : 2 **Difficulté de base :** 4

Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre l'usage des armes et équipements fixés sur un véhicule ou une armure et qui sont manipulés par un lien mécanique, sans assistance électronique (voir §10.3). On peut se spécialiser dans une catégorie d'armes.

Baratin

Rareté : 1 **Difficulté de base :** 2

Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** Intelligence vs Intelligence

Ce Talent permet de « noyer le poisson ». Il ne sert ni à convaincre de sa bonne foi, ni à tenter d'arranger une situation, mais plutôt à se tirer d'un mauvais pas ou à raconter le plus normalement du monde des histoires totalement improbables et d'essayer de faire croire que c'est vrai. Pour convaincre un individu, la Marge de Réussite réduit l'Intelligence de la personne baratinée. Si l'Intelligence tombe à 0 (ce n'est pas une perte réelle d'Attribut, ne réduisez pas l'Intelligence du personnage), la personne croit au Baratin.

Bouclier

Rareté : 6 **Difficulté de base :** 6

Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce talent permet de maîtriser l'art du bouclier.

Bureaucratie

Rareté : 4 **Difficulté de base :** 6

Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet de connaître les différentes procédures de la bureaucratie, encore présente dans le monde sous-marin. Il permet aussi d'affronter ces procédures et de négocier avec un bureaucrate. On peut aussi se spécialiser dans un type précis d'administration.

Cartographie

Rareté : 5 **Difficulté de base : 8**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'établir des relevés topographiques et d'établir des cartes de régions ou d'installations. Pour pouvoir l'utiliser, il est nécessaire d'avoir des instruments de relevé.

Chant

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de connaître les techniques de base du chant, mais aussi de composer des chansons. Généralement, c'est au PJ de choisir sa Difficulté.

Charme

Rareté : 4 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Charisme de l'utilisateur vs Volonté de la cible**

Ce Talent permet de connaître toutes les techniques de charme, mais aussi de dissimuler ses véritables sentiments. La Marge de Réussite du Talent réduit la Volonté de la cible (ce n'est pas une perte réelle d'Attribut, ne réduisez pas la Volonté du personnage). Si la Volonté tombe à 0, la personne est charmée.

Chasser/pister

Rareté : 3 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent couvre toutes les techniques de chasse. On peut se spécialiser dans un milieu naturel ou dans un type de chasse. Ce Talent permet de suivre la trace d'une cible ou de dissimuler ses propres traces. Dans le premier cas, la Difficulté dépend du terrain et de l'environnement. Dans le second cas, la Marge de Réussite s'ajoute à la Difficulté pour pister.

Combat monté

Rareté : 4 **Difficulté de base : 7**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent limite l'utilisation des autres Talents quand un personnage utilise un animal ou un véhicule instable. Le pourcentage des Talents de combat, notamment, ne peuvent excéder le pourcentage de ce Talent. Un individu ayant 33% en Armes de poing, par exemple, et 28% en Combat monté, attaquera avec son pourcentage de Combat monté. Si le pourcentage de Combat monté est supérieur au Talent de combat, on utilise bien évidemment le Talent de combat. Le pourcentage de Combat monté ne peut être supérieur à celui de Monture.

Comédie

Rareté : 8 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de jouer la comédie pour un spectacle ou pour autre chose. Il peut être utilisé pour simuler un drame, une comédie, *etc.* C'est généralement le PJ qui choisit la difficulté de son jet.

Commandement

Rareté : 6 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de commander l'équipage d'un navire ou d'imposer sa volonté à un groupe d'individus. Employé pour commander un équipage, sa Marge de Réussite détermine la réaction d'un appareil. Bien que ce Talent ne nécessite pas de matériel particulier, il faut tout de même que le personnage puisse se faire entendre.

Contorsion

Rareté : 8 **Difficulté de base : 8**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de passer dans des endroits très étroits, de se défaire de liens en se contorsionnant. Dans ce cas, ce talent s'utilise comme le talent Évasion. Si le PJ a les deux Talents, il en augmente un de 5% par niveau de l'autre Talent.

Corps à corps

Rareté : 2 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Lutte contre Lutte**

Ce Talent couvre toutes les attaques visant à saisir un adversaire, que ce soit avec les mains, une tentacule, les armes d'étranglement, pour égorger, briser une nuque, *etc.* On peut se spécialiser dans une application particulière : immobilisation, égorgement, assommer, écrasement, étranglement, *etc.*

Course

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Course**

Ce Talent permet d'essayer de dépasser son Intensité de vitesse maximale. (Voir chapitre Création de Personnage, Course).

Création de faux

Rareté : 8 **Difficulté de base : 8**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de créer des faux papiers, des faux documents, *etc.* En règle générale, le joueur choisit la Difficulté de son action. Sa Marge de Réussite + le niveau du Talent déterminent la Difficulté que l'on comparera à l'Intelligence d'un individu contrôlant le document ou à son scan. On peut se spécialiser dans une catégorie de faux (documents administratifs, cartes magnétiques, *etc.*). Le matériel nécessaire dépend bien évidemment des faux que l'on souhaite créer. Pour créer de faux papiers, il faudra du papier, des tampons, *etc.* Pour créer de fausses cartes électroniques, il faudra un ordinateur, des codes, *etc.* Sans matériel, on ne peut utiliser ce Talent.

Cryptographie

Rareté : 9 **Difficulté de base : 8**
Matériel : variable **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de coder et de décoder des documents et des messages. Pour coder, en règle générale, le joueur choisit la Difficulté de son action. Sa Marge de Réussite + le niveau de Talent détermineront la Difficulté du jet de décodage d'un adversaire. On peut se spécialiser dans un type de codage/décodage. Le matériel nécessaire dépend du code ou du décodage à effectuer. Pour un appareil de communication ou un appareil informatique, sans appareil de cryptage ou sans appareil de décryptage, toutes les Difficultés sont multipliées par 2. La Marge de Réussite réduit la Difficulté du cryptage. Quand celle-ci tombe à 0, le message est décrypté.

Cuisine

Rareté : 7 **Difficulté de base : 5**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de préparer une bonne nourriture et surtout de vérifier la qualité des ingrédients. Il peut ainsi savoir si un ingrédient n'est plus comestible, empoisonné ou indigeste. Quand un personnage prépare un plat, c'est lui qui choisit la Difficulté de sa préparation.

Danse

Rareté : 8 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent couvre l'apprentissage de toutes les techniques de danse. Le joueur décide de sa Difficulté.

Dégainer

Rareté : 6 **Difficulté de base : 6**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de dégainer rapidement une arme. C'est un talent qui se rapporte forcément à une arme très précise. On ne peut donc pas bénéficier de la règle de spécialisation. La marge de réussite obtenue s'ajoute à l'initiative du personnage lors d'un duel ou du tour de combat initial (si vous utilisez cette règle). On ne peut en aucun cas l'utiliser en armure de combat.

Déguisement

Rareté : 9 **Difficulté de base : 7**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de changer d'apparence. Pour ne pas être reconnu, le joueur détermine la Difficulté de son action. Sa Marge de Réussite + son niveau déterminent la Difficulté que l'on opposera à l'Intelligence d'un individu voulant le reconnaître ou se rendre compte de la supercherie.

Démolition

Rareté : 6 **Difficulté de base : 8**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de placer des charges explosives et de les désamorcer. On peut se spécialiser dans un type de charges explosives (mines, plastique, *etc.*). Pour plus d'informations, reportez-vous à §10.3. Sans le matériel adéquat (généralement un kit de démolition), la Difficulté est augmentée de +50%. Quand un personnage place une charge, il choisit sa Difficulté. Sa Marge de Réussite s'ajoutera à la Difficulté de désamorçage de la charge. Pour le désamorçage, la Marge de Réussite réduit la Difficulté du désamorçage. Quand celle-ci tombe à 0, la charge est désamorcée.

Diplomatie

Rareté : 8 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de négocier avec des gens haut placés ou d'essayer d'arranger les choses entre plusieurs individus ou groupes d'individus. La difficulté dépend du nombre de personnes concernées et de la gravité de la situation.

Discipline mentale ★

Rareté : 10 **Difficulté de base : 8**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de renforcer sa Volonté contre des attaques mentales, des interrogatoires ou tout autre action affectant la Volonté d'un individu. La Marge de Réussite est à répartir entre le gain en points de Volonté et la durée en heures de ce Talent. On peut utiliser de nouveau ce Talent quand la durée a expiré mais, s'il ne s'est pas passé 1 journée entre les deux utilisations, le personnage perd 1 point de Volonté qu'il mettra 1 semaine à récupérer.

Discrétion

Rareté : 4 **Difficulté de base : 5**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de se déplacer silencieusement. La Difficulté dépend du terrain et de l'environnement. La Marge de Réussite + le niveau du Talent déterminent la Difficulté au jet Écouter adverse (voir §10.2.5).

Dissimulation

Rareté : 4 **Difficulté de base : 5**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de se fondre dans la foule, de se dissimuler dans un coin sombre, *etc.* La Difficulté dépend du terrain et de l'environnement. La Marge de Réussite + le niveau du Talent déterminent la Difficulté aux jets d'Observation adverse (voir §10.2.5).

Domptage

Rareté : 6 **Difficulté de base : 7**
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques : Volonté contre Volonté**

Ce Talent permet de dompter des créatures. La Marge de Réussite réduit la Volonté de la créature d'autant. Si cette Volonté tombe à 0, la créature est domptée.

Écouter

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent mesure la qualité auditive d'un personnage (voir §10.2.5).

Endurance

Rareté : 4 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'augmenter ses points de Fatigue. La Marge de Réussite est à répartir entre le temps en heures que durera cette augmentation et le nombre de points de Fatigue gagné. Le personnage choisit sa Difficulté.

Enseignement

Rareté : 2 **Difficulté de base : 6**
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'enseigner à un autre personnage un Talent ou un Attribut. Le professeur choisit sa Difficulté. Un professeur peut enseigner un talent qu'il possède jusqu'au niveau qu'il a atteint dans ce talent. De plus il ne peut enseigner un talent au-dessus d'un niveau égal à la moyenne du talent qu'il veut enseigner et de son talent Enseignement. Si, par exemple, un personnage ayant Enseignement 6 et Arme de contact 8, veut apprendre à un ami

le talent Armes de contact. Il ne peut l'enseigner que jusqu'au niveau 7 ($6+8=14$ donc la moyenne est de 7). De même un personnage ayant Enseignement 6 et Arme de contact 4, veut apprendre à un ami le talent Armes de contact. Il ne peut l'enseigner que jusqu'au niveau 4.

Entraînement

Rareté : 2 **Difficulté de base : 2**
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'augmenter ses Attributs. Il est forcément spécialisé dans un des dix Attributs.

Escalade

Rareté : 8 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de connaître les techniques d'escalade de surfaces naturelles ou artificielles. Sa MR augmentant d'autant l'Intensité de son déplacement. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire. La marge de réussite peut également être utilisée pour baisser le niveau de Difficulté de l'Escalade pour le personnage ou pour un individu qu'il aide à grimper. De l'équipement permet aussi de réduire la Difficulté. Cette dernière dépend de la paroi qu'il faut escalader et des conditions extérieures. La Difficulté est également augmentée par l'Intensité du poids porté.

Esquive

Rareté : 2 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'éviter les attaques. On ne peut esquiver qu'une attaque que l'on voit venir. Les personnages en armure ont des pénalités à l'Esquive. La Marge de Réussite réduit la Marge de Réussite d'une attaque.

Esquive mentale ★

Rareté : 12 **Difficulté de base : 10**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Volonté contre Volonté**

Ce Talent permet d'éviter une attaque mentale ou de toute autre attaque ou action affectant la Volonté. La Marge de Réussite réduit la Marge de Réussite d'une attaque.

Estimation de la valeur commerciale

Rareté : 5 **Difficulté de base : 6**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de savoir où et comment tirer le meilleur profit d'un article quelconque. Un individu peut ainsi augmenter le prix de vente d'un produit en réussissant un jet contre une difficulté qu'il choisit. La marge de réussite obtenue est le pourcentage supplémentaire à ajouter au prix de vente.

Évasion

Rareté : 6 **Difficulté de base : 7**
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de se défaire des liens comme des cordes, des menottes mécaniques ou des filets. Généralement de telles entraves ont une Intensité qui modifie le jet. On peut se spécialiser dans une catégorie d'entraves. Dans certains cas, le MJ imposera l'utilisation de matériel (comme une épingle). Si le PJ n'en a pas, soit l'évasion est impossible, soit la Difficulté est doublée. Ce Talent peut aussi être utilisé pour attacher solidement un personne. Dans ce cas, le PJ choisit sa Difficulté. Sa Marge de Réussite + la moitié de son niveau dans ce Talent détermineront la Difficulté de la personne qui tente de s'évader. Pour s'évader, la Marge de Réussite réduit la Difficulté de l'Évasion. Quand celle-ci tombe à 0, le PJ s'est défait de ses liens.

Gestion

Rareté : 2 **Difficulté de base : 5**
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de gérer une communauté, une exploitation ou une entreprise. Il permet à un individu d'étudier la gestion des autres et d'y découvrir des irrégularités. Le PJ choisit sa Difficulté. La Marge de Réussite permet d'augmenter les revenus annuels d'une entreprise de 1% par Marge de Réussite. En cas d'échec, l'entreprise stagne. Le jet est soit mensuel, soit annuel, au choix du MJ et du joueur. On peut également, avec ce Talent, truquer des comptes. Le PJ choisit sa Difficulté. Sa Marge de Réussite + la moitié de son Talent déterminent la Difficulté pour découvrir les irrégularités. La Marge de Réussite d'un personnage tentant de percer à jour une manipulation des comptes, réduit la Difficulté d'autant. Quand celle-ci est à 0, le personnage découvre l'irrégularité.

Haltérophilie

Rareté : 3 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Poids portable/soulevable**

Ce Talent permet d'essayer de dépasser son Intensité maximale de Poids soulevable. La difficulté initiale est de 2. La MR augmente d'autant l'Intensité du poids qu'un personnage peut soulever. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire.

Hybride ★

Rareté : 6 **Difficulté de base : 5**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Un hybride possédant ce talent a certains avantages sous l'eau. Reportez-vous à §6.7. Le talent Hybride remplace le talent Nager pour ces êtres.

Hypnose ★

Rareté : 8 **Difficulté de base : 9**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Volonté contre Volonté**

Ce Talent permet de réduire de sa Marge de Réussite la Volonté d'un individu (ce n'est pas une perte réelle d'Attribut, ne réduisez pas la Volonté du personnage). Quand celle-ci tombe à 0, la personne est en état d'hypnose. Ce Talent ne peut être utilisé sur un animal, ou en plein combat. Un personnage en état d'hypnose le reste pendant un temps en tours égal à la Marge de Réussite sacrifiée. L'hypnose peut s'effectuer par étape mais ne peut en aucun cas souffrir une quelconque interruption. Pour implanter une suggestion hypnotique, il faut effectuer un jet contre une Difficulté égale à la Volonté de la cible. La Marge de Réussite de ce jet + le niveau du Talent Hypnose déterminent la Difficulté d'un individu à résister à cette suggestion. On ne peut implanter qu'une suggestion hypnotique.

Imitation

Rareté : 8 **Difficulté de base : 10**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage d'imiter le bruit d'un animal ou la voix d'une personne. Le PJ choisit sa Difficulté. La Marge de Réussite + son niveau de Talent déterminent la Difficulté du jet d'Intelligence nécessaire pour percer à jour la supercherie. Quand l'imitation concerne une personne, le maître peut augmenter ou réduire cette Difficulté selon qu'un individu connaisse plus ou moins bien le personnage imité. Le PJ tentant d'utiliser ce Talent doit avoir étudié avec attention la voix de sa victime pendant de longues heures.

Interrogation

Rareté : 8 **Difficulté de base : 7**
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques : Volonté contre Volonté**

Ce Talent permet de faire parler un prisonnier (ou à un prisonnier de résister) en utilisant différentes méthodes de persuasion, comme les drogues, le charme ou l'action psychologique. La Marge de Réussite de ce Talent réduit la Volonté de l'individu interrogé (ce n'est pas une perte réelle d'Attribut, ne réduisez pas la Volonté du personnage). Si un prisonnier possède ce Talent, la Marge de Réussite de son jet est à répartir entre le gain en points de Volonté et la durée en heures de ce Talent. On peut utiliser de nouveau ce Talent quand la durée a expiré mais, s'il ne s'est pas passé 1 journée entre les deux utilisations, le personnage perd 1 point de Volonté qu'il mettra 1 semaine à récupérer. S'il possède également le Talent Discipline mentale, les deux sont compatibles.

Certaines drogues et certains appareils peuvent augmenter les effets de ce Talent.

Jeu

Rareté : 2 **Difficulté de base : 4**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : Intelligence contre Intelligence**

Ce Talent, très utile, permet d'avoir une connaissance de la plupart des jeux et de savoir y tricher. Tous les protagonistes effectuent un jet. La plus haute Marge de Réussite l'emporte. Si la partie est intéressée, les gains sont égaux à la mise de départ multipliée par la Marge de Réussite. Si un personnage décide de tricher, il augmente son Intelligence de 50% mais, s'il échoue, il est surpris en train de tricher.

Lancer

Rareté : 2 **Difficulté de base : 3**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Jet**

Ce Talent permet de lancer tout objet qui n'est pas une arme. Reportez-vous à §10.3 pour en savoir plus sur les lancers de poids, *etc.*

Langage des signes ★

Rareté : 5 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de dialoguer par signes. Il faut naturellement pouvoir comprendre les signes. Ce Talent est forcément spécialisé dans un langage des signes particulier.

Lecture radar

Rareté : 9 **Difficulté de base : 4**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'interpréter les informations transmises par un radar (voir §10.5).

Lecture sonar

Rareté : 2 **Difficulté de base : 5**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'interpréter les informations transmises par un sonar (voir §10.5). Un personnage peut se spécialiser en lecture passive ou active.

Lecture sur les lèvres

Rareté : 5 **Difficulté de base : 5**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Un individu ayant ce Talent doit pouvoir voir la bouche de la personne sur laquelle il utilise ce Talent et connaître la langue dans laquelle il s'exprime. Si la cible est trop loin un personnage peut avoir besoin de jumelles.

Méditation ★

Rareté : 10 **Difficulté de base : 10**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de se concentrer avant d'agir. Il faut méditer pendant une heure avant d'effectuer le jet de Talent. La Marge de Réussite + le niveau du Talent déterminent le bonus dont pourra disposer le personnage pour une action bien précise auquel il aura réfléchi pendant sa Méditation. Le personnage choisit sa Difficulté. On ne peut méditer qu'une seule fois par jour et on peut se spécialiser dans l'utilisation de la Méditation pour un Talent bien précis.

Mémoire ★

Rareté : 8 **Difficulté de base : 8**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de se souvenir parfaitement de quelque chose que l'on a vu ou entendu dans le passé. Les Difficultés sont indiquées ci-dessous :

Moins d'une heure	1-2
Moins d'une journée	3-4
Moins d'une semaine	5-6
Moins d'un mois	7-8
Moins de 2 mois	9-10
Moins de 4 mois	11-12
Moins de 6 mois	13-14
Moins de 8 mois	15-16
Moins d'un an	17-18
Par années supplémentaire	+1

Le MJ choisit la Difficulté en fonction de ce que souhaite se rappeler le personnage.

Monture

Rareté : 4 **Difficulté de base : 4**
Matériel : variable **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent détermine avec quelle facilité un personnage tient à dos d'animal ou sur un véhicule instable. Il limite l'utilisation du Talent Combat Monté. Un tel Talent ne sert généralement que dans des situations dangereuses. Des harnais ou des selles peuvent réduire la Difficulté qui dépend bien évidemment du véhicule ou de l'animal et de la vitesse. On peut se spécialiser dans un type de monture.

Nager

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Nage**

Ce talent permet d'augmenter sa vitesse sous l'eau. De plus il limite les pourcentage des actions physiques sous l'eau (voir §10.3.9).

Navigation

Rareté : 3 **Difficulté de base :** 6
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet de déterminer sa position sans l'aide d'instruments sophistiqués. Le PJ choisit sa Difficulté. La Marge de Réussite détermine la précision du calcul. Ce jet doit être effectué par le MJ. En effet, un personnage peut se tromper et diriger son navire en plein sur une falaise sous-marine. On peut se spécialiser dans un environnement particulier (sous-marin, souterrain, surface, *etc.*). L'utilisation de ce Talent nécessite un matériel de base (règle, cartes, crayon, *etc.*).

Négociation

Rareté : 4 **Difficulté de base :** 3
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet à un personnage de négocier le prix d'une marchandise. Le Talent de Négociation d'un personnage s'oppose directement au Talent de Négociation d'un autre personnage. La Difficulté de l'un est donc déterminée par le niveau de Talent de l'autre. Les deux personnages comparent leurs Marges de Réussite. Celui qui a obtenu la plus grande marge peut faire varier le prix de + ou - 10 % par point en plus (max. de + ou- 50%).

Observation

Rareté : 1 **Difficulté de base :** 2
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent mesure la qualité visuelle d'un personnage (voir §10.2.5).

Onguents, drogues et poisons

Rareté : 6 **Difficulté de base :** 6
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent couvre la connaissance, l'utilisation et la fabrication des onguents, des drogues et des baumes naturels. Dans certains cas, il faut avoir du matériel pour identifier, utiliser ou fabriquer un onguent.

Ce Talent couvre la connaissance, l'utilisation et la fabrication des poisons naturels ou artificiels. Dans certains cas, il faut avoir du matériel pour identifier, utiliser ou fabriquer un poison.

Perception des indices

Rareté : 6 **Difficulté de base :** 7
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent est l'art de remarquer un indice ou des détails qui échappent aux autres. Cela peut aussi le fait de noter le comportement étrange d'une personne dans la rue.

Pièges

Rareté : 7 **Difficulté de base :** 7
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet de poser, dissimuler, fabriquer, détecter et désamorcer des pièges. Il faut effectuer un jet pour la fabrication d'un piège : on répartit alors la Marge de Réussite entre les dommages de base et le Palier d'attaque du piège. Le PJ choisit sa Difficulté. Une marge de 8 peut indiquer par exemple que le piège fera 6 points de dommages de base et attaquera sur le Palier 2.

Il faut ensuite effectuer un jet pour la pose et la dissimulation du piège. On répartit alors la Marge de Réussite + le niveau du Talent entre la Difficulté supplémentaire pour voir le piège et la Difficulté pour le désamorcer. Le PJ choisit sa Difficulté.

Une marge de 6, par exemple, peut signifier que la Difficulté pour repérer le piège sera augmentée de 4 points et que la Difficulté de désamorçage sera de 2.

Pour repérer un piège, on utilise un des talents de perception : Écouter, Observation, Sens tactile ou sentir (sens gustatif dans de rares cas) mais le joueur ajoute son niveau de talent Pièges au niveau du talent de perception utilisé pour déterminer les éventuels bonus ou malus.

Exemple : Un personnage ayant Observation au niveau 6 et Pièges au niveau 5 tente de repérer un piège. La Difficulté est de 12. Il ajoute son niveau Pièges à son niveau Observation ce qui implique qu'il n'aura qu'un malus de 5% à son jet pour le repérer (11-12 = une différence de 1 point).

Dans tous le cas, le matériel nécessaire dépend du piège que le personnage veut fabriquer.

Premiers soins

Rareté : 2 **Difficulté de base :** 3
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet d'essayer de stopper ou de ralentir les hémorragies et de s'occuper des blessures les moins graves. Son utilisation est décrite dans la section Soins et blessures du chapitre 10.

Prospection

Rareté : 2 **Difficulté de base :** 4
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet de connaître tout ce qui est nécessaire de savoir concernant la prospection : richesse d'un site (filon) en matières premières, matériel à utiliser, *etc.*

Pugilat

Rareté : 1 **Difficulté de base :** 2
Matériel : parfois **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent est utilisé dans le combat à mains nues, avec des poings américains, *etc.* On peut se spécialiser dans un environnement particulier (combat sous l'eau, en apesanteur, *etc.*) ou dans une technique de combat spécifique. Il sert à la fois pour l'attaque et pour la parade.

Respiration de fluide

Rareté : 4 **Difficulté de base :** 6
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** non

Ce Talent permet de connaître les techniques de respiration de fluide.

Il est difficile de s'adapter au néo-fluide (les hyper-fluides n'imposent aucune pénalité sauf en ce qui concerne la Fatigue, voir ci-dessous). À chaque fois qu'un PJ respire du néo-fluide, il doit effectuer un jet d'Attribut en opposant sa Volonté à 2 x son Instinct.

S'il échoue, il panique et ne peut rien faire d'autre que tenter de retirer son casque. Si on l'en empêche, il peut recommencer ce jet à chaque tour. Son Instinct sera réduit de 1 point par tour jusqu'à ce qu'il réussisse à respirer. Les personnages ayant le Talent Respiration de fluide peuvent augmenter leur Volonté de leur niveau dans ce Talent.

Dès qu'un personnage respirera le néo-fluide, il verra toutes ses capacités limitées par le pourcentage du Talent Respiration de fluide.

Il doit alors effectuer un jet de Respiration de fluide toutes les heures contre une Difficulté égale à son Instinct (cette Difficulté est également réduite de 1 point par heure). Sa Marge de Réussite réduit son Instinct (ce n'est pas une perte réelle, ne réduisez pas l'Attribut Instinct du personnage). Quand cet Attribut est réduit à 0, le personnage ne subit plus de limitations. C'est pour cette raison que de nombreux plongeurs qui ne sont pas habitués au fluide attendent des heures avant de plonger.

Un effet commun au néo-fluide et à l'hyper-fluide est la fatigue.

L'organisme se fatigue très vite sous l'effet des fluides. Le personnage perd 1 point de Fatigue supplémentaire après un nombre de tours de combat (ou périodes de 2 heures d'activité minimale) égal à son niveau dans ce Talent (voir §10.2.7).

Sauter

Rareté : 2 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Saut**

Ce Talent permet d'essayer de dépasser son Intensité maximale de Saut. Sa MR augmente d'autant l'Intensité de son saut. Il n'y a pas de difficulté pour un saut mais des pénalités fixes dépendant des circonstances. De plus le personnage subit un malus de 5% par intensité dui poids porté.

Sens du danger

Rareté : 6 **Difficulté de base : 12**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de sentir que quelque chose ne va pas sans en connaître exactement les raisons ou en voir la cause. Le MJ se contente d'indiquer que quelque chose cloche. Plus la Marge de Réussite est élevée, plus le MJ doit être précis. Une réussite critique correspond à une vision montrant le danger encouru par le PJ. Ce Talent s'applique à tout ce qui peut se passer aux alentours du personnage même s'il n'est pas directement visé. Par contre, un PJ doit se concentrer pour l'utiliser, il n'est donc pas automatique.

Sens Gustatif

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent mesure la qualité gustative d'un personnage (voir §10.2.5).

Sens tactile

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent mesure la qualité tactile d'un personnage (voir §10.2.5).

Sentir

Rareté : 1 **Difficulté de base : 2**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : Perception**

Ce Talent mesure la qualité olfactive d'un personnage (voir §10.2.5).

Stratégie

Rareté : 6 **Difficulté de base : 5**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Un personnage muni de ce Talent peut commander plusieurs unités militaires, reconnaître une erreur de stratégie et l'exploiter, ou comprendre pourquoi une armée adverse agit d'une certaine manière. Le MJ peut donc lui donner des indications quant à ce que peuvent vouloir faire des troupes ennemis.

Survie

Rareté : 2 **Difficulté de base : 4**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet de connaître les différentes techniques de survie dans différents milieux. Ce talent est forcément spécialisé dans un milieu spécifique. Du matériel peut aider à survivre. Le Talent Survie permet de savoir comment échapper à des phénomènes sous-marins ou terrestres, où trouver le meilleur abris, faire du feu, *etc.* La Marge de Réussite peut réduire l'Intensité de certains phénomènes auxquels peuvent être confrontés des aventuriers. Ce talent est également utilisé pour tous les jets de connaissance se reportant au milieu naturel concerné. Ce Talent permet à un personnage de ne pas se perdre et de conserver la bonne direction. On peut se spécialiser dans un environnement particulier.

Systèmes de sécurité/Crochetage

Rareté : 6 **Difficulté de base : 6**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet d'avoir une bonne connaissance de tous les systèmes de sécurité et de pouvoir les repérer, les neutraliser ou les installer. Pour neutraliser un système, le jet de Talent s'oppose à la Difficulté du système. Cette Difficulté est réduite de 1 par Marge de Réussite de Talent. À 0, le système est neutralisé. Pour les installer, la Marge de Réussite + le niveau du Talent sont à répartir entre la Difficulté de Perception pour repérer le système et la Difficulté pour le neutraliser. Sans matériel adéquat (trousse électronique, brise-code, *etc.*), la Difficulté est doublée.

Ce Talent permet aussi de crocheter des serrures ou de forcer des serrures électroniques. Sans le matériel adéquate (outils pour des serrures mécaniques, crocheteur électronique pour des serrures électroniques), la Difficulté est multipliée par 2. Si le personnage dispose d'un matériel de fortune (outils ou matériel électronique non prévu pour cette application), il peut tenter un jet de Talent mais la Difficulté sera augmentée de 50%. La Marge de Réussite réduit la Difficulté de la serrure. Quand celle-ci tombe à 0, elle est crochétée.

Tactique

Rareté : 6 **Difficulté de base : 8**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Grâce à ce Talent, un personnage peut donner un bonus à un petit groupe d'individus avec qui il peut communiquer directement. La Difficulté est égale au nombre de personnes auxquelles il transmet des instructions. Sa Marge de Réussite est à répartir entre la durée en tours des effets de ce Talent, un bonus à la réaction pour tous ses hommes sauf lui, et un bonus de combat égal à +5% pour un individu. Si par exemple un personnage obtient une Marge de Réussite de 6, il peut faire en sorte que les effets de ce Talent durent 2 tours, que ses troupes bénéficient de 2 points de Réaction en plus et que deux de ses hommes aient un bonus à leurs attaques de +5%. Le gain maximum en Réaction est de 50% la Caractéristique Réaction du personnage qui reçoit le bonus.

Transe ★

Rareté : 12 **Difficulté de base : 9**
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un individu d'abaisser la température de son corps et son rythme respiratoire pendant un temps en heures égal à sa Marge de Réussite. Le personnage choisit sa Difficulté. Il peut consommer moins d'oxygène (on multiplie par cinq ses réserves d'oxygène), paraître mort, réduire de sa Marge de Réussite l'Intensité du froid. Pendant ce temps, le pourcentage de toutes ses actions ne peut être supérieur à son pourcentage dans ce Talent.

Usurpation

Rareté : 8 **Difficulté de base : 10**
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques : non**

Ce Talent permet à un personnage de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Le PJ choisit sa Difficulté. Le résultat + son niveau de Talent détermineront la Difficulté qu'il faudra opposer à un jet d'Intelligence pour qu'on s'aperçoive de la supercherie. La MJ peut augmenter ou réduire cette Difficulté selon qu'un individu connaisse plus ou moins bien le personnage imité. Il faut nécessairement disposer de matériel pour utiliser ce Talent : trousse de maquillage, masque de la personne, *etc.* Le PJ tentant d'utiliser ce Talent doit avoir étudié avec attention sa victime pendant de longues heures.

8.14 Talents particuliers

Science

Rareté : var. **Difficulté de base :** 6
Matériel : var. **Attributs/Caractéristiques :** non

Il existe un Talent par Science. Sa Rareté est variable. Le terme science se comprend au sens large. Cela dépend essentiellement des communautés où se trouve le personnage. Pour apprendre un Talent Science, le temps d'étude minimum est multiplié par deux. On peut se spécialiser dans des applications plus précises de chaque Science.

Voici quelques Talents Science parmi d'autres : aquaculture, archéologie, astrophysique, botanique, chimie, chirurgie, communication (signaux sonores et lumineux), cybertechnologie, électronique, élevage, énergie, extraction, génétique, géologie, informatique, mécanique, médecine, médecine animale, pharmacologie, neurologie, politique, psychologie, psychologie animale, robotique, sociologie, zoologie.

Pour estimer la valeur et la qualité d'un matériel, on effectue un jet de talent Science.

Pilotage

Rareté : var. **Difficulté de base :** 6
Matériel : var. **Attributs/Caractéristiques :** non

Il existe 1 Talent par type d'appareil. Sa Rareté est variable. Cela dépend essentiellement des communautés où se trouve le personnage. On peut se spécialiser dans des modèles très précis d'appareils. Le Talent Pilotage servira à déterminer la Réaction d'un appareil en combat. Il sert également pour les jets de manœuvres, pour éviter certains dangers, *etc.* Voici quelques Talents Pilotage parmi d'autres : armures externes (en vol), chasseur, croiseurs, engin spatial, navires de transport, scooters marins, véhicules aériens, véhicules fond-marins, véhicules souterrains, véhicules terrestres.

Connaissance

Rareté : var. **Difficulté de base :** 2
Matériel : var. **Attributs/Caractéristiques :** non

Tous les Talents de Connaissance sont forcément spécialisés sauf la Connaissance générale du monde qui n'a aucune spécialisation.

Voici quelques exemples de Talents de Connaissance, des exemples de spécialisation apparaissent entre parenthèses : Connaissance générale du monde, Connaissance milieu social (bas-fond, armée, ouvrier, *etc.*), Connaissance précise ★ (communauté, groupe, nations, *etc.*).

Langages écrit et parlé ★

Rareté : var. **Difficulté de base :** var
Matériel : oui **Attributs/Caractéristiques :** non

Il existe un Talent de Langage écrit et parlé par langage existant. On peut se spécialiser dans un dialecte particulier issu de ce langage.

La Difficulté d'Apprentissage des Langages est variable, elle est indiquée dans la liste ci-dessous. Le premier chiffre est la Difficulté de la langue parlée, le second de la langue écrite. Quand le langage est issu d'une autre langue, on peut tenter de le comprendre et de le parler mais les Difficultés sont doublées et le pourcentage est réduit de moitié.

Absolan	
Note :	langage des diplomates
Difficulté d'Apprentissage :	5/5
Racine(s) :	Néo–Azuran
Azran	
Note :	langue très rare
Difficulté d'Apprentissage :	4/4
Racine(s) :	dialecte Azuran.
Amanéun	
Note :	langage d'Amazonia
Difficulté d'Apprentissage :	6/4
Racine(s) :	inconnue
Arkonien	
Note :	langue des Arkoniens
Difficulté d'Apprentissage :	8/10
Racine(s) :	inconnue
Azuran	
Note :	ancienne langue officielle de l'Alliance Azure
Difficulté d'Apprentissage :	8/8
Racine(s) :	Azuréen
Azuréen	
Note :	Azuran noble
Difficulté d'Apprentissage :	9/10
Racine(s) :	langages de l'ancien temps
Énéfid	
Note :	langage des espions. Ce langage est plus proche d'un code.
Difficulté d'Apprentissage :	6/6
Racine(s) :	aucune
Exon	
Note :	Langage des dauphins, pas de forme écrite.
Difficulté d'Apprentissage :	9
Racine(s) :	aucune
Foreur	
Note :	forme écrite utilisant à la fois les gravures et le son. Elle ne peut être lu qu'avec les doigts et, même dans ce cas, le fond d'un texte ne sera pas compris. La forme orale nécessite un appareil radio spécial puisque ce langage est basé sur la modulation de certaines ondes.
Difficulté d'Apprentissage :	12/12
Racine(s) :	aucune
Gashklar	
Note :	ancienne langue encore parlée sur Nova
Difficulté d'Apprentissage :	4/5
Racine(s) :	langues de l'ancien temps
Gatéen	
Note :	ancienne langue parlée à Gatéo
Difficulté d'Apprentissage :	7/7
Racine(s) :	Latin
Inésis	
Note :	langue des prêtres du Trident
Difficulté d'Apprentissage :	8/9
Racine(s) :	Azuran

Isitac

Note : République du Corail
 Difficulté d'Apprentissage : 5/5
 Racine(s) : Azuran

Ithraxien

Note : langue des pirates
 Difficulté d'Apprentissage : 2/3
 Racine(s) : Néo–Azuran

Klan

Note : langue des mineurs
 Difficulté d'Apprentissage : 2/3
 Racine(s) : Néo–Azuran

Lesarach

Note : langage de la communauté du Léviathan mêlant des sifflements et des petits cris aux paroles.
 Difficulté d'Apprentissage : 11/9
 Racine(s) : inconnue

Lévéan

Note : Langue des Léviathans et de la plupart des mammifères. Nécessite l'utilisation d'un appareil radio. Pas de forme écrite.
 Difficulté d'Apprentissage : 12
 Racine(s) : aucune

Léxzion

Note : langage parlé sur Pull
 Difficulté d'Apprentissage : 7/8
 Racine(s) : Arkonien

Métalan

Note : langage des érudits
 Difficulté d'Apprentissage : 6/8
 Racine(s) : mélange d'Isitac et d'Azuréen

Néo–Azuran

Note : langage le plus répandu
 Difficulté d'Apprentissage : 3/4
 Racine(s) : Azuran

Néolan

Note : langage des ingénieurs
 Difficulté d'Apprentissage : 5
 Racine(s) : Azuran

Nezrais

Note : langage du Culte du Prophète de Syrte
 Difficulté d'Apprentissage : 5/7
 Racine(s) : langue de l'ancien temps

Océane

Note : langage de l'Union Méditerranéenne
 Difficulté d'Apprentissage : 4/5
 Racine(s) : Azuran

Olakar

Note : Langage de la Ligue Rouge
 Difficulté d'Apprentissage : 4/5
 Racine(s) : Azuran

Olosak

Note : Langage d'Hégémonie

Difficulté d'Apprentissage : 4/5

Racine(s) : Azuran

Ossyrien

Note : Langue des États du Rift

Difficulté d'Apprentissage : /6

Racine(s) : Azuran

Rénaréan

Note : Langage de l'Alliance Polaire

Difficulté d'Apprentissage : 4/5

Racine(s) : Azuran

Sirs

Note : langage des bas-fonds, des voleurs et des mendiants.

Difficulté d'Apprentissage : 4/3

Racine(s) : Néo-Azuran

Soléen

Note : langage du commerce, très répandu.

Difficulté d'Apprentissage : 2/2

Racine(s) : Azuran

Ternaset

Note : langage des Ternasets. Certains affirment que c'est la langue la plus ancienne au monde.

Difficulté d'Apprentissage : 12/12

Racine(s) : inconnue

Trashan

Note : langage parlé à Kryss, Pushkar et Suvadi

Difficulté d'Apprentissage : 6/7

Racine(s) : Arkonien et langages de l'ancien temps

Mutations

« Les mutations ne sont que le résultat des expériences faites par la nature pour que l'homme s'adapte à son nouvel environnement. Ceux que nous considérons comme anormaux aujourd'hui sont les premiers émissaires d'une nouvelle espèce d'êtres humains »

— Docteur Lenel de l'Alliance Azure.

Les mutations peuvent donner des Avantages ou des Désavantages. Si un personnage a subi une ou plusieurs mutations, il effectue un jet sur la table des mutations.

Jet en %	Mutation
01-04	Adaptation extérieure
05-07	Androgyne
08-09	Asexué
10	Autofécondation
11	Contact corosif
12	Contagion
13-14	Corne
15-16	Crocs
17-20	Difformités majeures
21-24	Difformités mineures
25-27	Empathie
28-29	Excroissance osseuse rétractableă
30	Force Polaris
31-32	Griffes
33	Hybride naturel
34	Instabilité moléculaire
35	Métamorphe
36-37	Organe sensoriel manquant
38-39	Organe sensoriel supplémentaire
40	Parasite
41-43	Peau renforcée
44-45	Polaris latent
46	Purulence
47-48	Queue
49	Radiation
50	Régénération majeure
51-52	Régénération mineure
53-56	Résistance au feu

Jet en %	Mutation
57-60	Résistance au froid
61-64	Résistance aux drogues
65-68	Résistance aux maladies
69-72	Résistance aux poisons
73-76	Résistance aux radiations
77-80	Sonar
81-84	Squelette renforcé
85-86	Symbiote
87	Tentacule rétractable
88-90	Vision nocturne
91-100	Autre mutation au choix du MJ ou relancer

9.1 Description

Adaptation extérieure : le personnage possède une résistance aux conditions extérieures d'un niveau égal à 2D10.

La mutation réduit de son niveau l'Intensité des radiations et de l'acidité du monde de la surface. Ce niveau s'ajoute à la Caractéristique Résistance de l'individu contre l'altération moléculaire et la nocivité de l'air.

Androgyne : le personnage tient des deux sexes.

Asexué : le personnage est né sans sexe. Le personnage est donc stérile.

Autofécondation : un tel personnage ne possède pas d'organes reproducteurs mais peut s'autoféconder et mettre au monde un enfant.

Contact corrosif : la peau du personnage sécrète une substance corrosive qui inflige 1 point de dommages de base à tout ce qui entre en contact avec elle sur le Palier 10. Les dommages sont accrus de 1 point à chaque fois que cette mutation est sélectionnée. La substance corrosive continue à infliger des dommages tant qu'elle n'est pas nettoyée avec de l'eau ou toute autre substance pouvant neutraliser l'agent corrosif. Les dommages infligés sont indépendants de toute autre action offensive.

Contagion : le personnage est nourri des bactéries qui vivent en symbiose avec lui. Ces maladies sont extrêmement contagieuses en permanence. Le personnage est totalement immunisé contre les maladies et, surtout, le fait qu'il soit contagieux ne se voit pas (à la différence de Purulence). Si la mutation n'est pas contrôlée, tout contact avec la peau de l'individu transmet une maladie d'intensité 2 à 20 et inflige 1d10 points de dommages de base (jet de dommages sur Palier 10).

Le mutant peut tenter de maîtriser sa contagion. Cela devient alors un talent qui fonctionne exactement comme Purulence mais la Difficulté d'Apprentissage est de 9. S'il réussit son jet de talent, le personnage peut choisir ou non de contaminer une personne qu'il touche. Une éventuelle victime subit des dommages de base égaux au niveau du Talent. Les maladies que transmet volontairement le mutant sont variées et ont une Intensité égale à 2D10 + son niveau de Contagion.

Corne : le personnage est doté d'une petite corne sur le front. Il peut, à la place d'une attaque normale, donner un coup de tête infligeant 2 points de dommages de base (il faut utiliser, dans ce cas, le talent Corps à corps). Les bonus de Force sont à ajouter aux dommages de base.

Crocs : Le personnage est doté de crocs ou ses dents sont extrêmement tranchantes. Il peut, à la place d'une attaque normale, mordre son adversaire en infligeant 2 points de dommages de base (il faut utiliser, dans ce cas, le talent Corps à corps). Il est possible d'utiliser l'attaque spéciale égorgement avec cette mutation. Les bonus de Force sont à ajouter aux dommages de base.

Difformités : les Difformités peuvent être de n'importe quel ordre. C'est au joueur et au maître de jeu de les déterminer. Chaque difformité retire 1 point de Charisme au personnage.

Empathie : le niveau de cette mutation est, au départ, de 0. Empathie fonctionne comme un Talent et peut être augmentée de la même manière. Sa Difficulté d'Apprentissage est de 8. On peut développer des Talents annexes qui se concentrent sur un type d'empathie particulier, comme pour les Talents.

Il permet de communiquer avec des créatures empathiques comme le corail (Difficulté de base : 8 ; bonus : (Volonté/Instinct/Intelligence)/3) et de ressentir les émotions d'animaux (Difficulté de base : 4) et des individus (Difficulté de base : Volonté de l'individu $\times \frac{1}{2}$). Certains peuvent même ressentir les émotions fortes qui imprègnent un endroit (Difficulté de base : 12).

Un empathé peut tenter de modifier les émotions d'un individu, s'il réussit un jet contre une Difficulté égale à la Volonté de l'individu. La Marge de Réussite de l'empathe réduit la Volonté de l'individu (ce n'est pas une perte réelle d'Attribut, ne modifiez donc pas l'Attribut Volonté de la cible). Toute Marge de Réussite supérieure à la Volonté d'une cible augmente la durée du Talent de 1 heure. L'empathe peut effectuer plusieurs jets sur le même individu, mais il ne doit pas y avoir d'interruption sinon il doit tout recommencer. Le sentiment d'un individu ne peut être modifié qu'étape par étape. Par exemple, un personnage éprouvant de la haine ne peut pas tout de suite ressentir une joie folle ou un amour fou.

Excroissance osseuse rétractable : le personnage peut faire jaillir d'un de ses avant-bras une excroissance osseuse. L'arme s'utilise avec le talent Arme de contact et inflige 3 points de dommages de base. Les bonus de Force sont à ajouter aux dommages de base.

Force Polaris : voir ci-dessous.

Griffes : le personnage est doté de griffes. Il peut attaquer avec et infliger 3 points de dommages de base (talent Pugilat). De plus, il bénéficie d'un bonus de +10% au talent Escalade mais d'une pénalité de -20% au talent Agilité Manuelle. Les bonus de Force sont à ajouter aux dommages de base.

Hybride naturel : le personnage peut respirer sous l'eau et ne subit pas l'effet de la pression (voir dans le chapitre 6).

Instabilité moléculaire : la structure d'un individu ayant ce Talent peut être modifiée volontairement ou involontairement.

Si cette mutation n'est pas contrôlée, le personnage perd sa cohérence génétique et se transforme lentement en magma de matière jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Talent. La Marge de Réussite détermine pendant combien de jours le personnage peut maintenir sa structure sans nouveau jet.

Le niveau de cette mutation est, au départ, de 0. Elle fonctionne comme un Talent et peut être augmentée de la même manière. Sa Difficulté d'Apprentissage est de 9 (bonus : [Volonté/Sang-froid/Instinct]/3). On peut développer des Talents annexes qui se concentrent sur une forme particulière, comme pour les Talents. Un personnage peut la déclencher volontairement ou involontairement.

Volontairement, le personnage doit effectuer un jet de talent et noter sa marge de réussite. S'il réussit, il a un contrôle limité sur sa forme qu'il empêche de se dissocier. Cette forme ne peut avoir une masse plus importante (ou plus faible) que celle du personnage. Il peut se déplacer (vitesse 1), glisser sous des portes et être conscient de son environnement uniquement grâce au toucher. Il peut tenter de former certains organes grâce à un jet de talent.

Exemples :

Organe visuel : difficulté 6

Organe auditif : difficulté 6

Tentacule : difficulté 8 (Force de 1 ; le tentacule ne peut servir qu'à manipuler des objets légers ; il ne peut être utilisé en combat).

Pour reprendre sa forme, le PJ doit réussir un autre jet de talent mais plus il aura attendu, plus cela sera difficile. La marge de réussite obtenue au premier jet de talent est ajoutée au niveau du personnage pour déterminer les éventuels bonus ou malus.

Temps d'attente	
Jusqu'à 1 minute	2
Jusqu'à 10 minutes	4
Jusqu'à 1 heure	8
Par heure supplémentaire	+1

A chaque fois qu'il rate son jet pour reprendre sa forme, la difficulté augmente de 1 point. S'il n'est plus possible pour le personnage de réussir, il perd de la substance. Son Gabarit est réduit définitivement de 1 point. Mais il peut de nouveau tenter de reprendre sa forme contre une difficulté de 2.

En cas de stress, le maître de jeu peut effectuer un jet de déclenchement sur le Palier 1. Chaque transformation prend 2D10 tours. Un personnage sous sa forme de magma ne subit pas les effets de la pression et peut évoluer dans l'eau comme une amibe. Si le PJ a le Talent Usurpation, il peut tenter de prendre l'apparence d'un autre personnage mais il n'en aura pas les Caractéristiques mentales (comme pour un Protéus) et ses Caractéristiques physiques ne peuvent en aucun cas être augmentées pour égaler celles de la victime qu'il imite.

Métamorphe : un métamorphe peut modifier son apparence. Il peut tenter de prendre l'apparence physique d'un individu mais il n'en aura pas les Caractéristiques mentales (comme pour un Protéus) et ses Caractéristiques physiques ne peuvent en aucun cas être augmentées pour égaler celles de la victime qu'il imite. Le niveau de cette mutation est, au départ, de 0. Elle fonctionne comme un Talent et peut être augmentée de la même manière. Sa Difficulté d'Apprentissage est de 8 (bonus : [Volonté/Sang-froid/Instinct]/3). Le métamorphe doit d'abord effectuer un jet d'Usurpation avant de prendre une autre forme puis un jet de mutation. La marge de réussite de ce deuxième jet ne peut en aucun cas être supérieure à la marge de réussite du talent Usurpation. Le niveau de mutation s'ajoute à la marge de réussite du talent Usurpation pour déterminer si un individu s'aperçoit de la supercherie.

Note : le personnage ne peut en aucun cas prendre une forme autre que celle d'un humanoïde.

Organe sensoriel manquant : le personnage est né avec un organe sensoriel en moins. Les effets sont semblables à certains désavantages indiqués entre parenthèses mais la pénalité est doublée.

Sens	Pénalité
Papilles gustatives	Désavantage Manque de goût mais la pénalité est de -20% en Sens Gustatif.
Nez atrophié	Désavantage Odorat Médiocre mais la pénalité est de -20% en Sentir.
Oreille manquante	Désavantage Ouïe Médiocre mais la pénalité est de -20% en Ecouter
œil manquant	Désavantage Vue Médiocre mais la pénalité est de -20% en Observation.
Sens tactile déficient	Désavantage Toucher Médiocre mais la pénalité est de -20% en Sens Tactile.

Organe sensoriel supplémentaire : le personnage est né avec un organe sensoriel en plus. Les effets sont semblables à certains avantages indiqués entre parenthèses.

Sens	Bonus
Papilles gustatives	Avantage Goût Parfait.
Nez développé	Avantage Odorat Parfait.
Oreille supplémentaire	Avantage Ouïe parfaite.
œil supplémentaire	Avantage Vue Parfaite.
Sens tactile amélioré	Avantage Perfection Tactile.

Parasite : le personnage nourrit 1d10 parasites. Il doit se nourrir et boire deux fois plus qu'un individu normal. Ses seuils de blessures physiques sont réduits de 1 point pour deux parasites. Les parasites ne lui apportent strictement rien mais, s'il s'en débarrasse (grâce à une intervention chirurgicale), il perd définitivement 1 point à ses seuils de blessures physiques par parasite enlevé.

Peau renforcée : Tous les Seuils de blessure d'un individu sont augmentés de 1d10. La peau est sombre et râpeuse. Le personnage ajoute 1D10 points à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Polaris latent : voir Avantage du même nom.

Purulence : la peau de l'individu est couverte de pustules. Il est en permanence rongé par des maladies et des parasites qu'il nourrit. Le Charisme du personnage est réduit de 1D10 si on peut voir son apparence. La Caractéristique Résistance aux maladies est augmentée de 2D10. Les individus ayant une telle mutation sont presque toujours masqués de la tête aux pieds. Le personnage est contagieux uniquement pendant certaines périodes de l'année (en général 1 semaine tous les trois mois). Les maladies qu'il transmet sont variées et ont une Intensité égale à 1D10 + son niveau de Purulence.

Le personnage peut tenter de maîtriser sa Purulence pour pouvoir contrôler ses périodes de contamination et même s'en servir comme une arme. Purulence devient alors un Talent dont la Difficulté d'Apprentissage est de 7 (Modificateurs : [Volonté/Instinct/Intelligence]/3). À chaque période de contamination, le PJ peut tenter une fois par jour d'effectuer un jet contre une Difficulté de 2. La Difficulté est augmentée de 1 point par jour tant

qu'il n'a pas été contagieux pendant une semaine. La Purulence peut aussi être utilisée comme une arme. La peau de la cible et celle du mutant doivent être en contact. Le mutant effectue alors un jet de Purulence contre une Difficulté égale à la Résistance aux Maladies de sa victime. Si ce jet réussit, la victime est rongée par les maladies à une vitesse incroyable et subit des dommages égaux à la moitié du niveau Purulence, multipliés par la Marge de Réussite du mutant. S'il survit, il peut contracter une maladie. S'il meurt, son cadavre est terriblement contagieux. Il existerait certains produits permettant de neutraliser temporairement cette mutation mais ces produits seraient des drogues puissantes. On raconte aussi que les purulents peuvent vivre en symbiose avec des parasites de la surface.

Queue : le personnage est doté d'une queue. Un personnage peut apprendre à manipuler des objets avec sa queue et même à attaquer avec ou à s'en servir comme d'un membre normal. Il peut donc apprendre les talents suivants :

Acrobatie/gymnastique (caudale) : permet au mutant d'effectuer des manœuvres acrobatiques en utilisant sa queue.

Agilité caudale : permet de manipuler des objets avec sa queue.

Arme de contact (caudale) : permet de combattre avec des petites armes. Les bonus de Force ne s'ajoutent pas aux dommages de l'arme.

Armes de poing (caudale) : permet d'utiliser des petites armes de poing.

Attaque caudale : permet d'attaquer avec sa queue. Les dommages de base dépendent du Gabarit du mutant. Utilisez le tableau de Bonus aux dégâts mais uniquement avec la valeur du Gabarit.

Tous ces talents ont un pourcentage de base égal à (Agilité/3). Leur difficulté d'Apprentissage est de 12.

Radiation : le personnage bénéficie de la mutation Résistance aux Radiations mais, en plus, il peut, par simple contact, libérer un flot de radiations dans l'organisme d'une victime. L'intensité du rayonnement est de 1d10 points +1 point à chaque fois que le personnage tire cette mutation.

Régénération majeure : le personnage régénère lentement ses blessures. Cela ne le met pas à l'abri des effets secondaires des blessures et cela ne lui permet pas de récupérer un membre ou un organe détruits. Par contre, il bénéficie des effets de Régénération Mineure et il peut, en plus, récupérer un cercle de blessure coché au bout d'un certain temps :

Blessure légère : au bout de (Seuil) en heure.

Blessure Grave : au bout de (Seuil) en heure.

Blessure Critique : au bout de (Seuil) en jour.

Blessure Fatale : au bout de (Seuil) en jour.

Ainsi un personnage ayant un seuil de blessure légère de 12, récupère automatiquement au bout de 12 heures. Pour une blessure critique avec un seuil de blessure Critique de 36, il récupère automatiquement au bout de 36 jours (s'il est encore en vie).

A chaque fois qu'il obtient cette mutation, le personnage réduit le temps de récupération de 1 heure ou de 1 jour selon le cas.

Un personnage ayant cette mutation doit manger et boire quatre fois plus qu'un individu normal (8 repas par jour). S'il ne le fait pas, il subit en fin de journée une attaque contre ses seuils physiques égale à 2 par repas manqué, son organisme se détériorant rapidement.

Régénération mineure : l'effet de cette mutation est déterminé par 1D10. Le résultat s'ajoute à la Caractéristique Résistance aux blessures. Le personnage ajoute 1d10 points à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Un personnage ayant cette mutation doit manger et boire deux fois plus qu'un individu normal (4 repas par jour). S'il ne le fait pas il subit en fin de journée une attaque contre ses seuils physiques égale à 2 par repas manqué, son organisme se dégénéralant rapidement.

Résistance au feu : à chaque fois qu'un personnage obtient cette mutation, il réduit de 1 point les dommages de base de toute attaque de feu. Il est insensible aux pertes de Fatigue dues à la chaleur.

Résistance au froid : à chaque fois qu'un personnage obtient cette mutation, il réduit de 1 point les dommages de base de toute attaque de froid. Il est insensible aux pertes de Fatigue dues au froid.

Résistance aux drogues : La Caractéristique Résistance aux drogues est augmentée de 1d10. Le personnage ajoute 1d10 à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation..

Résistance aux maladies : La Caractéristique Résistance face aux maladies est augmentée de 1d10. Le personnage ajoute 1d10 à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Résistance aux poisons : La Caractéristique Résistance face au poison est augmentée de 1d10. Le personnage ajoute 1d10 à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Résistance aux radiations : La Caractéristique Résistance face aux radiations est augmentée de 1d10. Le personnage ajoute 1d10 à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Sonar : le personnage est doté d'une sorte de sonar qui lui permet de repérer des obstacles sous l'eau ou dans le noir. Le niveau de cette mutation est, au départ, de 0. Elle fonctionne comme un Talent et peut être augmentée de la même manière. Sa Difficulté d'Apprentissage est de 6 (Modificateurs : [Agilité/Volonté/Instinct]/3). On peut développer des Talents annexes qui se concentrent sur un type de détection particulier, comme pour les Talents. La portée du Sonar est déterminée comme pour le Jet d'un poids mais le personnage utilise sa Volonté à la place de sa Force. La maîtrise de ce Talent permet de libérer une onde sonore que l'on peut utiliser comme arme aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Le Talent s'utilise alors comme un Talent de combat et les dommages de base sont égaux à la moitié du niveau de maîtrise du Talent.

Squelette renforcé : Le Seuil d'inconscience d'un personnage est augmenté de 1d10. Le personnage ajoute 1d10 points à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Symbiote : le personnage abrite 1-5 symbiotes. Il doit boire et manger deux fois plus qu'un individu normal. De plus, les symbiotes se nourrissent sur son organisme. Ils réduisent tous ses seuils de blessures physiques de 1 point et, une fois par semaine, le personnage subit une attaque contre ses seuils physiques infligeant un nombre de dommages de base égal au nombre de symbiotes.

Par contre, chaque symbiote octroie à son hôte une mutation supplémentaire à tirer sur cette table (ignorez les mutations : tentacule rétractable, Symbiote, queue, Parasite, Organe sensoriel manquant, Instabilité moléculaire, Griffes, Excroissance osseuse, Difformités, crocs, corne, asexué et androgyne). Si le personnage veut se débarrasser des symbiotes (ou si on les lui retire), il perd définitivement 1 point à ses seuils de blessures physiques par symbiote enlevé.

Tentacule rétractable : le personnage peut faire jaillir de son organisme un tentacule dont il peut se servir comme d'un nouveau membre.

Vision nocturne : le personnage voit parfaitement bien la nuit tant qu'il existe une quelconque source lumineuse, aussi faible soit-elle. Par contre, il ne voit rien dans les ténèbres totales.

9.2 Force Polaris

Cette mutation est une des plus étranges qui soient. Il n'est même pas sûr qu'il s'agisse bien d'une mutation. Sa nature reste tout-à-fait mystérieuse. Contrairement à ce que l'on avait pensé tout d'abord, ses effets ne sont pas déclenchés par le cerveau d'un individu mais par l'ensemble de son organisme. Les phénomènes les plus fréquents chez les êtres humains sont décrits ci-dessous mais les travaux des prêtres du Culte du Trident ont depuis longtemps démontré que ce n'était qu'un fragment du potentiel Polaris. Cette Force est présente dans toutes choses et semble agir consciemment dans certaines circonstances. Sa manipulation en est encore à ses balbutiements. Les mammifères marins semblent, eux, en savoir un peu plus mais c'est un secret qu'ils gardent jalousement. De récents travaux permettraient de penser que ceux qui sont dotés de ce pouvoir sont capables d'entrer en contact avec une sorte de flux d'énergie (semblable aux flux que l'on trouve dans les océans), une sorte de dimension psychique. Certains prêtres vont même jusqu'à envisager la présence de créatures vivantes dans cette dimension.

Dans un rapport remis à Déméter, le prêtre Thadeus Thorn décrit cette dimension comme un gigantesque cyclone d'énergie multicolore palpitant. Il évoque également la présence de choses aux formes indistinctes qu'il suppose être la matérialisation des cauchemars des êtres vivants. Il continue en parlant de secteurs noirs, impénétrables, dont la seule vue peut mener à la folie. Enfin, il mentionne un point central à cette dimension qui pourrait être l'émanation psychique d'une chose ayant, par sa seule puissance mentale, créé la Force Polaris. Le spectacle est de toute beauté mais terriblement inquiétant. La présence psychique des mammifères marins et des océans « vivants » est constante.

La Force Polaris est très difficilement maîtrisable et le plus grand danger est qu'elle soit libérée involontairement. Même si un individu parvient à la déclencher volontairement, maîtriser le pouvoir qu'il libère est particulièrement difficile. Le premier Talent à maîtriser pour un individu doté de ce pouvoir est le Talent de Maîtrise du Polaris. Un

personnage pourra alors tenter de contrôler chaque application de ce pouvoir. Il n'y a pas de spécialisation possible pour le pouvoir de Polaris, chaque Talent étant déjà une spécialisation.

Maîtrise du Polaris

Rareté : 8 **Difficulté de base :** 8
Matériel : non **Attributs/Caractéristiques :** NA

(Instinct/Intelligence/Volonté)/3

(9.1)

Le Talent de Maîtrise du Polaris permet de savoir si un personnage va libérer cette Force volontairement ou involontairement. Si le personnage choisit de libérer la Force en utilisant ce Talent, il pourra soit lancer un dé sur la table de libération accidentelle (dans ce cas il n'aura aucun contrôle sur le résultat), soit essayer d'utiliser un pouvoir spécifique du Polaris qu'il a appris (il effectue un jet de Talent correspondant à ce pouvoir pour savoir s'il le contrôle).

Quand un personnage veut libérer la Force Polaris de façon volontaire, le PJ commence par effectuer son jet de Maîtrise. S'il réussit, il a deux choix :

1. libérer un pouvoir au hasard dont il ne contrôlera pas les effets mais dont il pourra réduire ou augmenter l'intensité par la MR qu'il a obtenue à son jet de maîtrise (inutile d'en effectuer un second).
2. soit tenter d'utiliser un de ses talents.

S'il rate son jet de Maîtrise, il y a risque de libération incontrôlée, comme avec un stress.

S'il rate son jet de talent pour contrôler un effet précis, il ne se passe rien. Le personnage réussit à contrôler la Force mais pas à lui donner une forme.

En cas de stress, le maître de jeu effectue un jet de déclenchement sur le Palier 9 de la table des Paliers. Le joueur, quant à lui, effectue un jet de Maîtrise de Polaris pour éviter la libération involontaire du Polaris. Sa marge de réussite doit être supérieure ou égale à celle du MJ $\times 2$. Pour éviter ce genre d'incident, ceux qui possèdent ce don portent souvent des appareils inhibiteurs qui réduisent de leur indice la Marge de Réussite du jet du MJ. Si la Force Polaris est libérée, il faut faire un jet sur la table de libération accidentelle.

Un effet libéré accidentellement (ou parce qu'un individu a décidé d'utiliser le Polaris sans aucun contrôle) a une Intensité de 4D10.

Quand un personnage a appris certains pouvoirs de la Force Polaris, il peut, après avoir réussi son jet de Maîtrise du Polaris (s'il échoue, c'est une libération accidentelle), tenter d'utiliser son pouvoir dans une application précise. Ce pouvoir lui permet de libérer un effet particulier à une Intensité qu'il choisit. L'Intensité maximale est égale à son niveau de Maîtrise de Polaris, plus son niveau de maîtrise du pouvoir. La Difficulté du jet est égale à l'Intensité choisie.

Que la Force soit libérée volontairement ou involontairement, le personnage subira une attaque contre son Seuil d'inconscience. Les dommages de base de cette attaque sont égaux à l'Intensité libérée.

Si le joueur a raté son jet de maîtrise, le MJ effectue un jet sur le Palier 9 de la table des Paliers pour déterminer les dommages réels.

Si le joueur a réussi son jet de maîtrise, la marge de réussite du MJ est réduite par la marge de réussite obtenue pour le jet de maîtrise. Mais, en aucun cas, il ne pourra réduire la marge de réussite du MJ en-dessous de 1. Cela implique qu'il subira toujours une attaque contre son seuil d'inconscience, aussi minime soit-elle.

L'attaque contre les seuils d'inconscience a toujours lieu après la libération d'un effet quelconque. Si tous les Cercles d'inconscience sont cochés, les points de dommages restant affectent directement les Seuils physiques.

Il est à noter qu'une armure de combat ne protège pas son porteur contre les effets de l'attaque contre son seuil d'inconscience.

9.2.1 Libération accidentelle

Jet de %	Effets du Polaris
01-02	Altération temporelle
03-04	Attaque psychique
05-06	Barrière de force
07-08	Barrière moléculaire

Jet de %	Effets du Polaris
09-10	Barrière psychique
11-13	Bête du flux
14-15	Brouillage
16-17	Cauchemar
18-19	Champ de force
20-21	Champ moléculaire
22-23	Champ psychique
24-25	Contrôle mental
26-27	Dague psychique
28-29	Déstructuration
30-31	Disruption moléculaire
32-33	Foudre
34-35	Guérison psychique
36-37	Guérison moléculaire
38-40	Lames d'énergie
41-43	Lames psychiques
44-45	Mangeur d'esprit
46-47	Masse de destruction
48-49	Modification de la masse
50-51	Modification de la pression
52-53	Modification de la température
54-55	Ondes de choc
56-57	Ondes de choc psychiques
58-59	Pacification/Excitation
60-63	Passage
64-65	Perturbation de la réalité
66-67	Prescience
68-69	Prison mentale
70-73	Pulsion électromagnétique
74-76	Régénération moléculaire
77-78	Sensibilité psychique
79-80	Siphon d'énergie
81-82	Sonscan
83-84	Sphère de gravité
85-86	Sphère de répulsion organique
87-88	Sphère temporelle
89-90	Sphère de terreur
91-92	Télékinésie
93-94	Téléportation
95-96	Tourbillon
97-98	Tourbillon de mort
99	Phénomènes exceptionnels
100	1 effet puis relancez pour un autre effet simultané

1d10	Phénomènes exceptionnels
1	Déchirure du flux
2	Désintégration moléculaire
3	Oblitération psychique
4-7	Onde Polaris
8	Tempête de flux
9	Vortex psychique
10	Vortex physique

9.3 Pouvoirs du Polaris

Comme pour un talent la description inclut la rareté et la difficulté de base de chaque pouvoir pour les personnages qui souhaitent les maîtriser. Ils ont tous un bonus égal à (Instinct + Intelligence + Volonté)/3.

Altération temporelle

Rareté : 10 Difficulté de base : 9

Le personnage et toutes les créatures vivantes (ainsi que l'équipement qu'elles portent), se situant dans une sphère de 1 mètre de diamètre \times Intensité autour du personnage, sont transportés dans le futur ou le passé de 10D10 tours. Ceux qui subissent cet effet réapparaissent à l'endroit exact où ils étaient auparavant. Si, par exemple, ils étaient dans un croiseur, ils réapparaîtront dans le croiseur, même si celui-ci s'est déplacé. Un personnage qui contrôle ce phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Altération temporelle} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère d'Altération temporelle à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Altération temporelle. Le saut dans le temps sera de 10D10 tours + (niveau du Talent Altération temporelle + Marge de Réussite). Le saut peut s'effectuer en heures, mais la Difficulté est doublée, et en jours, mais la Difficulté est triplée. Cet effet est instantané.

Attaque psychique

Rareté : 5 Difficulté de base : 6

L'Intensité du phénomène est la base des dommages infligés au Seuil d'inconscience de tout ce qui vit dans une sphère de 10 mètres de diamètre \times Intensité, autour du personnage. S'il contrôle le phénomène, le personnage peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Attaque psychique} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Attaque psychique. La base des dommages est multipliée par la Marge de Réussite. Si l'effet n'est pas contrôlé, la MR est déterminé par le MJ sur le Palier 9 et le personnage libérant l'effet ne peut être affecté. Cet effet est instantané.

Barrière de force

Rareté : 4 Difficulté de base : 5

Cet effet crée une barrière de force égale à l'Intensité du phénomène (voir Champs de force, dans le chapitre 11) sur une surface de $1m^2$. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir la surface de la barrière dont la taille maximale sera égale à $1m^2 \times (\text{niveau du Talent Barrière de force} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de placer la barrière à 10 mètres de lui par niveau du Talent Barrière de force. La Marge de Réussite détermine la durée de ce phénomène en tours.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la barrière peut apparaître n'importe où (jet sur la table des erreurs de tir pour les grenades et explosifs) à 1d100 mètres du personnage.

Barrière moléculaire

Rareté : 4 Difficulté de base : 4

Cet effet crée une barrière moléculaire (voir *Champ moléculaire*) égale à l'Intensité du phénomène sur une surface de $1m^2$. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir la surface de la barrière dont la taille maximale sera égale à $1m^2 \times (\text{niveau du Talent} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de placer la barrière à 10 mètres de lui par niveau du Talent Barrière de force. La Marge de Réussite détermine la durée de ce phénomène en tours. Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la barrière peut apparaître n'importe où (jet sur la table des erreurs de tir pour les grenades et explosifs) à 1d100 mètres du personnage.

Barrière Psychique

Rareté : 4 Difficulté de base : 4

Cet effet crée une barrière psychique (voir Champ Psychique) égale à l'Intensité du phénomène sur une surface de $1m^2$. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir la surface de la barrière dont la taille maximale sera égale à $1m^2 \times (\text{niveau du Talent} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de placer la barrière à 10 mètres de lui par niveau du Talent Barrière de force. La Marge de Réussite détermine la durée de ce phénomène en tours. Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la barrière peut apparaître n'importe où (jet sur la table des erreurs de tir pour les grenades et explosifs) à 1d100 mètres du personnage.

Bête du flux

Rareté : 11 Difficulté de base : 10

Ce terrifiant pouvoir permet de créer un passage entre notre monde et celui du flux Polaris (pour certains, il permet en fait de matérialiser l'imaginaire d'un individu). Il existe une grande variété de bêtes du flux, mais elles ont toutes une apparence démoniaque. Si le PJ ne contrôle pas ce pouvoir, la créature s'attaque à tout ce qui bouge pendant un nombre de tours égal à la Marge de Réussite obtenue par le MJ. Si le PJ contrôle le pouvoir, il peut commander à la créature pendant un nombre de tours égal à son niveau du Talent Bête du flux \times sa Marge de Réussite. Pour déterminer les Attributs physiques d'une de ces créatures, il faut répartir un nombre de points égal à : (Intensité de l'effet + niveau du Talent Bête du flux) \times Marge de Réussite. Elles infligent un minimum de 3 points de dommages par attaque, plus leurs bonus aux dégâts. Si le pouvoir n'est pas contrôlé, on considère que la marge de réussite est de 1d10 pour déterminer les Attributs de la bête.

Brouillage

Rareté : 8 Difficulté de base : 6

Ce pouvoir crée des perturbations qui brouillent tous les appareils de détection et de transmission. Tous ces appareils subissent une pénalité de 5% par point d'Intensité du phénomène dans une sphère de 10 mètres \times Intensité autour du personnage. Cet effet dure pendant un nombre de tours égal à la Marge de Réussite. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $10m \times (\text{niveau du Talent Brouillage} + \text{Marge de Réussite})$.

Cauchemar

Rareté : 10 Difficulté de base : 8

Ce pouvoir inflige de terribles visions de cauchemar à tout individu dans un rayon de 10 mètres par Intensité du phénomène, s'il n'est pas contrôlé. La durée du phénomène est égale à la Marge de Réussite en tours. Toute victime doit effectuer un duel entre son propre Attribut Volonté et son propre Attribut Instinct. L'Attribut Instinct est réduit de 1 point tous les 2 points d'Intensité du phénomène. Si l'Instinct de la victime tombe à 0, elle est plongée en catalepsie pendant 1D10 tours et se réveillera avec une phobie définitive à déterminer aléatoirement. Si le phénomène est contrôlé, le manipulateur répartit sa Marge de Réussite entre le nombre de cibles et la durée en tours de l'effet.

Champ de force

Rareté : 4 Difficulté de base : 5

Cet effet entoure un personnage et tout ce qui se trouve autour de lui, dans une sphère de 1 mètre de diamètre, d'un champ de force égal à l'Intensité du phénomène (voir Champs de force dans le chapitre 11). Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Champ de force} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Champ de force. La Marge de Réussite détermine la durée de ce phénomène en tours.

Champ moléculaire

Rareté : 4 Difficulté de base : 4

Cet effet entoure un personnage et tout ce qui se trouve autour de lui, dans une sphère de 1 mètre de diamètre, d'un champ moléculaire égal à l'Intensité du phénomène. Ce champ agit comme une protection pour les seuils physiques égale à 2 fois l'intensité du phénomène. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent. La Marge de Réussite détermine la durée de ce phénomène en tours.

Champ psychique

Rareté : 4 Difficulté de base : 4

Cet effet entoure un personnage et tout ce qui se trouve autour de lui, dans une sphère de 1 mètre de diamètre, d'un champ psychique égal à l'Intensité du phénomène. Ce champ agit comme une protection pour le seuil d'inconscience égale à 2 fois l'intensité du phénomène. Un personnage qui contrôle le phénomène, peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent. La Marge de Réussite détermine la durée de ce phénomène en tours.

Contrôle mental

Rareté : 10 Difficulté de base : 9

Ce pouvoir peut être très long et demande une concentration totale pendant sa phase initiale. La Volonté du manipulateur + l'Intensité libérée + le niveau du Talent Contrôle mental + la Marge de Réussite s'opposent à la Volonté d'un ou de plusieurs individus. Quand il y a plusieurs cibles, le manipulateur doit répartir le total de son potentiel (Volonté + Intensité + niveau du Talent + Marge de Réussite) entre les différentes victimes. Tous les protagonistes effectuent un duel avec le manipulateur, ce dernier contre la Volonté de sa ou ses cibles, les victimes contre le potentiel qui leur est attribué. Si le manipulateur obtient un échec critique, il subit une attaque contre son Seuil d'inconscience égale à l'Intensité du phénomène. Si les victimes obtiennent une marge supérieure à celle du manipulateur, elles détruisent 1 point du potentiel qui leur est affecté par Marge de Réussite nette.

Une manipulation rapide permet de neutraliser et même de manipuler l'esprit d'une victime. Si le manipulateur obtient une Marge de Réussite supérieure à celle de sa victime au cours du duel, la Marge de Réussite nette est le nombre de tours pendant lesquels la cible est neutralisée. Pour la contrôler, l'utilisateur doit avoir gardé des points de réserve de son potentiel. Chaque fois qu'il voudra lui faire faire quelque chose, il devra tenter un jet de domination en opposant un certain nombre de points de son potentiel à la Volonté de la victime. Si le manipulateur obtient une Marge de Réussite supérieure à celle de sa victime, il peut la contrôler pour 1 action pendant 1 tour. La Marge de Réussite est à répartir entre des ordres supplémentaires ou une prolongation de 1 tour du contrôle. Si la victime obtient une marge supérieure à celle du manipulateur, elle détruit 1 point du potentiel qui lui est affecté par Marge de Réussite nette.

Une manipulation lente permet de contrôler un individu à plus long terme et, surtout, de modifier sa perception de la réalité. Elle ne peut s'effectuer que sur un sujet inconscient. Il faut se concentrer près de la victime pendant 2 heures pour 10 points d'Intensité du phénomène. Si le manipulateur échoue, la victime est consciente de la tentative de manipulation et s'éveille immédiatement. Si le résultat du jet de contrôle est un échec critique, l'utilisateur doit effectuer un jet de Volonté contre l'Intensité libérée. S'il échoue, le MJ effectue un jet Palier 10 sur la table des Paliers. La Marge de Réussite est le nombre de points de Volonté perdus par l'utilisateur. De plus, il subira une attaque contre son Seuil d'inconscience égale à l'Intensité libérée.

Si la tentative de contrôle est réussie, il répartit sa Marge de Réussite entre la durée de la domination (en jours) et la réduction de la Volonté de la victime. Si la Volonté de la victime ne peut pas être réduite à 0, cette dernière pourra toujours effectuer un jet de Volonté (à son niveau corrigé) contre la Volonté du manipulateur pour se libérer du Contrôle mental de celui-ci à chaque fois qu'elle devra obéir à une quelconque manipulation. Il lui suffit juste d'obtenir une Marge de Réussite de 1 pour se libérer du Contrôle mental. Il est à noter que le manipulateur peut recommencer, pendant la durée de son contrôle, un jet pour renforcer son emprise. La victime n'a perdu de la Volonté que contre

le manipulateur et uniquement pendant la période de contrôle, sa Volonté est intacte face à tout autre adversaire. Si l'utilisateur effectue un échec critique, il subit les effets décrits un peu plus haut.

La libération involontaire de ce pouvoir, contrôlée ou non, génère une sphère d'énergie psychique d'un rayon égal à l'Intensité du phénomène, en mètres. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone subissent une attaque mentale. L'attribut utilisé pour l'attaque est l'Intensité du phénomène contre la Volonté des victimes. La Marge de Réussite nette de cette attaque indique le nombre de points de Volonté perdus par la ou les victimes. Si la Volonté tombe à 0, la malheureuse est plongée dans un état cataleptique dont il est rare de sortir (cela est déjà arrivé). Si la Volonté n'est pas réduite à 0, les points perdus se récupèrent au rythme de 1 point par heure.

Dague psychique

Rareté : 9 Difficulté de base : 4

Ce pouvoir crée une dague psychique qui se matérialise au bout du poing de l'utilisateur. Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il libère des lames psychiques (voir ci-dessus). Le PJ doit utiliser son Talent de Pugilat pour frapper un adversaire. Les dommages infligés sont égaux à l'Intensité de l'effet x1/2. La durée de ce pouvoir est égale à la Marge de Réussite.

Déchirure du flux

Rareté : 12 Difficulté de base : 10

Une déchirure du Flux provoque une fissure dans la réalité et ouvre un passage sur l'univers du Flux. Le problème est que, même contrôlé, on ne sait jamais ce qui va en résulter.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la déchirure a lieu dans un rayon de 1d100 mètres autour du personnage et le phénomène dure 1d10 tours. Si le pouvoir est contrôlé, le personnage peut choisir de créer la déchirure à 10 mètres de lui par niveau du Talent et le phénomène dure un nombre de tours égal à la marge de réussite.

Quand une déchirure de Flux apparaît, il faut lancer 2d10 :

- 2-8 Bête du flux : si le pouvoir est contrôlé, le personnage peut commander la créature. Contrôlée ou pas, la créature est deux fois plus puissante que la normale.
- 9-10 Onde Polaris : voir description de l'effet mais il sera deux fois plus puissant.
- 11-16 Passage : voir la description de l'effet.
- 17 Tempête du flux : voir description de l'effet mais il sera deux fois plus puissant
- 18 Vortex physique : voir description de l'effet mais il sera deux fois plus puissant
- 19 Vortex psychique : voir description de l'effet mais il sera deux fois plus puissant
- 20 Deux effets simultanés

Désintégration moléculaire

Rareté : 11 Difficulté de base : 12

Ce pouvoir terrifiant permet de désintégrer la matière. L'Intensité du phénomène est la base des dommages infligés aux Seuils de blessure de tout ce qui vit dans une sphère de 1 mètre de diamètre x Intensité, autour du personnage. S'il contrôle le phénomène, le personnage peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent. La base des dommages est multipliée par la Marge de Réussite. Si l'effet n'est pas contrôlé la MR est déterminée par le MJ sur le Palier 9 et le personnage libérant l'effet ne peut être affecté.

Les blessures infligées sont définitives ! Une victime subissant une blessure grave, par exemple, voit un de ses cercles de blessures graves coché définitivement, il ne peut pas récupérer de cette blessure ! Seul un restructurateur moléculaire (machine généticienne) peut le soigner. Cet effet est instantané.

Déstructuration

Rareté : 8 Difficulté de base : 9

Ce pouvoir permet à un personnage de déstructurer temporairement la matière. Il peut déstructurer une certaine intensité de Gabarit (pour des êtres vivants) ou de Volume (pour du matériel) se situant dans un rayon de 1 mètre par niveau du talent. L'effet dure (1 tour \times marge de réussite).

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, tout ce qui se trouve dans une sphère de (1 mètre de diamètre \times Intensité) est déstructuré (y compris le personnage libérant l'effet). L'effet dure un certain temps pour chaque chose déstructurée. Pour les créatures vivantes, il faut réussir un jet de Volonté contre une difficulté égale à l'intensité du phénomène. Ce jet est automatique. Chaque individu doit en effectuer 1 par Tour pendant 10 tours, puis 1 par heure pendant 10 heures, puis 1 par jour pendant 10 jours jusqu'à ce qu'il réussisse. Si une créature rate tous ses jets, sa cohésion moléculaire se désagrège. Elle est désintégrée. Pour du matériel, il faut effectuer un jet sur Palier 9 et obtenir au minimum une marge de 10.

Un restructurateur de matière (appareil généticien) permet de se restructurer instantanément. De plus, un personnage peut tenter d'utiliser de nouveau ce pouvoir pour inverser automatiquement le processus.

Une chose déstructurée est encore visible mais elle n'est plus solide. La matière est éthérée. On peut ainsi franchir n'importe quel obstacle (sauf les champs d'énergie). Aucune attaque ne peut l'affecter (sauf les armes énergétiques). Une créature déstructurée peut voler.

Disruption moléculaire

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

L'Intensité du phénomène est la base des dommages infligés au Seuil de blessures ou à la structure de tout ce qui se trouve dans une sphère de 10 mètres \times Intensité, autour du personnage. S'il contrôle le phénomène, le personnage peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Disruption moléculaire} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Disruption moléculaire. La base des dommages est multipliée par la Marge de Réussite. Cet effet est instantané.

Foudre

Rareté : 8 Difficulté de base : 6

Ce pouvoir permet de libérer un éclair infligeant des dommages égaux à 1 par point d'intensité du phénomène. De plus, la cible touchée est soumise à une attaque EMP égale à l'intensité du phénomène. La portée maximale de cette attaque est égale au niveau du talent sur la colonne Lancer de la table des intensités. Si le pouvoir n'est pas contrôlé, l'attaque affecte une cible au hasard (y compris le personnage) située à une distance d'intensité égale à la puissance du phénomène.

Guérison psychique

Rareté : 8 Difficulté de base : 4

Le personnage peut restaurer des cercles d'inconscience. La marge de réussite multipliée par l'intensité du phénomène détermine un certain nombre de points de guérison. Pour restaurer un Cercle d'inconscience, il faut dépenser un nombre de points de guérison égal au Seuil d'inconscience. Le personnage peut se guérir ou guérir un autre personnage qu'il peut toucher.

Cet effet est instantané

Guérison moléculaire

Rareté : 8 Difficulté de base : 6

Le personnage peut restaurer des cercles de blessures physiques. La marge de réussite multipliée par l'intensité du phénomène détermine un certain nombre de points de guérison. Pour restaurer un Cercle de blessure physique, il faut dépenser un nombre de points de guérison égal au Seuil correspondant à cette blessure. Le personnage peut se guérir ou guérir un autre personnage qu'il peut toucher.

Cet effet est instantané

Lames d'énergie

Rareté : 10 Difficulté de base : 6

Ce pouvoir crée une lame d'énergie par Marge de Réussite obtenue, qui inflige des dommages aux Seuils physiques des victimes. Les lames, si le pouvoir n'est pas contrôlé, affectent des cibles au hasard. Il faut effectuer un jet d'attaque Palier 10 pour chaque lame. Les dommages de base sont égaux à l'Intensité du phénomène $\times 1/2$. Si le pouvoir est contrôlé, le PJ choisit ses victimes tant qu'il peut les voir. Le jet d'attaque dans ce cas s'effectue grâce au Talent Lames d'énergie. Les armures protègent de cet effet.

Lames psychiques

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

Ce pouvoir crée une lame psychique par Marge de Réussite obtenue, qui inflige des dommages aux Seuils d'inconscience des victimes. Les lames, si le pouvoir n'est pas contrôlé, affectent des cibles au hasard. Il faut effectuer un jet d'attaque Palier 10 pour chaque lame. Les dommages de base sont égaux à l'Intensité du phénomène $\times 1/2$. Si le pouvoir est contrôlé, le PJ choisit ses victimes tant qu'il peut les voir. Le jet d'attaque dans ce cas s'effectue grâce au Talent Lames psychiques. Aucune armure ne protège de cet effet.

Mangeur d'esprit

Rareté : 12 Difficulté de base : 10

Ce pouvoir est semblable à Bête de Flux mais il permet d'appeler un mangeur d'esprit. Si le PJ ne contrôle pas ce pouvoir, la créature s'attaque à tout ce qui bouge pendant un nombre de tours égal à la Marge de Réussite obtenue par le MJ. Si le PJ contrôle le pouvoir, il peut commander à la créature pendant un nombre de tours égal à son niveau du Talent \times sa Marge de Réussite. Un mangeur d'esprit est une créature immatérielle cauchemardesque qui ne possède qu'un seuil de mort et qu'un seul Attribut, la Volonté. Le seuil de mort est égal à (Intensité de l'effet + niveau du Talent Bête du flux) \times Marge de Réussite (ou 1d10 si le pouvoir n'est pas contrôlé). La Volonté est égale à 1 tous les 2 points d'intensité du phénomène.

La créature n'est vulnérable qu'aux attaques énergétiques. Elle agit toujours à 10 et n'attaque qu'une seule fois par tour. Elle se déplace à une intensité égale à sa Volonté. Quand elle attaque, elle tente de dévorer l'esprit de sa proie qu'elle peut atteindre jusqu'à 10 mètres de distance. L'attaque est un duel de Volonté. Si la créature gagne, elle absorbe un nombre de points de Volonté égal à sa marge de réussite nette. S'il y a égalité ou si la proie l'emporte, il ne se passe rien. Si une victime tombe à 0 en Volonté, elle n'est plus qu'une enveloppe vide. Sinon, elle regagnera immédiatement tous ses points de Volonté une fois la créature partie ou détruite.

Détruire un mangeur d'esprit libère une attaque psychique égale à la Volonté de la créature sur tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres autour d'elle (marge déterminée sur le Palier 9).

Masse de destruction

Rareté : 12 Difficulté de base : 8

Cet épouvantable pouvoir permet de créer une déchirure de la réalité qui libère une masse gélatineuse noire qui détruit tout ce qui vit. Si le PJ ne contrôle pas ce pouvoir, la créature s'attaque à tout ce qui bouge pendant un nombre de tours égal à la Marge de Réussite obtenue par le MJ. Si le PJ contrôle le pouvoir, il peut commander à la créature pendant un nombre de tours égal à son niveau du Talent \times sa Marge de Réussite. La masse de destruction n'a qu'un seul Attribut, le Gabarit, qui est égal à l'Intensité de l'effet. Elle est indestructible. Elle se déplace toujours à 1 mais tout ce qu'elle rencontre subit des dommages de base égaux à 1 tous les 2 points d'intensité du phénomène. Les blessures qu'elle inflige sont définitives (voir *Désintégration moléculaire*). Si elle n'est pas contrôlée, la créature disparaît au bout d'1D10 tours.

Modification de la masse

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

Ce pouvoir permet de modifier la masse d'un individu ou d'une chose. La masse peut être augmentée ou réduite de 1 point par marge de réussite obtenue, plus le niveau de talent de celui qui utilise ce pouvoir.

Par point de masse en plus, le poids de la cible est augmenté de 2 crans sur la table des intensités. S'il s'agit d'une créature vivante, sa vitesse de déplacement est réduite d'1 cran sur la table des intensités. Ses dommages au corps à corps sont augmentés de 1 tous les 2 points de masse en plus. Pour certains talents modifiés par le Gabarit, on considère que le personnage gagne 2 points de Gabarit par point de masse en plus (physiquement, le personnage ne change absolument pas et conserve son Gabarit normal). De plus, si la modification fictive du Gabarit est supérieure à deux fois celle du personnage affecté, ce dernier subit à chaque tour une attaque contre son seuil d'inconscience infligeant des dommages de base égaux à 2 par point de Gabarit supplémentaire. Si la victime perd connaissance, l'attaque s'effectue contre ses seuils physiques.

Par point de masse en moins, le poids de la cible est diminué de 2 crans sur la table des intensités. Ses dommages au corps à corps sont réduits de 1 tous les 2 points de masse en moins. Pour certains talents modifiés par le Gabarit, on considère que le personnage perd 2 points de Gabarit par point de masse en moins (physiquement, le personnage ne change absolument pas et conserve son Gabarit normal).

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, tout ce qui se trouve dans une sphère d'1 mètre de rayon par intensité autour du personnage voit sa masse réduite ou augmentée par l'intensité du phénomène. Le personnage ayant libéré le phénomène subit également ses effets.

L'effet est instantané mais il ne dure qu'1 tour par marge de réussite obtenue (ou 1d10 tours si le pouvoir n'est pas contrôlé).

Modification de la pression

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

La pression est augmentée ou diminuée de l'équivalent de 100 mètres de profondeur par Intensité, dans une sphère de 1 mètre de diamètre \times Intensité, autour du personnage. S'il contrôle le phénomène, le personnage peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Modification de la pression} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère de pression à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Modification de la pression. La Marge de Réussite détermine la durée en tours de ce Talent.

Modification de la température

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

La température est augmentée ou diminuée de l'équivalent de 5° par Intensité, dans une sphère de 1 mètre de diamètre \times Intensité, autour du personnage. S'il contrôle le phénomène, le personnage peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Modification de la pression} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent. La Marge de Réussite détermine la durée en tours de ce Talent.

Oblitération psychique

Rareté : 12 Difficulté de base : 10

Ce pouvoir vise à détruire la conscience d'une cible. L'Intensité du phénomène est la base des dommages infligés au Seuil d'inconscience de tout ce qui vit dans une sphère de 1 mètre de diamètre \times Intensité, autour du personnage. S'il contrôle le phénomène, le personnage peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent. La base des dommages est multipliée par la Marge de Réussite. Si l'effet n'est pas contrôlé, la MR est déterminée par le MJ sur le Palier 9 et le personnage libérant l'effet ne peut être affecté.

Les blessures contre le seuil d'inconscience sont permanentes ! Si tous les cercles d'inconscience d'une victime sont cochés, elle est dans le coma. Cet effet est instantané.

Ondes de choc

Rareté : 10 Difficulté de base : 12

Ce pouvoir libère des vagues de choc qui s'étendent autour du personnage. Ces vagues dévastent tout sur leur passage.

Si l'effet est contrôlé, le personnage libère un nombre de vagues égal à sa marge de réussite. Chaque vague inflige un nombre de points de dommages de base égal à l'intensité. Les points de dommage de base sont réduits de 1 point par mètre d'éloignement par rapport au personnage. Chaque attaque s'effectue sous Palier 9. Les vagues se succèdent à 1 point de Réaction d'intervalle. Le personnage ne peut déplacer cet effet et il n'en subit pas les conséquences.

Si l'effet n'est pas contrôlé, l'effet libère 1d10 vagues.

Ondes de choc psychique

Rareté : 10 Difficulté de base : 12

Ce pouvoir est identique à Ondes de choc mais il affecte le Seuil d'Inconscience des victimes.

Onde Polaris

Rareté : 12 Difficulté de base : 12

L'Onde Polaris est un des pouvoirs les plus puissants qui soient. Il cumule les effets des pouvoirs Attaque psychique, Disruption moléculaire et Pulsion électromagnétique. De plus, il projette dans le futur ou dans le passé tous ceux qui se trouvent dans une sphère de 1 mètre de rayon par intensité du phénomène. Le saut temporel est totalement aléatoire. De plus, quand le pouvoir prend fin, l'onde réapparaît et renvoie les personnages à leur point de départ, au moment exact où ils ont disparu. Même contrôlé, celui qui libère cet effet ne peut le déplacer. Il est forcément centré autour de lui et il subit forcément le déplacement temporel (pas les autres effets).

Les personnages sont transportés soit dans le futur (1-5 sur 1d10), soit dans le passé (6-10 sur 1d10). Pour déterminer l'importance du saut temporel, utilisez le tableau ci-dessous.

2d10	Saut temporel
1-5	intensité du phénomène en heures
6-10	intensité du phénomène en années
11-14	intensité du phénomène en dizaines d'années
15-17	intensité du phénomène en centaines d'années
18-19	intensité du phénomène en milliers d'années
20	intensité du phénomène en million d'années

Les personnages restent bloqués dans le futur ou le passé pendant un certain temps déterminé par le tableau ci-dessous :

2d10	Durée du séjour
1-5	intensité du phénomène × 1d10 tours
6-10	intensité du phénomène × 1d10 minutes
11-14	intensité du phénomène × 1d10 heures
15-17	intensité du phénomène × 1d10 jours
18-19	intensité du phénomène × 1d10 semaines
20	intensité du phénomène × 1d10 mois

Pacification/Furie

Rareté : 9 Difficulté de base : 10

Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet (sauf celui qui a libéré le pouvoir) doivent effectuer un jet de Volonté contre une difficulté égale à l'intensité du phénomène + la marge de réussite obtenue au jet de talent (+1d10 si le pouvoir n'est pas contrôlé). Si le jet est raté, la personne est soit apaisée, soit folle furieuse. Si le pouvoir est contrôlé, le personnage qui l'a libéré choisit l'un des deux effets, qui s'appliquera à tous ceux se trouvant autour de lui dans un rayon de 1 mètre par intensité du phénomène. Ce pouvoir ne peut être déplacé et est toujours centré autour de celui qui l'a libéré (ce dernier n'est pas affecté). Si le pouvoir n'est pas contrôlé, chaque cible potentielle est soit apaisée (1-5 sur 1d10), soit folle furieuse (6-10 sur 1d10). La marge de réussite du talent détermine pendant combien de tours ce pouvoir agit (1d10 tours s'il n'est pas contrôlé).

Une cible apaisée est incapable de combattre et se calme instantanément même si on l'attaque (elle tente uniquement de se défendre). Une cible rendue folle furieuse attaque la cible la plus proche d'elle, même s'il s'agit d'un ami.

Passage

Rareté : 8 Difficulté de base : 6

Ce pouvoir crée une déchirure entre notre monde et celui du Flux. Il est possible d'emprunter ce passage pour se déplacer instantanément d'un point du globe à un autre. Le passage reste ouvert dans les deux sens un nombre de tours égal à la marge de réussite obtenue et permet le passage à des êtres vivants dont le Gabarit est inférieur ou égal à deux fois l'intensité du phénomène. Si le pouvoir est contrôlé, le personnage choisit sa destination (il doit obligatoirement être allé dans cet endroit). Si le pouvoir n'est pas contrôlé, la destination est totalement inconnue (remarquez qu'il suffit de ne pas s'engouffrer dans le passage pour ne pas prendre de risques).

Par un passage, un individu voyage au travers du Flux pour se rendre d'un point à un autre mais cela comporte certains risques.

Tout d'abord, quand un passage s'ouvre, il y a toujours un risque qu'il permette à une créature du Flux d'entrer dans notre monde. A chaque tour, le MJ effectue un jet sur Palier 9. S'il obtient un résultat critique, une créature apparaît. Lancez 2d10 sur la table suivante :

2d10	Créature
1-15	bête du flux
16-17	mangeur d'esprit
18-19	masse de destruction
20	entité

La créature aura une puissance égale à l'intensité du phénomène et restera 1d10 tours.

Enfin, chaque personnage qui utilise le Passage peut se perdre physiquement dans le Flux. Il faut effectuer un jet de Volonté contre une difficulté égale à 2D10. Si le pouvoir est contrôlé, l'utilisateur peut réduire cette difficulté de sa marge de réussite. Tout individu échouant à ce jet de Volonté se perd dans le flux. Il faut alors effectuer un jet sur la table suivante pour savoir ce qui lui arrive :

2d10	Effet
2-11	Réapparaît à l'endroit où s'est ouvert le passage 1d100 tours plus tard.
12-15	Possédé
16-17	Prisonnier de l'Autre (voir <i>Prescience</i> p.212)
18-19	Réapparaît n'importe où dans le monde
20	Perdu à jamais (il peut être récupéré par un personnage se plongeant délibérément dans le Flux).

Un personnage possédé peut réapparaître tout-à-fait normalement comme si rien ne s'était passé (1-5 sur 1d10) ou 1d100 tours plus tard (6-10 sur 1d10).

La possession, la plongée dans le Flux et la récupération d'un personnage perdu dans le Flux sont détaillées dans le 10 au chapitre Le Flux Polaris.

Tout individu empruntant un Passage peut volontairement choisir de se plonger physiquement dans le Flux Polaris.

Perturbation de la réalité

Rareté : 7 Difficulté de base : 5

Toutes les actions subissent une pénalité de 5% par point d'Intensité du phénomène dans une sphère de 10 mètres×Intensité, autour du personnage. Cet effet dure pendant un nombre de tours égal à la Marge de Réussite. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Perturbation de la réalité} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Perturbation de la réalité. La réalité, sous l'effet de cette perturbation, semble distordue. Les distances ne sont plus estimables, les sens sont perturbés, etc.

Prescience

Rareté : 11 Difficulté de base : 7

Ce pouvoir permet d'entrevoir le futur. En se concentrant sur une action, un individu, un événement, un lieu... on peut avoir une image très floue de l'avenir. En cas de déclenchement involontaire, c'est au MJ de déterminer à quoi ou à qui se rapportera cette vision. Que ce pouvoir soit déclenché volontairement ou non, il y a toujours 10% de chances, en cas d'échec critique, d'embrasser le futur dans sa totalité. C'est généralement catastrophique pour le malheureux qui doit effectuer un jet d'Intelligence contre une Difficulté de 24. La Marge de Réussite de ce jet déterminera le nombre de points de Volonté et d'Intelligence PERDUS par la victime. Elle aura, en effet, eu pleinement conscience des choses qu'elle a vues, bien qu'elle ne s'en souvienne pas à son réveil. Si le jet d'Intelligence est raté, la victime perd connaissance pendant 1D10 heures. Son Intelligence et sa Volonté tombent à 1 et se régénéreront au rythme de 1 point toutes les heures.

L'Intensité détermine jusqu'à quand le manipulateur peut entrevoir le futur :

Intensité en secondes×Marge de Réussite : Difficulté ×1/2

Intensité en secondes×Marge de Réussite : Difficulté normale

Intensité en heures×Marge de Réussite : Difficulté×2

Intensité en jours×Marge de Réussite : Difficulté×3

Intensité en mois×Marge de Réussite : Difficulté×4

Intensité en années×Marge de Réussite : Difficulté×5

Intensité en siècles×Marge de Réussite : Difficulté×6

Si ce pouvoir n'est pas contrôlé, il faut lancer 4D10 pour en déterminer l'Intensité et consulter le tableau ci-dessous. L'utilisateur se retrouve plongé dans la Force Polaris, son esprit ne fait plus qu'un avec l'océan et les mammifères. Il faudra toujours faire apparaître ce phénomène comme une expérience magnifique et terriblement inquiétante, dans un univers où la présence sinistre de l'Autre est omniprésente. La Marge de Réussite détermine les détails des visions et le nombre de tours que durera ce pouvoir.

Intensité

1 à 5	1 à 60 minutes
6 à 10	1 à 24 heures
11 à 15	1 à 7 jours
16 à 20	1 à 5 semaines
21 à 25	1 à 12 mois
26 à 30	1 à 100 années
31 à 35	1 à 10 siècles
36 à 40	perception de l'infini, le cerveau de l'utilisateur est détruit. Il est à jamais plongé dans le Polaris et perd la raison.

Les visions doivent être floues, surtout si cela concerne une période lointaine. Si cela dépasse 1 siècle dans le futur, les images sont terrifiantes. Si ce pouvoir est maîtrisé, l'utilisateur peut poser une question spécifique au MJ par Marge de Réussite (ou par niveau de son Talent Prescience, si le pouvoir n'est pas maîtrisé). L'emploi de ce Talent par une personne peut être ressenti par tous ceux capables de manipuler la Force Polaris. Ces derniers ont un pourcentage de chances de sentir cet effet égal à la somme de leurs niveaux de Talents dans les différentes pouvoirs du Polaris. Dans ce cas, un simple jet de Volonté contre une Difficulté égale à la Volonté de l'utilisateur permet d'avoir 1 information sur l'utilisateur par Marge de Réussite (apparence, localisation, nom, etc.).

Exemple : un individu ayant Attaque psychique à 5 et Disruption moléculaire à 4 aura 9% de chances de percevoir l'utilisation du pouvoir Prescience où qu'il se trouve.

Enfin, une personne utilisant ce pouvoir peut avoir à affronter l'Autre. Ce dernier a un pourcentage de chances d'intervenir égal à l'Intensité du phénomène + la Volonté de l'individu. S'il intervient, l'utilisateur ressentira une présence terriblement angoissante. Il subira un assaut psychique immédiat. Le duel opposera la Volonté de l'individu à une Volonté de 24 (voir §10.1.6 dans le chapitre 10). La Marge de Réussite de l'un réduit la Volonté de l'autre. À chaque fois que la victime réussit une marge supérieure à celle de l'autre, elle peut se désengager et reprendre conscience sans autre effet secondaire. Si la Volonté de la victime tombe à 0, elle est prisonnière de l'Autre. Ce dernier peut choisir de la détruire (on refait un duel, la victime peut donc avoir une autre chance de reprendre conscience), de l'emprisonner (la victime est plongée dans le coma) ou de la manipuler (la victime est sous la domination de l'Autre ; dans ce cas, elle peut, chaque jour, effectuer un jet de Volonté contre une Difficulté de 24-1 par semaine passée sous l'emprise de l'Autre. Une réussite permet de se libérer).

Prison mentale

Rareté : 12 Difficulté de base : 10

La force Polaris libérée s'attaque à l'esprit de tout ce qui se trouve dans une sphère de 1 mètre de rayon autour du personnage. Le pouvoir se libère instantanément mais ses effets peuvent se prolonger dans le temps. Il y a duel d'Attribut entre la Volonté des victimes et l'Intensité du phénomène. Si une victime obtient une marge de réussite supérieure à celle de l'Intensité, rien ne se passe. Si on obtient pour l'intensité du phénomène une marge de réussite supérieure à celle d'une victime, l'esprit de cette dernière est emprisonné dans le Flux pendant un nombre de tours égal à la marge de réussite nette du phénomène. Pire, à la fin du temps d'emprisonnement, on recommence un duel mais l'Intensité du phénomène est réduit de 1 point.

Quand un personnage est victime de ce pouvoir, son esprit est emprisonné dans son propre corps. Il ne perçoit plus son environnement et ne peut plus contrôler son organisme. Son corps est inerte tant qu'il est sous l'effet de sa prison mentale.

Si ce pouvoir n'est pas contrôlé, il affecte également celui qui le libère.

Pulsion électromagnétique

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

Ce pouvoir permet de libérer une onde électromagnétique d'une puissance égale à l'Intensité du phénomène, dans une sphère de $100 \text{ mètres} \times \text{Intensité}$, autour du personnage. Il faut effectuer un test de panne pour tous les appareils électroniques. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1 \text{ m} \times (\text{niveau du Talent Pulsion électromagnétique} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Pulsion électromagnétique.

Régénération moléculaire

Rareté : 12 Difficulté de base : 8

Ce pouvoir permet de régénérer des tissus endommagés et de ralentir le vieillissement. L'effet immédiat est de rajeunir un individu de 1 an par niveau du Talent Régénération moléculaire. Chaque fois qu'un personnage passe au niveau supérieur, il rajeunit automatiquement d'1 an. Enfin, chaque année, l'utilisateur peut tenter d'utiliser ce pouvoir pour neutraliser le vieillissement de l'année écoulée. S'il réussit son test de Talent, son corps n'a pas vieilli ; s'il échoue, il vieillit normalement ; s'il obtient un échec critique, il vieillit de 1D10 ans. La Difficulté de ce jet est l'âge/5 du personnage.

Une autre utilisation de ce pouvoir permet de guérir des blessures. La Marge de Réussite multipliée par l'Intensité du phénomène détermine la ou les blessures qui peuvent être guéries. Le résultat est à répartir entre les différents Seuils de blessure. En cas d'échec critique, l'utilisateur inflige une blessure égale au résultat déterminé, sur celui ou celle qui devait recevoir les soins.

Exemple : un personnage libère la Force Polaris à une Intensité de 12. Il obtient une Marge de Réussite de 4. Il pourra donc guérir un nombre de blessures dont la somme des Seuils ne dépasse pas 48 : une blessure ayant un Seuil de 20, plus une ayant un Seuil de 28, par exemple.

La libération incontrôlée de ce pouvoir peut avoir des effets dramatiques. En effet, les volutes d'énergie qui s'échappent de l'utilisateur peuvent être soit bleutées (utilisation normale), soit rougeâtres (il y a un problème). En cas de libération incontrôlée, l'utilisateur effectue un test de Volonté contre l'Intensité du phénomène (après avoir échoué à sa tentative de Maîtrise du Polaris). S'il réussit, tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1m par point d'Intensité du phénomène peuvent guérir des blessures dont le total des Seuils ne dépasse pas l'Intensité de l'effet. Si le jet échoue, toute personne dans un rayon d'un mètre par point d'Intensité du phénomène subit une blessure égale à l'Intensité du phénomène. Toute personne affectée peut effectuer un jet de Volonté contre l'Intensité du phénomène pour réduire cette blessure de sa Marge de Réussite.

Ce pouvoir met 1 tour par point d'Intensité pour prendre effet, sauf en cas de libération involontaire. On ne peut infliger de blessures volontairement avec cet effet.

Sensibilité psychique

Rareté : 5 Difficulté de base : 7

Ce pouvoir permet de localiser les êtres vivants dans un rayon égal à (intensité du phénomène) x 10 en mètres. Le personnage utilise son talent pour savoir s'il détecte ou non un être vivant. Seuls les êtres ayant une Volonté inférieure ou égale à celle du personnage peuvent être repérés. Un personnage utilisant ce pouvoir voit tous ses autres talents de perception réduits de 5% par intensité du phénomène, moins son niveau dans ce talent. L'effet de ce talent dure un nombre de tours égal à la marge de réussite.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il parasite tous les modes de perception des individus situés dans la zone de détection (y compris le personnage) qui subissent une pénalité de '1% à toutes leurs actions par intensité du phénomène.

Siphon d'énergie

Rareté : 5 Difficulté de base : 6

Ce pouvoir draine toute énergie pendant un nombre de tours égal à l'Intensité, dans une sphère de 10 mètres de diamètre par point d'Intensité. Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Siphon d'énergie} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Siphon d'énergie.

Sonscan

Rareté : 5 Difficulté de base : 7

Ce pouvoir permet de localiser et d'analyser plusieurs cibles dans un rayon égal à (intensité du phénomène) x 10 en mètres. Le personnage utilise son talent Sonscan pour analyser et détecter les cibles. Un personnage utilisant ce pouvoir voit tous ses autres talents de perception réduits de 5% par intensité du phénomène, moins son niveau dans ce talent. L'effet de ce talent dure un nombre de tours égal à la marge de réussite.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il parasite tous les modes de perception des individus situés dans la zone de détection (y compris le personnage) qui subissent une pénalité de '1% à toutes leurs actions par intensité du phénomène.

Sphère de gravité

Rareté : 9 Difficulté de base : 7

Ce pouvoir crée autour du personnage une sphère de gravité attirant vers elle tout ce qui se trouve dans une sphère de 1 mètre de rayon autour du personnage. Tout objet dont le poids (sur la table des intensités) est inférieur ou égal à l'intensité du phénomène s'approche lentement du personnage (1 mètre par tour). Les êtres vivants peuvent résister à la puissance d'attraction en réussissant un jet de Force contre l'Intensité du phénomène. S'ils réussissent, ils peuvent s'éloigner de 1 mètre. L'effet dure pendant un nombre de tours égal à la marge de réussite du jet, plus le niveau du talent du personnage.

Sphère de répulsion organique

Rareté : 9 Difficulté de base : 7

Ce pouvoir crée autour du personnage une sphère qui empêche tout élément organique d'approcher. La sphère fait 1 mètre de rayon par marge de réussite obtenue. Toute créature organique tentant d'y pénétrer doit réussir un jet de Force contre l'Intensité du phénomène. Si elle réussit son jet, elle peut avancer d'1 mètre.

L'effet dure un nombre de tours égal à la marge de réussite obtenue, plus le niveau de talent du personnage.

Sphère temporelle

Rareté : 11 Difficulté de base : 10

Ce pouvoir crée une sphère isolant ce qui se trouve dedans de ce qui se trouve à l'extérieur. En fait, le temps s'écoule différemment à l'intérieur de la sphère et à l'extérieur. Soit il s'écoule plus vite, soit il s'écoule moins vite. Si le pouvoir est contrôlé, c'est au personnage de décider. Rien ne peut franchir la barrière de la sphère pendant que le pouvoir agit.

Si le temps passe plus vite à l'intérieur, le nombre de tours qui se seront écoulés dans la sphère sera égal à l'intensité du phénomène pour chaque tour écoulé à l'extérieur.

Si le temps passe moins vite à l'intérieur, le nombre de tours qui se seront écoulés à l'extérieur sera égal à l'intensité du phénomène pour chaque tour écoulé dans la sphère.

L'effet dure 1 tour par marge de réussite obtenue, en fonction du passage du temps le plus lent. Il est impossible de se déplacer avec la sphère.

Sphère de terreur

Rareté : 7 Difficulté de base : 5

Ce pouvoir crée autour du personnage une sphère d'1 mètre de rayon par marge de réussite obtenue. Toute créature qui entre dans la zone d'effet (amie ou ennemie) doit réussir un jet de Sang-froid contre l'intensité du phénomène. Si ce jet rate, la créature fuit de terreur pendant 1d10 tours. L'effet dure pendant un nombre de tours égal à la marge de réussite, plus le niveau de talent du personnage.

Télékinésie

Rareté : 8 Difficulté de base : 9

Ce pouvoir permet de déplacer des objets par la pensée. Le personnage détermine un potentiel télékinétique qui est égal à : (Intensité × marge de réussite)

Ce potentiel est à répartir entre le poids de l'objet (Table des intensités, colonne poids portable), sa vitesse de déplacement (Table des intensités, colonne vit/T/nage) et la distance maximale entre l'objet et le personnage (Table des intensités, colonne lancer).

Ainsi un personnage obtenant un potentiel télékinétique de 30, peut soulever un poids d'intensité 10 (50 kg), le déplacer à une vitesse d'intensité 5 (5m/tour) sur une distance d'intensité 15 (15 m).

Pour attaquer le personnage effectue un nouveau jet de talent Télékinésie. Pour qu'un objet inflige des dommages, il doit au moins être propulsé à une vitesse de 10. Dans ce cas, il infligera 1 point de dommages par intensité du poids.

Pour des manipulations délicates, le personnage doit effectuer un nouveau jet de talent Télékinésie mais il subira des pénalités en fonction de la difficulté de sa tâche.

Ce pouvoir dure un nombre de tours égal à la marge de réussite obtenue, plus le niveau de talent du personnage.

Si l'effet n'est pas contrôlé, ce pouvoir est dévastateur. Pendant 1d10 tours, tous les objets qui se trouvent autour du personnage dans un rayon de 1 mètre, par point d'intensité du phénomène, et dont le poids (en intensité) est inférieur ou égal à l'intensité du phénomène, se mettent à voler dans tous les sens. Toute personne se trouvant dans la zone subit une attaque dont les dommages de base sont déterminés par 2d10. Les victimes peuvent tenter d'esquiver ou de parer. Les attaques s'effectuent sur le Palier 9.

Tous les équipements des personnages qui ne sont pas bien accrochés peuvent être arrachés.

On peut utiliser ce pouvoir sur des êtres vivants mais le personnage devra effectuer un nouveau jet de talent Télékinésie modifié par la Volonté des deux protagonistes (que la cible soit volontaire ou non).

On peut arracher un objet des mains d'un individu mais, dans ce cas, le personnage devra effectuer un nouveau jet de talent modifié par l'intensité appliquée pour soulever le poids, contre la Force de la victime tenant l'objet.

Un personnage peut tenter de dépasser les limites de son potentiel télékinétique mais il risque un stress mental. Le personnage subit, à chaque tour, une attaque contre son seuil d'inconscience infligeant 2 points de dommages de base par point d'intensité supérieur au potentiel télékinétique

Téléportation

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

Tout ce qui pèse moins de 10 kg par point d'Intensité du phénomène, dans une sphère de 1 mètre de diamètre \times Intensité autour du personnage, est téléporté. La distance maximale est de $10D10 \times$ Intensité en mètres. La direction est déterminée par un jet d'1D10 (1 : Haut, 2 : Bas, 3 : Est, 4 : Ouest, 5 : Nord, 6 : Sud, 7 : Nord-est, 8 : Sud-est, 9 : Sud-ouest, 10 : Nord-ouest). Un personnage qui contrôle le phénomène peut choisir l'Intensité et choisir le diamètre de la sphère dont la taille maximale sera égale à $1m \times (\text{niveau du Talent Téléportation} + \text{Marge de Réussite})$. Il peut également choisir la distance de Téléportation (distance maximale : $10m \times [\text{niveau du Talent Téléportation} + \text{Marge de Réussite}]$). Il peut aussi choisir de créer la sphère à 10 mètres de lui (par rapport au centre de la sphère) par niveau du Talent Téléportation. Cet effet est instantané.

Tempête du flux

Rareté : 12 Difficulté de base : 16

Une tempête du Flux est généralement signe de désastre. Ce pouvoir crée de terribles perturbations dans le Flux, qui se matérialisent dans la réalité par un maelström aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Le maelström s'étend sur un rayon de 10 mètres par point d'intensité autour du personnage libérant l'effet. Ce dernier est à l'abri (même si le pouvoir n'est pas contrôlé) ainsi que tous ceux qui se trouvent dans un rayon de un mètre autour de lui.

L'effet commence par un tourbillon de vapeurs sombres qui se mettent à tourner tout autour du personnage puis des éclairs frappent tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Chaque cible potentielle doit réussir à chaque tour un jet de Chance. Si ce jet est raté, un éclair la frappe de plein fouet en infligeant 1 point de dommages de base par intensité du phénomène. De plus, l'éclair inflige des dommages à tout ce qui se trouve autour du point d'impact. Les dommages de base sont réduits de 2 points par mètre d'éloignement.

S'il est contrôlé, cet effet dure 1d10 tours, plus le niveau du talent du personnage. S'il n'est pas contrôlé, l'effet dure 1d100 tours.

Tourbillon

Rareté : 8 Difficulté de base : 8

Ce pouvoir crée un siphon (voir §4.45, p.106) de taille égale à l'Intensité. Il n'est pas centré autour du personnage et apparaît dans les mêmes conditions qu'un siphon normal. Un personnage qui le contrôle peut en faire varier l'Intensité. Il peut aussi déplacer le centre du phénomène d'un kilomètre par niveau du Talent Tourbillon. Attention ! Ce pouvoir ne permet pas de contrôler un siphon formé naturellement.

Tourbillon de mort

Rareté : 8 Difficulté de base : 10

Ce pouvoir crée un tourbillon d'énergie crépitante noire, d'un diamètre égal à 1m par Intensité. Ce tourbillon se déplace à une vitesse d'Intensité 12 par tour, dans une direction aléatoire à chaque tour, s'il n'est pas contrôlé. Tout ce qui entre en contact avec ce phénomène subit une attaque contre ses Seuils physiques dont la base de dommages est égale à l'Intensité du phénomène. Le Palier d'attaque est égal à l'Intensité du phénomène $\times 1/2$. Le phénomène dure pendant Marge de Réussite en tours. Un personnage qui le contrôle répartit sa Marge de Réussite entre la durée en tours, le diamètre et la vitesse. Chaque point de Marge de Réussite attribué à la vitesse permet au tourbillon de se

déplacer à une Intensité de 2. Les attaques sont effectuées avec un Palier égal au niveau du Talent Tourbillon de mort du PJ. La durée de ce phénomène, quand il est contrôlé, dépend de la Volonté du personnage. Ce dernier effectue, à chaque tour de concentration, un jet de Volonté contre une Difficulté de 1 tous les 5 points d'Intensité du phénomène + 1 par tour. Aucune armure ne protège contre cet effet.

Vortex psychique

Rareté : 10 Difficulté de base : 11

Un Vortex est une déchirure dans la réalité, donnant directement sur l'univers du Flux. Quand il se crée, tout ce qui se trouve dans un rayon de 1 mètre par point d'intensité autour du Vortex subit une attaque contre sa Volonté. Il y a duel entre la Volonté de la victime et l'Intensité du phénomène.

Si la victime obtient la plus haute marge de réussite, elle peut tenter de fuir le périmètre dangereux. Dans le cas contraire, elle perd autant de points de Volonté que la marge de réussite nette obtenue par le phénomène. Elle peut toutefois encore tenter de quitter le périmètre dangereux si sa Volonté n'est pas tombée à 0. Si elle y parvient, elle récupère tous ses points de Volonté.

Si la Volonté d'un personnage tombe à 0, son esprit est aspiré dans le Flux. L'esprit est perdu à jamais sauf si d'autres tentent de le récupérer.

Cet effet dure un nombre de tours égal à la marge de réussite du personnage ou 1d10 tours s'il n'est pas contrôlé.

S'il est contrôlé, le personnage utilisant ce pouvoir peut le projeter à 10 mètres de lui par niveau de talent. S'il n'est pas contrôlé, le Vortex apparaît à 1d100 mètres du personnage.

Vortex physique

Rareté : 10 Difficulté de base : 11

Le Vortex physique est identique au Vortex psychique mais il aspire la matière.

Les êtres vivants peuvent tenter de résister. Il y a alors duel de Force contre l'intensité du phénomène. La marge de réussite nette de la créature vivante est le nombre de mètres dont elle peut s'éloigner du phénomène (elle ne peut cependant pas dépasser sa vitesse de déplacement maximale). Si c'est le phénomène qui obtient la plus haute marge, la victime est attirée vers la déchirure, d'un nombre de mètres égal à la marge de réussite nette du phénomène.

Si une victime s'accroche à quelque chose, on soustrait la Force du personnage à l'intensité du phénomène avant d'effectuer le duel décrit ci-dessus. Mais si la victime remporte le duel, elle ne peut se déplacer qu'en s'accrochant à autre chose et donc mètre par mètre.

Si la victime est arrimée (par une corde par exemple), il faut effectuer un jet d'Intensité contre la Résistance du matériel. La marge de réussite nette du phénomène réduit la Résistance du matériel.

Pour les objets et les créatures inconscientes, il suffit d'effectuer un jet d'intensité contre l'intensité du poids de ces objets.

Troisième partie
Systeme de jeu

Systeme de jeu

« Un système ? Quel système ? Moi j'veux juste l'exploser quoi ! Quels dés ? Bon file-moi ces dés que j'le ventile. Comment ça je rate ? J'en ai marre ! »

— Un joueur !

10.1 Principes de base

Avant d'entrer un peu plus dans les détails du système de jeu, nous allons exposer ci-dessous quelques principes de base de *Polaris*. Il est important de signaler que ce système peut se lire à différents niveaux de difficulté. Presque toutes les règles partent d'un principe simple et peuvent être compliquées à loisir par des cas particuliers ou des applications beaucoup plus détaillées. Si pour l'utilisation de certains Talents, comme la Lutte par exemple, vous trouvez inutile de comparer des Attributs entre eux, évitez cette procédure et contentez-vous d'un jet de Talent simple. De même, les règles concernant l'usure d'un appareil et sa résistance ne servent que dans le cadre d'une campagne. Ne les utilisez pas pour des scénarios isolés.

Notes :

1. tous les calculs sont arrondis au plus proche.
2. 1 nœud = 1 mille nautique par heure (0,5 m/seconde).
3. 1 mille = 1,8 km
4. Intensité : désigne généralement la puissance d'un phénomène (comme la foudre) et/ou une Difficulté pour réussir une action quelconque (l'Intensité d'un Poids soulevable par exemple).
5. Difficulté : la Difficulté d'une tâche quelconque qui s'oppose à un jet de Talent, d'Attribut ou de Caractéristique.

10.1.1 Les Paliers

Toute action nécessitant un jet de dés est résolue grâce au tableau des Paliers. Pour déterminer quel Palier utiliser, il suffit de trouver son pourcentage (modifié par les différents bonus ou malus) dans une des colonnes ci-dessous. Un Palier correspond toujours à la dizaine d'un jet de pourcentage. Par exemple si un personnage à 86% de chance de réussir une action, il utilise le Palier 8.

Exemple : Grund a 78% de chance de crocheter une serrure. On se réfère donc au Palier 7. Dès lors, s'il obtient 78 ou moins, il réussit. S'il obtient 79 ou plus, il échoue. Pour déterminer la Marge de Réussite de Grund, on se réfère au tableau des Paliers. Avec un 57, Grund obtient une Marge de Réussite de 3.

Note : n'oubliez pas que le pourcentage maximum indiqué par un Palier n'est pas le pourcentage de chance de réussir une action.

Exemple : si Grund se réfère au Palier 7, il n'a que 78% de chance de crocheter la serrure et non 79%.

Marge	Palier0	Palier1	Palier2	Palier3	Palier4	Palier5	Palier6	Palier7	Palier8	Palier9
1	08-09	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
2	06-07	08-09	18-19	27-29	36-39	45-49	54-59	63-69	72-79	81-89
3	05	07	16-17	24-26	32-35	40-44	48-53	56-62	64-71	72-80
4	04	06	14-15	21-23	28-31	35-39	42-47	49-55	56-63	63-71
5	03	05	12-13	18-20	24-27	30-34	36-41	42-48	48-55	54-62
6	02	04	10-11	15-17	20-23	25-29	30-35	35-41	40-47	45-53
7	/	03	08-09	12-14	16-19	20-24	24-29	28-34	32-39	36-44
8	/	02	06-07	09-11	12-15	15-19	18-23	21-27	24-31	27-35
9	/	/	04-05	06-08	08-11	10-14	12-17	14-20	16-23	18-26
10	/	/	02-03	03-05	04-07	05-09	06-11	07-13	08-15	09-17
Crit	01	01	01	01-02	01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08

FIG. 10.1 – Tableau des Paliers

%	Palier10	Palier11	Palier12	Palier13	Palier14	Palier15	Palier16	Palier17	Palier18	Palier19
109%	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1
90-99	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1	MR1
81-89	MR2	MR2	MR2	MR2	MR2	MR2	MR2	MR2	MR3	MR4
72-80	MR3	MR3	MR3	MR3	MR3	MR3	MR3	MR4	MR5	MR6
63-71	MR4	MR4	MR4	MR4	MR4	MR4	MR5	MR6	MR7	MR8
54-62	MR5	MR5	MR5	MR5	MR5	MR6	MR7	MR8	MR9	MR9
45-53	MR6	MR6	MR6	MR6	MR7	MR8	MR9	MR10	MR11	MR12
36-44	MR7	MR7	MR7	MR8	MR9	MR10	MR11	MR12	MR13	MR14
27-35	MR8	MR8	MR9	MR10	MR11	MR12	MR13	MR14	MR15	MR16
18-26	MR9	MR10	MR11	MR12	MR13	MR14	MR15	MR16	MR17	MR18
09-17	MR11	MR12	MR13	MR14	MR15	MR16	MR17	MR18	MR19	MR20
01-08	MR22	MR24	MR26	MR28	MR30	MR32	MR34	MR36	MR38	MR40

FIG. 10.2 – Tableau des Paliers 10+

Marge : c'est la Marge de Réussite d'une action. Pour les combats, c'est le multiplicateur des dommages de base.

Pour les Palier 10+ : voir le tableau 10.2. Une marge de réussite de 1 est invariable et ne bénéficie jamais de bonus.

Exemple : un personnage ayant un pourcentage de 139% (Palier 13) lance ses dés sur le Palier 9. S'il obtient un 37 (Marge de Réussite de 7 normalement), sa Marge de Réussite sera égale à 8.

Crit : Pour déterminer la Marge de Réussite d'un critique, on multiplie par deux la Marge de Réussite maximale du Palier.

Exemple : un personnage effectuant ses actions sur le Palier 0, a une Marge de Réussite maximale de 6. Avec un critique, sa marge est donc de 12 (6×2). Sur le Palier 1, la Marge de Réussite maximale est de 9. Avec un critique, sa marge est donc de 18 (9×2). Sur le Palier 12, la Marge de Réussite maximale est de 13. Avec un critique, sa marge est donc de 26 (13×2).

100 : un 100 est toujours un échec critique et entraîne des conséquences désastreuses.

10.1.2 Marge de Réussite nette

Souvent, il est spécifié que les effets d'une action sont égaux à la Marge de Réussite nette. C'est généralement quand deux personnes s'opposent. Chacune d'elles effectue un jet et peut obtenir une Marge de Réussite. La Marge de Réussite nette correspond à la différence entre les deux marges.

Exemple : Victor et Vokner s'affrontent dans un duel de Volonté. Vokner obtient une Marge de Réussite de 6 et Victor une Marge de Réussite de 4. La Marge de Réussite nette est de 2 en faveur de Vokner.

10.1.3 Pénalités et bonus en fonction des Difficultés/Intensités

Quand il faut effectuer un jet de Talent ou d'Attribut et que la Difficulté (ou l'Intensité) de ce jet est supérieure au niveau de l'Attribut ou du Talent, l'action subit un malus de -5% par point de différence.

Si la Difficulté (ou l'Intensité) est inférieure au niveau de l'Attribut ou du Talent, l'action bénéficie d'un bonus de +5% par point de différence.

10.1.4 Table des Intensités/Difficultés

La table des Intensités/Difficultés permet de déterminer la Difficulté de certaines tâches et donne une estimation des différentes capacités physiques d'une créature ou d'un individu. Grâce aux Attributs et aux Caractéristiques, on peut voir facilement ce que peut faire un personnage. Une Caractéristique définit l'Intensité maximale que peut atteindre un individu sans jet de dés. Pour aller au-delà, il faut effectuer un jet de Talent contre une Difficulté égale à l'Intensité supplémentaire.

Exemple : un individu ayant la Caractéristique Course à 12 peut se déplacer à une vitesse maximale de 12 mètres par tour. S'il veut aller au-delà, il aura besoin d'effectuer un jet de Talent. S'il veut aller plus vite, il effectuera son jet de Course contre une Difficulté de 2.

10.1.5 Table des Intensités/Difficultés

Nage = également utilisé pour déterminer à quelle vitesse on rampe et on escalade

Lancer : ×2 pour les tirs en cloche.

Armes catégorie I : ×1

Armes catégorie II : ×2

Armes catégorie III : ×3

Armes catégorie IV : ×4

Armes catégorie V : ×5

Etc.

(Voir chapitre Armes Lancées)

Saut en hauteur : 50% pour rester debout.

Att/int	Pdsport/soul	Pds/jet		souf	vit/T/nage	Saut haut/Long.	Lancer Distance Taille/vol.
01	5/10kg	1kg	0 sec.	1m/0,2m	0,1m/1m	1m	10cm/10cm ³
02	10/20kg	2kg	5 sec.	2m/0,4m	0,15m/1,1m	2m	20cm/125cm ³
03	15/30kg	3kg	10 sec.	3m/0,6m	0,2m/1,2m	3m	40cm/1 000cm ³
04	20/40kg	4kg	15 sec.	4m/0,8m	0,25m/1,3m	4m	60cm/125000cm ³
05	25/50kg	5kg	20 sec.	5m/1m	0,3m/1,4m	5m	1m/1m ³
06	30/60kg	6kg	25 sec.	6m/1,2m	0,35m/1,5m	6m	1m10/2m ³
07	35/70kg	7kg	30 sec.	7m/1,4m	0,4m/1,6m	7m	1m20/3m ³
08	40/80kg	8kg	35 sec.	8m/1,6m	0,45m/1,7m	8m	1m40/4m ³
09	45/90kg	9kg	40 sec.	9m/1,8m	0,5m/1,8m	9m	1m60/5m ³
10	50/100kg	11kg	50 sec.	10m/2m	0,6m/2m	10m	1m65/7m ³
11	55/110kg	13kg	. 1 min	11m/2,2m	0,7m/2,2m	11m	1m70/9m ³
12	60/120kg	15kg	.1,1 min	12m/2,4m	0,8m/2,3m	12m	1m75/11m ³
13	65/130kg	17kg	1,2 min.	13m/2,6m	0,9m/2,5m	13m	1m80/13m ³
14	70/140kg	19kg	1,3 min.	14m/2,8m	1m/2,7m	14m	1m85/15m ³
15	75/150kg	21kg	1,4 min.	15m/3m	1,1m/2,9m	15m	1m90/17m ³
16	80/160kg	23kg	1,5 min.	16m/3,2m	1,2m/3,1m	16m	1m95/19m ³
17	85/170kg	25kg	2 min.	17m/3,4m	1,3m/3,3m	17m	2m/21m ³
18	90/180kg	27kg	2,1 min.	18m/3,6m	1,4m/3,5m	18m	2m05/23m ³

Att/int	Pdsport/soul	Pds/jet		souf	vit/T/nage	Saut haut/Long.	Lancer Distance Taille/vol.
19	95/190kg	29kg	2,2 min.	19m/3,8m	1,5m/3,7m	19m	2m10/25m ³
20	105/210kg	32kg	2,4 min.	21m/4,2m	1,6m/4,1m	21m	2m20/28m ³
21	115/230kg	35kg	2,6min.	23m/4,6m	1,7m/4,5m	23m	2m30/31m ³
22	125/250kg	38kg	2,8min.	25m/5m	1,8m/4,9m	25m	2m40/34m ³
23	135/270kg	41kg	3min.	27m/5,4m	1,9m/5,3m	27m	2m50/37m ³
24	145/290kg	44kg	3,2min.	29m/5,8m	2m/5,7m	29m	2m60/40m ³
25	155/310kg	47kg	3,4min.	31m/6,2m	2,1m/6,1m	31m	2m70/43m ³
26	165/330kg	50kg	3,6min.	33m/6,6m	2,2m/6,5m	33m	2m80/46m ³
27	175/350kg	53kg	3,8min.	35m/7m	2,3m/6,9m	35m	2m90/49m ³
28	185/370kg	56kg	4min.	37m/7,4m	2,4m/7,3m	37m	3m/52m ³
29	195/390kg	59kg	4,2min.	39m/7,8m	2,5m/7,7m	39m	3m10/55m ³
30	210/420kg	63kg	4,5min.	42m/8,4m	2,7m/8,2m	42m	3m25/59m ³
31	225/450kg	67kg	4,8min.	45m/9m	2,9m/8,7m	45m	3m40/63m ³
32	240/480kg	71kg	5,1min.	48m/9,6m	3,1m/9,2m	48m	3m55/67m ³
33	255/510kg	75kg	5,4min.	51m/10,2m	3,3m/9,7m	51m	3m70/71m ³
34	270/540kg	79kg	5,7min.	54m/10,8m	3,5m/10,2m	54m	3m85/75m ³
35	285/570kg	83kg	6min.	57m/11,4m	3,7m/10,7m	57m	4m/79m ³
36	300/600kg	87kg	6,3min.	60m/12m	3,9m/11,2m	60m	4m15/83m ³
37	315/630kg	91kg	6,6min.	63m/12,6m	4,1m/11,7m	63m	4m30/87m ³
38	330/660kg	95kg	6,9min.	66m/13,2m	4,3m/12,2m	66m	4m45/91m ³
39	345/690kg	99kg	7,2min.	69m/13,8m	4,5m/12,7m	69m	4m60/95m ³
40	365/730kg	104kg	7,6min.	73m/14,6m	4,8m/13,3m	73m	4m80/100m ³
41	385/770kg	109kg	8min.	77m/15,4m	5,1m/13,9m	77m	5m/105m ³
42	405/810kg	114kg	8,4min.	81m/16,2m	5,4m/14,5m	81m	5m20/110m ³
43	425/850kg	119kg	8,8min.	85m/17m	5,7m/15,1m	85m	5m40/115m ³
44	445/890kg	124kg	9,2min.	89m/17,8m	6m/15,7m	89m	5m60/120m ³
45	465/930kg	129kg	9,6min.	93m/18,6m	6,3m/16,3m	93m	5m80/125m ³
46	485/970kg	134kg	10min.	97m/19,4m	6,6m/16,9m	97m	6m/130m ³
47	505/1010kg	139kg	10,4min.	101m/20,2m	6,9m/17,5m	101m	6m20/135m ³
48	525/1050kg	144kg	10,8min.	105m/21m	7,2m/18,1m	105m	6m40/140m ³
49	545/1090kg	149kg	11,2min.	109m/21,8m	7,5m/18,7m	109m	6m60/145m ³
50	570/1140kg	155kg	11,7min.	114m/22,8m	7,9m/19,4m	114m	6m85/151m ³
51	595/1190kg	161kg	12,2min.	119m/23,8m	8,3m/20,1m	119m	7m10/157m ³
52	620/1240kg	167kg	12,7min.	124m/24,8m	8,7m/20,8m	124m	7m35/163m ³
53	645/1290kg	173kg	13,2min.	129m/25,8m	9,1m/21,5m	129m	7m60/169m ³
54	670/1340kg	179kg	13,7min.	134m/26,8m	9,5m/22,2m	134m	7m85/175m ³
55	695/1390kg	185kg	14,2min.	139m/27,8m	9,9m/22,9m	139m	8m05/181m ³
56	720/1440kg	191kg	14,7min.	144m/28,8m	10,3m/23,6m	144m	8m30/187m ³
57	745/1490kg	197kg	15,2min.	149m/29,8m	10,7m/24,3m	149m	8m55/193m ³
58	770/1540kg	203kg	15,7min.	154m/30,8m	11,1m/25m	154m	8m80/199m ³
59	795/1590kg	209kg	16,2min.	159m/31,8m	11,5m/25,7m	159m	9m05/205m ³
60	825/1650kg	216kg	16,8min.	165m/33m	12m/26,5m	165m	9m35/212m ³
61	855/1710kg	223kg	17,4min.	171m/34,2m	12,5m/27,3m	171m	9m65/219m ³
62	885/1770kg	230kg	18min.	177m/35,4m	13m/28,1m	177m	9m95/226m ³
63	915/1830 kg	237kg	18,6min.	183m/36,6m	13,5m/28,9m	183m	10m25/233m ³
64	945/1890kg	244kg	19,2min.	189m/37,8m	14m/29,7m	189m	10m55/240m ³
65	975/1950kg	251kg	19,8min.	195m/39m	14,5m/30,5m	195m	10m85/247m ³
66	1005/2010 kg	258kg	20,4min.	201m/40,2m	15m/31,3m	201m	11m15/254m ³
67	1035/2070kg	265kg	21min.	207m/41,4m	15,5m/32,1m	207m	11m45/261m ³
68	1065/2130kg	272kg	21,6min.	213m/42,6m	16m/32,9m	213m	11m75/268m ³
69	1095/2190kg	279kg	22,2min.	219m/43,8m	16,5m/33,7m	219m	12m05/275m ³
70	1130/2260kg	287kg	22,9min.	226m/45,2m	17,1m/34,6m	226m	12m40/283m ³

Att/int	Pdsport/soul	Pds/jet		souf	vit/T/nage	Saut haut/Long.	Lancer Distance	Taille/vol.
71	1165/2330kg	295kg	23,6min.	233m/46,6m	17,7m/35,5m	233m	12m75/291m ³	
72	1200/2400kg	303kg	24,3min.	240m/48m	18,3m/36,4m	240m	13m10/299m ³	
73	1235/2470kg	311kg	25min.	247m/49,4m	18,9m/37,3m	247m	13m45/307m ³	
74	1270/2540kg	319kg	25,7min.	254m/50,8m	19,5m/38,2m	254m	13m80/315m ³	
75	1305/2610kg	327kg	26,4min.	261m/52,2m	20,1m/39,1m	261m	14m15/323m ³	
76	1340/2680kg	335kg	27,1min.	268m/53,6m	20,7m/40m	268m	14m50/331m ³	
77	1375/2750kg	343kg	27,8min.	275m/58m	21,3m/40,9m	275m	14m85/339m ³	
78	1410/2820kg	351kg	28,5min.	282m/59,4m	21,9m/41,8m	282m	15m20/347m ³	
79	1445/2890kg	359kg	29,2min.	289m/60,8m	22,5m/42,7m	289m	15m55/355m ³	
80	1485/2970kg	368kg	30min.	297m/62,4m	23,2m/43,7m	297m	15m95/364m ³	
81	1525/3050kg	377kg	30,8min.	305m/64m	23,9m/44,7m	305m	16m35/373m ³	
82	1565/3130kg	386kg	31,6min.	313m/65,6m	24,6m/45,7m	313m	16m75/382m ³	
83	1605/3210kg	395kg	32,4min.	321m/67,2m	25,3m/46,7m	321m	17m15/391m ³	
84	1645/3290kg	404kg	33,2min.	329m/68,8m	26m/47,7m	329m	17m55/400m ³	
85	1685/3370kg	413kg	34min.	337m/70,4m	26,7m/48,7m	337m	17m95/409m ³	
86	1725/3450kg	422kg	34,8min.	345m/72m	27,4m/49,7m	345m	18m35/418m ³	
87	1765/3530kg	431kg	35,6min.	353m/73,6m	28,1m/50,7m	353m	18m75/427m ³	
88	1805/3610kg	440kg	36,4min.	361m/75,2m	28,8m/51,7m	361m	19m15/436m ³	
89	1845/3690kg	449kg	37,2min.	369m/76,8m	29,5m/52,7m	369m	19m55/445m ³	
90	1890/3780kg	459kg	38,1min.	378m/79,6m	30,3m/53,8m	378m	20m/455m ³	
91	1935/3870kg	469kg	39min.	387m/81,4m	31,1m/54,9m	387m	20m45/465m ³	
92	1980/3960kg	479kg	39,9min.	396m/83,2m	31,9m/56m	396m	20m90/475m ³	
93	2025/4050kg	489kg	40,8min.	405m/85m	32,7m/57,1m	405m	21m35/485m ³	
94	2070/4140kg	499kg	41,7min.	414m/86,8m	33,5m/58,2m	414m	21m80/495m ³	
95	2115/4230kg	509kg	42,6min.	423m/88,6m	34,3m/59,3m	423m	22m25/505m ³	
96	2160/4320kg	519kg	43,5min.	432m/90,4m	35,1m/60,4m	432m	22m70/515m ³	
97	2205/4410kg	529kg	44,4min.	441m/92,2m	35,9m/61,5m	441m	23m15/525m ³	
98	2250/4500kg	539kg	45,3min.	450m/94m	36,7m/62,6m	450m	23m60/535m ³	
99	2295/4590kg	549kg	46,2min.	459m/95,8m	37,5m/63,7m	459m	24m05/545m ³	
100	2400/4800kg	569kg	48min.	470m/98m	39m/65m	470m	25m/560m ³	

Poids : +100/+200kg par point supplémentaire au-dessus de 100, +200/+400kg par point supplémentaire au-dessus de 109, +400/+800kg par point supplémentaire au-dessus de 119, +600/+1200kg par point supplémentaire au-dessus de 129, *etc.*

Poids, jet : +20 par point supplémentaire au-dessus de 100, +40 par point supplémentaire au-dessus de 109, +60 par point supplémentaire au-dessus de 119, *etc.*

Souffle : +2 minutes par point supplémentaire au-dessus de 100, +4 minutes par point supplémentaire au-dessus de 109, +6 minutes par point supplémentaire au-dessus de 119, *etc.*

Vitesse : +10m/+2m par point supplémentaire au-dessus de 100, +20m/+4m par point supplémentaire au-dessus de 109, +40m/+6m par point supplémentaire au-dessus de 119, +60m/+8m par point supplémentaire au-dessus de 129, *etc.*

Saut : +1m/+2m par point supplémentaire au-dessus de 100, +2m/+4m par point supplémentaire au-dessus de 109, +4m/+6m par point supplémentaire au-dessus de 119, +6m/+8m par point supplémentaire au-dessus de 129, *etc.*

Lancer : +10m par point supplémentaire au-dessus de 100, +20m par point supplémentaire au-dessus de 109, +40m par point supplémentaire au-dessus de 119, +60m par point supplémentaire au-dessus de 129, *etc.*

Taille : +1m par point supplémentaire au-dessus de 100, +2m par point supplémentaire au-dessus de 109, +4m par point supplémentaire au-dessus de 119 ; +6m par point supplémentaire au-dessus de 129, *etc.*

Volume : +20m³ par point supplémentaire au-dessus de 100, +40m³ par point supplémentaire au-dessus de 109, +60m³ par point supplémentaire au-dessus de 119, *etc.*

10.1.6 Duels d'Attributs et de Caractéristiques

Si une action ne correspond à aucun Talent particulier, il faut directement opposer les Attributs des protagonistes. C'est le cas pour défoncer une porte, résister à un poison ou dans un duel de Volonté. On considère alors que le personnage a 99% (Palier 9) de chances de réussir son action. Ce pourcentage est modifié par la différence entre les deux Attributs.

Si le jet correspond à une action très rapide (comme un duel de réaction, voir Réaction ci-dessous), la meilleure Marge de Réussite l'emporte sur l'autre.

Si l'action demande du temps (comme un duel au bras de fer), la Marge de Réussite de chaque protagoniste réduit d'autant l'Attribut de l'adversaire. Dans un duel entre deux personnes, il ne s'agit pas d'une perte réelle (sauf si cela est précisé) ; si le duel s'arrête, les Attributs des deux adversaires sont de nouveau à leur maximum.

Exemple : Vokner, avec une Volonté de 10, est attaqué mentalement par Cologar qui a une Volonté de 12. Les deux protagonistes effectuent un duel de Volonté. Vokner n'a que 89% (Palier 8) de chances de réussir (2 points de différence avec la Volonté adverse) et Cologar a 119% (Palier 11) de chances de réussir (Attribut supérieur de 2 points à celui de Vokner). Vokner obtient un superbe 24. Sa Marge de Réussite est de 8. La Volonté de Cologar sera réduite de 8 pour le prochain tour de combat. Cologar obtient un résultat de 37. C'est une marge de 9 (marge de 7 +2 pour le Palier 11).

Au tour suivant, si les deux hommes continuent à s'affronter, la Volonté de Vokner sera de 1 et celle de Cologar de 4. S'ils arrêtent leur combat ou si quelqu'un d'autre attaque Vokner ou Cologar, la Volonté des deux protagonistes est de nouveau au maximum.

Dans les cas où l'Attribut adverse est passif, c'est-à-dire que seul le personnage effectuera un jet de dés (c'est le cas de la Résistance d'une porte), on compare l'Attribut du personnage à celui auquel il est opposé (par exemple la Lutte du personnage à la Résistance d'une porte). La Marge de Réussite du personnage réduit la Résistance de la porte).

Exemple : un personnage ayant 17 en Force et 13 en Gabarit (Lutte de 15) tente de défoncer une porte dont la Résistance est égale à 6. On compare la Lutte du personnage (15) à la Résistance de la porte (6). Sur la table des modificateurs, cela correspond à un bonus en faveur du personnage de +45%. La chance du personnage de défoncer la porte est donc de $99\%+45\%=144\%$, ce qui correspond à un Palier 14. Il lance ses dés et obtient 57. Sur le tableau des Paliers, cela correspond à une Marge de Réussite de 10 (5+5 car le Palier est de 14.) La Résistance de la porte tombe à 0, elle est donc défoncée. Si la Résistance de la porte avait été de 12, elle aurait été réduite à 2 et le personnage aurait dû effectuer un nouveau jet pour la défoncer.

La Virulence d'un poison, d'une drogue ou d'une maladie est un Attribut. La Résistance aux maladies et aux poisons du personnage affronte la Virulence du poison. C'est un duel. Si le poison tombe à 0, le personnage a gagné ; si c'est l'inverse, le personnage succombe aux effets du poison. Dans le cas des poisons, des drogues et des maladies, chaque jet peut s'effectuer à des intervalles spécifiques.

Il arrive que des Attributs servent à modifier une action. Dans ce cas, on compare l'Attribut du PJ tentant une action à l'Attribut adverse pour permettre de déterminer des bonus ou des malus éventuel. En combat, et si vous appliquez la règle optionnelle de la Lutte, seul le Corps à corps est modifié par un Attribut.

Exemple : Vokner essaie de dompter une créature ayant 14 en Volonté. Son Talent de Domptage est de 6/67+11%. Sa Volonté est de 10. 10 contre 14, implique qu'il aura une pénalité de -20%. Au lieu d'effectuer son jet avec 78% de chances de réussir (Palier 7), il aura 58% de chances de réussir (Palier 5).

10.1.7 Options

Options sans bonus et bonus limités Pour l'utilisation des talents, il est tout-à-fait possible de ne pas accorder de bonus (ou des bonus limités) aux personnages dont le niveau est supérieur à la difficulté. Par contre, les pénalités demeurent. On peut aussi choisir de ne pas utiliser ces bonus pour certains jets. Cela permet d'éviter d'obtenir des pourcentages trop importants pour certaines actions de base. La limitation des bonus accordés est déterminée comme cela est indiqué ci-dessous :

Talent supérieur à difficulté	Bonus de +5%
Talent supérieur de moitié à la difficulté	Bonus de +10%
Talent deux fois supérieur à la difficulté	Bonus de +20%
Talent de trois fois supérieur à la difficulté	Bonus de +30%
Etc.	Etc.

Options sans difficultés Il est tout à fait possible de jouer à *Polaris* en ignorant purement et simplement le système de difficultés. Cela devient alors un jeu utilisant un système de pourcentage classique. Il faudra que le MJ adapte certaines règles mais cela ne pose aucune difficulté majeure. Le jeu y gagne considérablement en simplicité.

Options base 50% (Palier 5) Pour l'utilisation des Attributs et des Caractéristiques, il est précisé qu'un personnage a 99% de chances de réussir son action. Le jet est alors modifié par la difficulté imposée par l'Attribut adverse ou la difficulté. La réussite ou l'échec d'une action étant déterminés par la marge obtenue. En base 50%, un personnage effectue son jet sur Palier 5 et non sur Palier 9. Deux individus luttant au bras de fer, avec la même Force, ont alors 50% de chances chacun de réussir.

Options marge d'échec Pour déterminer une marge d'échec, il suffit de retrancher le résultat obtenu au pourcentage de chances de réussir une action.

La marge d'échec d'un échec critique est toujours de 1D10 + (10-Palier sur lequel s'effectue le jet).

Résultat	Marge d'échec
100	Echec critique
Différence de 1 à 5%	ME de 1
Différence de 6 à 10%	ME de 2
Différence de 11 à 15%	ME de 3
Etc.	Etc.

La marge d'échec peut être utilisée de différentes façons selon la situation. Pour un jet de Sauter, par exemple, pour chaque point de ME on réduit la distance sautée en intensité.

Un personnage pouvant sauter automatiquement 2 mètres (Intensité 10) et qui obtient une ME de 1, ne sautera que 1,80 mètre (intensité 9).

10.2 Système de jeu

10.2.1 Tour de jeu

Un tour équivaut à quelques secondes (3 à 6). On utilise généralement le tour de jeu pour les combats.

10.2.2 Réaction

Pour déterminer l'ordre dans lequel les personnages vont réagir dans un tour de jeu, on utilise la Caractéristique Réaction. En règle générale, celui qui a la plus haute Réaction agit en premier. Il existe cependant quelques cas particuliers.

Réaction en armure En armure de combat, la Réaction d'un individu est déterminée par son niveau dans le talent Armure. Mais elle ne pourra en aucun cas être supérieure à sa Réaction normale sauf si elle est modifiée par d'éventuels systèmes l'augmentant.

Réaction dans un appareil En pilotant un appareil, la Réaction d'un individu est déterminée par son niveau dans le talent Pilotage. Mais elle ne pourra en aucun cas être supérieure à sa Réaction normale sauf si elle est modifiée par d'éventuels systèmes l'augmentant.

Réaction d'un équipage La Réaction d'un navire est déterminée par le niveau du talent Commandement du capitaine.

Réaction des appareils automatiques Un appareil automatique (drone de sécurité par exemple) n'a pas de Réaction. Il se déclenche dans certaines conditions. Il n'agit donc qu'en fonction des actions des autres.

Duels de Réaction Il peut arriver que des protagonistes doivent effectuer un duel de Réaction. Cela peut être deux personnages face à face qui dégainent leurs armes, un individu parlant avec un autre et qui soudain l'attaque, deux adversaires qui se rencontrent au coin d'une rue, deux personnages qui veulent s'emparer au même moment d'un objet, deux adversaires jaillissant au même moment pour se tirer dessus, *etc.*

Dans les cas exposés ci-dessus, il faut effectuer un duel de Réaction. La Réaction de l'un est la Difficulté de l'autre. Celui qui obtient la plus haute Marge de Réussite agit en premier. S'il y a plus de deux protagonistes, la Difficulté de Réaction d'un personnage est la plus haute des adversaires présents.

Exemple : Vokner est menacé par 4 individus armés. Il veut se jeter sur l'un d'eux avant qu'ils ne fassent feu. Vokner effectuera son jet contre la plus haute Réaction des brigands. S'il échoue, les 4 malfrats pourront ouvrir le feu avant que Vokner ait pu porter un coup.

Cas particulier : si un personnage est mis en joue, ou s'il a un couteau sous la gorge, une arme sur la tempe... , il peut tenter d'agir avant la personne qui le menace mais cette dernière bénéficiera d'un bonus en Réaction (uniquement pour le duel) égal à la moitié de sa Réaction normale.

Réaction retardée Un personnage peut retarder son action comme il le souhaite. Il n'est pas obligé de réaliser une action au moment de sa Réaction. De plus, un personnage attendant un événement précis (l'action d'un adversaire, qu'un individu sorte d'une cabine, ou qu'un appareil se mette en marche) peut agir immédiatement même si ce n'est normalement pas encore à lui de réaliser son action.

Quand une attaque dépend d'un mouvement (charge, torpille, missile), cette attaque s'effectue au moment du contact entre l'attaquant et sa cible.

Exemple : une torpille a été tirée 3 tours plus tôt. La torpille se déplace normalement de 20 mètres par tour. La plus haute Réaction de ce tour de jeu est de 10. Le MJ décompte le tour de combat en partant de 10. La torpille se déplace donc de 2 mètres par point de Réaction. Dès qu'elle atteint sa cible, elle attaque.

Exemple : Jason, un hybride, se trouve sous l'eau à 50 mètres de sa cible. Il décide de la charger et se met à nager vers elle à sa Réaction au cours du premier tour. Jason se déplace de 40 mètres par tour. Au deuxième tour, il ne lui reste plus que 10 mètres à franchir avant d'attaquer. La plus haute Réaction est de 10 ce qui implique que Jason parcourt 4 mètres par point de Réaction. Il atteindra donc sa cible à 7. Mais sa Réaction n'est que de 6. Dans ce cas, il devancera sa Réaction et attaquera à 7.

Règle optionnelle

Pour ajouter un élément de hasard dans la détermination de l'ordre des actions, on peut déterminer l'ordre d'action de chaque protagoniste en ajoutant 1d6 (ou 1d10/2 si vous voulez éviter d'employer un D6) à leur caractéristique Réaction ou aux talents déterminant leur Réaction.

10.2.3 Actions pendant un tour de jeu

10.2.3.1 Actions libres et actions complexes

Les actions libres sont celles qui ne nécessitent pas une grande concentration (toute action ne demandant pas de jet de dés). Un personnage peut en réaliser plusieurs dans un tour de jeu sans aucune restriction (ex : respirer, marcher, se mettre à couvert, *etc.*). Le maître de jeu est seul juge concernant le nombre d'actions libres qu'un personnage peut réaliser en un seul tour.

Les actions complexes sont celles qui nécessitent une certaine concentration (presque toutes les actions demandant un jet de dés). Un personnage est normalement limité à 2 actions complexes par tour (ex : défoncer une porte, utiliser un pouvoir, se servir d'un appareil, *etc.*).

Exemple : Vokner, armé d'un pistolet, veut courir vers une barrière, se jeter derrière elle et ouvrir le feu par 2 fois avec la même arme. C'est une série d'actions tout à fait raisonnables. Ses 2 actions du tour, les 2 tirs, sont des actions complexes. Le fait de courir et de se cacher derrière un obstacle est considéré comme des actions libres. Si Vokner avait voulu aller plus vite que sa vitesse maximale (jet de Course)

et avait voulu sauter par-dessus un obstacle (jet de Sauter), cela aurait été considéré comme 2 actions complexes.

Les parades et les esquives ne sont pas considérées comme des actions complexes (exception : Esquive complète, voir Esquive dans Combat). Dans certains cas, on peut attaquer deux fois au cours d'une même action complexe.

10.2.3.2 Actions et Réaction

Chaque action prend un certain nombre de points de Réaction. Dans un tour, un personnage effectue sa première action à son indice de Réaction et la seconde à la moitié de cet indice.

Exemple : Lecar a 9 de Réaction. Il réalise sa première action à 9 et sa seconde à 4.

10.2.3.3 Actions simultanées

En temps normal, il est impossible d'effectuer deux actions complexes au même indice de Réaction.

On ne peut porter une attaque qu'à sa Réaction mais il est bien entendu possible d'esquiver ou de parer une attaque qui serait effectuée avant sa Réaction.

Si un personnage est dans l'impossibilité d'agir à son indice de Réaction (trop occupé à se défendre), il agira à l'indice de Réaction suivant.

On ne peut parer et attaquer simultanément au même indice de Réaction avec le même membre.

Règle optionnelle

Utilisation simultanée des deux actions complexes Au même indice de Réaction, on peut porter deux attaques simultanées avec deux membres différents mais le personnage ne peut, au même indice de réaction, ni esquiver, ni parer. Dans ce cas, le personnage utilise ses deux actions complexes du tour.

Exemple : Vokner est armé d'une masse et d'un bouclier. Il agit avant ses adversaires. Il frappe le premier avec son épée et donne un coup de bouclier au second. Il a utilisé ses deux actions complexes.

Exemple : Vokner est armé de deux pistolets. Il décide de tirer avec ses deux armes sur le même adversaire. Il utilise donc ses deux actions complexes.

Exemple : Vokner, armé de deux couteaux s'approche dans le dos d'un adversaire et le poignarde avec ses deux dagues en même temps.

Note : à l'exception des combats de Pugilat et des ambidextres, toute attaque portée avec la seconde main subit les pénalités prévues.

Résumé des possibilités de combat d'un humain normal au même indice de Réaction Parer un adversaire avec un membre (ou objet tenu), parer un second adversaire avec un membre différent (ou objet tenu) et esquiver un troisième adversaire.

Parer un adversaire avec un membre (ou objet tenu), attaquer avec un membre différent et esquiver un autre adversaire.

Attaquer un adversaire avec un membre (ou objet tenu) et attaquer avec un autre membre (ou objet tenu) (Si vous utilisez la règle de l'utilisation simultanée des deux actions complexes).

Esquive complète

10.2.3.4 Actions multiples

On peut effectuer 1 action complexe supplémentaire à partir de 10 en Réaction et tous les 4 points de Réaction au-dessus de 10 (+1 à 10, +2 à 14, +3 à 18, etc.). Si le personnage peut réaliser plus de 2 actions complexes par tour, divisez sa Réaction par le nombre d'actions complexes qu'il peut accomplir pour déterminer à quel indice de Réaction il effectue chacune d'entre elles (arrondir au supérieur).

Exemple : Gonzo a 14 en Réaction. Il peut donc effectuer 4 actions complexes par tour. Il pourra agir à 14, à 10, à 6 et à 2 ($14/4 = 3.5$, soit 4).

10.2.3.5 Cas des créatures ayant beaucoup de membres

ces monstres peuvent effectuer autant d'attaques qu'ils ont de membres offensifs. Par contre, ils sont tout de même limités à 2 actions complexes par tour. S'ils effectuent une action complexe autre qu'une attaque (saut, déplacement rapide, etc.), ils perdent la moitié de leurs attaques.

Exemple : un mutant à 4 bras a la possibilité d'effectuer 4 attaques par tour. S'il saute un obstacle, il ne peut plus réaliser que 2 attaques. S'il a déjà porté 3 attaques, il ne peut plus accomplir d'autres actions complexes.

Le fait de posséder plusieurs membres permet d'effectuer plusieurs attaques simultanément. En règle générale, une créature possédant de nombreux membres peut effectuer la moitié de ses attaques au même indice de Réaction.

Exemple : une pieuvre ayant 8 tentacules et une Réaction de 6 peut attaquer avec 4 de ses tentacules à 6 et avec les 4 autres à 3.

Si ces monstres ont une Réaction suffisamment élevée pour leur permettre d'effectuer plus de 2 actions complexes par tour (Réaction de 10 et plus), ils peuvent, au choix, réaliser une attaque supplémentaire par action complexe supplémentaire, ou simplement une action complexe supplémentaire.

Exemple : une pieuvre ayant huit tentacules et une Réaction de 18 (cinq actions complexes) peut, au choix, réaliser onze attaques ou attaquer huit fois et effectuer trois actions complexes (déplacement rapide, lâcher un nuage d'encre).

10.2.3.6 Actions instinctives

Dans certain cas un personnage peut agir instinctivement. C'est généralement le résultat d'une surprise partielle (voir §10.2.5.6). Une action instinctive voit son pourcentage de chances de réussite réduit de moitié. De plus, le joueur doit réagir avec les indications que lui a fournies le MJ. Ces indications peuvent être très vagues (« tu entends du bruit derrière toi »).

Si l'action instinctive du PJ s'avère être une terrible erreur, il peut tenter de l'annuler ou de la remplacer. Pour annuler une action, il faut réussir un jet de Chance (pas de perte de Chance dans ce cas). Pour remplacer son action instinctive, il faut réussir un jet de Chance mais cela coûtera des points de Chance.

10.2.4 Déplacements

Dans un tour de combat, on peut se déplacer automatiquement d'un nombre de mètres égal à la Caractéristique Course en Intensité. Il faut diviser le déplacement maximum par la Réaction pour obtenir la distance parcourue par point de Réaction. Sous l'eau, sans armure de combat, la vitesse de déplacement dépend de la Caractéristique Nage. On peut se déplacer en zigzag de la moitié de son mouvement. L'Intensité du poids porté réduit d'autant la Caractéristique Course. L'Intensité du poids porté $\times 2$ réduit d'autant les Caractéristiques Escalade et Saut en hauteur. L'Intensité du poids porté $\times 3$ réduit d'autant la Caractéristique Nage.

Pour ramper, utilisez la vitesse indiquée pour nager.

10.2.4.1 Déplacements continus

Dans le cas d'un personnage qui poursuit son déplacement de tour en tour, d'un véhicule ou d'un appareil automatique (torpille, missile, etc.), le mouvement du tour est calculé à partir de la plus haute Réaction. Pour un PJ, le fait de continuer son déplacement de tour en tour doit être précisé au MJ à la fin de chaque tour.

10.2.4.2 Déplacements difficiles

Un personnage se déplaçant avec de l'eau jusqu'à mi-cuisse, dans du sable ou dans toute autre substance susceptible de gêner son mouvement verra sa vitesse réduite. C'est au MJ de déterminer les malus à appliquer selon la matière entravant le mouvement.

Si l'eau est en mouvement, un personnage peut tomber à cause du courant. Si le personnage a de l'eau jusqu'aux chevilles, il doit effectuer à chaque tour un jet de Lutte contre une difficulté égale à l'intensité du courant. Jusqu'aux genoux, le jet se fait contre deux fois l'intensité du courant. Si l'eau monte jusqu'à la taille, le jet s'effectue contre quatre fois l'intensité du courant. Un échec implique que le personnage est emporté par le courant.

10.2.5 Perception

Quand un personnage n'utilise pas d'appareils de détection comme des sonars ou des radars, il utilise ses sens pour percevoir son environnement. En règle générale, voir, sentir, toucher, goûter et écouter sont des actions automatiques qui n'ont pas besoin d'être gérées. Par contre quand il n'est pas évident qu'un PJ puisse remarquer un détail particulier (un tireur embusqué), sentir une odeur diffuse (un gaz) ou entendre un bruit étrange (une arme qu'on charge, par exemple), il faut effectuer un jet de talent correspondant (Écouter, Observation, Sentir, Sens tactile, Sens Gustatif ou Sens du danger).

Si un personnage est privé depuis longtemps d'un ou deux de ses sens (aveugle, par exemple), il bénéficiera d'un bonus de Perception à ses autres sens. Les Difficultés sont réduites de moitié s'il a perdu deux de ses sens, elles sont réduites d'un quart s'il a perdu 1 de ses sens. La perte de sens doit être réelle et le personnage doit y être habitué (ce qui demande plusieurs mois).

Dans la plupart des cas, les joueurs ont juste besoin d'effectuer un jet de talent sans difficulté. Il est inutile de faire un jet pour des choses totalement évidentes. Mais, dans d'autres cas, le niveau du talent concerné s'oppose à une difficulté (généralement à cause des effets de talents comme Dissimulation). Le MJ est libre d'augmenter ou de réduire les difficultés d'un jet utilisant un talent de perception selon les situations. Si vous utilisez les difficultés pour les talents de perception, la base est toujours de 2 (difficulté minimale).

10.2.5.1 Difficultés générales

- Personne tentant la Perception somnole : difficulté +6.
- Personne tentant la Perception ne fait pas attention : difficulté +4.
- Personne tentant la Perception est attentive mais sans se concentrer sur un de ses sens : difficulté normale.
- Personne tentant la Perception est attentive et se concentre sur un de ses sens : difficulté -2 pour ce sens et +4 pour les autres.
- Personne tentant la Perception est très attentive mais sans se concentrer sur un de ses sens : Difficulté -2.
- Personne tentant la Perception est très attentive et se concentre sur un de ses sens : Difficulté -4 pour ce sens et +8 pour les autres.

10.2.5.2 Vue

Talent Dissimulation : la Marge de Réussite obtenue par la personne qui se cache s'ajoute à la Difficulté du jet Observation.

Distance : la Difficulté du jet de Perception est augmentée de 1 par Intensité sur la colonne Lancer de la table des Intensités.

Terrain : **Dégagé (plaine, esplanade déserte, etc.)** : Difficulté normale.

Partiellement obstrué (peu de végétation, relief bas et peu dense, quelques personnes, eau croupie, etc.) : Difficulté +2

Obstrué (feuillage fourni, relief varié, petite foule, eau très sale, etc.) : Difficulté + 6

Très obstrué (végétation dense, beaucoup de relief, rues d'Équinoxe, foule importante, eau des égouts, etc.) : Difficulté +8

Bloqué (tout obstacle empêchant un individu de voir) : NA

Taille : **Taille/Gabarit < 8** : Difficulté +2 par point en dessous de 8

Taille/Gabarit > 12 : Difficulté -1 tous les 2 points au-dessus de 12

Luminosité : **Forte (projecteurs, lumière solaire, etc.)** : Difficulté -2

Normale (éclairage d'une cité) : Difficulté normale

Moyenne (torches, lampes électriques) : Difficulté + 4

Faible (veilleuse, fumigènes, tempête) : Difficulté +6

Très faible (ombre, ténèbres partielles, tempête de sable) : Difficulté +10

Ténèbres totales : NA

Vitesse (de celui qui tente de voir) : la Difficulté du jet est augmentée de 1 tous les 2 points d'Intensité de Course.

10.2.5.3 Ouïe

Talent Discrétion : la Marge de Réussite obtenue par la personne qui se déplace silencieusement s'ajoute à la Difficulté du jet Ecouter.

Distance : la Difficulté du jet de Perception est augmentée de 2 par Intensité sur la colonne Lancer de la table des Intensités.

Bruit : La Difficulté du jet de Perception dépend de l'Intensité du bruit. Exemples de bruit :

murmure : Difficulté +6

voix basse : Difficulté +2

voix normale : Difficulté normale

crier : Difficulté -4

haut-parleur : Difficulté -8

Bruit de fond : la Difficulté du jet de Perception est augmentée par l'Intensité du bruit de fond. Exemples de bruit de fond :

ronnement d'une machine : Difficulté +2

discussion animée : Difficulté +4

ambiance de bar : Difficulté +6

machinerie bruyante : Difficulté +12

Terrain : Dégagé : Difficulté normale

Obstrué : Difficulté de +1 à +12 selon l'obstacle

Endroit clos : Difficulté -3

Endroit particulièrement résonnant (tunnels d'égouts par exemple) : Difficulté -6

Gabarit (pour l'entendre approcher) : Taille/Gabarit < 8 : Difficulté +2 par point en dessous de 8

Taille/Gabarit > 12 : Difficulté -1 tous les 2 points au-dessus de 12

Vitesse de la cible (pour l'entendre approcher) : la Difficulté est réduite de 1 par Intensité Vitesse.

Vitesse (de celui qui tente d'écouter) : la Difficulté est augmentée de 1 par Intensité Vitesse.

10.2.5.4 Sentir

Distance : la Difficulté du jet de Perception est augmentée de +2 par Intensité sur la colonne Lancer de la table des Intensités.

Odeur : la Difficulté du jet de Sentir dépend de l'Intensité de l'odeur.

Odeurs parasites : la Difficulté est augmentée par l'Intensité des odeurs parasites.

Volume : Volume < 8 : Difficulté +2 par point en dessous de 8

Volume > 12 : Difficulté -1 tous les 2 points au-dessus de 12

10.2.5.5 Autres

(vibrations, perturbations, sens du danger, personne invisible, etc.)

Distance : la Difficulté est augmentée de +2 par Intensité sur la colonne Lancer de la table des Intensités.

Sous l'eau : en-dessous 500 mètres de profondeur, il est impossible de voir sans appareils spéciaux. Pour les hybrides, la luminosité est toujours moyenne. Avec un projecteur, cela dépend de sa puissance mais, en règle générale, la luminosité sera considérée comme Moyenne. Un plongeur (sauf un hybride ou des créatures sous-marines) ne peut se servir de son Talent Écouter. Sentir est impossible.

Infrarouge : les détecteurs infrarouges rendent évidente la détection de toute source de chaleur qui n'est pas située derrière un obstacle. Pouvoir l'identifier précisément, c'est autre chose. Certaines tenues peuvent empêcher un détecteur infrarouge de repérer sa cible.

Amplificateurs de lumière : Ils ne permettent pas de repérer plus facilement une cible mais tant qu'il y a une source lumineuses ils permettent à ceux qui les utilisent de bénéficier d'une luminosité Normale.

Casques : un personnage ayant un casque voit son talent Ecouter réduit de moitié.

Talent de Discrétion : la Difficulté minimum de ce Talent est de 2. Il faut alors prendre en compte les facteurs suivants :

Vitesse : la Difficulté est augmentée de 1 par Intensité Vitesse.

Nature du terrain : silencieux (tapis par exemple) : Difficulté -2

normal (plancher) : Difficulté normale

bruyant (plancher grinçant, plein d'obstacles, etc.) : Difficulté +8

très bruyant (gravier, sous-bois, etc.) : Difficulté +12

Équipement porté : souliers adaptés : Difficulté -1

souliers : Difficulté normale

rangers, bottes lourdes : Difficulté +2

poids porté : Difficulté +1 par Intensité Poids porté

Niveau du Talent : Difficulté -1 par 2 points dans le Talent Discrétion.

Talent de Dissimulation : la Difficulté minimum de ce Talent est de 2. Il faut alors prendre en compte les facteurs suivants :

Vitesse : la Difficulté est augmentée de 2 par Intensité Vitesse.

Gabarit : Volume/Gabarit < 8 : Difficulté -2 par point en dessous de 8

Volume/Gabarit > 12 : Difficulté +1 tous les 2 points au-dessus de 12

Nature du terrain : dégagé : Difficultés +12

partiellement obstrué : Difficulté +4

obstrué : Difficulté normale

très obstrué : Difficulté -6

bloqué : réussite automatique

Niveau du Talent : Difficulté -1 par 2 points dans le Talent Discrétion.

10.2.5.6 Perception et surprise en combat, Perception instinctive

La perception est généralement plus une affaire d'Instinct qu'autre chose. Sentir un adversaire se glisser dans votre dos alors que vous tirez ou combattez à mains nues, se rendre compte qu'un tireur embusqué va faire feu alors que vous êtes occupé à recharger votre arme, éviter un piège au dernier moment ou s'apercevoir qu'un hybride vous charge sous l'eau, sont autant de situations qui demandent au PJ une perception instinctive.

Quand un personnage va être la cible d'une action quelconque, il faut effectuer un jet sous la Caractéristique Perception instinctive.

Si l'attaquant utilise un Talent Dissimulation ou Discrétion, on retire sa (Marge de Réussite + son niveau dans le talent concerné) à la chance de sa cible de percevoir la menace. Si le jet est réussi, la cible peut immédiatement tenter une action instinctive.

Exemple : Lescar a 24% de chance de percevoir le brigand qui se prépare à l'attaquer dans le dos. Ce dernier a réalisé une marge de 5 à son Talent Discrétion qui est de niveau 4. Lescar n'a donc plus que 15% de chance de le percevoir.

Note : si la victime porte un casque, sa Caractéristique Perception instinctive est réduite de moitié.

10.2.6 Surprise et perception instinctive

Il est important d'apporter quelques précisions sur des cas particuliers comme les attaques discrètes et les pièges.

La cible rate son jet de Perception Instinctive. L'attaquant rate son jet de Dissimulation ou de Discrétion : surprise partielle, avantage à l'attaquant.

La cible rate son jet de Perception Instinctive. L'attaquant réussit son jet de Dissimulation ou de Discrétion : surprise totale.

La cible réussit son jet de Perception Instinctive. L'attaquant rate son jet de Dissimulation ou de Discrétion : aucune surprise.

La cible réussit son jet de Perception Instinctive. L'attaquant réussit son jet de Dissimulation ou de Discrétion : surprise partielle, avantage au défenseur.

En cas de surprise partielle, le personnage qui a l'avantage peut agir immédiatement mais sa cible peut se défendre (parer, esquiver, *etc.*). Les deux personnages agissent instinctivement (voir §10.2.3.6).

En cas de surprise totale, l'attaquant bénéficie d'un tour complet sans que sa cible ne puisse rien faire.

Dans le cas des pièges, si la victime réussit son jet de Perception instinctive, elle peut tenter une action instinctive immédiate pour éviter le piège. Mais attention, le personnage peut ne pas percevoir la nature du piège (il entend un simple « clic » par exemple). Les conséquences de sa réaction peuvent donc être pires.

10.2.7 Fatigue

La Fatigue d'un personnage est calculée comme cela est indiqué dans le chapitre Création de personnage. La Fatigue représente l'endurance d'un individu. Elle est modifiée par le poids porté et par les blessures. Si la Fatigue d'un personnage tombe en dessous de 0, il subira des attaques contre son Seuil d'inconscience.

10.2.7.1 Perte de Fatigue

La perte en points de Fatigue dépend de la situation.

Tour de combat : 1 point de Fatigue par tour de combat au Corps à corps ou en Pugilat (sauf si le personnage ne fait rien).

Escaliers, pente raide, course : 1 point de Fatigue par tour.

Activité minimale (siroter un verre en regardant les gens passer) : 1 point de Fatigue toutes les 2 heures.

Marche, nager en armure de combat, nager pour un hybride, activité normale (travail qui n'est pas trop fastidieux) : 1 point de Fatigue par heure.

Natation (sauf en armure de combat), escalade, activité intense, combats à distance : 1 point de Fatigue toutes les minutes.

10.2.7.2 Récupération

On ne peut récupérer les points de Fatigue accumulés par l'activité minimale ou par la marche qu'en dormant. On peut récupérer 1 point de Fatigue d'un tour de combat en se reposant 2 tours. On peut récupérer 1 point de Fatigue de natation (escalade, *etc.*) en se reposant 2 minutes.

En dormant, un personnage récupère tous ses points de Fatigue, s'il passe une nuit normale. S'il est réveillé avant l'heure, il ne récupère que 2 points de Fatigue par heure de sommeil profond. Il ne récupère qu'1 point de Fatigue par heure (même s'il dort sans être interrompu), s'il dort dans de mauvaises conditions.

10.2.7.3 Fatigue récupérable uniquement par le sommeil

la Fatigue accumulée par l'activité minimale ou la marche ne peut être récupérée que par le sommeil. De plus tous les 10 points de Fatigue accumulés au cours d'une même journée (combat, natation, escalade, *etc.*), 1 de ces points ne peut être récupéré que par le sommeil.

10.2.7.4 Fatigue en dessous de 0

Dès que la Fatigue d'un personnage tombe en dessous de 0, il subit des attaques contre son Seuil d'inconscience. Les attaques sont effectuées à chaque fois que le personnage perd un nouveau point de Fatigue. Les dommages sont égaux à la Fatigue actuelle multipliée par la Marge de Réussite du jet qu'effectue le MJ sur le Palier 9.

Exemple : Lekar est à -3 en Fatigue. Il perd un nouveau point de Fatigue. Le MJ réalise une Marge de Réussite de 5 sur le Palier 9. Les dommages de base sont donc égaux à 20 (4 × 5).

Si un personnage a tous ses Cercles d'inconscience cochés par la Fatigue, il peut tenter de rester conscient en effectuant un jet de Volonté contre sa Fatigue actuelle, à chaque fois qu'il perd un nouveau point de Fatigue. De plus, le MJ effectue un jet sur le Palier 9 contre les Seuils de blessure du personnage dont les dommages de base sont égaux à 1 +1 à chaque nouveau jet.

10.2.7.5 Blessures

Les blessures réduisent le potentiel de Fatigue tant qu'elles ne sont pas totalement guéries (il ne suffit pas de les traiter, voir Soins et blessures).

blessure grave : Fatigue réduite de 1 point par blessure.

blessure critique : Fatigue réduite de 2 points par blessure.

blessure fatale : Fatigue réduite de 6 points par blessure.

10.2.7.6 Poids portable

La Fatigue est réduite par l'Intensité du Poids porté.

10.2.7.7 Chaleur et froid

Un personnage sujet au froid et/ou à la chaleur perd des points de Fatigue plus rapidement. La perte supplémentaire est généralement de +1 à +4 points au bout de chaque période considérée.

Exemple : Lekar nage sans aucune protection. En temps normal, il perd 1 point de Fatigue par minute. Dans une eau à 1°C, il perdra 3 points de Fatigue.

Un personnage dans une armure de plongée qui n'a pas de réchauffeur perd 2 points de Fatigue toutes les 10 minutes. Il est à noter que dans le cas du froid, de la chaleur, de la faim ou de la soif, les attaques contre les Seuils de blessure du personnage continuent, même s'il a perdu connaissance.

10.2.7.8 Asphyxie et noyade

Un personnage privé d'oxygène, ou à bout de souffle, perd 1 point de Fatigue par tour. Dès qu'il perd connaissance, il subit une attaque Palier 9 contre ses Seuils de blessure, dont les dommages de base sont égaux à 1 +1 à chaque nouveau jet.

10.2.7.9 Faim et soif

Un personnage doit au minimum prendre 2 repas par jour, espacés de 6 heures. S'il en rate un, il perd 1 point de Fatigue qu'il ne peut récupérer qu'en mangeant normalement pendant une journée. Si un personnage ne mange qu'1 repas pendant plusieurs jours et que sa Fatigue tombe à 0, il ne perd plus de points de Fatigue à cause de la faim (sauf s'il ne mange pas du tout), mais son Attribut Résistance est réduit de 1 point par semaine. Ces points ne pourront être récupérés qu'en étant alimenté correctement pendant 1 mois par point.

Ne pas s'alimenter du tout entraîne des pertes normales de Fatigue et peut donc conduire à la mort. Un personnage doit boire régulièrement ou subir les mêmes pénalités qu'avec la faim. La chaleur et le froid obligent les personnages à s'alimenter et à boire plus souvent.

FIG. 10.3 – Table des échecs critiques

- 1 Maladresse : perte de l'action suivante.
- 2 Maladresse : perte de toutes les actions pour ce tour ou celles du tour prochain.
- 3 Perte de l'arme (armes blanches), arme enrayée (armes à feu) ou une partie de l'arme cassée (arcs, arbalète, et.), perte du bouclier ou chute (Esquive).
- 4 Autre cible proche touchée.
- 5 Le personnage s'inflige des dommages (armes blanches).
- 6 Position désavantageuse. Le personnage s'expose. Tous ses adversaires ont +20% de chances pour le toucher.
- 7 Déséquilibre : le personnage a -20% à toutes ses actions physiques pendant 1 tour complet.
- 8 Perte de toutes les actions pendant 2 tours.
- 9 Perte de visibilité, le personnage pour une raison ou pour une autre (sang dans les yeux, sueur, insecte dans l'œil, etc.) ne voit plus rien pendant 1 tour
- 10 Relancer deux fois le dé.

10.3 Combats

10.3.1 Principes de base

10.3.1.1 Calcul des dommages et types de dommages

Toute attaque inflige des dommages de base. Ces dommages de base sont multipliés par la marge de réussite de l'attaque. Le résultat est comparé aux seuils de la cible pour déterminer quelle catégorie de blessure a été infligée (voir §10.8).

10.3.1.2 Attaque critique

Une attaque critique a pour effet de multiplier par 2 la Marge de Réussite maximum que l'on peut atteindre. De plus, la cible voit son indice de protection réduit de moitié. Enfin, la Résistance de la protection touchée est réduite des dommages de base de l'arme.

10.3.1.3 Échec critique

En cas d'échec critique, non seulement l'action échoue mais, en plus, l'arme ou l'appareil utilisé perdent 1D10 points de Résistance. En combat, il faut aussi effectuer un jet sur la table des échecs critiques.

Localisations (Règle optionnelle)

Le système de localisation permet de déterminer précisément les effets d'une attaque sur un individu. Cependant, ce système n'est pas à utiliser systématiquement mais au cas par cas. C'est pour cette raison que c'est une règle optionnelle. N'utilisez pas le système de localisation pour les explosions (si vous utilisez la règle optionnelle des conséquences des blessures, vous pouvez localiser le membre qui aura le plus souffert de la déflagration). Ne l'utilisez pas non plus quand l'endroit attaqué est évident (un type qui appuie le canon de son arme sur la tempe de son adversaire touche automatiquement la tête).

Quand une attaque réussit, il faut déterminer quel endroit de la cible elle affecte.

Jet	Localisation
01-06	Jambe droite
07-12	Jambe gauche
13-40	Abdomen
41-75	Poitrine
76-85	Bras droit
86-95	Bras gauche
96-100	Tête

10.3.1.4 Localisations et Couverture

Les tireurs sont souvent dissimulés derrière des obstacles qui limitent les parties de l'anatomie que l'on peut atteindre. Dans ce cas, il faut soit effectuer une attaque normale et, si la partie visée est protégée par l'obstacle, elle bénéficie de sa protection, soit choisir de concentrer son tir sur ce qui dépasse. Dans ce cas, la cible bénéficie d'une couverture mais, si elle est touchée, seules les localisations qui dépassent peuvent être atteintes (voir §10.3.3).

10.3.1.5 Viser

Il est toujours possible de viser un endroit précis d'une cible mais le pourcentage de chances de réussir l'action est réduit de moitié. On peut viser un système apparent sur un véhicule ou une armure. Dans ce cas, le système, s'il subit des dommages, doit effectuer un test de panne.

10.3.1.6 Ajuster

Il est possible d'ajuster un tir ou un coup en retardant son temps de Réaction. L'attaque bénéficiera d'un bonus de +5% par point de Réaction ainsi sacrifié. On ne peut obtenir plus de bonus (1 point de bonus étant égal à +5%) que la moitié de son niveau dans le Talent correspondant.

Exemple : un personnage ayant le Talent Armes de contact au niveau 6 ne peut obtenir que +15% de bonus en retardant son attaque de 4 points de Réaction.

10.3.1.7 Parades et esquives

Les parades ne comptent pas comme des actions complexes mais on ne peut pas parer et attaquer simultanément (à la même réaction) avec le même membre. On peut parer toutes les actions simultanées d'un même adversaire mais on ne peut pas parer, avec le même membre, deux adversaires différents au même indice de Réaction.

Les esquives ne comptent pas comme des actions complexes. On peut esquiver toutes les attaques simultanées d'un même adversaire. On ne peut pas esquiver deux adversaires différents à la même Réaction.

Exemple : Vokner est armé de deux épées. Il est attaqué par un mutant et un malandrin armé d'un bâton. Ses deux adversaires frappent ensemble à 6. Vokner peut soit parer ses deux adversaires (un avec chaque membre), soit en parer un et esquiver l'autre. Il ne peut en aucun cas esquiver les deux ou alors il effectue une esquive complète.

Une esquive complète compte comme une action complexe. Une esquive complète correspond au fait de se désengager complètement d'un combat au corps à corps, ou tenter d'éviter tous les tirs à une même réaction. Une esquive complète vaut donc pour toutes les attaques effectuées à la même Réaction. On effectue dans ce cas un seul jet d'esquive pour toutes les attaques et non un jet par attaque. Une esquive complète ne subit pas la pénalité due au nombre d'adversaires.

Résumé des possibilités d'un humain normal au même indice de Réaction

- Parer un adversaire avec un membre (ou objet tenu), parer un second adversaire avec un membre différent (ou objet tenu) et esquiver un troisième adversaire.
- Parer un adversaire avec un membre (ou objet tenu), attaquer avec un membre différent et esquiver un autre adversaire.
- Attaquer un adversaire avec un membre (ou objet tenu) et attaquer avec un autre membre (ou objet tenu).
- Esquive complète

10.3.1.8 Combats contre plusieurs adversaires

Un individu qui est la cible de plusieurs adversaires peut parer ou esquiver toutes leurs attaques mais comme il doit se concentrer sur plusieurs menaces, il subit une pénalité de -10% à son esquive et à sa parade par adversaire supplémentaire déclaré (-10% face à 2 adversaires, -20% face à trois adversaires, *etc.*).

Exemple : Vokner est agressé dans la rue par quatre malandrins. Les deux premiers agissent en même temps à l'indice de Réaction 9. Vokner esquive le premier avec une pénalité de -10% (2 adversaires), et pare l'attaque du second (avec la même pénalité). A l'indice de réaction 8, les deux autres malandrins agissent. Vokner tente encore une fois d'éviter les coups mais cette fois-ci ses jets d'esquive et de parade subissent une pénalité de -30% (4 adversaires).

Au début du prochain tour, si aucun des quatre adversaires n'a été neutralisé, les jets défensifs de Vokner seront tous réduits de -30% dès la première attaque.

10.3.1.9 Combats avec deux armes

L'avantage de posséder deux armes est de pouvoir parer et attaquer simultanément ou attaquer deux fois à la même Réaction, bien que cela soit aussi possible avec ses poings (Si vous utilisez la règle de l'utilisation simultanée des deux actions complexes). Cela ne double pas le nombre d'actions complexes qu'un personnage peut effectuer dans un tour.

10.3.1.10 Cas des armes à deux mains

En maniant une arme à deux mains, il est possible de parer et de frapper à la même Réaction. Mais on ne peut parer qu'un seul adversaire.

10.3.1.11 Parer

Il est possible de parer n'importe quelle attaque avec un membre, une arme, un objet ou un bouclier tant que l'on peut voir d'où provient l'attaque. Il est aussi possible de parer instinctivement (voir §10.2.3.6). La Marge de Réussite d'un jet de parade réduit la Marge de Réussite de l'attaque (sauf les tirs d'armes à feu et les dommages de zone). Il faut soustraire aux dommages restant la protection de l'objet utilisé pour parer. Si on utilise un membre, les dommages ne sont bien évidemment pas réduits et la blessure est directement infligée à ce membre. Pour parer avec une arme, on utilise le Talent correspondant à cette arme. Avec un bouclier, il faut utiliser le Talent Bouclier. Avec un membre, il faut utiliser le Talent Pugilat. Avec tout autre objet, il faut utiliser le Talent d'Armes blanches (courtes). De plus, l'objet qui sert à la parade encaisse la plupart des dégâts. Un bouclier protège automatiquement certaines localisations choisies par le PJ.

On ne peut parer un tir et des effets de zone qu'avec un bouclier.

10.3.1.12 Esquiver

Il est possible d'esquiver n'importe quelle attaque tant que l'on peut voir d'où elle provient. Il est aussi possible d'esquiver instinctivement (voir §10.2.3.6). La Marge de Réussite d'un jet d'Esquive réduit la Marge de Réussite d'une attaque effectuée contre le personnage, à cette Réaction. L'esquive peut être modifiée par les armures portées.

Une esquive complète permet d'éviter toutes les attaques portées contre le personnage au même indice de réaction mais il s'agit d'une action complexe. De plus, si le personnage tentant l'esquive était engagé en mêlée, il se désengage.

10.3.1.13 Désenrayer une arme

Pour désenrayer une arme, il faut réussir un jet en utilisant le talent correspondant à l'arme utilisée ou le talent Science Mécanique. Chaque tentative demande une action complexe.

10.3.1.14 Recul

La règle du recul ne s'applique que dans certains cas : dans les combats de mêlée, après une explosion ou contre les effets d'armes de dévastation.

Contre une explosion ou une arme de dévastation, un personnage peut être soufflé et projeté à plusieurs mètres. On compare les dommages de base de l'attaque à la caractéristique Lutte du défenseur. Le MJ effectue un jet sur Palier 9 pour l'attaque. La victime recule d'un nombre de mètres égal à la marge de réussite nette de ce jet. Elle tombe automatiquement.

Dans un combat de mêlée, on compare les caractéristiques Lutte des protagonistes. Le défenseur recule de 1 mètre tous les 2 points de marge de réussite nette de l'attaquant. Si le défenseur échoue à son jet ou si l'attaquant obtient une marge de réussite nette supérieure ou égale à 10, le défenseur tombe.

Note : un personnage en armure de combat voit sa Lutte modifiée par l'armure qu'il porte.

10.3.1.15 Modificateurs de combat

Toutes les actions de combat peuvent être modifiées par la position des attaquants et des défenseurs, par les conditions de combat, *etc.* Ces modificateurs sont indiqués ci-dessous dans un tableau récapitulatif.

Situation de l'attaquant	Pugilat/Mêlée/Corps à corps	Tir
Attaque de dos	+40%	NA
Attaque de dos en combat ^a	+20%	NA
Attaque de côté	+20%	NA
Attaque de côté en combat ^a	+10%	NA
Attaque par au-dessus	+10%	+10%
Attaque par en dessous	-10%	-10%
Attaque d'une cible au sol	+20%	NA
Attaque d'une cible sonnée ou surprise	+20%	NA
Attaque d'une cible immobile ^b	+50%	+30%
Attaque à partir du sol	-20%	-20%
Attaque en escaladant ^c	-30%	-60%
Vitesse de la cible ^d	voir détail des combats	-5% par 2 points d'Intensité Vitesse
Ajuster	+5% par point de réaction	+5% par point de Réaction
Viser	% réduit de moitié	% réduit de moitié
Cible engagée en combat de mêlée	NA	-30%
Utiliser sa main « gauche » ^e	% réduit de moitié	% réduit de moitié
Position désavantageuse ^f	-10% à -60%	-10% à -60%
Attaque en mouvement	Voir détail des combats	-5% par points d'Intensité Vitesse
Cible zigzagante ^g	NA	% réduit de moitié

Défense	Esquive	Parade
Défense en escaladant ^c	-30%	-20%
Défense au sol	-20%	-10%
Défense contre attaque en dessous	-20%	-40%
Défense contre attaque du dessus	-10%	+10%
Défense en mouvement	-5%/2 points d'Intensité	-5% par 2 points d'Intensité Vitesse
Position désavantageuse ^f	-10% à -60%	-10% à -60%

^a Si la cible est engagée avec un autre adversaire en combat.

^b Si la cible ne peut pas bouger ou si elle dort, est inconsciente, *etc.* Cela s'applique aussi aux attaques contre des structures ou contre la carlingue d'un appareil auquel on est arrimé.

^c Accroché à une corde, en équilibre, *etc.* Il faut en plus effectuer un jet de Talent correspondant à la situation ou tomber.

^d Si la cible ne se déplace pas vers l'attaquant ou en s'éloignant de lui.

- ^e Ce n'est pas forcément la main gauche (la main droite pour un gaucher).
- ^f Si le personnage est gêné pour une raison ou une autre : le pied coincé dans une porte, la tête en bas, *etc.*
- ^g une cible qui zigzague réduit son mouvement de moitié.

Conditions extérieures	Pugilat/Mêlée/Corps à corps ^a	Tir
Ténèbres	voir adversaire invisible	
Obscurité partielle ^b	-40%	-80%
Visibilité réduite ^c	-20%	-40%
Visibilité moyenne ^d	-10%	-20%

- ^a Dans le cas du corps à corps, cela ne s'applique que pour la saisie.
- ^b fumigènes, brouillard épais, eau très troublée, tempête de sable.
- ^c brouillard léger, eau troublée, pluie battante, tempête.
- ^d fumées, pluie légère.

10.3.1.16 Cibles invisibles

Pour attaquer une cible invisible ou se défendre contre elle, il faut pouvoir la repérer. La chance de repérer un ennemi invisible à l'instinct est égale à la Caractéristique Perception Instinctive réduite de moitié. Même dans ce cas, la détection n'est valable que pour une action et l'attaque (ou la défense) est réduite de moitié. Un personnage peut utiliser les Talents Sentir, Observer ou Écouter pour l'aider. Dans ce cas, on utilise l'un de ces Talents sans Difficulté et sa Marge de Réussite s'ajoute à la Caractéristique Perception Instinctive. Il n'est possible d'utiliser qu'un seul de ces trois Talents à la fois contre un adversaire invisible. Si on utilise un Talent de perception pour s'aider et que ce Talent est réussi, le personnage sera persuadé que sa cible se trouve bien à l'endroit désigné même si son jet de perception est un échec (c'est pour cette raison que c'est le MJ qui devrait effectuer le jet de perception). Il est à noter que si le personnage utilise une arme de zone et que l'adversaire invisible se trouve dans la zone désignée, l'attaque s'effectue normalement.

Exemple : Loris veut repérer un adversaire invisible en utilisant son Talent Observation. Elle réussit son jet et obtient une marge de 7 (elle note le léger frémissement d'un rideau). Sa Caractéristique Perception Instinctive est de 38%. Elle aura donc 26 % de chances de repérer correctement sa cible.

Un attaquant invisible surprend automatiquement sa cible si cette dernière ne l'a pas repéré.

10.3.1.17 Attaquer en aveugle

Un personnage aveugle ou plongé dans les ténèbres peut localiser sa cible comme si celle-ci était invisible mais il ne peut pas utiliser son Talent Observation. De plus, dans ce cas précis, un PJ spécialisé dans le combat dans le noir ou en aveugle, utilise sa Caractéristique Perception Instinctive sans que celle-ci soit réduite de moitié et son attaque utilise son Talent de combat spécialisé, sans pénalité. Un personnage spécialisé en attaque en aveugle ne peut se contenter de fermer les yeux pour utiliser ce Talent ; soit il est vraiment aveugle, soit il est vraiment plongé dans les ténèbres.

10.3.2 Protections, blindages, champs défensifs et boucliers

Un personnage peut s'équiper avec du matériel qui va le protéger au cours d'un combat. Ce matériel est varié et vous trouverez ci-dessous les différentes catégories de protections.

10.3.2.1 Protections simples

Il s'agit de toutes les protections qui ne sont pas des armures de combat, des champs ou des boucliers. Leur valeur de protection est retirée aux dommages d'une arme.

Exemple : Vokner est équipé d'une veste en cuir moléculaire (protection 20/20). Tous les dommages contre ses Seuils physiques ou son Seuil d'inconscience sont réduits de 20 points.

Les protections simples ont une Résistance. Cette Résistance peut être réduite par l'usure (voir chapitre 11), les attaques critiques ou les dommages physiques. Une protection perd 1 point de Résistance à chaque fois que les dommages dépassent sa valeur de Résistance. Si les dommages sont deux fois supérieurs à sa Résistance, elle perd 2 points, *etc.* Pour bénéficier d'une protection, il faut bien entendu que l'attaque touche une zone protégée. Les armures imposent des pénalités d'esquive.

Protections	Prot. physique	Prot. inconscience	Blindage	Esq.
Plaques subdermales	2/niv.	× 1/2	NA	-5%/2niv
Protection matelassée	10	30	NA	-15%
Protection de cuir renforcé	15	15	NA	-10%
Protection de cuir moléculaire	20	20	NA	NA
Protection de cuir	10	10	NA	NA
Protection kevlar	25	15	NA	-15%
Protection en fibres polytitane	30	40	NA	-10%
Protection Spider	20	20	NA	-10%
Armure de plongée hybride	20	10	4 ^a	-15%
Armure hydratante	10	30	NA	-10%
Armure à champ moléculaire	5/niv.	5/niv	NA	-15%
Tenue de sécurité type Alpha	30	15	2 ^a	-20%
Tenue de sécurité type Béta	40	30	4 ^a	-30%
Tenue de sécurité type Oméga	60	40	6 ^a	-40%
Tenue de plongée ultralégère	5 à 25	5 à 25	NA	NA
Vêtements épais	5	4	NA	NA

^a Le blindage peut être ignoré en visant un endroit qui n'est pas protégé.

10.3.2.2 Protection des Armures de combat et des véhicules

Les armures de combat et les véhicules protègent complètement leurs passagers tant qu'il n'y a pas une brèche. Armures de combat et véhicules ont donc, à l'instar des créatures, des seuils de protection. Les règles concernant les armures de combat, les robots, les drones et les véhicules sont présentées dans le chapitre Combats en Armures, Combats de Véhicules, Robots et drones.

10.3.2.3 Blindage

Le blindage est généralement compris entre 1 et 10 (il peut parfois être supérieur). Le Blindage correspond aux dommages de base minimum que doit infliger une arme pour affecter un véhicule. Seuls les véhicules, les armures de combat, les armures de sécurité, les obstacles, certains champs et les robots peuvent bénéficier d'un blindage. Le seul effet du blindage est de limiter les armes que l'on peut utiliser contre un engin ou une structure blindée. Il n'entre pas en ligne de compte dans le calcul d'éventuels dommages.

10.3.2.4 Armures de sécurité

Normalement, un Blindage est associé à une structure (armures de combat, véhicules, fortifications, *etc.*) sauf dans le cas des armures de sécurité. Ces armures toutes récentes bénéficient des dernières innovations technologiques qui permettent d'alléger les structures de blindage. Par contre, le blindage ne recouvre pas entièrement le porteur de l'armure Il est donc possible de viser un endroit qui n'est pas protégé par le blindage. Un individu revêtu de ces armures est vulnérable aux attaques de choc

10.3.2.5 Boucliers

Les boucliers permettent de réduire les dommages d'une attaque. Ils fonctionnent exactement comme une protection simple. On peut les utiliser pour attaquer mais ils n'infligent que 1 point de dommage de base. Un bouclier protège automatiquement un certain nombre de localisations que choisit le PJ dans le choix proposé, c'est-à-dire que même si le personnage rate sa parade, les dommages seront réduits de la protection du bouclier. Les localisations choisies doivent être adjacentes les unes aux autres. Cette protection automatique n'est valable que si l'attaque peut

être interceptée par le bouclier. Un bouclier protège de toutes les attaques de choc parées. Un bouclier peut parer un tir. Les boucliers ont une Résistance comme les protections simples.

Un bouclier peut avoir une valeur de blindage.

Taille	Zones protégée
Petit	bras +1 localisation (choix : abdomen ou poitrine)
Moyen	bras +2 localisations (choix : abdomen, poitrine, jambe du côté du bouclier ou tête)
Grand	bras + 3 localisations (choix : abdomen, poitrine, jambe du côté du bouclier ou tête)
Total ^a	toutes les localisations

^a Ces boucliers utilisés par les forces de sécurité ressemblent plus à des barrières qu'à des boucliers. On ne peut pas attaquer avec ces boucliers.

10.3.2.6 Champs

Les champs sont des systèmes de défense extrêmement élaborés qui protègent toutes les localisations d'un personnage. Un champ est généralement émis par un générateur accroché à la ceinture. Les effets sont variés, reportez-vous au chapitre Équipements. En règle générale, un champ protège la personne qui est à l'intérieur mais cette dernière sera soumise aux mêmes pénalités si elle tente d'agresser une personne à l'extérieur du champ. Un champ est généralement personnel (enveloppant uniquement son utilisateur) mais il peut aussi protéger toute une zone.

Un champ de force fonctionne comme un blindage et comme une protection simple. Il stoppe automatiquement toute attaque dont les dommages de base sont inférieurs ou égaux à sa valeur. De plus il peut encaisser 10 fois sa valeur de blindage. Les dommages en excès n'affectent toujours pas la cible mais endommagent le générateur de champ.

Si les dommages sont supérieurs à la protection simple, la résistance du générateur de champ est affectée et il peut également subir une avarie.

Dommages	Résistance du Générateur	Risque d'avarie
Supérieurs à la protection simple	-1	1%
Supérieurs de 50% à la protection simple	-2	2%
Supérieurs de 150% à la protection simple	-3	3%
Supérieurs de 200% à la protection simple	-5	5%
Supérieurs de 250% à la protection simple	-8	8%
Etc.		
1D10	Avarie	
1-7	Perte de puissance : le blindage est réduit de 1 point et la protection simple de 10 points	
8-9	Panne : le champ se déconnecte	
10	Implosion : le champ implose	

En cas d'implosion, l'utilisateur (et tout ce qui se trouve dans le champ) subit 1 point de dommage par niveau du champ.

Un champ fonctionne aussi bien pour les attaques internes qu'externes. Il faut donc le déconnecter pour pouvoir le traverser.

Exemple : Vokner est protégé par un champ de force 8. Ce champ bloque donc toute attaque dont les dommages de base sont inférieurs ou égaux à 8. De plus, Vokner bénéficie de 80 points de protection contre les autres attaques. S'il subit une attaque lui infligeant 120 points de dommages, la Résistance du générateur de champ est réduite de 2 points (dommages supérieurs de 50% à la protection simple) et il y a 2% de chances pour que le champ subisse une avarie.

10.3.2.7 Barrières

Il existe différents types de barrières qui sont très semblables aux champs de protection. On trouve donc des barrières magnétiques, de force, d'interdiction offensive, d'interdiction défensive et des barrières anti-agression. Il existe deux types de barrières particulières.

Barrière organique : une barrière organique émet un champ de protection empêchant une créature organique de la franchir. Le champ a un certain niveau qui est considéré comme un Attribut. Si une créature veut franchir la barrière, elle doit effectuer un jet de Force contre le niveau du champ. Si le jet réussit, la créature passe.

Barrière d'eau : Une barrière d'eau est une protection très efficace contre bon nombre d'attaques (voir §10.3.5.16).

10.3.3 Obstacles et couvertures

10.3.3.1 Obstacles

Tout obstacle est défini par un Seuil de Résistance. Un obstacle bloque toute attaque de choc.

Quand on tire sur une structure, on peut l'affecter, elle et ce qui se trouve derrière. Tous les obstacles réduisent de la moitié de leur Seuil de Résistance (Seuil de Fissure) les dommages infligés à une personne se trouvant derrière.

Les armes tirant en rafale ou affectant une zone et les armes de mêlée infligent des dégâts normaux à l'obstacle. Pour les autres armes, il faut diviser leurs dommages par 10. Par contre, elles affectent normalement un personnage situé derrière.

Note : Il s'agit d'une règle approximative qu'il faut bien entendu adapter à la situation. En toute logique, toutes les armes ont plus ou moins d'effet selon l'obstacle contre lequel elles sont utilisées. C'est au MJ de décider si une arme endommagera normalement un obstacle ou verra ses effets réduits de moitié ou divisés par 10. Un lance-flammes, par exemple, n'a aucun effet contre un mur en métal, par contre il peut faire exploser le verre, fondre le plastique ou mettre le feu à du bois. De même, une masse sera beaucoup plus efficace qu'une épée contre un mur de pierre.

Exemple : Un personnage tire avec un pistolet sur une cible se trouvant de l'autre côté d'un panneau de placoplâtre (Seuil de base de 18). Les dommages qu'il inflige à la victime sont normaux et sont réduits de 9 points (Seuils de Fissure), en revanche, les dommages infligés à l'obstacle sont divisés par 10.

Le seuil est indiqué pour 5 mm d'épaisseur. Les obstacles ont une Résistance si l'on tente de les forcer (voir §10.7).

Obstacle	Seuil de base (pour 5mm)	Pour 5 mm en plus
Acier	120	24
Acier Moléculaire	150	30
Béton	55	11
Béton armé	100	20
Contre-plaqué (Algues)	20	4
Corail	35	7
Fer	60	12
Fer moléculaire	90	18
Pierre	40	8
Placoplatre	10	2
Plastique	15	3
Plastique moléculaire	25	5
Plastitane	300	60
Verre	5	2
Verre blindé	30	6
Verre moléculaire	50	10

A l'instar des personnages et des véhicules, les obstacles ont des seuils déterminant leur niveau de dégradation. Les seuils se calculent à partir du Seuil de base. Ci-dessous, vous trouverez un exemple des calculs de ces seuils avec l'Acier moléculaire.

10.3.3.2 Surface affectée :

en règle générale les seuils sont indiqués pour une surface de 1m² mais il est bien évident que cela dépend aussi de la matière. Une paroi en verre, par exemple, sera détruite dans son ensemble même si elle fait plus de 1 m².

Seuils	Calcul	Exemple (Acier moléculaire)
Seuil d'éraflure	Base \times 1/6	50
Seuil de fêlure	Base \times 1/4	75
Seuil de fissure ^a	Base \times 1/2	150
Seuil de brèche ^b	Base	300
Seuil de destruction	Base \times 1,5	450

^a Protection offerte contre les attaques franchissant l'obstacle. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, l'obstacle protège le personnage qui se trouve derrière et absorbe 150 points de dommages.

^b on peut tirer dans le trou en visant.

Note : de nombreuses structures renforcées peuvent être blindées et même disposer de revêtements agissant comme des protections simples (absorbant un certain nombre de points de dommages).

10.3.3.3 Couverture

Un personnage situé derrière un obstacle bénéficie d'une couverture. On distingue plusieurs cas :

- La cible est entièrement dissimulée derrière l'obstacle sans que l'on puisse savoir exactement où. Le personnage désigne un endroit, ou une zone, contre lequel il tire. Si l'adversaire est là, il subira une attaque normale en bénéficiant de deux fois la protection de l'obstacle. Si l'attaque est une rafale, elle inflige des dommages normaux à l'obstacle mais des dommages non modifiés par la cadence de la rafale sur la cible ; par contre, la protection de l'obstacle n'est pas doublée.
- La cible est entièrement dissimulée mais on sait exactement où. L'attaque est normale et la cible bénéficie de la protection de l'obstacle.
- La cible est partiellement dissimulée derrière un obstacle ou s'en sert comme couverture. Un personnage a le choix entre tirer sur l'obstacle ou tirer sur sa cible. S'il choisit de tirer sur l'obstacle pour atteindre la cible derrière, l'attaque est normale mais la cible bénéficie de la protection de l'obstacle. S'il choisit de tirer sur la cible, cette dernière bénéficie d'une couverture mais sans la protection de l'obstacle.

Couverture couvre	Malus de l'attaquant
10% de l'individu	0%
20% de l'individu	-10 %
30% de l'individu	-15%
40% de l'individu	-20%
50% de l'individu	-30 %
60% de l'individu	-40%
70% de l'individu	-50%
80% de l'individu	-60 %
90% de l'individu	-80 %

La couverture d'une grille va de 20 à 60% selon l'épaisseur des barreaux.

10.3.4 Combat pugilat/mêlée

Cette forme de combat couvre l'utilisation des armes blanches et des membres d'un individu (jambes, tentacules, griffes, morsures et têtes). Pour porter une attaque, il suffit de faire un test sous le Talent correspondant pour obtenir la Marge de Réussite. Certaines armes affectent les Seuils physiques, d'autres le Seuil d'inconscience et d'autres les Seuils physiques et le Seuil d'inconscience. Les dégâts indiqués ci-dessous sont indicatifs. Certaines armes sont plus ou moins efficaces. Par exemple, la dague moléculaire Pulsar inflige des dommages 5/2 alors qu'une dague moléculaire classique inflige des dommages 4/4.

Armes	Domages physiques	Domages chocs	
Poings nus	Bonus aux dégâts + 1	$(\text{Bonus} + 1) \times 2$	
Poing américain	Bonus aux dégâts + 2	$(\text{Bonus} + 2) \times 2$	
Poings-chocs	Bonus aux dégâts + 2	$(\text{Bonus} + 2) \times 3$	
Matraque	Bonus aux dégâts + 1	$(\text{Bonus} + 2) \times 3$	
Canne	Bonus aux dégâts + 1	$(\text{Bonus} + 1) \times 2$	
Batte	Bonus aux dégâts + 2	$(\text{Bonus} + 2) \times 2$	
Masse	Bonus aux dégâts + 3	$(\text{Bonus} + 2) \times 3$	
Petite lame	Bonus aux dégâts + 1	N.A.	
Dague	Bonus aux dégâts + 2	N.A.	
Épée/Sabre	Bonus aux dégâts + 3	N.A.	
Matraque-Choc (Mao)	Bonus aux dégâts + 1	$(\text{Bonus} + 2) \times 4$	
Lance thermique	Bonus aux dégâts + 6	N.A.	
Dague thermique	Bonus aux dégâts + 3	N.A.	
Dague moléculaire	4	N.A.	Ignore les armures
Dague neurale	0	8	Ignore les armures

Les armes qui servent à parer encaissent les dommages physiques de leur valeur de protection comme les boucliers. Si les dommages dépassent leur valeur de Résistance, elles perdent des points de Résistance comme les boucliers. Pour briser une arme, sa valeur de protection est réduite de moitié. Une parade réussie neutralise tous les dommages de choc et ces derniers n'endommagent pas l'arme.

10.3.4.1 Cueillir un adversaire au passage

Cette attaque de mêlée s'effectue pour frapper un individu qui passe devant l'attaquant sans s'arrêter. La chance de toucher est réduite de 2% par point d'Intensité Vitesse de la cible mais les dommages sont augmentés de 1 point tous les 5 points d'Intensité Vitesse de la cible. La victime peut tenter un jet de Perception Instinctive et, si elle réussit, elle peut effectuer une action instinctive.

10.3.4.2 Attaque en mouvement

Un attaquant peut se déplacer très rapidement, frapper une cible au passage, sans interrompre son mouvement. S'il l'interrompt, il entre immédiatement en combat normal. Pour réaliser une telle action, l'attaquant doit surprendre son adversaire. S'il ne l'a pas surpris, l'adversaire peut, soit tenter une esquive, soit bloquer l'attaque et donc interrompre le mouvement de l'attaquant. Cette méthode est particulièrement appréciée par les techno-hybrides. Les troupes de choc hybrides de l'Hégémonie maîtrisent une technique de combat spéciale qui rend ces attaques mortelles : ils jaillissent des ténèbres de l'océan, frappent leur cible et disparaissent aussitôt.

Une attaque en mouvement réduit de moitié la chance de toucher mais les dommages de base sont augmentés de 1 point tous les 10 points d'Intensité Vitesse de l'attaquant. Si la victime se déplace, la chance de toucher est réduite de 2% par Intensité Vitesse de la cible. Si la victime s'éloigne de l'attaquant, sa vitesse est soustraite à celle de l'agresseur pour calculer les bonus aux dommages.

10.3.4.3 Charge

Il est possible de charger un adversaire. Dans ce cas, la charge s'effectue avec le Talent Pugilat. Les dommages de base sont égaux à $1 + 1$ par 5 points d'Intensité Vitesse de l'attaquant $+1$ par 5 points de Gabarit. Avec une lance, on ajoute les dommages de base de l'arme. La caractéristique Lutte de l'attaquant est doublée pour déterminer si sa victime recule ou chute. L'attaquant doit faire un jet pour déterminer s'il chute ; sa caractéristique Lutte s'oppose à l'intensité de sa vitesse. Si le personnage attaque un adversaire en armure de combat, il subit des dommages égaux à $1 + 1$ par 5 points d'Intensité Vitesse. Si la cible se déplace, l'attaque subit une pénalité de 2% par point d'Intensité Vitesse de la cible.

Si deux adversaires se chargent, leurs dommages respectifs sont augmentés de la somme de leurs bonus cumulés.

Sous l'eau, seuls les hybrides et les créatures marines peuvent charger.

10.3.4.4 Encaisser une charge

On distingue deux cas :

1. Un personnage peut recevoir une charge s'il la voit venir et surtout si son arme est plus longue que celle de l'attaquant. Dans ce cas, si le personnage qui réceptionne réussit son attaque, il bénéficiera des mêmes bonus aux dommages que l'attaquant.
2. Si un personnage qui charge rate son attaque ou si sa cible réussit une esquive, cette dernière peut prendre immédiatement après une action instinctive pour frapper l'attaquant. Ce dernier, entraîné par son élan, dépasse sa victime et ne peut ni parer ni esquiver l'attaque. Ce cas est le seul qui permet à un personnage d'esquiver et de frapper à la même Réaction. De plus, cela ne lui coûte qu'une seule action de combat. Les bonus aux dommages de celui qui a esquivé la charge dépendent de sa marge de réussite :

Marge de 1 à 6 : aucun bonus particulier, l'assaillant a été frappé dans le dos.

Marge supérieure à 6 : il bénéficie des bonus aux dommages de celui qui charge (dépendant de sa masse et de sa vitesse). L'assaillant est fauché à pleine vitesse, de face.

10.3.4.5 Balayage

Certaines créatures peuvent affecter toute une zone en une seule attaque. C'est le cas, par exemple pour un coup de queue d'une baleine. Dans ce cas, il faut effectuer une seule attaque mais celle-ci affectera toutes les cibles dans la zone.

Combats au corps à corps (Règles optionnelles)

Cette forme de combat inclut la lutte, les attaques de tentacules, les étranglements, les immobilisations, les égorgements et l'emploi de certaines armes particulières.

On effectue une attaque de lutte à chaque fois qu'il y a saisie. Toutes les actions suivantes ne sont que des exemples : ceinturer un adversaire, s'approcher d'un garde par derrière et lui briser la nuque, saisir le bras d'un adversaire avec un fouet, égorger, écraser, attaque des tentacules, balayer, étrangler, *etc.* Dans tous ces cas, il faut



effectuer deux jets de dés, un pour la saisie, un pour déterminer les effets. Ces deux jets ne comptent que pour une action. Dès qu'un des protagonistes a réussi son jet pour saisir son adversaire, il n'a pas besoin d'en effectuer d'autre tant qu'il est en corps à corps. Une fois qu'il a attrapé sa cible, il n'a plus que des jets d'effet à effectuer.

Quand un individu essaie d'en saisir un autre, il effectue un jet de Corps à Corps. S'il réussit, la victime peut esquiver mais si l'esquive ne parvient pas à réduire la Marge de Réussite de l'adversaire à 0, la cible est saisie. Quand un adversaire est saisi, s'engage un combat de lutte. Il faut effectuer alors un autre jet de Corps à corps qui sera modifié par la Caractéristique Lutte des deux protagonistes.

Le jet initial pour saisir l'adversaire n'est à effectuer qu'au

premier tour. Une fois que l'attaquant a saisi sa proie, il n'a pas besoin de refaire un jet de saisie tant qu'il la tient.

Les effets de l'attaque de Lutte sont variés ; nous les détaillons ci-après.

10.3.4.6 Immobilisation

Si l'attaquant choisit d'immobiliser un personnage, sa Marge de Réussite doit réduire la Caractéristique Lutte de son adversaire à 0. L'adversaire peut se défendre en effectuant à son tour un jet de Corps à corps. Le résultat de ce jet réduit la Marge de Réussite de l'attaquant. Si la Marge de Réussite est supérieure à celle de l'attaquant, soit la victime réduit la Caractéristique Lutte de son adversaire, soit elle se dégage de la prise. Un adversaire dont la Caractéristique Lutte est à 0 récupère 1 point de Lutte par tour pendant lesquels il ne subit pas l'attaque de celui qui l'immobilise.

Exemple : Karl (Talent Corps à corps 63%, Lutte 12) attaque Veroghn (Talent Corps à corps 56%, lutte 13). Karl effectue son jet de saisie, il obtient une marge de 7. Veroghn tente d'esquiver et n'obtient qu'une marge de 6, il est saisi. Karl effectue un jet de Corps à corps avec une pénalité de -5% (Lutte inférieure de 1 point à celle de son adversaire) pour immobiliser Veroghn. Il obtient une marge de 9. Veroghn se défend et effectue un jet de Corps à corps avec un bonus de +10% (Lutte supérieure à celle de son adversaire) et obtient une marge de 4. Pour la prochaine action, la Lutte de Veroghn sera réduite de 5 points.

10.3.4.7 Écrasement

Un attaquant peut choisir d'écraser son adversaire. Dans ce cas, on effectue les mêmes jets que ci-dessus mais la Marge de Réussite multiplie les dégâts de base de l'attaque. La Marge de Réussite de la victime réduit la marge de l'attaque. Si la Marge de Réussite est supérieure à celle de l'attaquant, la victime se dégage de la prise.

Les dommages de base sont égaux à 1+ les bonus de dégâts. De plus, en cas d'écrasement, les dommages sont augmentés de 1 par tour continu d'écrasement jusqu'à ce qu'ils soient doublés.

Les attaques de tentacules, de serpents et les morsures d'animaux sont souvent des écrasements.

10.3.4.8 Étranglement

Pour effectuer cette attaque de lutte, il faut viser la gorge. Si l'attaque passe, l'attaquant effectue son jet d'effet. Les dommages infligés sont à la fois des dommages contre le Seuil d'inconscience et contre les Seuils physiques. De plus, à chaque jet, la victime perd 1 point de Fatigue automatiquement +1 point tous les 5 points de Marge de Réussite. La Marge de Réussite du jet de défense de la victime baisse la Marge de Réussite de l'attaquant.

Les dommages de base sont les dommages normaux de toute attaque de corps à corps, sauf si l'attaquant utilise une arme. Dans ce cas, les dégâts sont modifiés comme suit :

Cordelette : dégâts +1

Cordelette à nœuds : dégâts +2

Lanière de cuir : dégâts +2

Filin de fer : dégâts +3

10.3.4.9 Gober

Si le Gabarit d'une créature est trois fois supérieur à celui de la victime, cette dernière peut être gobée. On effectue le jet d'attaque normal puis le jet d'effet. Si la victime échoue à son jet de Corps à corps, elle est gobée. Si sa Marge de Réussite ne réduit pas celle de la créature à 0, la victime est partiellement gobée (voir table ci-dessous). Dans ce cas, la victime subit des dommages d'écrasement et, à la prochaine action de la créature, cette dernière pourra encore tenter de l'avalier. Généralement, quand une victime est partiellement gobée, une créature va la secouer dans tous les sens, les dégâts infligés sont donc augmentés de 3 points par tour, jusqu'à tripler les dégâts de base.

Quand une victime est partiellement gobée, effectuez un jet sur cette table pour déterminer les parties de son corps saisies par la créature. Les parties saisies sont celles sur lesquelles la mâchoire s'est refermée. On ne peut donc pas s'en servir pour agir. Le résultat « équipement » implique que la créature a refermé sa gueule sur les affaires du personnage et les a arrachées. Une blessure mortelle dans cette situation indique que la partie saisie par la créature est séparée du reste du corps.

Jet	Localisation (s)
01-10	Jambe droite
11-20	Jambe gauche
21-25	Deux jambes
26-35	Bras droit
36-45	Bras gauche
46-55	Torse
56-60	Torse et bras droit
61-65	Torse et bras gauche
66-70	Torse et les deux bras
71-75	Tête
76-80	Torse, tête et les deux bras
81-85	Torse, deux jambes
86-90	Torse, deux jambes et un bras
91-95	Torse, deux jambes et deux bras.
96-100	Équipement

10.3.4.10 Briser la nuque d'un coup

Il faut nécessairement viser la tête pour briser la nuque. Cette attaque n'a qu'une seule chance de passer. Si elle rate, l'attaquant ne peut plus essayer de briser la nuque de son adversaire. Pour réussir, il faut effectuer une attaque en visant la tête. Si l'attaque passe, on effectue le deuxième jet en opposant les Caractéristiques Lutte. Si la Marge de Réussite de l'attaquant est supérieure à la moitié de la Caractéristique Lutte de son adversaire, ce dernier est mort. La Marge de Réussite de la victime réduit la Marge de Réussite de l'attaquant. On ne peut briser la nuque d'un adversaire en armure de combat.

Exemple : Jason (Corps à corps 87%, Lutte 14) s'approche d'un garde (Corps à corps 40%, Lutte 9) par derrière. Ce dernier n'est pas surpris. Jason porte son attaque tout de même. Il effectue son jet pour toucher (43% puisque c'est une attaque en visant) et obtient une marge de 7. Le garde ne parvient pas à esquiver. Jason effectue son jet d'effet avec un bonus de +20% (Lutte supérieure 5 points à celle du défenseur). Il obtient une Marge de Réussite de 10. Le garde effectue son jet de défense avec une pénalité de -25% (différence de 5 points entre les deux Caractéristiques). Il obtient une marge de 2. C'est insuffisant, le garde est mort.

10.3.4.11 Égorger

Pour égorger une victime, il faut viser la gorge. La première attaque s'effectue avec le Talent d'Arme de contact. Le jet d'effet est effectué avec le Talent Armes de contact mais en comparant les Caractéristiques Lutte. Si l'attaque passe, la Marge de Réussite de l'attaquant et ses dégâts de base sont multipliés par 2 et le défenseur ne bénéficie d'aucune protection. La victime ne peut effectuer qu'un jet d'Esquive ou de parade contre l'attaque initiale et uniquement si elle voit venir le coup, mais ne peut effectuer aucun jet de défense contre l'effet. Si un attaquant parvient à placer la lame de sa dague sur la gorge d'un adversaire, il n'est pas obligé d'effectuer son jet d'effet tout de suite. Mais si sa victime tente d'agir, il peut, s'il réussit un duel de Réaction, tenter immédiatement de l'égorger.

10.3.4.12 Pousser un adversaire

Si un personnage veut pousser un adversaire, il effectue un jet de Corps à corps normal, puis un jet d'effet. Si la Marge de Réussite de l'attaquant est supérieure à celle de l'adversaire, la cible recule de 1 mètre par Marge de Réussite nette obtenue. La victime doit également faire un jet de Lutte contre la Lutte de l'attaquant ou tomber.

10.3.4.13 Assommer

Si un personnage tente d'en assommer un autre, il doit viser la tête. Pour l'attaque initiale, il utilise soit son Talent Pugilat (attaque avec les poings), soit son Talent d'Armes blanches (matraque, batte, chaise, gourdin, etc.). Le jet d'effet s'effectue avec le Talent correspondant mais en comparant les Caractéristiques Lutte. La victime ne peut

effectuer qu'un jet d'Esquive ou de parade contre l'attaque initiale et uniquement si elle voit venir le coup, mais ne peut effectuer aucun jet de défense contre l'effet. Les dégâts contre le Seuil physique sont normaux mais ceux contre le Seuil d'inconscience sont multipliés par 2.

10.3.4.14 Tomber/bondir sur une cible

Un attaquant peut se laisser tomber ou bondir sur une cible. L'attaque initiale s'effectue grâce au Talent Sauter. Le jet d'effet s'effectue avec le Talent Corps à corps et en comparant la Caractéristique Lutte des deux protagonistes. La victime ne peut effectuer qu'un jet d'Esquive contre l'attaque initiale et uniquement si elle voit venir le coup, mais ne peut effectuer aucun jet de défense contre l'effet. La victime subit des dommages égaux à $1 + (\text{Gabarit attaquant} - \text{Gabarit défenseur})$. Les dommages sont à la fois des dommages de choc et des dommages physiques. Si l'attaquant se laisse tomber sur sa cible, il ajoute 1 point de dommages par mètre de hauteur. L'attaquant subit la moitié des dommages d'une chute contrôlée normale. Les deux protagonistes doivent alors faire un jet de Lutte ou tomber. Le défenseur compare sa caractéristique Lutte à celle de l'attaquant, modifiée de +1 point tous les 10 centimètres de chute. L'attaquant compare sa Lutte à une difficulté égale à $2 \times$ pour 10 centimètres de chute.

10.3.4.15 Soulever un adversaire pour le lancer

Si un personnage a réussi à saisir un adversaire, il peut le soulever. Il effectue un jet d'Haltérophilie modifié par la Caractéristique Lutte des deux protagonistes. Sa Marge de Réussite détermine pendant combien de points de Réaction il peut le soulever. La victime peut effectuer un jet de défense qui réduit la Marge de Réussite de l'attaquant. Si sa marge est supérieure à celle de l'attaquant, elle se libère. Un personnage soulevé peut être lancé (voir Lancer un poids).

10.3.4.16 Piétinement

Toute attaque de piétinement s'effectue sur le Palier 10. Les dommages sont égaux à : $(\text{Gabarit de l'attaquant} - \text{Gabarit de la victime}) / 2$.

10.3.4.17 Armes spéciales

Les fouets et les chaînes peuvent être utilisés pour saisir un adversaire. L'attaquant doit nécessairement viser un endroit précis. L'attaque initiale s'effectue en utilisant le Talent de l'arme spéciale. Si l'attaque passe, on effectue un jet d'effet avec le même Talent, modifié par la Caractéristique Lutte des deux protagonistes. La victime ne peut effectuer qu'un jet d'Esquive ou de parade contre l'attaque initiale et uniquement si elle voit venir le coup, mais ne peut effectuer aucun jet de défense contre l'effet. La Marge de Réussite détermine en combien de points de Réaction la victime peut se libérer. Avec le Talent Évasion, on peut se débarrasser en 1 point de Réaction de ce genre de lien, en réussissant un jet de Talent contre la Marge de Réussite de l'attaque.

Une fois une chaîne ou un fouet accrochés, l'attaquant peut attirer vers lui sa victime et la faire tomber. Pour faire tomber la victime, l'attaquant effectue un jet de Force contre une Difficulté égale au Gabarit de l'adversaire si l'attaque a saisi les deux jambes, contre 1,5 fois le Gabarit de l'adversaire si l'attaque a saisi le cou ou contre $2 \times$ le Gabarit de l'adversaire dans tous les autres cas. Pour attirer sa victime vers lui, c'est un duel de Caractéristique Lutte si la victime résiste. Une victime au sol ne peut résister sauf si elle s'accroche à quelque chose. Dans ce cas c'est aussi un duel de Lutte.

Dans le cas des filets, l'attaque initiale s'effectue avec le jet de Talent correspondant. On ne peut qu'esquiver un filet. Si l'attaque réussit, il faut effectuer un jet d'effet en comparant la taille du filet et la Caractéristique Lutte de la victime. La victime ne peut effectuer qu'un jet d'Esquive contre l'attaque initiale et uniquement si elle voit venir le coup, mais ne peut effectuer aucun jet de défense contre l'effet. La Marge de Réussite détermine en combien de tours la victime peut se libérer. Avec le Talent Évasion, on peut réduire ce délai de la Marge de Réussite du Talent.

10.3.4.18 Lutte à une main

Un personnage peut lutter avec une seule main mais sa Caractéristique Lutte est réduite de moitié.

10.3.4.19 Plusieurs membres

On bénéficie de +10% à la Caractéristique Lutte par membre supplémentaire. Un mutant avec quatre bras, qui a normalement 10 en lutte, gagnera 2 points de Lutte.

10.3.4.20 Créatures marines

Certaines créatures marines, dépourvues de tentacules ou de pinces, ont une Caractéristique Lutte réduite de 25%. Les serpents marins, les murènes, algues ou autres bestioles du même genre échappent à cette règle.

10.3.4.21 Le cas des pieuvres et des créatures ayant des tentacules

Les monstres ayant des tentacules posent quelques problèmes. Les tentacules attaquent indépendamment les uns des autres. Il faut donc résoudre chaque attaque de manière indépendante. Cependant, la Force de chaque tentacule n'est pas égale à la Force de la créature. Il en va de même pour la Caractéristique Lutte.

Pour les pieuvres (et pour toutes créatures ayant huit tentacules), on considère que la Force de chaque tentacule est égale à 30% de celle de la créature. Pour soulever une victime ou la tirer vers elle, il faut augmenter la Force du tentacule de 10% par tentacule supplémentaire accroché à la victime. Pour la Caractéristique Lutte, il en va de même. Si vous souhaitez créer une pieuvre, il faudra calculer sa Caractéristique Lutte normalement (en y incluant les bonus dus aux membres multiples, +60% dans le cas d'une pieuvre). La Caractéristique Lutte d'un tentacule sera égale à 30% de cette valeur, +10% par tentacule supplémentaire.

Quand un personnage est attaqué par un monstre ayant des tentacules, il faut effectuer un jet d'attaque pour chaque tentacule. On effectue un jet d'effet pour chaque tentacule mais en prenant en compte la Caractéristique Lutte calculée à partir du nombre de tentacules accrochés. Les dommages sont fixes pour chaque tentacule. Le calcul de la Force est important pour déterminer ce que peut soulever le monstre.

Une pieuvre, et toutes les créatures ayant des tentacules localisent leurs attaques sur la table suivante :

Jet	Localisation (s)
01-10	Jambe droite
11-20	Jambe gauche
21-25	Deux jambes
26-35	Bras droit
36-45	Bras gauche
46-65	Torse
66-70	Torse et bras droit
71-75	Torse et bras gauche
76-80	Torse et les deux bras
81-85	Tête
86-100	Abdomen

10.3.4.22 Bonus en surprise

Si un attaquant surprend sa victime pour une attaque de Lutte, cette dernière peut effectuer un jet de défense contre les effets de la première attaque mais réduit de moitié.

10.3.4.23 Plusieurs attaquants

Si plusieurs personnes se jettent sur une même cible, chaque attaquant bénéficie d'un bonus à sa Caractéristique Lutte pour déterminer les effets de l'attaque. Ce bonus n'est valable que pour l'immobilisation. Le bonus est calculé en faisant la somme de toutes les Caractéristiques Lutte des attaquants. Chaque agresseur recevra comme bonus 10% de ce total. Si, par exemple, un individu ayant 12 en Lutte et un autre ayant 18 en Lutte décident d'unir leurs forces, chacun bénéficiera d'un bonus de 3 points. Leurs Caractéristiques Lutte respectives passeront à 15 et 21.

10.3.4.24 Lutte et armes

Un personnage engagé en lutte peut utiliser uniquement des armes de contact ou des pistolets, sauf s'il affronte un monstre de grande taille. Empêcher un adversaire d'utiliser son arme en lutte est difficile. Dans ce cas, la Caractéristique Lutte de l'attaquant est réduite de 25% pour déterminer le jet d'effet. Mais, quand ce sera au tour de la victime d'agir, celle-ci devra effectuer un duel de Force avec son agresseur pour pouvoir utiliser son arme. Si l'attaquant ne veut pas s'occuper de l'arme adverse ou si le défenseur a réussi à le vaincre en duel de Force, le défenseur peut faire usage de son arme mais son pourcentage est réduit de moitié.

Exemple : Valrus et Tyr sont engagés en lutte. Valrus saute sur Tyr qui est armé d'un couteau. Valrus a normalement une Caractéristique Lutte de 12. Il décide de bloquer l'arme. Il effectuera donc son jet d'effet avec une Lutte de 9. Quand ce sera au tour de Tyr d'agir, ce dernier pourra essayer d'utiliser son arme en effectuant un duel de Force. S'il réussit à réduire la Force de Valrus à 0, il peut le poignarder.

Un attaquant qui surprend sa cible peut utiliser une arme courte ou un pistolet sans aucune pénalité en plus de son attaque de Lutte mais uniquement pour la première attaque. On considère en effet que si la victime survit ou si elle n'est pas surprise, elle saisit automatiquement l'arme.

10.3.5 Armes de trait et armes à feu

Ces armes sont utilisées pour toucher des cibles à distance. On utilise le Talent correspondant mais la distance entre en ligne de compte. Toute arme de jet ou de tir est définie par une Caractéristique Portée.

Portée	Modificateurs
Contact	+40%, dégâts de base doublés
Bout portant (toujours moins de 1 m)	+20%, dégâts de base doublés.
Portée courte	tir normal
Portée moyenne	-30%
Portée longue	-60%
Portée extrême	^a

^a La portée extrême d'une arme est la portée maximale qu'elle peut atteindre. Les pénalités de tir sont égales à (-60%) + (-20%) par portée courte supplémentaire. Une arme ayant les Caractéristiques suivantes : 10/20/40/80, subira une pénalité de tir de -30% de 11 à 20 m, une pénalité de -60% de 21 à 40 mètres et une pénalité supplémentaire de -20% par tranche de 10 mètres au dessus de 40 mètres

10.3.5.1 Armes à cadence

Certaines armes ont une cadence. C'est le nombre de rafales qu'on peut tirer en une action. Les munitions représentent le nombre de fois qu'une arme peut tirer avant que son chargeur soit vide. Une arme à cadence est une arme automatique qui n'a pas besoin d'être rechargée entre deux tirs. Avec une arme à cadence on peut effectuer les actions suivantes :

Tirer plusieurs rafales sur une cible : au cours d'une action, un personnage déclare à quelle cadence de tir il utilise son arme. Avec une cadence de 1, le tir est normal. Par cadence supérieure à 1, il peut augmenter ses chances de toucher de 5%. On peut également augmenter les dommages de base d'une arme de 1 point tous les 2 points de cadence.

Exemple : Cadal a un talent Armes d'épaule niveau 6, avec un pourcentage de 71%. Il utilise un fusil infligeant 6 points de dommages de base et qui peut être utilisé à une cadence de 8. Il peut choisir d'augmenter ses dommages de base de 1 à 4 points (cadence 2 à 8).

Il peut aussi choisir d'augmenter ses chances de toucher de +5% (Cadence 2) à +35% (cadence 8).

Enfin, il peut augmenter ses chances de toucher de 15% (4 points de cadence) et ses dommages de base de 2 points (4 points de cadence).

Tirer sur une zone : là encore le personnage détermine la cadence de son arme. Une cadence supérieure à 1 permet de couvrir une zone. On peut balayer une zone de 1 m² avec une cadence 2. Par cadence supplémentaire, on peut balayer une nouvelle zone de 1 m². Tout ce qui se trouve dans cette zone subit une attaque normale sauf si

la cible est dissimulée derrière un obstacle ou un individu. S'il y a des cibles invisibles dans une zone balayée, elles subissent une attaque normale.

Coût en points de Réaction pour les cadences : Plus on utilisera une cadence élevée plus cela coûtera au personnage de points de Réaction. Référez-vous au tableau ci-dessous. Attention, les armes à saturation échappent à cette règle.

Note importante : pendant qu'un personnage tire en rafales, il est considéré comme une cible immobile, ce qui le rend particulièrement vulnérable aux attaques adverses.

Cadence	Coût en points de réaction
1 à 4	1
5-6	2
7-8	3
9-10	4
11-12	5
<i>etc.</i>	

Exemple : ainsi un personnage utilisant une arme à une cadence 8 restera à découvert pendant 3 points de Réaction et ne pourra rien faire d'autre pendant qu'il utilise son arme.

10.3.5.2 Armes perce-blindage

Une arme perce-blindage réduit de moitié n'importe quelle protection contre les effets de son attaque. Elle réduit également de moitié la valeur d'un blindage.

10.3.5.3 Armes anti-blindage

Une arme anti-blindage détruit le blindage d'un véhicule, d'une armure de combat ou d'un robot. Elle n'a aucun effet particulier sur les champs et sur les protections simples. Contre les êtres vivants, les dommages de base bénéficient d'un bonus de 1 point. Si l'arme inflige des dommages, le blindage adverse est réduit :

Dommages légers	Perte de un dixième du blindage (minimum 1)
Dommages Sérieux	perte de 25% du blindage (minimum 1)
Dommages Graves	Perte de 50% du blindage (minimum 1)
Dommages Critiques	Perte de 75% du Blindage (minimum 1)

10.3.5.4 Armes dévastatrices

Certaines armes sont dites dévastatrices car elles balayent tout ce qui se trouve sur leur trajectoire. Elles affectent toute une zone, infligeant des dommages à tout ce qui s'y trouve. Il est impossible de parer leurs effets et seuls ceux qui se trouvent à la limite de la zone dévastée peuvent tenter une esquive. De plus, toute cible est soumise à la règle du recul.

10.3.5.5 Armes à saturation

Les armes à saturation tirent à une cadence extrêmement élevée sur un point précis d'une cible. Ce sont des armes à énergie particulièrement redoutables. Au lieu de projeter un seul faisceau, elles en projettent plusieurs dizaines qui se succèdent et viennent frapper un même endroit. Ces armes à saturation cumulent les effets des armes perce-blindage et des armes anti-blindage.

10.3.5.6 Armes à pulsions

Les armes à pulsions libèrent des dizaines de rafales qui frappent toute une zone pour tenter d'affecter un point faible ou un système. Les plus connues sont les faisceaux Pulsar et les lance-torpilles Pulsar II. Ces armes infligent généralement peu de dommages et sont surtout utilisées par des chasseurs de combat attaquant des frégates ou des croiseurs. Il est impossible de viser avec ces engins. Une arme à pulsions, en plus des dommages qu'elle inflige, a un bonus pour déterminer si elle touche un point faible sur un engin qu'elle ne peut normalement pas affecter. De

plus, pour chaque attaque réussie contre une cible, cette dernière devra effectuer un jet de panne pour un système supplémentaire.

10.3.5.7 Armes à Intensité

Certaines armes de tir ont une Intensité variable (les armes à laser, par exemple). Cela signifie qu'on peut augmenter leurs dommages de base en utilisant plus d'énergie. C'est particulièrement utile contre des cibles résistantes. Une Intensité 1 utilisera 1 point de munitions et fera les dommages de base. Une Intensité 2 utilisera 2 points de munitions et infligera 1 point de dommages supplémentaire, *etc.*

10.3.5.8 Armes commandées électroniquement

Ce sont des armes reliées par un lien électronique au poste du tireur. Ce dernier utilise son Talent A.T.E. pour les utiliser. Elles peuvent bénéficier de bonus si elles sont reliées à un ordinateur avec un programme de correction de tir. Le programme donne un bonus de +5% par niveau du Talent A.T.E. Un système d'analyse tactique des tirs (qui affiche les données du combat sur l'écran du tireur) permet également d'obtenir des bonus. Une arme commandée par électronique doit détecter sa cible, l'analyser et établir une solution de tir. Si une arme a un lien mécanique en plus d'un lien électronique, on peut désactiver le système de tir électronique et l'utiliser avec le Talent A.T.M.. Mais, dans ce cas, l'arme ne bénéficie pas du bonus de l'ordinateur.

10.3.5.9 Armes commandées mécaniquement

Ce sont des armes reliées par un lien mécanique au poste du tireur. Ce dernier utilise son Talent A.T.M. pour les utiliser. Un système d'analyse tactique des tirs (qui affiche les données du combat sur l'écran du tireur), permet d'obtenir des bonus.

10.3.5.10 Assistance électronique au tir

Toute arme peut être équipée de différents systèmes permettant d'augmenter ses chances de toucher. La plupart de ces aides donnent des bonus au pourcentage de tir, d'autres neutralisent ou réduisent les Difficultés de portée.

10.3.5.11 Armes réactives

Ces armes sont toujours équipées ou reliées à un ordinateur et à un système d'acquisition (un détecteur, un analyseur et un calculateur de tir). Elles sont automatiques et peuvent effectuer un certain nombre d'attaques par tour. Leur cadence doit être réglée. Dès que quelque chose entre dans sa zone de contrôle, l'arme effectue une détection, une analyse et calcule sa solution de tir. Il faut 1 point de Réaction pour effectuer tout cela. Pour les armes automatiques, on ne lance qu'un seul jet, appelé jet d'acquisition. Si ce jet échoue, l'arme peut recommencer sa recherche de la cible 1 point de Réaction plus tard. Une fois qu'une cible est acquise, l'arme ne la lâche plus tant que celle-ci est dans sa zone de contrôle. L'arme automatique effectue ses attaques en utilisant le programme d'attaque de son ordinateur comme un Talent. Si une cible entre dans la zone et y est détectée et qu'elle ressort de la zone, l'arme devra la détecter une nouvelle fois si elle pénètre de nouveau dans la zone.

10.3.5.12 Armes mémoires

Les armes mémoires sont des armes redoutables utilisées par les snipers et dans certains postes de défense. Pour les utiliser, l'ordinateur qui y est intégré doit avoir analysé pendant 1 tour complet chaque cible qu'on lui indique. Le nombre de cibles qu'il peut enregistrer est limité. Une fois les données intégrées dans le système de tir (1 tour supplémentaire), le tireur (ou l'arme si elle est réactive) peut en une seule action tirer sur toutes les cibles enregistrées sans pénalité, même si celles-ci ont quitté leur position mais ne se sont pas éloignées de plus de quelques mètres. Le tir n'est pas pénalisé par les malus de couverture. Ces armes ne sont jamais des armes à cadence ni des armes à intensité.

10.3.5.13 Armes de zone

Certaines armes comme les fusils à pompe et les lance-flammes couvrent une zone entière. Avec une telle arme, un personnage désigne une zone et effectue son jet d'attaque contre tout ce qui s'y trouve et qui y est exposé directement. Un individu caché derrière un autre individu ne sera pas touché. Il est impossible de viser avec ces armes. On ne localise pas les dommages d'une arme de zone. C'est toujours l'endroit le moins protégé qui subira les effets de l'attaque.

10.3.5.14 Tir de barrage

Un tir de barrage est effectué par plusieurs personnes qui balayent une zone précise, en peloton. Les personnages ne tirent pas vraiment, ils arrosent. Tous les tireurs agissent à la même phase d'action. Plutôt que de calculer tous les tirs, nous suggérons la méthode suivante : faites la moyenne des dommages de chaque arme et lancez un jet sur Palier 9 pour tout ce qui se trouve dans la zone couverte. Les Talents individuels de chaque individu ne sont pas vraiment pris en compte.

10.3.5.15 Tir raté et prolongation du tir

Dans le cas d'un tir raté contre une cible précise, les balles peuvent atteindre des cibles au-delà de celle choisie. Toute autre cible, sur la même trajectoire, qui échoue à un jet de Chance subit une attaque. Dans le cas d'un tir de zone, les cibles situées dans toute la profondeur de la zone délimitée subissent une attaque si le tireur rate son attaque.

10.3.5.16 Tirer sur une cible dans l'eau

Tous les petits projectiles physiques perdent tout impact en heurtant l'eau. Une balle, par exemple, n'a aucun effet contre une cible située à plus de 10 centimètres sous la surface de l'eau. Les lasers sont stoppés par 1 centimètre d'eau.

Tout projectile massif (comme une sphère de titane propulsée par un canon électromagnétique) voit ses dommages de base réduits de 1 point par mètre d'eau.

Une balle voit ses dommages de base réduits de 1 point par 1 centimètre d'eau.

Tout projectile lancé par l'homme de la surface dans l'eau voit ses dommages de base réduits de 1 point par 10 centimètres d'eau.

Les dommages de base d'une explosion en surface (hors de l'eau) sont réduits de 1 point par 10 centimètres d'eau.

Arcs et arbalètes voient leurs dommages de base réduits de 1 point par 5 centimètres d'eau.

10.3.6 Armes lancées

Pour attaquer avec un arme lancée, il faut utiliser le talent Armes de jet mais la caractéristique Jet est réduite de la difficulté de base de l'arme (prenant en compte son poids et le fait qu'elle soit plus ou moins facile à utiliser). Toute attaque dont l'Intensité distance est inférieure à la caractéristique Jet s'effectue sans pénalité. Par point d'Intensité distance supérieur à la caractéristique Jet, l'attaque subit un malus de - 5%.

Pour lancer un objet à un endroit précis, il faut également utiliser le talent Armes de jet.

Exemple : Avec une Caractéristique Jet de 12, Trud lance un couteau (Difficulté de 7). Il peut donc le lancer sans pénalité à une distance d'intensité 5 (12-7).

La catégorie de l'arme lancée modifie la distance de base d'une arme. Par exemple, un poignard est une arme de jet de catégorie III (portée x3). Si on le lance à une portée d'Intensité 3, il sera lancée à 9 mètres au lieu de 3.

Si on veut lancer un objet qui n'est pas une arme prévue à cet effet (poids divers, charges explosives, etc.) contre un adversaire, on utilise le talent Armes de jet ou le talent Lancer (au choix).

Il n'y a pas tir à bout portant avec une arme de jet et aucun bonus pour lancer en-dessous de sa Difficulté maximale.

Armes de jet	Catégorie	Difficulté de base
Boomerang	III	4
Charge explosive	I	2 par Intensité Poids sur la colonne Poids/Jet
Couteau	II	7
Dague	II	8
Dard	III	5
Disque	IV	4
Grenade	III	4
Hache	II	8
Javelot	V	6
Lance	IV	6
Poids divers	I	2 par Intensité du poids sur la colonne Poids/Jet
Poignard	III	6
Shuriken	IV	4
Trident	I	9

Exemple : John a 12 en Caractéristique Jet et un Talent Armes de Jet de 76%. Il lance un poignard (arme de catégorie III, Difficulté de base 6). Il peut lancer son arme jusqu'à une Intensité Distance de 6 (soit $6 \times 3 = 18m$) sans malus. S'il la lance à une Intensité Distance de 7, il subira 5% de malus.

10.3.7 Armes à effet de zone, démolition et grenades

Grenades, lance-flammes, mines, explosifs, missiles, torpilles, fusils à pompe, *etc.* Toutes ces armes infligent des dommages sur une zone. En règle générale, sauf si le contraire est spécifié, on effectue un jet d'attaque contre tout ce qui se trouve dans la zone et qui est exposé directement aux effets de l'attaque. Un individu caché derrière un autre individu bénéficiera d'une protection. Il est impossible de viser avec ces armes. On ne localise pas les dommages d'une arme de zone. L'individu utilise sa protection la plus faible ou la moitié de sa plus forte protection (il choisit la plus avantageuse) pour réduire les dommages.

10.3.7.1 Lance-flammes, fusils à pompe, armes à capsules

Avec une telle arme, un personnage utilise son Talent correspondant pour effectuer son attaque.

10.3.7.2 Grenades et explosifs lancés

Le jet effectué par le personnage sert à déterminer s'il a atteint l'endroit qu'il visait. La grenade (ou l'explosif) tombe à 1D10 mètres de la position sélectionnée, moins la Marge de Réussite. En cas d'échec, l'erreur est de 2D10 mètres. Pour déterminer la direction, lancez un dé sur la table suivante :

1D10	Direction
1	Nord
2	Nord-est
3	Est
4	Sud-est
5	Sud
6	Sud-ouest
7	Ouest
8	Nord-ouest
9-10	Relancer

Tout obstacle peut fait rebondir une grenade dans une autre direction. Ce sera au MJ de décider. Les dommages sont toujours effectués sur le Palier 9.

10.3.7.3 Explosifs placés

La Marge de Réussite du Talent Démolition permet non seulement de déterminer la Difficulté de désamorçage de la charge mais elle détermine aussi le Palier d'attaque de cette charge.

10.3.7.4 Mines

Il faut effectuer un jet sur le Palier 9 pour déterminer les dommages d'une mine. De plus, elles infligent des dommages à certaines zones en fonction de leur position. Une mine enterrée attaque les jambes, une mine aérienne attaque la tête, une mine à mi-hauteur attaque le bassin et la poitrine, une mine de côté attaque le bras, *etc.* Si deux localisations peuvent être touchées, c'est toujours la plus faible qui est affectée.

10.3.7.5 Missiles et torpilles

Les missiles et les torpilles sont des armes dites intelligentes. Les effets de l'explosion d'un tel projectile dépendent de son ordinateur d'attaque si l'arme est automatique, d'un jet d'ATM (ou Armes lourdes) si l'arme est directe ou d'un jet d'ATM si l'arme est filo-guidée.

10.3.7.6 Zones d'effet et explosifs

Tout explosif (ou arme explosive) a une zone d'effet dans laquelle il inflige ses dommages de base. Les dommages sont réduits de 1 point par mètre d'éloignement de la zone d'effet. Les dommages d'une explosion dans un endroit dont le diamètre est inférieur au diamètre de l'explosion sont multipliés par 2.

10.3.7.7 Souffle d'une explosion

Le Souffle d'une explosion inflige des dommages de choc égaux à 2x les dommages de l'explosion. Ce sont ces dommages de choc qui déterminent le Recul et la chute d'un personnage.

10.3.7.8 Armures de combat et véhicules

Si vous utilisez la règle des localisations, en cas d'explosion il faut effectuer un jet de localisation pour une armure de combat ou un véhicule. Même si le réalisme voudrait que l'on effectue une attaque contre chaque zone touchée, cette procédure est assez longue.

10.3.7.9 Armes de zone globale

Certaines armes sont dites « globales ». Elles atteignent tout ce qui se trouve dans leur zone d'effet même si les cibles sont dissimulées derrière un obstacle. On ne peut ni esquiver, ni parer de telles armes.

10.3.7.10 Ondes électromagnétiques

Une attaque E.M.P. a une Intensité. Tout appareil électronique soumis à cette onde doit effectuer un test de panne. La chance de panne est augmentée de +5% par Intensité de l'attaque EMP. Le Blindage électronique d'un appareil permet de réduire la Force de l'onde ou même de la neutraliser s'il est égal à son Intensité.

10.3.8 Torpilles et missiles

Note : le terme torpille désigne également les missiles dans tous les textes suivants.

10.3.8.1 Lanceurs

Les torpilles et les missiles sont tirés par des lanceurs. Si un lanceur est en panne, l'engin ne peut être tiré.

10.3.8.2 Torpilles/missiles directs

Les armes directes sont des armes dépourvues de système de guidage. Si elles ratent leur cible, elles continuent tout droit jusqu'à ce qu'elles heurtent quelque chose ou arrivent à leur portée maximum. Elles ne sont pas affectées par les appareils de guerre électronique (contrôle torpille, défense écho+, *etc.*)

Procédure de tir : l'attaquant doit voir sa cible. Il utilise sa compétence en Armes Lourdes s'il utilise un lanceur portable. Il utilise sa compétence d'ATM s'il lance son arme à partir d'un véhicule ou d'une armure avec un lien

mécanique avec l'arme. L'attaque subit les pénalités dues à la vitesse de la cible sauf si celle-ci fonce sur le tireur ou s'en éloigne. On ne tient pas compte des pénalités de portée pour un tir direct avec ces armes. Les dégâts sont déterminés par le jet de Talent approprié. Les armes directes n'ont pas de Palier d'attaque.

10.3.8.3 Torpilles/missiles filo-guidés

Les torpilles filo-guidées sont des armes reliées au lanceur par un câble extrêmement fin qui permet de guider leur trajectoire. Elles sont dépourvues de sonar mais peuvent être équipées d'un ordinateur donnant un bonus au jet de Talent de l'opérateur. Elles sont perturbées par les appareils de guerre électronique sauf le contrôle torpille et les leurres. Il est impossible d'utiliser ces armes si l'écho de la cible n'est pas analysé. Par contre, elles peuvent être tirées sans solution de tir.

Procédure de tir : l'attaquant doit voir sa cible ou l'avoir analysée (en cas de formation, il faut attendre la cinquième analyse pour diriger l'engin sur un écho précis). Il utilise son Talent d'ATM La cible ne peut tenter d'échapper à l'engin qu'en effectuant une manœuvre. Si le tir est raté, l'engin explose, l'adversaire ayant évité le contact au dernier moment.

10.3.8.4 Torpilles/missiles automatiques

Ces armes sont munies d'un sonar/radar et d'un ordinateur de tir indépendant. Quand elle est lancée, l'ordinateur de l'arme se verrouille sur la cible désignée. Tous les jets pour un engin de ce type se font en utilisant son Palier d'attaque. L'ordinateur commandant le tir de la torpille doit obligatoirement obtenir une solution de tir avant de lancer l'engin.

Procédure de tir : cette arme peut être lancée muette ou pas. Si elle est muette, elle est silencieuse et suit les coordonnées indiquées par l'ordinateur du lanceur. À une certaine distance de la cible, spécifiée par le lanceur, l'arme active son ordinateur d'attaque. Si l'engin visé, entre le tir et l'activation de la torpille, a changé son cap de plus de 45° ou sa vitesse de plus de 10 nœuds, l'arme est obligée de le détecter une nouvelle fois. On utilise alors son Palier d'attaque. Si l'arme réussit son jet, elle se remet en chasse ; si elle échoue, elle cherche encore. Si c'est un échec critique, appliquez les effets d'un échec critique pour les torpilles.

Quand une arme de ce type arrive sur sa cible, elle l'attaque. On utilise également son Palier d'attaque. Si l'arme réussit son attaque, elle touche et inflige des dommages. Si elle rate, elle se place en réacquisition (même procédure que pour une perte de contact) et, au bout de 1D10 tours, pourra tenter une nouvelle attaque. Si elle subit un échec critique, appliquer les règles prévues à cet effet.

Une telle arme peut être neutralisée de différentes manières, par des leurres, des écrans de brouillage, *etc.* De plus, si elle rate sa cible près d'un relief quelconque, elle doit effectuer un jet sous son Palier ou percuter l'obstacle.

10.3.8.5 Types de torpilles/missiles

Torpilles/missiles classiques : ces armes sont bourrées d'explosifs et leur seule fonction est de détruire leur cible.

Torpilles à plasma lourd : ce sont forcément des torpilles directes. Ces armes sont des sphères d'énergie extrêmement dévastatrices à courte portée mais beaucoup moins à moyenne ou longue portée.

Torpilles antimatière : ces torpilles légendaires sont tellement rares que personne n'en a vu depuis des dizaines d'années. Armes généticiennes et de l'Alliance Azure, une seule de ces torpilles est capable de détruire un croiseur. Elles sont assez imposantes et, généralement, entièrement autonomes. Le jet pour calculer les dommages est effectué immédiatement, sans tenir compte des règles de Blindage. Il faut 10 points de dégâts pour anéantir 1 point de Blindage. Les dommages infligés réduisent de manière permanente le seuil de structure de base d'un engin. Il faudra donc recalculer les seuils après une attaque anti-matière (C'est suffisamment rare pour ne pas être trop pesant).

Torpilles/missiles EMP : ces armes, en plus de leur charge explosive, libèrent un champ électromagnétique court-circuitant les appareils électroniques. Un appareil touché par une de ces armes doit effectuer un test de panne pour ses composants électroniques.

Micro-torpilles/missiles : ces petites armes sont de moins en moins utilisées. On leur préfère les charges à saturation. Une micro-torpille/missile inflige 2 points de dommage par Taille.

Torpilles/missiles à saturation (micro) : les armes à saturation remplacent peu à peu les micro-torpilles/missiles. Elles font autant de dommages mais libèrent, dans une zone, plusieurs têtes explosives, ce qui augmente nettement la probabilité de faire mouche. Elles sont forcément à tir direct. Une attaque critique double les dommages de base. Elles ne prennent pas plus de place que des micro-torpilles normales.

Torpilles à ogives d'air : ces armes toutes récentes sont des torpilles conventionnelles dont la tête émet de l'air qui, en quelque sorte, enveloppe l'engin et réduit considérablement la traînée qui se produit habituellement dans l'eau. De telles torpilles ont une portée relativement courte mais peuvent atteindre une vitesse de 200 nœuds (370 km/h) sous l'eau. Un tel dispositif serait à l'étude pour les petits chasseurs.

Échec critique pour les torpilles/missiles automatiques A chaque fois qu'on réalise un échec critique, il faut lancer un dé sur la table suivante :

1D10	Effet
1	Engin fou. Il poursuit sa course tout droit.
2	Engin fou. Il change de direction tous les tours.
3	Changement de cible. L'engin se verrouille sur une autre cible que celle qui lui a été assignée ou qu'il recherchait.
4	Changement de cible. L'engin change de cible tout les tours.
5	Tête neutralisée. Quand l'engin atteint son objectif, il n'explose pas.
6	Explosion prématurée. L'engin explose là où il est.
7	Retour à l'envoyeur. L'engin verrouille son lanceur et fonce droit sur lui.
8-10	Relancer.

10.3.9 Combats sous l'eau

Tout Talent physique sous l'eau subit d'importantes limitations si un individu n'est pas en armure de combat ou s'il n'est pas hybride. Le pourcentage de n'importe quel Talent physique ne peut être supérieur à celui du Talent Nager sauf si son talent est spécialisé sous l'eau. Un personnage ne bénéficie pas de bonus aux dommages dus à la Force et au



FIG. 10.5:

fient le jet de Nager. Un échec indique que le personnage se noie. Il peut, à chaque tour, tenter un nouveau jet.

Gabarit, sauf pour les hybrides, les créatures dont c'est le milieu naturel et pour la Lutte.

Un personnage sous l'eau (qui n'est pas en armure de combat et à l'exception des hybrides et ceux dont c'est le milieu naturel) ne peut pas parer, esquiver ou attaquer comme à la surface. A chaque point de Réaction, il peut soit esquiver, soit parer, soit effectuer une de ses deux attaques possibles pour le tour.

Il n'y a pas de Recul sous l'eau mais une chute indique que le personnage se retrouve dans une position désavantageuse et que son adversaire se trouve, lui, en position avantageuse.

Il n'y a pas de dommages de chute sous l'eau pour les individus qui ne sont pas en armure.

On considère que le poids d'un objet sous l'eau est divisé par 10. On ne peut utiliser d'armes de jet sous l'eau.

N'oubliez pas également que les sens sont très limités dans cet environnement. Non seulement on ne peut sentir une odeur, mais l'analyse des bruits perçus est extrêmement difficile. De plus, en-dessous d'une certaine profondeur, on ne peut plus rien voir sans projecteur. En conséquence, il faut modifier la Perception instinctive des individus sous l'eau. :

Ceux qui ne sont pas hybrides ne bénéficient plus du talent Sentir et Ecouter. En l'absence totale de lumière ou avec une visière de sécurité abaissée, ils perdent également le bénéfice du talent Observation.

Les hybrides ne bénéficient plus du talent Sentir mais ajoutent leur niveau de talent Hybride comme si c'était un talent de Perception. Ils perdent le bénéfice du talent Observation dans l'obscurité totale.

Quand un personnage doit faire face à un flot turbulent ou à un courant, il doit comparer sa Caractéristique Nager (réduite par le Poids porté !) à deux fois l'Intensité du flot. Le bonus ou le malus ainsi déterminés modifient le jet de Nager.

10.3.10 Explosion sous-marine

Les charges de profondeur et les torpilles sont les armes les plus redoutables que l'on puisse utiliser sous l'eau. Les hybrides et les créatures vivant sous l'eau sont particulièrement vulnérables aux effets d'une explosion sous-marine.

Onde de choc : toutes les créatures sous-marines ainsi que les plongeurs qui ne sont pas protégés par une armure de combat ou à l'abri dans un véhicule subissent une attaque contre leur seuil d'inconscience. Cet effet affecte tout ce qui se trouve sur 2x la zone d'effet normale. Les effets du choc sont réduits de moitié pour les Techno-hybrides. De plus, les dommages physiques de base sont augmentés de moitié sur la zone d'effet normale et toute créature non protégée subit des dommages normaux sur 2 fois la zone d'effet normale.

Perte d'Intégrité : tout appareil affecté par une explosion sous-marine peut perdre des Points d'intégrité. On effectue une Attaque sur un Palier égal à Taille de la torpille ou de l'explosif. La marge de réussite détermine le nombre de points d'intégrité perdus. Les engins affectés, selon leur catégorie, peuvent effectuer un jet pour réduire la perte d'intégrité.

Type	Jet de résistance sur Palier
Armure	Palier 2
Chasseur	Palier 5
Transporteur	Palier 3
Escorteur	Palier 4
Frégate	Palier 6
Croiseur	palier 7
Cuirassé	palier 8
Hors normes/stations	Palier 9

10.3.10.1 Risques d'avaries

À partir de l'escorteur, une perte d'intégrité peut entraîner une avarie. Il faut lancer un jet sur un Palier égal à la perte de points d'intégrité. La marge de réussite détermine le nombre d'avaries.

Dé	Avaries
1-2	Systèmes hors service : 1d10 systèmes tombent en panne. Voir le chapitre consacré aux pannes.
3-4	Voie d'eau mineure : une voie d'eau mineure doit être colmatée dans les plus brefs délais. Dans le cas contraire, il faut lancer à chaque tour 1D10. Un résultat de 10 indique que la voie d'eau mineure est devenue une voie d'eau majeure.
5	Voie d'eau majeure : l'eau s'engouffre dans une zone du navire. Les équipages présents dans cette zone ont le temps de l'évacuer mais cette zone est condamnée. Il est nécessaire de l'isoler.
6	Voie d'eau catastrophique : la zone atteinte se remplit d'eau en 1 tour. Les écoutilles automatiques se referment automatiquement. Si les écoutilles ne sont pas automatiques, un personnage doit effectuer un jet de Force contre une difficulté égale à 4D10 pour pouvoir les fermer à temps.
7-8	Feu électrique : un feu électrique se déclenche dans un des systèmes. Voir le chapitre consacré aux pannes.
9	Incendie : un incendie se déclare dans une des zones du bâtiment. S'il n'est pas combattu, il peut se propager. Lancer chaque tour 1D10. Sur un résultat de 10, l'incendie se propage à une zone adjacente.
10	Structure affaiblie (limitation de la profondeur) : pour chaque point d'intégrité perdu la profondeur maximale que peut atteindre un navire est réduite de 1D10 x 100 mètres.

10.3.11 Combats en armure, combats de véhicules, robots et drones

10.3.11.1 Protection des Armures de combat et des véhicules

Les armures de combat et les véhicules protègent complètement leurs passagers tant qu'il n'y a pas une brèche. Armures de combat et véhicules ont donc, à l'instar des créatures, des seuils de protection.

10.3.11.2 Seuils de résistance

Les seuils de résistance des navires, des armures et des véhicules fonctionnent sur le même principe que les seuils de blessures des êtres vivants et les seuils de résistance des obstacles. Le chiffre indiqué dans les tableaux des différents appareils ou dans la description des véhicules correspond au Seuil de dommages critiques. En règle générale, tout engin subissant des dommages critiques est mis hors de combat.

Types de dommages	Calcul	Exemple
Seuil de dommages mineurs	Base \times 1/10	30
Seuil de dommages sérieux	Base \times 1/4	75
Seuil de dommages graves ^a	Base \times 1/2	150
Seuil de dommages critiques	Base	300
Seuil de destruction	Base \times 1,5	450

^a Une zone de l'appareil a particulièrement souffert. Le point faible peut être visé. Ce point faible voit tous ses seuils réduits de moitié. De plus, le blindage de la zone atteinte est réduit de 1 point.

Si les dommages infligés sont supérieurs au Seuil de Destruction, les passagers subissent des dommages physiques égaux à la totalité des dommages, moins le Seuil de destruction.

Armure : un navire peut bénéficier de points d'armure qui fonctionnent exactement comme des protections simples (absorbant un certain nombre de points de dommages).

Blindage : Le Blindage correspond aux dommages de base minimum que doit infliger une arme pour affecter le véhicule. Le seul effet du blindage est de limiter les armes que l'on peut utiliser contre un engin ou une structure blindée. Il n'entre pas en compte dans le calcul d'éventuels dommages. Par contre le blindage détermine l'armure maximale dont peut être doté un appareil (10 fois le blindage).

10.3.11.3 Cercles de dommages

Le nombre de dommages d'un certain type que peuvent encaisser les véhicules dépend du nombre de zones que compte chaque véhicule. Tous les petits appareils (armures, jeep, scooter, voiture, chasseurs, etc.) ont le même nombre de Cercles que les créatures (il est toutefois possible d'en ajouter).

Par contre, à partir des Escorteurs (tout véhicule ayant au moins 10 zones), le nombre de cercles varie :

Seuils	Nombre de cercles
Dommages mineurs	1/zone
Dommages sérieux	75% des Cercles de dommages mineurs
Dommages graves	50% des cercles de dommages mineurs
Dommages critiques	25% des cercles de dommages mineurs
Destruction	1 cercle

Un véhicule ayant 28 zones aura donc le nombre de Cercles suivant :

Seuils	Nombre de cercles
Dommages mineurs	28
Dommages sérieux	21
Dommages graves	14
Dommages critiques	7
Destruction	1 cercle

Note : pour en savoir plus sur les zones, référez-vous au chapitre consacré à l'équipement.

10.3.11.4 Chance d'infliger des dommages mineurs

Toute arme n'ayant aucune chance d'infliger des dommages mineurs peut tout de même toucher un point faible sur un véhicule, un navire ou une armure. La probabilité d'y parvenir est égale au pourcentage d'attaque critique augmenté de la cadence de tir utilisée. Toutefois, l'arme utilisée devra infliger des dommages de base supérieurs au Blindage de l'engin.

Exemple : un chasseur équipé d'armes infligeant des dommages de base de 6 attaque un croiseur dont le Seuil de base est de 3 000 et qui dispose d'un blindage de 5. Le Seuil de dommages mineurs est donc de 300. Même avec une attaque critique, le seuil est encore de 150. Le chasseur ne peut infliger qu'un maximum de 120 points de dommage (avec un critique).

Exemple : Le même chasseur utilise une arme infligeant des dommages de base de 6 et ayant une cadence maximale de 4. Le pilote a 78% de chances de réussir son attaque. Sur la table des Paliers cela correspond à un Palier 7. S'il utilise son arme à cadence 4, il a donc 10 % de chances (critique de 01 à 06 + cadence 4), d'infliger des dommages mineurs.

10.3.11.5 Dommages infligés aux passagers et aux pilotes

Les passagers sont normalement à l'abri des attaques dans ce type d'engins. Tous les dommages physiques infligés sont considérés comme des dommages de choc tandis que les armes n'infligeant que des dommages de choc sont totalement inefficaces. De plus, les dommages de choc infligés sont divisés par 10.

Exemple : un personnage équipé d'une armure de combat (Seuil de base : 200) est touché par un tir de canon infligeant 250 points de dommages. Son armure subit des dommages critiques et le pilote subit une attaque 25 contre ses seuils d'inconscience.

10.3.11.6 Véhicules et localisation

Si vous utilisez le système de localisation, des attaques peuvent toucher des points faibles sur le véhicule ou l'armure (résultant de dommages Graves). De plus, la description de certains appareils peut préciser que des zones sont moins bien protégées que d'autres. Enfin, si une attaque est égale ou supérieure au Seuil de Destruction, l'engin n'est pas anéanti. Seule la zone concernée est pulvérisée mais on cochera un cercle de Dommages Graves sur la fiche générale du navire, du véhicule ou de l'armure. Il est inutile de calculer les seuils de protection pour chaque zone.

De plus, il vous faut tenir compte des précisions suivantes (il est, par contre, bien évident que les armures et véhicules seront beaucoup plus puissants et difficiles à détruire) :

Dans un navire, seuls les membres d'équipage présents dans la zone atteinte subissent l'attaque de choc. Dans le cas d'une armure, le pilote subit toujours le choc mais les dommages sont réduits de moitié si l'attaque touche un membre. Ils sont augmentés de +10% si l'attaque touche la tête. Dans un chasseur de combat, l'attaque de choc est réduite de moitié si l'attaque touche autre chose que le cockpit.

Si le seuil de destruction est atteint, la zone touchée est détruite. Dans le cas d'un combat à l'air libre, le ou les pilotes ne sont plus protégés à cet endroit. Sous l'eau, la zone touchée est dépressurisée et tout ce qui se trouve dedans est tué. Si c'est une armure de combat, un système « dernière chance » automatique se déclenche. Si c'est un véhicule autre qu'un chasseur, il est détruit sauf s'il possède des parois étanches qui peuvent isoler la zone touchée.

10.3.11.7 Concentration des tirs

Face à un engin particulièrement puissant, il peut être utile, voire vital, d'unir la puissance de feu de plusieurs navires pour attaquer un point précis. Toutes les attaques doivent être effectuées en même temps. De plus, chaque protagoniste doit viser la zone. Dans ce cas, l'attaque ayant infligé le plus de dommages est augmentée de 10% du total des dommages infligés par les autres attaques.

10.3.11.8 Résistance des Véhicules

Les armures blindées et les véhicules n'ont pas de Résistance. L'usure s'attaque au Seuil de résistance.

10.3.11.9 Pannes systèmes

Toute attaque endommageant un véhicule peut affecter les systèmes de ce véhicule. Le nombre de systèmes touchés dépend du type de dommages infligés.

Dommages infligés	Systèmes	Pénalité ^a
Mineurs	1 jet de panne	NA
Sérieux	2 jets de panne	-2
Graves	4 jets de panne	-4
Critiques	Jet de panne pour tous les systèmes	-6

^a La pénalité s'applique aux jets de panne. Le Palier de fonctionnement de l'appareil est réduit de cette pénalité pour le jet (minimum Palier 0).

Si vous utilisez la règle des localisations, seuls les systèmes présents dans la zone touchée peuvent être affectés. Les pannes sont expliquées un peu plus loin dans le paragraphe Jet de panne.

10.3.11.10 Robots et drones

Les robots et les drones sont considérés comme des véhicules. Ils ont donc des seuils de résistance et des systèmes.

10.3.11.11 Armures de combat

Les armures de combat sous-marines sont des engins extrêmement perfectionnés adaptés à un milieu particulier. Hors du milieu aquatique, une armure impose de lourdes limitations à son pilote.

Armure	Pénalités	Vitesse maximale hors de l'eau
Exo-1	2+(Blindage maximum)	6
Exo-1E	2+(Blindage maximum)	6
Exo-2	4+(Blindage maximum)	5
Exo-3	6+(Blindage maximum)	4
Exo-4	10+(Blindage maximum)	3
Exo-4B	10+(Blindage maximum)	3
Exo-4C	10+(Blindage maximum)	3
Exo-5	12+(Blindage maximum)	2

La Réaction du personnage est réduite de 1 point + 1 point tous les 2 points de pénalité (minimum 1). De plus, par point de pénalité, tous les Talents d'un personnage subissent une pénalité de 75%. Tous les systèmes de tir prévus pour le combat sous-marin voient leurs pourcentages de réussite divisés par 10 tant que les différents systèmes n'ont pas été réalignés. Pour les armes commandées par l'ordinateur, il faut 20 tours, divisé par la marge de réussite obtenue par un jet effectué pour l'ordinateur. Pour les armes activées mécaniquement, le pilote doit quitter son armure (ou demander l'aide d'un camarade) pour effectuer sur chaque arme un jet de mécanique. La procédure demande autant de temps que pour les armes commandées par l'ordinateur. Les armes tenues à la main par un plongeur fonctionnent normalement.

Pour les armures de plongée Exo-3 à Exo-5, dans des coursives étroites, ces pénalités sont multipliées par 2. Une armure externe plongée dans l'eau ne peut pas dépasser une profondeur supérieure à 20 mètres par catégorie (20m pour Exo-1, 40 m pour Exo-2, etc.). Dans le cas contraire, elle subit les effets de la pression. Une armure externe sans système de survie ne protège plus son propriétaire qui meurt noyé.

10.3.12 Jets de panne

Un véhicule, une armure ou tout autre appareil doivent effectuer des jets de système dans certains cas.

Si un engin est frappé par une arme EMP, il faut effectuer un jet de système qui n'affecte que les appareils électroniques de la zone atteinte.

Si une attaque inflige des dommages à un appareil, il faut effectuer un jet de système dépendant du type de dommages.

Un jet de système consiste à lancer 1D100. Si le résultat est supérieur au Palier de fonctionnement de l'équipement, ce dernier tombe en panne. Avec un 100, il subit une panne critique (il est généralement détruit). Certaines armes augmentent la chance de neutraliser un système (armes EMP). De plus, l'usure du matériel est importante car, pour chaque point d'Usure cumulé, le risque de panne est augmenté d'autant et le risque de panne critique également. Si un système subit une panne critique, il y a 1% de chances plus le nombre de points d'Usure de déclencher un feu électrique. Le feu électrique a une puissance de 1 à 10. C'est le risque qu'un autre système soit détruit à chaque tour. Si ce système est détruit, le feu se propage à un autre système et ainsi de suite. Tant que le feu n'est pas éteint, le pilote subit 1 point de dommages contre son Seuil d'inconscience +1 par tour. A chaque tour, le personnage peut tenter un jet de Chance pour que le feu s'arrête.

Exemple : un système de Rang 8, avec 4 points d'Usure, sera détruit sur un jet de 96-100. Il tombera en panne sur un jet supérieur à 75.

Avec ou sans système de localisation

Si vous utilisez le système de localisation, il est facile de savoir quels systèmes peuvent ou non être affectés par une attaque. Il est également possible que vous n'utilisiez pas de système de localisation mais que, si un engin subit des dommages importants, vous localisiez la zone atteinte.

10.4 Combats de véhicules et d'armures

10.4.1 Esquive des tirs

Plongeurs et véhicules sous-marins peuvent tenter d'éviter les tirs ennemis. Les plongeurs et les créatures effectuent un jet d'esquive normal. Les personnages en armures de combat effectuent un jet d'esquive limité par leur talent Armure et soumis à certaines pénalités.

Armure	Pénalités
Exo-1	-5%
Exo-1E	0
Exo-2	-10%
Exo-3	-30%
Exo-4	-40%
Exo-4B	-40%
Exo-4C	-40%
Exo-5	-50%

Les chasseurs sont les plus avantagés. Ils peuvent effectuer un jet de pilotage. La marge de réussite de ce jet réduisant celle de l'attaque. De plus, ils peuvent bénéficier d'un bonus dépendant de leur Gouverne. Ce bonus est de 2% par point de Gouverne. Mais tout chasseur ayant recours à ce bonus risque de perdre de l'Intégrité.

Les navires (à partir des escorteurs) peuvent tenter d'esquiver les tirs adverses. Non seulement leur bonus de Gouverne est très faible mais, en plus, ils subissent certaines pénalités. Pour un navire, il faut effectuer un jet de Commandement et non de pilotage.

Bâtiment	Pénalités au jet de Commandement pour l'Esquive
Transporteurs	-60% (commandement ou pilotage selon la taille du navire)
Escorteur	-40%
Frégate	-60%
Croiseur	-80%
Cuirassé	Impossible
Bombardier	Impossible

Un appareil esquivant dans un milieu marin dangereux peut percuter le relief (Voir Milieu Marin).

10.4.1.1 Esquive des effets des explosions (torpilles et charges de profondeur)

Les plongeurs, les personnages en armures de combat sans propulseur ou se déplaçant à pied sur le fond marin ne peuvent tenter d'esquiver les effets d'une explosion.

Tous les autres (créatures, navires, hybrides, *etc.*) peuvent tenter d'esquiver les effets mais leur jet subit une pénalité de 5% par taille de la torpille ou de l'explosif.

Dans le cas des torpilles et des missiles, l'esquive signifie que même si l'engin a explosé, le personnage a réussi à s'écarter suffisamment du point d'impact (selon sa Marge de Réussite).

10.4.1.2 Décrocher un système d'acquisition

Tout type d'engin peut tenter de décrocher un ordinateur de tir adverse ou un personnage utilisant une arme électronique. La cible effectue le même jet que ci-dessus. L'ordinateur adverse effectue un jet sous son Palier de fonctionnement. L'opérateur d'un système électronique effectue un jet d'ATE. Si la Marge de Réussite de la cible est supérieure à celle du système, l'engin n'est plus détecté par l'arme ennemie qui doit recommencer sa détection, son analyse et recalculer sa solution de tir.

10.4.1.3 Poursuite

Deux appareils (généralement des chasseurs) peuvent se donner la chasse sous l'eau, l'un poursuivant l'autre. Pour cela, il faut que l'appareil qui pourchasse aille au moins à la même vitesse que sa cible. Dans ce genre de situation, l'appareil poursuivi a un gros problème : il ne peut attaquer son poursuivant avec des armes électroniques, puisque son sonar est brouillé par sa propre propulsion et, en plus, généralement, il ne pourra pas le voir s'il n'a pas de générateurs

de lumière suffisamment puissants (rappelons que, sous l'eau, il fait noir, très noir). Autant dire que sa position est pour le moins délicate, étant donné qu'il ne peut employer que des armes n'utilisant pas le sonar. La manœuvre va donc consister à « décrocher son adversaire ». Quand un personnage essaie de décrocher son poursuivant, cela lui coûte une action. Si le poursuivant essaie de rester verrouillé sur sa cible, cela lui coûte aussi une action.

Quand deux pilotes se poursuivent, il faut suivre la procédure ci-dessous :

Le poursuivi effectue un jet de pilotage comme pour éviter un tir. Le poursuivant également. Le protagoniste qui obtient la meilleure Marge de Réussite obtient l'avantage. Si c'est le poursuivi, il décroche son adversaire et peut réduire ou augmenter la distance qui le sépare de son ennemi. Par point de Marge de Réussite nette, il peut modifier cette distance de 10% de sa vitesse maximale. Si sa Marge de Réussite est le double de celle du poursuivant, il peut se placer derrière lui, si la distance qui les sépare le lui permet. Si le poursuivant a obtenu la meilleure Marge de Réussite, il peut choisir d'augmenter ou de réduire la distance qui les sépare grâce à la Marge de Réussite nette de son jet de Pilotage.

10.4.1.4 Jet d'Intégrité

Dans certaines circonstances, un appareil doit effectuer un jet d'Intégrité. Cet indice mesure la Résistance de l'ensemble de l'appareil face à des phénomènes comme les courants ou les manœuvres. Quand un appareil utilise son bonus de Gouverne, il doit effectuer un jet d'Intégrité.

Le jet d'intégrité s'effectue très simplement. Le MJ effectue un jet avec un Palier égal à l'intensité du phénomène (ou lance 1d100 sur le Palier 9 si l'intensité n'est pas précisée). Le pilote de l'appareil fait un jet de pilotage. Si le MJ obtient la meilleure marge, l'Intégrité de l'appareil est réduite de la marge de réussite nette.

10.4.1.5 Mouvement des appareils sous l'eau

Les appareils se déplacent dans un environnement liquide où, généralement, il n'y a pas d'obstacles ; mais il peut arriver que des combats ou des poursuites aient lieu parmi des ruines, dans des canyons ou entre les structures d'une installation. La Difficulté de l'environnement est déterminée par le maître de jeu. À chaque début de tour où un mouvement a une chance d'être bloqué par un obstacle, le personnage concerné doit faire un jet de Pilotage. Ce jet ne compte pas comme une action. En cas d'échec, c'est un crash. La Difficulté de l'environnement est comprise entre 2 et 12. 2 désigne un endroit où les obstacles sont très espacés (des appareils qui se pourchassent en frôlant le fond d'une plaine océanique, par exemple). De 3 à 9, cela désigne des combats qui se déroulent dans des canyons, des formations rocheuses ou au cœur d'une armada d'appareils. De 10 à 12, cela désigne un combat dans les décombres d'une base, ou dans des tunnels engloutis.

La Difficulté est modifiée par la vitesse de l'appareil, +1 tous les 10 nœuds. Si l'appareil effectue une manœuvre (esquive, décrochage, etc), la difficulté est doublée. Si un appareil, ou un plongeur, ne peut pas voir son environnement, ni visuellement, ni par sonar, la Difficulté est multipliée par 2. Si un pilote peut voir son environnement en plus de sa cartographie sonar, la Difficulté est divisée par 2.

Notes générales Les appareils sous l'eau peuvent modifier leur vitesse et d'autres facteurs détaillés ci-dessous. Tous ces changements sont signalés par un pilote en début de tour et ne comptent pas comme des actions.

- Accélération/décélération : un appareil peut accélérer ou décélérer à chaque début de tour.
- Décélération d'urgence : en inversant ses machines, un appareil peut doubler sa vitesse de décélération mais, dans ce cas, sa propulsion subit immédiatement un jet de panne et l'appareil effectue un jet d'Intégrité.
- Vitesse : la vitesse des appareils est exprimée en nœuds.
- Changement de Course : un appareil peut modifier sa course de 5° par niveau de Gouverne.
- Changement de profondeur : les appareils peuvent changer de profondeur de 10 mètres par tour par niveau de Gouverne.
- Stop : un appareil qui s'arrête dans l'eau chute très lentement sauf s'il est équipé de stabilisateurs (voir §10.4.1.12).

10.4.1.6 Modificateurs aux jets de Pilotage

Un pilote blessé ou sonné subit les pénalités normales. Le jet de Pilotage est, de plus, modifié comme suit :

Situation	Modificateur
Par 10% d'Intégrité en moins	-5%
Gouvernes détruites	-100%
Stabilisateurs détruits	-40%
Par Cercle de dommages Sérieux	-5%
Par zone détruite (chasseurs)/par Cercle de dommages Graves	-10%
Par Cercle de dommages Critiques	-20%
Par zone détruite (frégate, croiseur, escorteurs)	-5%

10.4.1.7 Localisations

Les armures et appareils sous-marins possèdent des localisations précises. Chaque attaque affectera une localisation. Vous trouverez sur chaque fiche de véhicule, la probabilité qu'une localisation particulière soit touchée en fonction de l'angle d'attaque.

10.4.1.8 Réaction en chaîne

Quand une localisation d'un appareil (sauf armures et chasseurs) est détruite, il y a une chance de réaction en chaîne. Chaque zone adjacente doit effectuer un jet. Sur un 100, la localisation est détruite même s'il y a des parois étanches et il faut effectuer un jet pour celles qui lui sont adjacentes.

10.4.1.9 Abordage

Il arrive que deux navires se rapprochent suffisamment pour s'aborder. Les croiseurs utilisent fréquemment des tunnels d'abordage qui jaillissent de leurs flancs pour se planter dans ceux de l'adversaire et par lesquels des troupes attaquent. Ces tunnels se collent aux parois adverses et l'infanterie découpe la carène. Les croiseurs utilisent aussi des sortes de grappins qui se fixent à la coque adverse et l'attirent vers le bâtiment agresseur. Ce dernier lâche alors ses commandos qui, tels des insectes, vont s'abattre en nuées.

Pour pouvoir aborder un bâtiment, il faut aller à la même vitesse que lui et être bord à bord. Les deux navires prennent ainsi le risque de subir une attaque de salve ou de se percuter.

Un fantassin peut s'attaquer à un bâtiment ou à un chasseur, mais il devra soit aller à la même vitesse que lui, soit pouvoir s'y arrimer, sinon il sera automatiquement arraché de la coque par l'eau.

Pour qu'un navire puisse en aborder un autre il faut que l'attaquant réussisse un jet de pilotage comme s'il poursuivait sa cible.

10.4.1.10 Salves

Les armes de salves sont des armes redoutables dont la portée sous l'eau est ridicule. On les place souvent sur les flancs d'un bâtiment en cas d'abordage. Ces armes ne portent pas à plus de 20 mètres, elles ne peuvent pas engager des cibles individuelles. En règle générale, elles se contentent de tirer tout droit. Elles ont une chance de toucher dépendant de leur qualité et infligent des dommages en fonction du nombre d'armes installées en batteries. Les armes de salves sont composées de systèmes utilisant différentes sortes d'énergie ou de projectiles dont l'effet est nul à plus de 20 mètres.

10.4.1.11 Éperonnage

L'éperonnage est une technique d'attaque fréquemment utilisée par les frégates et les escorteurs. On peut placer sur la proue d'un navire de quoi éperonner un autre appareil en limitant les dommages subis par l'attaquant. Une tentative d'éperonnage se résout comme une tentative de collision, cependant les dommages subis par l'attaquant sont réduits de moitié et ceux subis par le défenseur sont multipliés par 2.

10.4.1.12 Crash et collision



Crash contre un obstacle immobile : un véhicule ou une armure de combat qui percutent un obstacle subissent une attaque dont les dégâts de base sont égaux à la moitié de leur vitesse en nœuds. La vitesse du véhicule sera réduite à 0, sauf si l'obstacle cède. Les membres d'équipage subissent une attaque égale à la moitié des dommages de base contre leurs seuils physiques et leur seuil d'inconscience (le maître de jeu effectue un jet sur le Palier 10). Un jet de pilotage (pour les chasseurs) ou de Commandement (pour les navires) peut réduire la marge de réussite de l'attaque mais pas en dessous de 1. Un engin peut bénéficier de ses bonus de gouverne.

Collision accidentelle entre deux appareils : deux appareils peuvent se percuter accidentellement si l'un des deux ou les deux échouent à un jet de Pilotage et qu'ils sont suffisamment proches. Dans un tel cas, il faut savoir comment s'effectue la collision.

1. Si les deux appareils sont de la même catégorie (armure, chasseur, croiseur *etc.*) :
 - Une collision face à face : les deux appareils subissent une attaque égale à la somme de la moitié de leur vitesse en nœuds sur toutes les localisations avant (le maître de jeu effectue un jet sur le Palier 9). La vitesse des véhicules sera réduite à 0, s'ils sont de la même catégorie. Les membres d'équipage subissent une attaque égale à la moitié de ces dommages de base contre leurs seuils vitaux et leurs seuils d'inconscience. Un jet de pilotage (pour les chasseurs) ou de Commandement (pour les navires) peut réduire la marge de réussite de l'attaque mais pas en dessous de 1. Un engin peut bénéficier de ses bonus de gouverne.
 - Un des véhicules percute l'autre de côté : Un des véhicules percute l'autre de côté. Le véhicule percuté sur son flanc subit une attaque égale à la vitesse en nœuds de l'autre appareil sur toutes les localisations concernées. La vitesse du véhicule qui l'a percuté sera réduite à 0, s'ils sont de la même catégorie. Les membres d'équipage subissent une attaque égale à la moitié des dommages de base contre leurs seuils vitaux et leurs seuils d'inconscience. L'autre véhicule subit des dommages comme s'il avait percuté un obstacle immobile.

2. Si les deux appareils ne sont pas de la même catégorie, appliquez les modificateurs suivants :

Types des appareils	Modificateurs
Armure contre chasseur	Dégâts $\times 1/2$
Armure contre escorteur	Dégâts $\times 1/4$
Armure contre frégate	Dégâts $\times 1/10$
Armure contre croiseur	N.A.
Armure contre bombardier	N.A.
Armure contre cuirassé	N.A.
Chasseur contre escorteur	Dégâts $\times 1/2$
Chasseur contre frégate	Dégâts $\times 1/3$
Chasseur contre croiseur	Dégâts $\times 1/4$
Chasseur contre bombardier	Dégâts $\times 1/10$
Chasseur contre cuirassé	N.A.
Escorteur contre frégate	Dégâts $\times 1/2$
Escorteur contre croiseur	Dégâts $\times 1/3$
Escorteur contre bombardier	Dégâts $\times 1/4$
Escorteur contre cuirassé	Dégâts $\times 1/10$
Frégate contre croiseur	Dégâts $\times 1/2$
Frégate contre bombardier	Dégâts $\times 1/3$
Frégate contre navire capital	Dégâts $\times 1/4$
Croiseur contre bombardier	Dégâts $\times 1/2$
Croiseur contre cuirassé	Dégâts $\times 1/3$
Bombardier contre cuirassé	Dégâts $\times 1/2$

Un chasseur percuté par une armure subira donc demi-dommages. L'armure subira des dommages normaux. Inversement, un chasseur qui percute une armure subira 1/2 dommages alors que l'armure subira des dégâts normaux.

Collision provoquée Les collisions provoquées infligent les mêmes dommages que les collisions non provoquées mais elles obéissent à certaines règles et incluent les collisions de flanc.

Pour entrer en collision avec un navire, il faut, au moment où les deux appareils sont suffisamment près l'un de l'autre, que les deux pilotes effectuent des jets de Pilotage comme défini plus haut. La Marge de Réussite de l'attaquant est réduite par la Marge de Réussite du défenseur.

Un véhicule à côté d'un autre véhicule peut tenter de le percuter latéralement. Sous l'eau, cela n'a d'intérêt que si les deux appareils sont dans un secteur où il y a des obstacles. L'attaquant effectue un jet de Pilotage, le défenseur aussi. Si la Marge de Réussite de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur, ce dernier subit immédiatement la Difficulté du terrain comme s'il avait effectué une manœuvre. Il doit donc effectuer un autre jet de Pilotage contre la difficulté du terrain.

Avaries à cause des collisions Toute collision peut entraîner des avaries similaires à celles d'une explosion (voir §10.3.10). Le jet de perte d'Intégrité s'effectue sur le palier 9.

Attaque des torpilles (règle optionnelle)

Les combats avec des torpilles s'engagent généralement à de très longues distances. Cette règle optionnelle vous permet de calculer précisément le temps que mettra une torpille à atteindre son objectif.

Contre une cible immobile :

$$T = D/V \quad (10.1)$$

T : Temps calculé en heures
 D : distance en milles nautiques
 V : vitesse en nœuds

Contre une cible s'approchant :

$$T = D/V_1 + V_2 \quad (10.2)$$

V_1 : vitesse de la cible

V_2 : vitesse de la torpille (ou d'un navire)

Contre une cible qui s'éloigne :

$$T = D/V_1 - V_2 \quad (10.3)$$

V_1 : vitesse de l'engin le plus rapide.

10.5 Détection, analyse et solution de tir

Pour la plupart des armes, il faut détecter la cible, l'analyser et obtenir une solution de tir pour ne pas tirer sur n'importe quoi.

10.5.1 Détection

La première étape, avant toute attaque, est la détection de la cible. Pour de nombreuses armes électroniques, il faut que les systèmes de ces armes détectent la cible même si l'opérateur peut la voir. Cela ne concerne donc pas les attaques au corps à corps, les armes normales et les armes assistées électroniquement. Une torpille (ou un missile) ayant perdu son acquisition originale doit aussi effectuer un jet de détection.



FIG. 10.6: tiens !

La détection sous-marine est l'affaire des sonars (les sonscons dans *Polaris*). La détection hors de l'eau est l'affaire d'un radar. Les deux marchent de la même façon dans ce jeu. Une arme peut soit avoir un sonar individuel, soit être reliée au sonar du véhicule. Dès que quelque chose entre dans le périmètre de détection d'un sonar, le MJ effectue un jet de détection en utilisant le pourcentage de détection du sonar et en y appliquant différents modificateurs.

Un sonar peut être actif ou passif. Actif, l'appareil envoie des signaux dans l'eau, qui lui sont renvoyés. Ses probabilités de détection sont plus importantes mais l'appareil qui l'utilise est plus repérable. Un sonar actif est utilisé en territoire ami, lorsque l'on ne craint pas d'être détecté ou en combat déclaré. Passif, le sonar écoute. Les chances de détection sont réduites mais l'appareil est « silencieux ». On utilise ces sonars quand on veut être discret, en territoire ennemi, par exemple.

Un sonar est défini par sa Portée, son Palier d'opération (définissant la réussite, l'échec ou la panne). Une détection est un test automatique exécuté en début de tour. Il ne demande aucune action de la part d'un personnage ou d'une machine. Dans le cas d'une machine réactive réagissant à une intrusion, il suffit d'effectuer un test d'acquisition (voir ci-dessous). Une détection est maintenue tant que l'appareil détecté n'a rien fait pour briser cette détection. Un navire en mouvement subit des pénalités et surtout ne peut rien détecter dans la zone située immédiatement derrière lui, à cause de sa propulsion.

Une fois la détection établie, l'engin adverse est « verrouillé ». Il ne peut se déverrouiller qu'en effectuant des manœuvres spéciales (voir §10.3.11) ou en disparaissant derrière un relief, *etc.*

Les modificateurs de détection à l'air libre dépendent de la taille de la cible (les mêmes que pour le combat à distance) et des interférences dues à des structures (elles bloquent généralement tout contact radar).

FIG. 10.7 – Modificateurs de détection sous l'eau

Situation	Sonar actif / sonar passif
Cible dans ou de l'autre côté d'un flux	niveau de perturbation / niveau de perturbation
Cible dans ou de l'autre côté d'un courant	-5% par Intensité / -5% par Intensité
Cible immobile	0 / -60 %
Cible collée à une paroi ou sur le fond de l'océan	-60 % / 0
Cible enterrée	-80 % / -40 %
Cible dans le périmètre d'un siphon ou d'un tourbillon	- 2× Intensité en % / - 2× Intensité en %
À moins de 500 mètres de profondeur, mer agitée	-10 % / -20 %
À moins de 500 mètres de profondeur, mer forte	-30 % / -50 %
À moins de 500 mètres de profondeur, tempête	-50 % / -80 %
Vitesse du navire détectant, plus de 40 nœuds	impossible / impossible
Vitesse du navire détectant, plus de 20 nœuds	-20%, portée 2 / -20%, portée 2
Vitesse du navire détectant, de 1 à 10 nœuds	+ 10 % / + 10 %
Navire détectant immobile	+20 % / +20 %
Vitesse cible, moins de 10 nœuds	0 / -10 %
Vitesse cible, plus de 20 nœuds	0 / +20 %
Cible précédemment détectée	+10 % / +10 %
Taille cible, torpille	-40 % / -40 %
Taille cible, armure	-30 % / -30 %
Taille cible, chasseur	-20 % / -20 %
Taille cible, escorteur	-10 % / -10 %
Taille cible, frégate	0 / 0
Taille cible, croiseur	+20 % / +20 %
Taille cible, cuirassé	+40 % / +40 %
Taille cible, bombardier	+30 % / +30 %
Taille cible, base (Atlantis)	+60 % / +60 %
Taille cible, cité	+80 % / +80 %
Obstacle, relief, etc.	0 / impossible
Cible tire	0 / +20 %
Cible en sonar actif	0 / +50 %, portée ×2
Cible brouille une zone	+50 % / +50 %
Propulsion cible, naturelle	0 / -20 %
Propulsion cible, hélice	0 / +10 %
Propulsion cible, hydroréacteur	0 / 0

10.5.2 Analyse

L'analyse permet d'avoir des informations sur un contact que l'on ne voit pas (voir Difficulté d'analyse). C'est l'affaire des analyseurs. Un analyseur est défini par un Palier d'opération (définissant la réussite, l'échec ou la panne) et le nombre d'analyses simultanées qu'il peut effectuer. Un personnage peut tenter de lire un écho sonar sans analyseur mais cela compte comme une action. Il peut se faire assister d'un analyseur. Son pourcentage de chances de réussir est augmenté de 5% par niveau de l'appareil. Un personnage ne peut exécuter qu'une seule analyse à la fois.

Si l'analyse est purement automatique, elle ne compte pas comme une action. On ne peut faire qu'une analyse par tour, au début du tour. Si l'analyse est assistée ou entièrement faite par un personnage, il peut en faire une seule à chaque action.

Il faut au moins 1 jet d'analyse réussi pour calculer une solution de tir avec un sonar actif. Il faut au moins 5 jets d'analyse réussis et consécutifs pour calculer une solution de tir avec un sonar passif. Si un seul de ces jets échoue, il faut tout recommencer.

Chaque type d'information a un Niveau. C'est la Marge de Réussite qu'il faut atteindre pour l'obtenir. Si la Marge de Réussite est égale à la somme de plusieurs Niveaux d'information, l'analyse révèle toutes ces informations. Si un jet d'analyse est réussi mais que la Marge de Réussite n'est pas suffisante, le jet d'analyse est tout de même un succès pour établir la solution de tir. De plus, le jet suivant est augmenté de +10 %. Un 01 donne toujours deux informations. L'ordre des informations est toujours le même.

Information	Niveaux d'analyse
Direction du contact	1
Portée du contact	2
Profondeur du contact	4
Masse du contact	6
Taille du contact	10
Vitesse du contact	12
Nature du contact (artificiel ou pas)	12
Mode de propulsion du contact	12
Classe du contact	12
Type exact du contact	12
Statut du contact (torpilles armées, etc.)	12
Autres informations	10

Si un navire est détecté, que l'on a eu des informations sur lui, qu'il y a une perte de contact et que ce même navire est de nouveau détecté un peu après, il faut recommencer la procédure pour pouvoir établir la solution de tir mais les informations précédemment collectées sont automatiquement réaffichées.

Note sur les sonscons : les informations fournies dépendent de la banque de données du sonscan. On ne peut obtenir des informations qui ne sont pas incluses dans la banque de données du sonar. Ainsi, on ne pourra avoir beaucoup d'informations sur un prototype non répertorié. Un sonscan civil peut identifier la grande majorité des bâtiments connus par toutes les nations sous-marines. Un sonscan militaire sera beaucoup plus performant et comprendra des informations sur de nombreux navires militaires amis et ennemis.

Notez que tout nouveau contact est automatiquement assimilé par un sonscan.

10.5.3 Solution de tir

La solution de tir est l'affaire des calculateurs de tir et ne concerne que les armes commandées par l'électronique. Un calculateur de tir est défini par son Palier d'opération (définissant la réussite, l'échec ou la panne) et le nombre de cibles simultanées qu'il peut engager. Il faut effectuer un calcul de solution de tir avant chaque attaque même si la détection n'est pas rompue, mais il n'y a pas besoin de réanalyser une cible pour obtenir une nouvelle solution de tir.

On peut obtenir une solution de tir par action. Cette solution de tir est forcément soit entièrement automatique, soit effectuée par un individu assisté par le calculateur de tir. Le calculateur a une chance de base d'obtenir une solution de tir, qui est modifiée par :

Situation	sonar actif/ sonar passif
Par tour d'analyse supplémentaire au minimum requis	+5% (max +30%) / +5% (max +30%)
Cible dans ou de l'autre côté d'un flux	niveau de perturbation / niveau de perturbation
Cible dans ou de l'autre côté d'un courant	-Intensité en % / -Intensité en %
Cible immobile	+30% / -30%
Cible collée à une paroi ou sur le fond de l'océan	-60% / 0
Cible enterrée	-80% / -40%
Taille cible, torpille	-40% / -40%
Taille cible, armure	-30% / -30%
Taille cible, chasseur	-20% / -20%
Taille cible, escorteur	-10% / -10%
Taille cible, frégate	0 / 0
Taille cible, croiseur	+20% / +20%
Taille cible, cuirassé	+40% / +40%
Taille cible, bombardier	+30% / +30%
Taille cible, base (Atlantis)	+60% / +60%
Taille cible, cité	+80% / +80%

10.5.3.1 Imposer une solution de tir

Il arrive fréquemment sous l'eau que l'on sache exactement où est une cible mais que le calculateur de tir refuse de la verrouiller. C'est notamment le cas des appareils dormeurs enterrés ou des Mygales tirant des parois abyssales. Dans ce cas, on peut donner à l'ordinateur une cible matérielle autre que l'appareil, dans une zone précise, par exemple un rocher. L'arme ouvrira le feu sur cette zone mais sa chance de toucher quoi que ce soit est divisée de moitié. On ne peut demander à l'ordinateur de tirer dans le vide.

10.5.3.2 Tir de saturation :

les chasseurs et les navires de combat peuvent pilonner une zone en utilisant toutes leurs armes. Ils n'ont besoin, dans ce cas, d'obtenir ni détection ni solution de tir. C'est, par exemple, un chasseur qui va arroser la paroi d'un canyon ou un croiseur qui va pilonner le sol marin. Tous les personnages pris dans la zone de destruction, déterminée par le maître de jeu, doivent faire un jet de Chance par tour ou être touchés. Pour les véhicules, c'est le pilote qui fait ce jet de Chance. Les véhicules sans pilote ou les bâtiments ont 10% de chances d'échapper au carnage. Nous conseillons d'appliquer cette règle si un chasseur ou un personnage en armure s'approche de la zone de défense automatique d'un croiseur plutôt que de faire tous les jets. Ce jet de Chance ne coûte pas de points de Chance. Une cible touchée subit les dommages de l'arme la plus puissante de l'appareil qui a bombardé.

Il faut rappeler que ces procédures ne concernent que les armes autonomes et les armes commandées par l'électronique.

10.5.4 Relais de l'information

Différents bâtiments peuvent se transmettre le résultat d'une détection et d'une analyse mais pas d'une solution de tir. Un bâtiment peut être désigné comme détecteur et analyseur principal. Dans ce cas, c'est lui qui effectue les jets et qui transmet automatiquement les informations aux autres appareils. C'est une technique généralement utilisée quand plusieurs appareils sont en formation.

10.5.5 Détection, analyse et acquisitions multiples

Les règles énoncées ci-dessus fonctionnent sans problèmes quand il n'y a qu'une cible. Lorsque qu'il y a des contacts multiples, les choses peuvent se corser. En règle générale, un sonar indiquera le nombre de contacts dans

le rayon d'action du détecteur. En cas d'appareils en formation, il ne détecte que la formation, pas les appareils individuels. De la même manière, pour une armada de navires, le détecteur aura comme contact, une armada. Après la détection, l'analyse ne peut se faire que sur un contact. Si le contact est une formation d'appareils, et seulement dans ce cas, il faut attendre la 4^{ème} analyse pour savoir qu'il s'agit d'une formation.

Une 5^{ème} analyse pourra indiquer le nombre et la catégorie approximatifs des engins qui constituent le contact. Toute autre analyse se fera alors sur des appareils précis. L'ordinateur pourra analyser simultanément un certain nombre de contacts ou d'appareils dans une même formation, en fonction de sa qualité. Les ordinateurs de tir peuvent également engager simultanément plusieurs cibles, cela dépend de leur qualité. Pour les détections multiples, il n'est pas nécessaire de lancer les dés de détection pour chaque appareil dans la zone. Ne lancez les dés que pour le ou les appareils qui ont une influence sur les personnages et considérez les autres détections comme automatiques.

Note : il ne faut surtout pas qu'un maître de jeu se laisse dépasser par ces règles s'il se retrouve face à 12 protagonistes simultanés. Ces règles permettent de donner aux joueurs et au maître de jeu une idée de ce qui se passe sous l'eau. On peut tout à fait en ignorer tout ou partie, si elles ne favorisent pas l'ambiance d'une aventure. Le MJ doit avant tout rendre un combat étouffant, presque toujours en aveugle, où l'on n'entend que le bruit des torpilles et des salves. Il n'est pas nécessaire d'effectuer tous les jets d'analyse et de détection si des joueurs doivent affronter l'Atlantis et à ses 40 navires d'escorte. L'armada est forcément détectable et on sait à peu près de quels navires elle est constituée. Par contre, si un navire dans l'armada est intéressant, le MJ peut demander une détection et une analyse pour cet engin particulier.

10.5.6 Systèmes d'acquisition

Pour tous les systèmes de combat automatiques qui ne sont pas gérés par un individu, le système d'acquisition remplace toute la procédure ci-dessus. Un système d'acquisition est un condensé de détecteur, d'analyseur et de calculateur de tir. Son rôle est d'établir le plus rapidement possible un contact avec un intrus dans un périmètre défini et de l'anéantir. Un système d'acquisition ne se préoccupe pas d'approfondir son contact. Dès qu'il le repère, il commande le tir. Si dans la description d'une arme réactive cela n'est pas précisé ou si un personnage branche certaines de ses armes en tir automatique, le Palier d'acquisition est égal au plus bas Palier entre le système de détection, le système d'analyse et le calculateur. Généralement, quand un système réactif est décrit, seul son Palier d'acquisition est signalé, mais il se peut que soient également détaillés ses systèmes de détection, d'analyse et de calcul.

10.6 Les dangers de l'aventure

10.6.1 Navigation

Quand des personnages voyagent longtemps, ils doivent calculer leur route. Pour cela, ils utilisent les équipements à bord de leur navire.

A bord des engins mobiles, la présence d'une centrale à inertie permet de déterminer la position par rapport au point de départ mais l'imprécision est de 1 mille à l'heure. Mais cela ne sert pas à grand-chose si on ignore les coordonnées du point de départ. Une solution plus précise consiste à utiliser le positionnement par satellite (le G.P.S.). Mais pour cela, il faut soit être en surface, soit déployer une antenne en surface. Avec cette méthode, la précision est de l'ordre de 10 mètres et même moins. Il est également possible de déterminer la position par des observations astronomiques. Mais pour cela, il faut disposer d'une vue sur les astres, ce qui suppose une observation en surface ou en immersion périscopique et surtout une bonne visibilité des astres (de nuit et sans nuages).

Quand tout cela a échoué, il reste la possibilité de donner des coups de sonar afin de déterminer la profondeur et le relief environnant pour les comparer aux données enregistrées dans l'ordinateur ou sur la carte. Mais outre le fait que cette méthode n'est pas discrète, elle présente l'inconvénient d'être peu fiable dans le cas des grandes plaines sous-marines ou lorsque le relief a été bouleversé par des phénomènes naturels.

Il reste alors au personnage la possibilité de calculer lui-même sa position en se basant sur les informations à sa disposition (cap, vitesse, puissance des courants, temps écoulé). On utilise alors le Talent Navigation.

Dans l'univers *Polaris*, un appareil peut être équipé d'un système de navigation ou un personnage peut lui-même effectuer un jet de Navigation. Ce jet de Navigation servira aussi bien à déterminer les aléas d'un long voyage qu'à indiquer si les aventuriers ne s'égareront pas trop. La Difficulté de ce jet est égal à la distance parcourue en milles,

divisée par 5. Si les PJ choisissent d'effectuer leur jet tous les 10 milles, la Difficulté n'est que de 2. L'erreur d'un jet de Navigation est de 1 mille tous les 10 milles, moins la Marge de Réussite obtenue. A chaque jet, on peut recalculer une route mais la Difficulté est augmentée de 1 point tous les 5 milles d'erreur.

Exemple : un équipage décide d'effectuer son premier jet au bout de 40 milles. La Difficulté est de 8. La Marge de Réussite est de 2. Quand le personnage recalcule sa position, il s'aperçoit qu'il y a une erreur d'environ 2 milles. La Difficulté du prochain jet de Navigation sera augmentée de 2.

En cas d'échec d'un jet de Navigation (c'est au MJ de lancer le dé), cette erreur est augmentée par la Marge de Réussite d'un jet sur Palier 10. Si un jet de Navigation échoue et qu'au moment de recalculer la route, le jet de Navigation est aussi un échec, les Difficultés s'accumulent jusqu'à ce que les aventuriers soient totalement perdus.

Enfin, un jet de Navigation sert à déterminer si les PJ feront des rencontres au cours de leur voyage : courants, monstres, pirates, etc. On considère qu'un équipage fait 2 rencontres tous les 10 milles, moins la Marge de Réussite d'un jet de Navigation.

10.6.2 Phénomènes naturels

10.6.2.1 Les courants

Si un navire remonte un courant ou inverse ses machines alors qu'il le suit, sa vitesse sera diminuée. Si la vitesse du navire est inférieure, il sera entraîné. Un bâtiment traversant un courant sera déporté latéralement. On peut aussi choisir de naviguer avec le courant. Dans ce cas, les deux vitesses sont cumulées. Un des dangers du courant est d'y rester prisonnier. Si sa vitesse est supérieure ou égale à celle de l'appareil, le pilote devra effectuer, à chaque fois qu'il tente de s'y déplacer ou de changer de cap latéralement par rapport à l'axe du courant, un jet de Pilotage. La Difficulté de ce jet est égale à l'Intensité du courant. Si ce jet est réussi, le navire peut changer de cap ou se déplacer en travers du courant. L'appareil sera tout de même déporté.

Un navire inversant ses machines quand il navigue avec un courant, changeant de cap ou le remontant, court le risque d'être disloqué. Il doit effectuer un jet de pilotage. Le MJ effectue un jet sur un Palier égal à l'intensité du courant. L'intensité du courant (et donc le Palier sur lequel le MJ effectue son jet) est modifié par le tonnage du navire (voir ci-dessous). La vitesse d'un courant est égale à son Intensité multipliée par 2 en nœuds. La marge de réussite nette obtenue par le MJ détermine le nombre de points d'intégrité perdus par le navire.

Tonnage	Modificateur d'Intensité
Jusqu'à 100t	Intensité normale
Jusqu'à 1000t	Intensité -10%
Jusqu'à 10 000t	Intensité -25%
Jusqu'à 100 000t	Intensité réduite de moitié
Jusqu'à 1 000 000t	Intensité : -75%

10.6.2.2 Les flux thermiques

Un navire pénétrant dans une zone de flux sera tout d'abord confronté à la puissance de ses courants, qui peut être colossale. Chaque flux sera déterminé par la vitesse de son courant en nœuds (Intensité du flux multipliée par 2), sa direction et le niveau des perturbations.

Le niveau de perturbation d'un flux est une pénalité que subit un appareillage électronique, quelle que soit sa nature, ainsi que le pourcentage de détection d'un sonar actif ou passif cherchant à repérer quelque chose dans ou de l'autre côté d'un flux. Cette pénalité réduit le pourcentage de chance d'un appareil (si un jet, avec ce modificateur, indique qu'un appareil subit une panne, il ne faut pas en tenir compte).

Les flux ne sont pas détectables en tant que tels. Si on ne connaît pas leurs emplacements, on ne pourra s'apercevoir de leur présence qu'une fois dedans. Les écrans défensifs y sont entièrement neutralisés.

À chaque fois que l'on pénètre dans un flux, il y a un risque d'y subir un phénomène secondaire. Dès l'entrée d'un appareil, le maître de jeu lance 1D100 :

1D100	Effet
01-10	l'Intensité du courant est réduite de moitié pendant 1D100 minutes.
11-80	Rien à signaler.
81-90	Le courant double d'Intensité pendant 1D10 minutes.
91-98	Tempête magnéto-thermique ^a .
99-00	Vortex ^b .

- ^a Tempête magnéto-thermique : des éclairs de chaleur et des décharges électromagnétiques se forment dans le flux. Tous les appareils électroniques doivent effectuer un test de panne toutes les minutes d'exposition contre un indice EMP égal au niveau de perturbation du flux. Une des zones du navire est frappée tous les 10 tours par un éclair d'énergie. Les dégâts sont déterminés par un jet sur le Palier 9 et par l'Intensité du flux (Intensité = dégâts de base, les Blindages protègent normalement). Ce phénomène dure 1D10 minutes.
- ^b Vortex : c'est une véritable tempête dans un flux qui se met à tourbillonner à une vitesse ahurissante. Le navire doit effectuer un jet d'Intégrité contre une Difficulté égale à l'Intensité du flux. Tous les membres d'équipage subissent une attaque de choc et une attaque physique égale à l'Intensité du flux. Le phénomène a la particularité « d'écraser » les distances. Les appareils pris dans un vortex sont donc éjectés à $1D100 \times 10$ miles de leur point initial.

10.6.2.3 Le corail

En terme de jeu, dans un secteur soumis à l'influence du corail, tous les appareils électroniques de navires considérés par le corail comme ennemis voient leur Palier de fonctionnement réduit de 1 à 10 suivant l'Intensité du champ. Un appareil doté d'un système ayant un Palier de fonctionnement de 6 n'aura plus qu'un Palier 5 à 0. Cette modification des capacités d'un appareil ne modifie pas le risque de panne.

Si le corail est agressé, il peut générer un champ d'énergie d'une puissance comprise entre 1 et 10. Ce champ ignore toutes les protections et affecte directement les êtres vivants. Pour effectuer le jet d'attaque, le MJ effectue un jet sur le Palier 9. L'attaque affecte directement les Seuils physiques. Il est à noter que le corail ne réagit qu'à des intrusions ou à des agressions massives. Un plongeur a très peu de chances, quoi qu'il fasse, de le faire réagir.

10.6.2.4 La pression

Un navire qui dépasse sa limite de profondeur est immédiatement soumis aux effets de la pression. Dès qu'il a franchi le seuil, un appareil subit une attaque contre son intégrité. Le jet s'effectue sur un Palier égal à 1 par 10 mètres de profondeur en excès. Le jet s'effectue à chaque tour, tant que le navire est en dessous de sa profondeur maximale. Le navire résiste en effectuant un jet sur le Palier 9. L'intégrité du navire est réduite par la marge de réussite nette obtenue par le MJ.

10.6.2.5 Influence de la surface

Les tempêtes qui ravagent les terres émergées n'ont une influence que jusqu'à une profondeur d'environ 100 mètres. Un plongeur, une créature ou un appareil léger pris en pleine tempête de surface alors qu'ils se trouvent à moins de 100 mètres, courent de grands risques. Les eaux agitées peuvent être particulièrement violentes. Ce genre de tempêtes a généralement un indice de dommages de base de 2 à 20 sous l'eau. Le MJ effectuera un jet sur le Palier 9 à chaque tour passé dans le secteur. Si vous utilisez la règle des localisations, l'attaque n'est portée que contre une seule localisation d'un appareil ou d'une armure de plongée. Sur un résultat de 01, il se formera soit un siphon, soit un tourbillon sous-marin (voir ci-dessous).

10.6.2.6 Tourbillons et siphons sous-marins

Pour déterminer si des aventuriers sont confrontés ou non à un de ces phénomènes, un maître de jeu peut soit le décider arbitrairement, soit effectuer un jet sur la table des événements. Pour déterminer où se crée le phénomène, un des membres du groupe d'aventuriers effectue un jet de Chance. Ce jet ne coûte aucun point de Chance. En cas de réussite, le phénomène ne peut affecter les aventuriers, ils sont trop loin. En cas d'échec, le maître de jeu effectue un

jet sur le Palier 9. La Marge de Réussite multipliée par l'Intensité du phénomène, détermine la distance qui les sépare de sa périphérie en mètres pour un tourbillon, en centaine de mètres pour un siphon.

Le maître de jeu détermine l'Intensité d'un phénomène grâce à 2D10 pour un tourbillon et 4D10 pour un siphon. Cette Intensité définit sa puissance d'attraction à sa périphérie immédiate (Intensité en mètres) et sa taille. Ces phénomènes agissent sur un périmètre, autour de leur diamètre de base, égal à dix fois leur Intensité en mètres pour un tourbillon et à cent fois leur Intensité pour un siphon. Leur longueur est égale à leur taille multipliée par 2. Le diamètre de base de ces phénomènes est égal à leur Intensité en mètres pour un tourbillon et à leur Intensité en mètres multipliée par 10 pour un siphon.

La puissance d'attraction décroît de 1 tous les 100 mètres pour le siphon, et de 1 tous les 10 mètres pour un tourbillon. Un tourbillon d'Intensité 12 verra donc sa puissance réduite à 11 au bout de 10 mètres, puis à 10 à 20 mètres, *etc.* Elle est multipliée par 2 au cœur du phénomène. Cette puissance, multipliée par 5, est la vitesse en nœuds à laquelle sera attiré un objet vers le cœur. Un appareil aura le choix, soit de lutter contre l'attraction, soit de tenter une manœuvre désespérée de catapulte. S'il lutte contre le courant, dans l'espoir que le phénomène se dissipe par exemple, la procédure suivie est la même que pour les courants. On compare les deux vitesses. Si le navire est le plus rapide, il pourra s'en tirer sans trop de mal, s'il survit aux jets d'Intégrité bien évidemment. Le joueur effectue un jet d'Intégrité à chaque tour et se base sur la puissance d'attraction du phénomène à l'endroit où se situe l'appareil, pour déterminer les dommages subis. Si le navire est moins rapide, il sera attiré irrémédiablement vers le cœur et subira aussi des dégâts de structure s'il résiste. Une manœuvre de catapulte consiste à se servir de la force d'attraction pour augmenter sa vitesse et être propulsé hors du tourbillon. Le pilote devra, dans ce cas, réussir un jet de Pilotage contre l'Intensité divisée par 2 du phénomène. En cas d'échec, l'appareil plonge tout droit au cœur de la tourmente. L'appareil subira, quant à lui, une seule attaque contre son Intégrité, l'Intensité de ce jet d'Intégrité étant égale à l'Intensité du phénomène.

Exemple : Un appareil pouvant atteindre 60 nœuds est confronté à un tourbillon. Le maître de jeu détermine son intensité avec 2D10 et obtient un 10. Puis il détermine la position de l'appareil au moment de la formation du tourbillon. Il obtient sur son D100, un 50. L'engin est donc situé à 50 mètres de la périphérie du tourbillon. La puissance d'attraction, à cet endroit, est de 5 (10 en intensité- 1 point tous les 10 mètres = 5), ce qui, multiplié par 5, indique une vitesse de 25 nœuds. L'appareil peut donc tenter de s'éloigner à une vitesse de 35 nœuds. Dès qu'il sera à 60 mètres, sa vitesse sera de 40 nœuds, etc. En attendant, il subira, à chaque tour, un jet d'Intégrité sur Palier 5 tant qu'il n'aura pas atteint les 60 mètres, puis un jet sur Palier 4 avant d'atteindre les 70 mètres, etc. Si la vitesse de l'appareil avait été inférieure à 50 nœuds, il aurait été attiré au cœur du tourbillon. Dans les deux cas, il peut tenter une catapulte.

Un appareil qui arrive au cœur d'un de ces phénomènes est ballotté dans tous les sens. L'appareil subit un jet d'Intégrité égal à deux fois l'Intensité du phénomène. L'équipage subit une attaque de choc égale à la l'Intensité du phénomène en son cœur. De plus, l'appareil sera déporté le long du conduit à la vitesse du phénomène. Cela peut ne pas poser de problèmes supplémentaires pour un tourbillon horizontal mais, quand celui-ci est vertical ou quand il s'agit d'un siphon, l'appareil peut se retrouver à des profondeurs qu'il ne peut pas supporter. Quand on est au cœur d'un de ces phénomènes, la chance peut parfois vous sourire. À chaque tour, après avoir subi une première attaque, le pilote de l'appareil peut effectuer un jet de Pilotage, réduit de 5% par point d'Intensité du phénomène. S'il réussit, l'appareil se stabilise en plein centre du tourbillon ou du siphon. Il n'a plus, dans ce cas, qu'à attendre que les choses se calment. On peut utiliser un jet de Chance pour réduire la Difficulté. Ce jet spécial coûte des points de Chance mais permet de réduire la Difficulté de deux fois la Marge de Réussite du jet de Chance.

Un tourbillon se forme en 1 tour et disparaît en 1D10 tours. Un siphon se forme en 1D10 tours et se dissipe au bout de 1D100 tours. Il est sage de profiter de ce temps de formation pour s'éloigner le plus possible.

10.6.2.7 La surface

Les phénomènes constants :

1. Des radiations de tous ordres balayent en permanence le monde de la surface. Ces radiations n'ont pas toujours la même Intensité. Chaque heure passée à la surface soumet un individu à un rayonnement d'Intensité 2 à 20. Ce rayonnement est déterminé par un jet de 2D10. C'est ce rayonnement qui s'accumule dans l'organisme humain (voir §10.8). Cette Intensité est réduite de l'indice du bouclier antiradiations porté par l'individu.
2. L'air toxique est pratiquement irrespirable. Un individu contraint de l'inhaler le fait avec beaucoup de difficulté et subit un empoisonnement. Il doit effectuer, toutes les 10 minutes, un jet de Souffle pour pouvoir respirer

contre une Difficulté de 2 +2 toutes les 10 minutes. S'il échoue à ce test, il perd 1 point de Résistance. À 0, il meurt asphyxié. S'il survit, il récupère 1 point de Résistance par heure. Si le personnage doit combattre dans ces conditions, il doit effectuer ce jet à chaque tour et tous ses Talents subissent une pénalité de -5% par point de Résistance perdu.

3. L'acidité de l'atmosphère et les bombardements d'ultraviolets s'attaquent aussi bien à la matière vivante qu'à la matière inerte. Toutes choses à la surface, sauf les créatures qui s'y sont adaptées, subissent, à chaque heure d'exposition, une attaque d'Intensité 2 à 20 (dommages de base). Le MJ effectue un jet sur le Palier 9 pour déterminer le multiplicateur. Par point de blindage, l'intensité est réduite de 1 point. Le matériel non protégé par un blindage reçoit automatiquement 1 point d'Usure par heure ou perd 1 point de Résistance.
4. L'altération moléculaire est un étrange phénomène qui s'attaque à l'organisme humain si celui-ci est directement exposé à l'extérieur. Il altère le code génétique, modifie la composition chimique du corps et provoque des mutations dont on connaît peu les effets. Tout individu directement exposé aux conditions extérieures (c'est-à-dire sans combinaison isolante) doit immédiatement effectuer un jet sous son Attribut Résistance contre une Difficulté de 2 +1 par heure d'exposition supplémentaire. Un seul jet raté indique qu'il subit une altération irréversible et instantanée. Son organisme commence à muter. Il doit effectuer un duel d'Attribut entre sa Résistance et une Intensité de 3D10. Quand sa Résistance tombe à 0, il a achevé sa mutation et sa Résistance redevient normale. L'effet de ces mutations est mal connu.

Les maîtres de jeu peuvent admettre, pour l'instant, qu'elles permettent de résister aux conditions de surface au prix d'atroces déformations. Toute déformation est extrêmement pénible à supporter et plongera la victime dans une souffrance intolérable pendant plusieurs minutes.

Adaptation : l'individu est plus résistant aux conditions extérieures. L'indice des radiations est divisé par 10, le jet pour respirer s'effectue toutes les heures. L'attaque acide est divisée par 10, l'altération moléculaire ne s'effectue qu'une fois par jour. De plus, le personnage possède désormais un Attribut Résistance extérieure déterminé par un jet de 3D6. Cet Attribut peut être augmenté comme tous les autres et s'ajoute à l'Attribut Résistance normale pour tous les jets liés aux phénomènes extérieurs. Le personnage perd 1-5 points d'Intelligence et gagne 1-5 points d'Instinct. L'adaptation ne peut être appliquée à un personnage qu'une seule fois alors qu'il peut subir plusieurs déformations.

Déformations : On ne peut pas subir deux fois la même mutation.

- (a) La peau se craquelle et sécrète en permanence un fluide verdâtre (Charisme : - 50%). Le fluide est un puissant acide infligeant des dommages de base 5 à tout ce qui entre en contact avec lui à l'exception du personnage.
- (b) La mâchoire pousse vers l'avant et des dents longues et pointues, sur plusieurs rangées, poussent à la place de la dentition normale (Charisme : - 50%). La mâchoire inflige des dommages de base de 6.
- (c) Des pointes osseuses jaillissent du corps de la victime (Charisme : -50%). Le personnage inflige, en Pugilat et en Corps à corps, des dommages de base de 4, plus ses bonus. En Lutte, l'attaque est automatique (le maître effectue un jet sur Palier 10 contre son adversaire) et les dommages sont multipliés par 2.
- (d) Deux membres supplémentaires émergent du corps de la victime (bras ou jambes). Les jambes permettent de doubler la vitesse de déplacement d'un individu. Les bras sont particulièrement efficaces en combat et en lutte.
- (e) Une corne jaillit du front de la victime et des griffes remplacent ses doigts. La corne peut infliger des dommages de base de 6 et les griffes des dommages de base de 4.
- (f) Des ailes de cuir poussent sur le dos de la victime. Ses pieds et ses mains se transforment en serres. Les serres infligent des dommages de base de 4.
- (g) Le personnage fond littéralement. Son corps n'est plus qu'un magma de vermines grouillantes (Charisme 0). La vermine grouillante peut attaquer quand elle est au contact de quelque chose. Elle sécrète un puissant acide (dommages de base : 6).
- (h) La victime gagne 1-2 points de Force (l'altération physique est mineure, au choix du MJ).
- (i) La victime gagne 1-2 points de Gabarit (l'altération physique est mineure, au choix du MJ).

- (j) La victime gagne 1-2 points d'Instinct (l'altération physique est mineure, au choix du MJ).
- (k) La victime gagne 1-2 points d'Agilité (l'altération physique est mineure, au choix du MJ).
- (l) La victime gagne 1-2 points de Rapidité (l'altération physique est mineure, au choix du MJ).
- (m) La victime gagne 1-5 points de Résistance (l'altération physique est mineure, au choix du MJ).
- (n) Le personnage gagne 2D10 points de protection qui s'ajoutent à tous ses Seuils de blessure et d'inconscience. Sa peau devient dure et sombre.
- (o) *etc.*

Les phénomènes aléatoires : Les **tornades d'énergie** sont les phénomènes les plus dévastateurs mais aussi les plus rares que l'on puisse rencontrer en surface. Elles se manifestent sous la forme de gigantesques trombes d'air constellées d'éclairs qui anéantissent tout sur leur passage. Les tornades sont définies par une Intensité de base allant de 10 à 100 (10D10). Leur Intensité détermine différents paramètres. Le diamètre de la tornade est de 10 mètres fois son Intensité. Le périmètre dangereux autour d'une tornade est de 100 fois son Intensité en mètres. Dans ce périmètre, toute chose peut subir des effets dévastateurs. L'air est saturé d'énergie qui peut former des éclairs. Ces éclairs ont une puissance égale à l'Intensité de la tempête divisée par 2, moins 1 par 200 mètres d'éloignement. Un éclair situé à 600 mètres de la périphérie d'une tornade d'Intensité 60, par exemple, aura une puissance de 27. Ces éclairs frappent d'une manière tout à fait aléatoire. Un des personnages d'un groupe, dans un périmètre dangereux, effectue un jet de Chance toutes les 10 minutes. Ce jet ne coûte pas de points de Chance. En cas d'échec, un éclair frappe un secteur proche des aventuriers (ou des PNJ). Le maître de jeu effectue un jet sur le Palier 9. Le jet détermine la distance relative du point d'impact de l'éclair. L'Intensité affectant les personnages dépend du résultat du jet. La Marge de Réussite du jet détermine le multiplicateur des dégâts de l'éclair. L'éclair inflige des dégâts physiques et des dégâts de choc du même indice.

Un autre phénomène lié à la tornade est la *phénomène d'aspiration*. La puissance de cette aspiration est égale à l'Intensité de la tempête, moins 1 par 100 mètres d'éloignement. Le maître de jeu devra effectuer, à chaque tour, un jet sur le Palier 9 pour chaque objet important pour l'aventure (les aventuriers et les PNJ étant considérés comme des objets dans ce cas). La puissance d'aspiration à l'endroit où l'objet se trouve peut soulever un poids égal à son Intensité sur la colonne des Poids soulevables de la table des Intensités, plus la Marge de Réussite. Si ce résultat est supérieur au poids de l'objet et que ce dernier n'est pas arrimé solidement, il sera aspiré sur un nombre de mètres égal à la puissance de l'aspiration. Il faudra alors faire un jet à chaque tour. Il faut bien noter que cette aspiration n'est pas constante, elle fluctue comme si la tornade respirait.

Exemple : un véhicule immobile de 1 tonne se situe à moins de 200 mètres d'une tornade d'Intensité 52. À 200 mètres, la puissance d'aspiration de cette tornade est de 50. Le maître de jeu effectue un jet et obtient 09. La Marge de Réussite est de 10. L'aspiration peut soulever un poids d'Intensité 60 (1 650 kg). Le véhicule est attiré de 50 mètres vers le centre de la tornade. Le maître de jeu effectuera un nouveau jet à chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit broyé par la tornade ou qu'il s'en sorte miraculeusement.

Si le poids de l'objet est inférieur au Poids portable par la tornade sur la table des Intensités, ce dernier vole littéralement vers elle et la distance couverte à chaque aspiration est multipliée par 10. Si cet objet rencontre un obstacle au cours de son vol involontaire ou s'il retombe au sol, il subit un crash contre un obstacle (voir le paragraphe consacré aux véhicules ou aux chutes). La vitesse de ce crash est égale à l'Intensité de base de la tornade sur la colonne Vitesse de la table des Intensités. Pour résister à l'attraction, il faut s'accrocher à quelque chose. Dans ce cas, les personnages réduisent la valeur de la puissance d'aspiration par leur Attribut de Force. De plus, le personnage pourra effectuer un jet de Force pour se déplacer. Sa Marge de Réussite indique l'Intensité Vitesse (en rampant) qu'il peut parcourir en s'accrochant. S'ils sont arrimés avec du matériel, comme une corde, c'est ce matériel qui subit l'attaque, l'Attribut utilisé étant l'Intensité de la tornade + celle du poids retenu (voir §10.7).

Pour se déplacer contre l'aspiration, il faut comparer l'Intensité du poids du véhicule ou de l'individu au Poids soulevable par le phénomène. Si l'Intensité du Poids soulevable par le phénomène est égale à l'Intensité du poids de l'individu, ce dernier ne peut pas bouger. Si l'Intensité du Poids soulevable est inférieure, il peut se déplacer de 1 point d'Intensité Vitesse par point de différence. Un personnage arrimé à quelque chose peut augmenter cette vitesse en effectuant un jet de Force.

Pour information, l'Intensité d'une tornade dans son diamètre de base est multipliée par deux. Elle inflige à chaque tour des dégâts physiques et des dégâts de choc à tout ce qui s'y trouve. Il n'y a pas grand-chose qui puisse survivre à ça.

Les tornades se forment en 1D10 heures et se dispersent en 2D10 heures. Elles changent de cap toutes les 1D10 minutes. Au moment du changement de cap, qui dure 1 minute pleine, il n'y a plus d'attraction.

Une personne à l'abri d'une grotte, par exemple, ne peut subir les effets de l'aspiration ni des éclairs. À l'abri d'une forêt suffisamment dense, la tornade perd de sa puissance. Son Intensité de base est divisée par 10. On pense que la principale raison de ce phénomène est que les plantes absorbent littéralement l'énergie de la tornade.

Les **tempêtes** sont des phénomènes dont les principaux effets sont la pluie, la foudre et le vent. La pluie est décrite ci-dessous. La foudre est semblable aux éclairs des tornades, à la différence près que sa puissance est toujours égale à l'Intensité de la tempête. Il n'y a pas de réduction de puissance avec la distance.

Les vents soufflent en rafales très courtes dont la puissance est toujours différente. À chaque minute, la puissance de la rafale est déterminée aléatoirement avec 1D100. Ses effets sont semblables à l'aspiration d'une tornade mais chaque rafale ne dure qu'un tour.

L'Intensité d'une tempête est comprise entre 10 et 100. Elle se forme en 1D10 heures et dure 1D10 jours. Un personnage à l'abri d'une grotte, par exemple, ne subit pas les effets de la tempête. À l'abri d'une forêt, la puissance des rafales est divisée par 2.

Les **variations extrêmes des températures de surface** peuvent provoquer des dommages fatals à un individu qui n'est pas protégé par un régulateur de température. Un individu peut aussi subir les effets d'une température trop élevée. Ces effets ressemblent à ceux du froid mais les causes sont différentes (voir §10.8).

Les **pluies corrosives** infligent des dommages très semblables à ceux infligés par l'atmosphère corrosive mais beaucoup plus rapidement. Toutes choses à la surface, sauf les créatures qui s'y sont adaptées, subissent, toutes les 10 minutes d'exposition, une attaque d'indice 4 à 40. Le maître de jeu effectue un jet sur le Palier 10 pour déterminer le multiplicateur de dommages. Par point de blindage, l'intensité du phénomène est réduit de 1 point. Les blessures infligées par ces attaques ne peuvent être soignées que par un traitement spécial, semblable à celui du traitement antiradiations. Le matériel non protégé par un blindage reçoit automatiquement 1 point d'Usure toutes les 10 minutes ou perd 1 point de Résistance.

10.7 Résistance du matériel et usure

Un matériel a une Résistance qui sert à déterminer s'il est facile ou non de le casser. Les armures de combat, les obstacles et les véhicules n'ont pas de Résistance. L'usure réduit la Résistance du matériel, réduit les Seuils de Résistance des armures, des véhicules et des obstacles et augmente le risque de panne du matériel.

10.7.1 Usure

Tout appareil doit être entretenu régulièrement ou il se dégradera beaucoup plus rapidement. En règle générale, il faut, tous les 6 mois, dépenser 10% du prix d'un équipement pour l'entretenir. Tout échec au jet de fonctionnement inflige 1 point d'Usure au matériel. Tout échec critique inflige 3 points d'Usure.

Tous les six mois, un équipement utilisé encaisse 2 points d'Usure. Un jet de Science (mécanique), de Science (électronique) ou tout autre Talent applicable, permet de réduire de moitié la détérioration (1 point). S'il n'est pas entretenu, il subit 4 points d'Usure. Un jet de Science (mécanique), ou tout autre Talent applicable, réduit à 2 cette pénalité. La Difficulté du jet de Talent est égale à la technologie de l'appareil, plus l'usure du matériel, + 1 point par an.

Chaque point d'Usure réduit le pourcentage de bon fonctionnement d'un appareil de 1% et augmente le risque de panne d'autant. Il réduit la Résistance du matériel de 1 point. Par exemple, un ordinateur ayant un Palier de fonctionnement de 8, mal entretenu, a accumulé 12 points d'Usure. Il aura donc une pénalité de 12% à son jet et le risque de panne est augmenté de 12%. Un câble, ayant un indice de Résistance de 60 avec 20 d'usure, verra sa Résistance réduite de 20 points.

C'est au maître de jeu de déterminer l'état d'un matériel particulier quand un PJ l'acquiert. C'est également au MJ de décider quels objets doivent subir des tests d'usure et à quelle fréquence. En effet, un grappin en acier se dégradera certainement moins vite qu'un ordinateur portable.

10.7.2 Résistance

Le matériel peut avoir un indice de Résistance qui exprime sa capacité à supporter une tension particulière. Par exemple, le poids que peut supporter une corde, la manière dont un personnage pourra tordre un barreau de fer, les coups que peuvent supporter un bouclier ou une arme qui sert dans une parade, *etc.* La Résistance est un Attribut.

Si l'objet subit une attaque, il perd 1 point de Résistance à chaque fois que les dommages dépassent sa valeur de Résistance. Si les dommages sont deux fois supérieurs à sa Résistance, il perd 2 points, *etc.* Quand il s'agit d'un obstacle, l'attaque affecte sa structure (voir §10.3.3).

Si un personnage veut forcer un objet (forcer le couvercle d'un coffre), le briser (écraser un verre dans ses mains), le tordre (un barreau), ou tout simplement le défoncer (porte, fenêtre, *etc.*), c'est un duel d'Attribut opposant la Caractéristique Lutte de l'individu contre la Résistance de l'objet qui est passif. Ce jet est inutile si la Lutte du personnage est 2 fois supérieure à la Résistance de l'objet. Si la Résistance d'un objet est supérieure de 20 points à l'Attribut utilisé, le personnage ne peut en aucun cas le forcer.

Quelques cas particuliers :

Défoncer une porte : pour défoncer une porte, il faut effectuer un duel d'Attribut entre la Lutte du personnage et la Résistance de la porte. La Lutte du personnage est augmentée de 1 point tous les 2 points de son Intensité Vitesse mais il subira des dommages égaux à 1 point tous les 2 points d'Intensité Vitesse.

Utiliser un levier pour forcer une ouverture : utiliser un levier pour forcer une ouverture permet d'augmenter la Caractéristique Lutte de 50%.

Poids supportable par un objet : quand un objet est soumis à un poids (une corde, un câble, *etc.*), il faut effectuer un jet de Résistance si le poids soutenu est supérieur à l'Intensité du poids qu'il peut tolérer. Dans ce cas, l'Attribut actif est l'Intensité du poids soutenu. Pour ce genre de matériel, on prend en compte le Poids soulevable sur la table des Intensités et non le poids portable. Par exemple, il faut effectuer un jet à chaque fois qu'une corde prévue pour une Intensité 8 dépasse sa limite.

Matière	Résistance de base pour 5 mm
Acier	16
Acier Moléculaire	24
Béton	12
Béton armé	14
Contre-plaqué (Algues)	8
Corail	8
Fer	10
Fer moléculaire	14
Pierre	10
Placoplatre	6
Plastique	6
Plastique moléculaire	10
Plastitane	28
Verre	4
Verre blindé	8
Verre moléculaire	10

La valeur indiquée est doublée pour une épaisseur de 1 centimètre puis augmentée de la résistance de base à chaque centimètre en plus. Au-delà de 10 centimètres d'épaisseur, n'ajoutez que 10% de la Résistance de base par centimètre supplémentaire.

Quelques exemples :

Barre d'acier de 2 centimètres d'épaisseur : Résistance 48 pour la tordre

Porte en contre-plaqué d'1 centimètre d'épaisseur : Résistance de 16 pour passer au travers

Serrure en fer de 2 centimètres d'épaisseur : Résistance de 30 pour la forcer

Mur de plastitane de 10 centimètres d'épaisseur : Résistance 308 pour le forcer

En résumé, si on veut démolir un obstacle en tirant dessus ou en le démolissant à coup de masse, on utilise son seuil structurel. Si on veut forcer un obstacle, on utilise sa Résistance et la règle ci-dessus.

10.8 Soins et blessures

10.8.1 Blessures

10.8.1.1 Blessures contre les Seuils physiques

Quand une agression, après avoir été réduite par les différentes protections, attaque les Seuils physiques, la blessure infligée est égale aux dommages effectués. Par exemple, pour un individu ayant les Seuils suivants :

Blessure légère (8 cercles) :	5
Blessure grave (6 cercles) :	10
Blessure critique (4 cercles) :	15
Blessure fatale (2 cercles) :	30
Blessure mortelle :	45

S'il subit une attaque infligeant des dommages inférieurs à 5, il n'a rien. S'il subit une attaque infligeant 5 à 9 points de dommages, il a une blessure légère. S'il subit une attaque infligeant 10 à 14 points de dommages, il a une blessure grave. S'il subit une attaque infligeant 15 à 29 points de dommages, il a une blessure critique. S'il subit une attaque infligeant 30 à 44 points de dommages, il a une blessure fatale. S'il subit une attaque infligeant 45+ dommages, il subit une attaque mortelle. Il faut cocher 1 cercle de blessure correspondant.

Si tous les cercles d'un certain type de blessure sont cochés, l'attaque inflige une blessure supérieure d'un cran. Si, par exemple, toutes les blessures graves sont cochées et que le personnage reçoit encore une blessure grave, il subira une blessure critique.

10.8.1.2 Blessures contre le Seuil d'inconscience

Quand un personnage subit une attaque de choc, après que celle-ci aura été réduite par les différentes protections, il peut perdre un certain nombre de Cercles d'inconscience. Un personnage ayant un Seuil d'inconscience de 8 et qui subit des dommages inférieurs à 8 n'est pas touché. Si ces dommages sont compris entre 8 et 15, il coche un Cercle d'inconscience, si ces dommages sont compris entre 16 et 23, il coche deux Cercles, *etc.* Il y a 12 cercles d'inconscience au total.

Si tous les Cercles d'inconscience sont cochés, les dommages supplémentaires peuvent provoquer une blessure physique. De plus, toute autre attaque de choc attaquera les Seuils physiques quand tous les Cercles d'inconscience sont cochés.

Un personnage qui coche des cases d'inconscience subit des pénalités à ses actions et peut être assommé. Les pénalités aux actions ne s'appliquent jamais pour les jets de récupération de blessures ou d'hémorragie..

Quand un personnage subit des dommages contre son seuil d'inconscience, la probabilité qu'il soit assommé net est égale au cumul de ses pénalités dues aux cercles d'inconscience cochés.

Exemple : un personnage coche son premier cercle d'inconscience : il a 5% de chances de perdre connaissance.

Un personnage coche ses cinq premiers cercles d'inconscience : il a 25% de chances de perdre connaissance.

Un personnage ayant déjà trois cercles d'inconscience cochés en coche trois autres : il a 30% de chances de perdre connaissance.

Pour déterminer quand un personnage reprend conscience, il faut effectuer un jet sur un Palier égal au nombre de cases d'inconscience cochées. La marge de réussite multipliée par le nombre de cases cochées est le nombre de tours avant que le personnage puisse tenter de reprendre ses esprits. Une fois ce délai écoulé, le personnage effectue un jet sur la table des Paliers avec un Palier égal à sa caractéristique Résistance aux Blessures. Sa marge de réussite est soustraite au nombre de tours déterminés ci-dessus. Il pourra tenter un nouveau jet une fois ce délai écoulé, *etc.* jusqu'à ce que le délai tombe à 0. Le personnage reprend alors connaissance.

Exemple : un personnage est assommé après avoir coché 6 cases d'inconscience. On effectue un jet sur le Palier 6. La marge de réussite est de 4. Le personnage peut donc tenter de reprendre connaissance au bout de 24 tours. Au bout du vingt-quatrième tour, il effectue un jet sur un Palier égal à sa Caractéristique Résistance aux blessures. Il obtient une marge de 9. Il pourra donc tenter de reprendre connaissance au bout de 13 tours.

Reprendre ses esprits en étant stimulé : un personnage stimulé par un produit, parce qu'on le gifle ou qu'on lui crie dessus peut tenter de reprendre connaissance plus rapidement. À chaque tour, on peut effectuer un jet de Résistance aux Blessures contre une difficulté égale au nombre de tours pendant lequel il aurait dû rester inconscient. S'il réussit son jet, il recouvre ses esprits.

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, le personnage effectue son jet de résistance aux Blessures contre une Difficulté de 24.

10.8.2 Conséquences des blessures

Les blessures de choc infligent des pénalités aux pourcentages des Talents et augmente la difficulté de toute action de 2 par case cochée. Les blessures physiques ont l'effet immédiat de réduire la Fatigue d'un personnage.

Blessure légère :	NA
Blessure grave :	-1 en Fatigue par blessure
Blessure critique :	-2 en Fatigue par blessure
Blessure fatale :	-6 en Fatigue par blessure
Blessure mortelle :	NA

De plus, si vous appliquez la règle optionnelle des conséquences des blessures, pour chaque blessure grave, critique ou fatale, un personnage doit effectuer un jet sur la table ci-dessous. Cela implique nécessairement que la blessure soit localisée.

Si vous n'utilisez pas cette règle optionnelle, il faut considérer qu'un personnage (ou une créature) ayant reçu une blessure fatale est hors de combat. Une créature ayant reçu une blessure critique tentera toujours de rompre le combat. Un personnage avec une blessure mortelle au bras ne meurt pas mais son bras est tranché ou détruit.

Règle optionnelle, effet secondaire des blessures

Les blessures physiques ont des effets secondaires selon l'endroit qui a été touché. Les blessures légères n'occasionnent que des contusions. Tout effet secondaire peut être évité grâce à un jet de chance qui coûtera des points de chance.

Blessures à la tête	
%	Grave
100	2 effets
98-99	Hémorragie Catastrophique/Sonné 1-2t
94-97	Aveuglement 1d10t/Sonné 1-2t
90-93	^a Surdité temporaire/Sonné 1-2t
86-89	Dent cassée/Sonné 1-2t
82-85	Balafre/Sonné 1-2t
70-81	Hémorragie/Sonné 1-2t
41-69	Sonné 1-5t
01-40	R.A.S.

^a jusqu'à un jet de Premiers Soins.

%	Critique
99-100	2 effets
95-98	Hémorragie Catastrophique/Sonné 1-5t
89-94	^a Aveuglement temporaire/Sonné 1-5t
83-88	^b Surdité temporaire/Sonné 1-5
77-82	^c Paralysie temporaire/Sonné 1-5t
71-76	^d Mâchoire cassée/Sonné 1-5t
65-70	^e Nez Cassé/Sonné 1-5t
59-64	^f Oreille arrachée/Sonné 1-5t
43-58	Hémorragie/Sonné 1-5t
21-42	Sonné 1d10t
01-20	R.A.S.

^a jusqu'à ce que la blessure soit guérie. Après la guérison jet de Chance ou Désavantage Vue Médiocre.

- ^b jusqu'à ce que la blessure soit guérie. Après la guérison jet de chance ou Désavantage Ouïe Médiocre.
- ^c jusqu'à jet de Premiers Soins.
- ^d le personnage ne peut plus s'alimenter normalement ou parler tant que la blessure n'est pas guérie.
- ^e jusqu'à ce que la blessure soit guérie. Après la guérison jet de chance ou Désavantage Odorat Médiocre.
- ^f Charisme réduit de 1 point et Désavantage Ouïe Médiocre.

%	Fatale
97-100	2 effets
91-96	Hémorragie Catastrophique/Sonné 1d10t
83-90	^a Perte d'un œil/Sonné 1-10t
75-82	^b Tympan détruit/Sonné 1-10t
67-74	^c Paralysie/Sonné 1d10t
59-66	^d Fracture du crâne/Sonné 1d10t
51-58	^e Mâchoire presque arrachée/Sonné 1d10t
43-50	^f Nez pulvérisé/Sonné 1d10t
25-42	Hémorragie/Sonné 1d10t
11-24	Sonné 2d10t
01-10	R.A.S.

- ^a Désavantage Vue Médiocre. Charisme '1.
- ^b Pénalité de '20% aux jets d'Ecouter. Le personnage ne peut plus dépasser 2 mètres de profondeur sans tenue pressurisée (sauf si c'est un hybride)
- ^c Jusqu'à ce que la blessure soit guérie.
- ^d Le personnage souffre atrocement. Il subit une pénalité de 10% à tous ses jets jusqu'à ce que la blessure soit remise. Il doit effectuer un jet de Chance ou subir une lésion plus profonde (-1 en Intelligence).
- ^e le personnage ne peut plus s'alimenter normalement ou parler tant que la blessure n'est pas guérie. Il perd 1 point de Charisme.
- ^f le personnage perd 1 point de Charisme et souffre du Désavantage Odorat Médiocre.

Blessure mortelle : crâne éclaté, tête coupée, nuque brisée, gorge ouverte, cerveau détruit, *etc.* La mort est instantanée. Un jet de Chance permet de réduire cette blessure à une blessure fatale mais le personnage perd de manière permanente 1 point de Charisme et 1 point d'Intelligence ou d'Instinct (au choix). Il est dans le coma jusqu'à ce que sa blessure fatale soit guérie. La cicatrice sera affreuse. Il doit effectuer un jet sur la table des blessures fatales.

Note sur les Heaumes et casques : tous les heaumes et casques normaux réduisent de moitié les dommages d'inconscience dus à un coup porté à la tête.

Blessures au torse/abdomen

%	Grave
100	2 effets
98-99	Hémorragie Catastrophique/Sonné 1t
94-97	-1 à '5 points de Fatigue/Sonné 1t
90-93	^a Côte fêlée/Sonné 1t
86-89	^b Muscle froissé/Sonné 1t
82-85	^c Souffle coupé/Sonné 1t
70-81	Hémorragie
41-69	Sonné 1-2t
01-40	R.A.S.

- ^a le personnage subit une pénalité de 5% à tous ses jets physiques tant que la blessure n'est pas remise.
- ^b le personnage subit une pénalité de 10% à tous ses jets physiques tant que la blessure n'est pas remise. Tous ses Attributs et caractéristiques utilisés pour une action physique sont réduits de 25%.
- ^c Tous les jets du personnage sont réduits de moitié pendant 1d10t.

%	Critique
99-100	2 effets
95-98	Hémorragie Catastrophique/Sonné 1-2t
89-94	-1 à '10 points de Fatigue/Sonné 1-2t
83-88	^a Muscle touché/Sonné 1-2t
77-82	^b Paralysie temporaire/Sonné 1-2t
71-76	^c Côte cassée/Sonné 1-2t
65-70	^d Organe interne touché/Sonné 1-2t
53-64	Hémorragie/Sonné 1-2t
21-52	Sonné 1-5t
01-20	R.A.S.

- ^a le personnage subit une pénalité de 20% à tous ses jets physiques tant que la blessure n'est pas remise. Tous ses Attributs et caractéristiques utilisés pour une action physique sont réduits de moitié.
- ^b jusqu'à jet de premiers soins.
- ^c le personnage subit une pénalité de 10% à tous ses jets physiques tant que la blessure n'est pas remise.
- ^d la blessure est très grave. Le personnage est encore conscient mais ne peut rien faire tant qu'il n'est pas guéri. Il faut considérer qu'il s'agit d'une blessure fatale pour les jets d'aggravation et les jets de guérison.

%	Fatale
97-100	2 effets
91-96	Hémorragie Catastrophique/Sonné 1-5t
83-90	^a Organe interne détruit/Sonné 1-5t
75-82	^b Asphyxie/Sonné 1-5t
67-74	^c Muscle détruit/Sonné 1-5t
59-66	^d Cage thoracique enfoncée/Sonné 1-5t
51-58	^e Blessure au ventre
35-50	^f Paralysie/Sonné 1-5t
25-34	Hémorragie/Sonné 1-5t
11-24	Sonné 1-10t
01-10	R.A.S.

- ^a Le personnage est neutralisé. Il doit subir une opération pour remplacer l'organe détruit. Jet de chance ou '1 en Résistance.
- ^b le personnage meurt en quelques minutes s'il ne reçoit pas un jet de premiers soins. Il ne peut plus faire aucun effort tant que la blessure n'est pas guérie.
- ^c Le personnage ne peut plus faire aucun effort.
- ^d Le personnage est neutralisé. Il doit subir une opération chirurgicale. Jet de chance ou '1 en Résistance.
- ^e la douleur est atroce. Le personnage est neutralisé. Il meurt très rapidement, s'il ne subit pas dans l'heure qui suit une opération chirurgicale. Jet de chance ou '1 en Résistance.
- ^f jusqu'à guérison de la blessure.

Blessure mortelle : balle en plein cœur, torse détruit, colonne sectionnée, *etc.* La mort est instantanée. Un jet de Chance permet de réduire cette blessure à une blessure fatale mais le personnage perd de manière permanente 1 point de Résistance ou 1 point de Force (au choix). Il est dans le coma jusqu'à ce que sa blessure fatale soit guérie. La cicatrice sera affreuse. Il doit effectuer un jet sur la table des blessures fatales.

Blessures au bras	
%	Grave
100	2 effets
99	Hémorragie Catastrophique
93-98	^a Foulure/fêlure
87-92	^a Engourdissement
81-86	^a Muscle froissé
69-80	Hémorragie
63-68	^b Doigt cassé
01-62	R.A.S.

- ^a Toute action utilisant ce bras subit une pénalité de 5%.
- ^b Le personnage subit une pénalité de -20% pour toute action simple utilisant cette main. Toute action complexe ou précise est réduite de moitié.

%	Critique
99-100	2 effets
97-98	Hémorragie Catastrophique
89-96	^a Fracture
81-88	^a Muscle détruit
73-80	^b Main abîmée
57-72	Hémorragie
01-56	R.A.S.

- ^a Bras inutilisable jusqu'à guérison.
- ^b Les jets pour les actions simples sont réduits de moitié. Toute action complexe ou précise est impossible. Jet de Chance ou Désavantage Maladresse Naturelle après guérison.

%	Fatale
97-100	2 effets
93-96	Hémorragie. Catastrophique
83-92	^a Fracture ouverte
73-82	^a Coude brisé
63-72	^a Bras ouvert
53-62	^b Main brisée
33-52	Hémorragie
01-32	R.A.S.

- ^a Bras inutilisable. Jet de chance après guérison ou Désavantage Maladresse Naturelle pour toute action utilisant ce bras.
- ^b La main est inutilisable. Désavantage, Maladresse Naturelle après guérison.

Blessure mortelle : le personnage ne meurt pas. Son bras, ou une partie (voir tableau ci-dessous), est coupé ou définitivement détruit. Il devra être changé. Il perd immédiatement connaissance mais sa blessure est considérée comme fatale. S'il réussit un jet de Chance, il peut réduire sa blessure à fatale, sans perdre son bras qui sera tout de même inutilisable. Le personnage est inconscient jusqu'aux soins. Lancez 1D10 pour déterminer si c'est la main, l'avant-bras ou tout le bras qui est dans cet état. 1 à 4, la main est détruite ou coupée. 5 à 7, c'est l'avant-bras qui est détruit ou coupé. 8-10, le bras est détruit ou coupé jusqu'à l'épaule. Le personnage doit effectuer un jet de Chance ou subir une hémorragie catastrophique.

Blessure Mortelle	Effets
1-3	1-4 doigts coupés, arrachés, détruits
4-6	Main coupée, arrachée, détruite
7-9	Avant-bras coupé, arraché, détruit
10	Bras coupé, arraché, détruit

Blessures à la jambe	
%	Grave
100	2 effets
92-99	Hémorragie Catastrophique
86-91	^a Foulure/Fêlure
80-85	^b Engourdissement
74-79	^c Muscle froissé
50-73	Hémorragie
01-49	R.A.S.

^a Vitesse réduite de moitié jusqu'à Premiers Soins.

^b Vitesse réduite de moitié pendant 1d10 tours.

^c Vitesse réduite de moitié jusqu'à guérison.

%	Critique
99-100	2 effets
83-98	Hémorragie Catastrophique
75-82	^a Fracture
67-74	^a Muscle détruit
43-66	Hémorragie
01-42	R.A.S.

^a Vitesse réduite à 1 jusqu'à guérison.

%	Fatale
97-100	2 effets
73-96	Hémorragie Catastrophique
61-72	^a Fracture ouverte
59-60	^a Genou brisé
47-58	^a Jambe ouverte
11-46	Hémorragie
01-10	R.A.S.

^a Déplacement impossible jusqu'à Guérison. Jet de Chance vitesse de déplacement réduite de 25% définitivement.

Blessure mortelle : la jambe est coupée, détruite à hauteur de cuisse. L'hémorragie tue le personnage en quelques tours et seul un caisson de stabilisation peut le sauver. Les patchs sont inefficaces. Si le personnage réussit un jet de Chance, sa blessure est fatale mais il perd définitivement 1 point de Rapidité ou d'Agilité (au choix).

Note : les pertes d'Attributs sont définitives même si on remplace le membre touché.

10.8.3 Hémorragies

Dans *Polaris*, une hémorragie désigne aussi bien la perte de sang que les risques d'infections et les complications liées à des blessures. Le risque d'hémorragie, après chaque blessure, est déterminé par un jet de Chance. Pour vous simplifier la vie, n'effectuez ces jets qu'à la fin d'un combat ou si une hémorragie peut s'avérer dramatique pour un personnage avant la fin du combat.

Hémorragie catastrophique : contre une hémorragie catastrophique, toutes les Difficultés sont doublées.

10.8.3.1 Effet des hémorragies, aggravation

Blessure grave : tant qu'elle n'est pas soignée, une hémorragie causée par une blessure grave inflige une blessure légère tous les (Caractéristique Résistance aux blessures)/2 en jours, si le personnage échoue à un jet de Résistance aux blessures contre une Difficulté de 4 +2 par jet. Une réussite critique stoppe l'hémorragie automatiquement.

Blessure critique : tant qu'elle n'est pas soignée, une hémorragie causée par une blessure critique inflige une blessure grave tous les (Caractéristique Résistance aux blessures)/2 en heures, si le personnage échoue à un jet de Résistance aux blessures contre une Difficulté de 6 +3 par jet. Une réussite critique stoppe l'hémorragie automatiquement.

Blessure fatale : tant qu'elle n'est pas soignée, une hémorragie causée par une blessure fatale inflige une blessure critique tous les (Caractéristique Résistance aux blessures)/2 en minutes, si le personnage échoue à un jet de Résistance aux blessures contre une Difficulté de 8 +4 par jet. Une réussite critique stoppe l'hémorragie automatiquement.

Exemple : pour un personnage ayant 10 dans sa Caractéristique Résistance aux blessures et victime d'une hémorragie à cause d'une blessure critique. Tant que celle-ci n'est pas stoppée il doit effectuer un premier jet de Résistance aux blessures au bout de 5 heures contre une Difficulté de 4. Cinq heures plus tard, il doit recommencer contre une Difficulté de 6, etc. S'il échoue à l'un de ces jets, il subit une blessure grave. S'il obtient une réussite critique, son hémorragie s'arrête naturellement. S'il avait subi deux blessures critiques, il aurait dû effectuer deux jets.

10.8.3.2 Ralentir une hémorragie

Le talent Premiers soins permet de gagner du temps et d'augmenter temporairement la Résistance aux blessures d'un patient. On peut en effectuer autant qu'on veut mais, pour une même blessure, la difficulté est augmentée de +2 à chaque jet supplémentaire. On conserve cependant la meilleure marge de réussite. La marge de réussite augmente d'autant la Résistance aux blessures du patient pour le prochain jet d'aggravation. De plus, le temps qui s'écoule avant ce jet d'aggravation est également augmenté de la marge de réussite (en minutes pour une fatale, en heures pour une critique et en jours pour une grave).

Si le jet de Premiers soins échoue, le blessé effectue immédiatement un jet d'aggravation supplémentaire.

Une réussite critique stoppe une hémorragie normale et transforme une hémorragie catastrophique en hémorragie normale.

Un échec critique déclenche une hémorragie catastrophique ou inflige une blessure supplémentaire du même type s'il s'agit déjà d'une hémorragie catastrophique.

Il faut 1 tour complet pour effectuer ce jet.

Exemple : dans l'exemple précédent, on pourra tenter de ralentir l'hémorragie une première fois au moment du premier jet déterminant si le personnage va subir une blessure légère, puis une deuxième fois avant le deuxième jet déterminant si le personnage va subir une blessure légère, etc.

Hémorragie due à une blessure grave : jet de Premiers soins contre une Difficulté de 4. La Difficulté du jet est augmentée de +2 à chaque jet supplémentaire réussi ou non.

Hémorragie due à une blessure critique : jet de Premiers soins contre une Difficulté de 8. La Difficulté du jet est augmentée de +2 à chaque jet supplémentaire réussi ou non.

Hémorragie due à une blessure fatale : jet de Premiers soins contre une Difficulté de 12. La Difficulté du jet est augmentée de +2 à chaque jet supplémentaire réussi ou non.

10.8.3.3 Stopper une hémorragie

On utilise le talent Chirurgie pour stopper une hémorragie. Il n'est pas nécessaire d'avoir ralenti l'hémorragie avant, bien que cela permette de gagner du temps et de réduire de moitié les difficultés. Si le jet échoue, le personnage effectue un jet d'aggravation supplémentaire. Si le jet réussit, l'hémorragie est stoppée. Une réussite critique permet de réduire de moitié le temps de guérison et toute difficulté pour soigner la blessure normalement ou non. Un échec critique déclenche une hémorragie catastrophique ou inflige une blessure supplémentaire du même type s'il s'agit déjà d'une hémorragie catastrophique.

Il faut 1 minute pour effectuer un jet de Chirurgie. Si le personnage prend 1 heure pour l'effectuer, les Difficultés sont réduites de moitié.

Hémorragie due à une blessure grave : jet de Chirurgie contre une Difficulté de 6. La Difficulté du jet est augmentée de +2 à chaque nouvelle tentative.

Hémorragie due à une blessure critique : jet de Chirurgie contre une Difficulté de 12. La Difficulté du jet est augmentée de +2 à chaque nouvelle tentative.

Hémorragie due à une blessure fatale : jet de Chirurgie contre une Difficulté de 18. La Difficulté du jet est augmentée de +2 à chaque nouvelle tentative.

10.8.4 Soigner les blessures

On ne peut soigner une blessure que si l'hémorragie de cette blessure est stoppée. En cas d'échec, on peut tenter de nouveau l'opération.

Blessure	Talent	Temps d'opération	Temps de récupération
Légère	Premiers soins(6) ou Chirurgie (4)	10 minutes	14 jours/Marge de Réussite
Grave	Premiers soins (12) ou Chirurgie (8)	1 heure	30 jours/Marge de Réussite
Critique	Chirurgie (16)	6 heures	80 jours/Marge de Réussite
Fatale	Chirurgie (24)	12 heures	120 jours/Marge de Réussite

Talent : la Difficulté est indiquée entre parenthèses.

Temps d'opération : par période supplémentaire, la Difficulté est réduite de 1 point (minimum -50%).

Temps de récupération : le temps de récupération est divisé par la Marge de Réussite du jet. Pendant ce temps, la blessure peut se rouvrir (voir ci-dessous) et la Fatigue du personnage due à la blessure n'est pas récupérée.

Règle optionnelle

On peut appliquer le système de récupération tel qu'il est présenté ou appliquer la règle optionnelle suivante :

Quand un personnage se remet d'une blessure, celle-ci est réduite d'un cran. Une fatale devient critique, une critique devient grave, une grave devient légère. Un personnage guérira donc par étape. Dans ce cas, il faut réduire de moitié les temps de récupération, sauf pour la blessure fatale.

10.8.5 Récupération naturelle

Une blessure peut se guérir naturellement. Au bout du temps de récupération de base indiqué pour chaque type de blessure, le personnage effectue un jet sur un Palier déterminé par sa caractéristique Résistance aux Blessures en pourcentage.

Résultat du jet	Effet
Echec critique	la blessure ne se remet pas et une hémorragie est déclarée.
Echec	Le personnage pourra tenter un nouveau jet au bout du temps de récupération de base.
Réussite	le personnage se remet de sa blessure mais si celle-ci a des conséquences secondaires (perte d'Attribut, pénalité, <i>etc.</i>), on considère que la blessure est mal guérie. Le personnage subira des pénalités moindres que le MJ déterminera.
Réussite critique	le personnage se remet entièrement de sa blessure.

10.8.6 Réouverture d'une blessure

Tant qu'une blessure n'est pas entièrement guérie, elle peut se rouvrir. Chaque fois que le personnage effectue une action intense, il doit effectuer un jet de Résistance aux blessures contre :

Blessure Grave : Difficulté 6 + 2 par jet.

Blessure critique : Difficulté 8 + 2 par jet.

Blessure fatale : Difficulté 12 + 2 par jet.

Si une blessure s'ouvre de nouveau, elle doit être de nouveau soignée et, surtout, il y a risque d'hémorragie si le personnage échoue à un jet de Chance. Un échec critique indique une hémorragie catastrophique.

10.8.6.1 Blessures multiples

Chaque blessure doit être traitée séparément. Ce n'est pas parce que l'on se remet d'une blessure critique, que l'on peut se remettre d'une blessure grave ou d'une deuxième blessure critique. Il faut donc effectuer les jets de récupération pour chaque blessure. Les blessures se remettent bien évidemment en même temps. Il ne faut donc pas attendre qu'une des blessures soit guérie pour soigner les autres.

10.8.6.2 Conditions de traitement

Les jets de Premiers soins et de Chirurgie sont modifiés selon plusieurs facteurs :

Repos : si un personnage est au repos complet, la Difficulté de ses jets de guérison naturel est réduite de 25%. De plus, il récupère deux fois plus vite.

Hôpital : dans un hôpital, toutes les Difficultés sont réduites de moitié pour les Premiers soins. De plus, un patient récupère deux fois plus vite.

Milieu sain (endroit propre et confortable) : toutes les Difficultés sont réduites de 2 points.

Milieu naturel : les Difficultés sont normales.

Milieu malsain (rue, coursive, navire) : les Difficultés sont augmentées de 2 points.

Milieu désastreux (égouts, surface) : les Difficultés sont augmentées de 4 points.

Trousse de premiers soins : si un personnage n'a pas de trousse de premiers soins, ses Difficultés sont augmentées de moitié

Trousse chirurgicale : si un personnage n'a pas de trousse chirurgicale, ses Difficultés sont augmentées de moitié.

Bloc opératoire : dans un bloc opératoire, toutes les Difficultés sont réduites de moitié.

Patch de stabilisation : ce patch permet de ralentir les hémorragies. Si on l'applique à une blessure, il faut effectuer un jet pour ralentir l'hémorragie en utilisant le Palier de fonctionnement du patch comme si c'était un Talent de Chirurgie. Une réussite critique stoppe l'hémorragie.

Patch anti-infection : ce patch permet d'augmenter la Résistance aux blessures d'un personnage de sa Marge de Réussite pour les jets d'aggravation. Chaque patch n'est valable que pour un jet.

Patch de guérison : un tel patch est appliqué après qu'une blessure a été soignée ou en cas de récupération naturelle. Après qu'une blessure a été soignée, il permet de réduire le temps de récupération d'un nombre de jours égal à sa Marge de Réussite. Il faut pour cela changer de patch tous les jours entre le moment où la blessure est soignée et le moment où le personnage est complètement remis. Il ne faut effectuer qu'un seul jet pour l'ensemble du traitement. Pour la récupération naturelle, il permet d'augmenter la Résistance aux blessures d'un personnage de sa Marge de Réussite. Encore une fois, il faut changer le patch chaque jour jusqu'au moment du jet pour bénéficier de ce bonus. Si la blessure se guérit, il faudra changer de patch tous les jours jusqu'à la guérison complète pour bénéficier de la réduction du temps de récupération.

Medkit : un Medkit est à la fois une trousse chirurgicale et une trousse de premiers soins. De plus, il permet de réduire les Difficultés de ces jets de 1 point tous les 2 niveaux. On ne peut bénéficier de ce bonus qu'un nombre de fois limité.

Cuve de soin : c'est le meilleur moyen de guérir. Toutes les Difficultés sont réduites de moitié et le temps de récupération est réduit aussi de moitié. Les hémorragies sont automatiquement stoppées dans une cuve de soins.

Caisson de survie : un personnage placé dans un caisson de survie est stable. Tant qu'il y reste, il n'effectue ses jets d'aggravation qu'une fois par semaine pour une blessure grave, une fois par jour pour une blessure critique et une fois par heure pour une blessure fatale.

Intrasondes : une intrasonde permet d'effectuer des jets de Premiers soins supplémentaires (1 jet supplémentaire pour ralentir et stopper une hémorragie), son Palier de fonctionnement étant son niveau de Talent. On ajoute la moitié de son niveau de Talent à la Caractéristique Résistance aux blessures du PJ. Le temps de récupération d'une blessure est réduit de son niveau.

Systèmes de guérison automatiques : ces systèmes ont un Palier de fonctionnement qui équivaut au Talent Premiers soins.

10.8.7 Récupérer des Cercles d'inconscience

On récupère un Cercle d'inconscience par heure de repos complet.

10.8.8 Poisons, maladies, drogues

La virulence d'un poison, d'une drogue ou d'une maladie est un Attribut. La Résistance aux drogues/maladies/poisons du personnage affronte la virulence de l'attaque. C'est un duel d'Attributs. Si l'Intensité du poison, de la drogue ou de la maladie tombe à 0, le personnage a gagné, si c'est l'inverse, le personnage succombe aux effets. Dans le cas des poisons, des drogues et des maladies, chaque jet peut s'effectuer à des intervalles spécifiques.

10.8.8.1 Poisons

Il existe une multitude de poisons aux effets tout à fait variables. Tous sont caractérisés par une Intensité. Les poisons sont définis par une Fréquence et un Déclenchement. Le Déclenchement détermine le moment de la première attaque. La Fréquence détermine à la fois le nombre d'attaques que subira le personnage et à quel intervalle ces attaques auront lieu après la première. Une Fréquence de 1heure/ $\times 4$, indique que le second jet s'effectuera au bout d'une heure, le troisième au bout de 2 heures, *etc.*, jusqu'à ce que les 4 attaques aient eu lieu.

À chaque attaque du poison, le personnage effectue un jet avec sa Caractéristique Résistance au Poison contre une difficulté égale à l'intensité du Poison. Le MJ effectue un jet pour le poison contre une difficulté égale à la caractéristique Résistance au Poison du personnage. Si le personnage obtient la meilleure marge de réussite, non seulement il résiste aux effets du poison mais, en plus, il réduit l'intensité de celui-ci de sa marge de réussite nette pour les prochains jets. Si le poison obtient la meilleure marge, le personnage subit immédiatement les effets indiqués.

Enfin, les poisons sont caractérisés par des effets. Certains effets sont appliqués immédiatement sans avoir recours au moindre jet de dés. D'autres sont appliqués si le personnage obtient une marge de réussite inférieure à celle du poison lors d'une de ses attaques. Si les effets d'un poison ne sont pas spécifiés, les dommages infligés sont égaux à la moitié de son Intensité multipliée par la marge de réussite nette obtenue lors de l'attaque.

Exemple : Locoss (Résistance 18, Volonté 14 pour une Caractéristique Résistance aux poisons de 16) vient d'être mordu par une créature sécrétant du poison. Le poison a les Caractéristiques suivantes : Intensité : 18, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 1 tour/x4, aucun effet immédiat. Au bout d'1 tour, le poison effectue sa première attaque. Le MJ effectue un jet d'attaque pour le poison. Une Intensité 18 contre une Résistance de 16 indique que ce jet aura un bonus de 10%. Le MJ effectue donc son jet sur le Palier 10 (109%) et obtient 27. C'est une Marge de Réussite de 9. Locoss effectue son jet de Résistance avec une pénalité de 10% (2 points de différence entre sa Résistance et l'Intensité du poison). Il obtient un 13, c'est une marge de 10. Il a résisté à la première attaque. Le second jet s'effectuera 1 tour plus tard. L'Intensité du Poison n'est plus que de 17.

Si Locosse avait obtenu une marge de réussite de 2, la marge de réussite nette du poison aurait été de 7. Locoss aurait donc subit des dommages égaux à : $9 \times 7 = 63$ contre ses seuils vitaux.

Un patch antipoison spécifique permet de neutraliser automatiquement un poison. Un patch antipoison universel réduit l'Intensité du poison de son niveau. Les poisons peuvent s'attaquer à tout : Seuils d'inconscience, Seuils vitaux, Attributs, *etc.* Ils peuvent même entraîner directement la mort. Les Intensités ci-dessous concernent une dose normale. Par dose supplémentaire (ou morsure), l'Intensité est augmentée de 10%. Voici quelques exemples.

Un poison peut être détecté au goût, à l'odeur, à la vue ou au cours d'un examen chimique. La difficulté pour chaque type de détection est indiquée.

Doom

Intensité : 24	Déclenchement : 1 heure	Fréquence : 1 heure/ $\times 12$
Coût : Coût : 2 000	Détection : Goût : 24 ; Vue : Imp. ; Odeur : 18 ; Examen :	
	16	

Effets : dommages de base 12 contre les Seuils vitaux

Notes : ce poison artificiel s'attaque aux Seuils vitaux. Il est particulièrement virulent et difficile à détecter.

Dream

<i>Intensité</i> : 18	<i>Déclenchement</i> : 1 heure	<i>Fréquence</i> : 1 heure / × 6
<i>Coût</i> : Coût : 1 000	<i>Détection</i> : Goût : 12 ; Vue : 16. ; Odeur : 24 ; Examen : 10	

Effets : dommages de base 9 contre le Seuil d'Inconscience

Notes : ce poison plonge ses victimes dans l'inconscience. Il est très discret et ses effets ne se font sentir qu'au bout de 6 heures. La victime se sent alors terriblement fatiguée. Chaque fois qu'elle est inactive, elle a un pourcentage de chances de s'endormir égal au cumul des pénalités de ses cercles d'inconscience cochés. Elle s'endormira si tous ses Cercles d'inconscience sont cochés. La victime, tant qu'elle est soumise au poison, est victime de vertiges (pénalités de 10% à toutes ses actions).

Chyrso

<i>Intensité</i> : 24	<i>Déclenchement</i> : 1 jour	<i>Fréquence</i> : 1 jour / × 12
<i>Coût</i> : Coût : 4 000	<i>Détection</i> : Goût : 10 ; Vue : Imp. ; Odeur : 8 ; Examen : 6	

Effets : Résistance et Force réduits de 1 point par Marge de Réussite nette du poison

Notes : ce poison artificiel s'attaque lentement à la Force et à la Résistance d'une victime. Si la Force tombe à 0, le personnage est trop faible pour se lever. Si la Résistance tombe à 0, le personnage sombre dans le coma. Tout point négatif réduit définitivement le maximum que peut atteindre l'individu dans cet Attribut, le poison ayant détruit de manière irrémédiable une partie de l'organisme. Si la Résistance d'un personnage arrive à un niveau négatif égal à son Attribut, il meurt. Une victime peut récupérer 1 point par jour de repos dans chacune des Caractéristiques quand les effets du poison sont dissipés.

10.8.8.2 Drogues

Les drogues agissent exactement comme les poisons mais elles ont une Caractéristique supplémentaire, l'Accoutumance. La Caractéristique utilisée est la Résistance aux drogues. Le déclenchement est immédiat. Le Manque détermine le moment où un individu devra effectuer un test de manque. La Durée indique le temps pendant lequel un personnage subira les effets de la drogue. L'Intensité d'une drogue est indiquée pour une dose. Chaque dose supplémentaire augmente l'Intensité de 10%.

Accoutumance : si une drogue a de l'effet sur un personnage, ce dernier doit effectuer un jet de Résistance aux drogues contre une Difficulté égale à l'Intensité de la drogue. S'il échoue, il subit 1 point de Narco-dommages. Les points de Narco-dommages accumulés (quelles que soient les drogues utilisées) réduisent d'autant la Résistance aux drogues d'un individu contre les futurs jets d'Accoutumance mais augmentent d'autant la Résistance aux drogues de l'organisme pour déterminer si une drogue a de l'effet ou pas sur un individu. Ce qui implique que le personnage aura besoin de drogues de plus en plus puissantes.

Crises de manque : la Fréquence indique quand un personnage devra effectuer un test de manque. Un test de manque s'effectue en utilisant la Caractéristique Résistance aux drogues contre une Difficulté égale au points de Narco-dommages accumulés. Si ce jet échoue, le MJ effectue un jet sur un Palier égal au niveau de Narco-dommages. Tous les jets du personnage sont réduits de 5% par Marge de Réussite tant qu'il n'a pas pris sa drogue.

Overdose : si la Marge de Réussite obtenue pour déterminer les effets d'une drogue est supérieure à l'Attribut Résistance d'un individu, ce dernier sombre dans le coma. Il perdra 1 point de Résistance par heure. Si sa Résistance tombe à 0, il meurt. S'il est admis dans un hôpital, il cesse de perdre de la Résistance. Un jet de Science (médecine) contre l'Intensité de la drogue permet de stabiliser la victime.

Soigner des points de Narco-dommages : il faut 1 semaine d'hospitalisation pour réduire le niveau de Narco-dommages de 1 point, mais l'Attribut Résistance du personnage est réduit aussi de 1 point. Pour récupérer ce point, il doit rester hospitalisé pendant 1 mois. Tous les 10 points de Narco-dommages, 1 point ne peut jamais être soigné. Les pertes d'Attributs engendrées par les drogues peuvent être soignées. Il faut 1 mois d'hospitalisation pour guérir 1 point d'Attribut.

Note sur la Drogue coup de fouet : malgré son nom, ce produit n'est pas considéré comme une drogue. Il n'y a aucune accoutumance et aucun effet secondaire avec cette substance.

Psycho-plancton

Intensité : 12 *Fréquence* : 1tour/x12 *Durée* : 2h x Marge de Réussite
Accoutumance : 18 *Coût* : 800 *Manque* : 7 jours
Détection : Goût : 8 ; Vue : 4. ; Odeur : 10 ; Examen : 8

Effets : le psycho-plancton fait disparaître les effets de la Fatigue et permet de voir la vie en rose même à 20 000 mètres de profondeur. C'est une drogue très répandue. La Résistance et la Volonté d'un individu sont augmentés par la Marge de Réussite nette de la drogue. Il ignore également les effets provoqués par la perte de Cercles d'inconscience. Les effets secondaires se traduisent par une plus grande susceptibilité du sujet qui peut aller jusqu'à se suicider ou se transformer en tueur psychopathe pour une simple remarque. C'est assez rare mais cela arrive de temps en temps dans les mines sous-marines. À plus long terme, les utilisateurs commencent à devenir paranoïaques et sadiques. Pour un consommateur régulier (toutes les 10 prises environ), il faut effectuer un jet de Sang-froid et d'Instinct modifié par le niveau de Narco-dommages. Un échec entraîne la perte d'1 point dans l'Attribut concerné.

Algue neurotrope

Intensité : 8 *Fréquence* : 2 tours/x12 *Durée* : 1h x Marge de Réussite
Accoutumance : 16 *Coût* : 2 000 *Manque* : 30 jours
Détection : Goût : 16 ; Vue : 14. ; Odeur : 12 ; Examen : 10

Effets : cette drogue stimule les facultés intellectuelles et intuitives d'un individu. Elle le rend également imperméable aux sentiments. La Volonté, l'Intellect, le Sang-froid et l'Instinct du personnage sont augmentés de 1 point par Marge de Réussite. L'algue est consommée par de nombreux jeunes chercheurs ou par des personnes ayant des postes à responsabilité. Un consommateur régulier (toutes les 10 prises environ) doit effectuer un jet pour chaque Attribut augmenté. La Difficulté est égale au niveau de Narco-dommages. Un échec entraîne la perte de 1 point dans l'Attribut concerné. Les effets secondaires de cette drogue sont des troubles du raisonnement, une Difficulté de plus en plus grande pour se concentrer et une perte complète de sentiments.

Algue Vulcain

Intensité : 36 *Fréquence* : 1 tour/x8 *Durée* : 1h x Marge de Réussite
Accoutumance : 32 *Coût* : 2 000 *Manque* : 72h
Détection : Goût : 18 ; Vue : 24 ; Odeur : 12 ; Examen : 14

Effets : l'algue Vulcain donne une sensation de bien-être à celui qui la consomme. Tous ses Attributs (sauf le Gabarit) sont augmentés de 2 fois la Marge de Réussite. Il ignore tous les effets secondaires liés aux blessures ou aux chocs. La drogue engendre certains effets secondaires désagréables. Le consommateur sera de plus en plus sujet à des crises de claustrophobie et à des hallucinations terrifiantes. Après chaque prise, il doit effectuer un jet de Volonté, de Résistance et d'Intellect. La Difficulté est égale au niveau de Narco-dommages. S'il échoue, il perd 1 point dans l'Attribut concerné. La perte de Résistance se traduit par un amaigrissement de la victime. La perte de Volonté la transforme peu à peu en zombie. La perte d'Intellect se traduit par l'incapacité croissante à raisonner.

Kraken

Intensité : 16 *Fréquence* : 10 tours/x8 *Durée* : 1h x Marge de Réussite
Accoutumance : 22 *Coût* : 100 *Manque* : 24h
Détection : Goût : 10 ; Vue : 12 ; Odeur : 8 ; Examen : 6

Effets : c'est la drogue la plus fréquente dans les bas quartiers. Elle est consommée par les plus jeunes qui vivent en marge de la société. Elle augmente les Attributs Force, Résistance, Agilité, Rapidité et Instinct de 1 point par Marge de Réussite. Un personnage sous son influence ne subit aucune pénalité due aux blessures ou aux chocs. Il ne ressent pas la Fatigue. Toutes les cinq utilisations, un personnage doit effectuer un jet pour ses Attributs Intellect, Volonté, Sang-froid et Résistance, contre une Difficulté égale au niveau de Narco-dommages. En cas d'échec, l'Attribut concerné est réduit de 1 point. Les effets secondaires liés à cette drogue sont une plus grande nervosité de l'individu, des crises de bégaiement de plus en plus fréquentes, une perte de contrôle totale de ses facultés physiques et une fâcheuse tendance à réagir trop vite sans prendre conscience de ses actes.

10.8.8.3 Maladies

Les maladies suivent exactement les mêmes règles que le poison, mais la Caractéristique utilisée est la Résistance aux maladies. La Fréquence détermine quand ont lieu les poussées de fièvre ou les crises liées à telle ou telle maladie. L'Intensité des maladies est généralement variable. Le Déclenchement indique quand il faut effectuer le premier jet après que la maladie a été contractée. Un malade suivi par un médecin augmente sa Caractéristique Résistance aux maladies de la Marge de Réussite du jet de Science (médecine). Si le médecin dispose d'un traitement, le niveau du traitement s'ajoute également à la Caractéristique Résistance aux maladies.

Peste écarlate

Intensité : 12 à 30 *Déclenchement* : 28 jours
Fréquence : 1jour/x30 *Difficulté du diagnostic* : 12
Effets : perte de Charisme, de Résistance, de Force et d'Agilité. Un jet pour chaque Caractéristique. L'Attribut concerné est réduit de 1 point fois la Marge de Réussite. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt.

Notes : la Peste écarlate fait pourrir l'organisme. C'est l'une des plus terrifiantes maladies. Son temps d'incubation étant assez lent, un porteur peut très bien contaminer plusieurs stations sans le savoir. Cette maladie se transmet par tous les vecteurs possibles et imaginables. Elle est fort heureusement très rare.

Symptômes :

Première semaine : démangeaison, apparition de plaques rougeâtres.

Deuxième semaine : apparition de petits boutons rouges sur l'abdomen, la gorge et l'entrejambe. Ces petits boutons ne démangent absolument pas et peuvent passer inaperçus si un personnage, pour une raison ou une autre, ne se lave pas complètement. Accès de fièvre très brefs.

Troisième semaine : formation de bubons écarlates, fièvre de cheval.

Quatrième semaine : le corps est boursoufflé et entièrement envahi par les bubons. Le corps commence à se décomposer.

Grippe bleue*Intensité* : 2 à 24 *Déclenchement* : 2 jours*Fréquence* : 1 jour/x12 *Difficulté du diagnostic* : 8

Effets : perte de Résistance, de Force, d'Agilité, de Rapidité et de Volonté. Un jet pour chaque Caractéristique. L'Attribut concerné est réduit de 1 point fois la Marge de Réussite. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt.

Notes : plus fréquente que la Peste écarlate, la Grippe bleue ne se transmet que par contact direct ou indirect entre deux individus. Elle est rarement mortelle.

Symptômes :

Premier jour : migraines, légère fièvre, vomissements

Deuxième jour : fièvre de cheval, vomissements, corps douloureux, la peau devient légèrement bleuâtre.

10.8.9 Radiations

Les radiations s'accumulent dans un organisme humain. L'Intensité d'un rayonnement est déterminé après chaque exposition. À chaque fois que ce total cumulé dépasse la Caractéristique Résistance aux radiations de l'individu, ce dernier subit une perte de 1 point à son Attribut Résistance. Cette perte n'est pas immédiate. Chaque semaine, le personnage effectue un jet de Résistance aux radiations contre une Difficulté égale à 2 +2 par jet. Chaque échec lui fait perdre 1 point de son Attribut Résistance jusqu'à ce qu'il ait perdu tous les points qu'il devait perdre. Dès qu'il tombe à 0, le personnage est irradié mortellement. Il sombre dans l'inconscience. Il effectue alors un jet de Résistance aux radiations par jour contre une Difficulté égale à (points de radiations accumulés)/10. Cette Difficulté est augmenté de 1 point par jet. Chaque échec lui fait perdre 1 point de Résistance aux radiations. A 0, il est mort. On ne peut soigner un individu qui a atteint ce stade, on ne peut que ralentir le mal qui le ronge grâce à des produits augmentant sa Caractéristique Résistance aux radiations. On peut cependant soigner un personnage qui n'en est pas là, mais obligatoirement dans un hôpital. Un personnage peut se débarrasser d'un point de radiation par jour de traitement mais tous les 10 points de radiations accumulés, 1 point est définitif.

10.8.10 Pression/décompression

Un personnage qui ne respecte pas les paliers alors qu'il respire du mélange, subit tous les tours une attaque infligeant 2 points de dommages à ses Seuils physiques. Cette attaque est augmentée de 1 point par tour jusqu'à ce que le personnage meurt ou soit placé en caisson hyperbare. De plus, il souffrira d'hallucinations et de multiples perturbations qui ont pour effet de réduire tous ses Talents de moitié. Si le personnage, après avoir dépassé un palier, y retourne, l'attaque sera réduite de 1 point par tour. Dans un caisson hyperbare, le personnage ne risque plus rien, mais il devra attendre de décompresser normalement.

10.8.11 Noyade et asphyxie

Un personnage qui se retrouve à l'eau sans respirateur peut retenir son Souffle pendant un temps égal à sa Caractéristique Souffle. Passé ce délai, un personnage doit effectuer un jet de talent Apnée contre une difficulté de 2. Il faut renouveler le jet à chaque tour mais la difficulté est augmentée de +1 à chaque tour supplémentaire. Chaque échec inflige une attaque contre son Seuil d'inconscience infligeant 2 points de dommages +2 par jet supplémentaire. Une fois tous les Cercles d'Inconscience cochés, les dommages attaquent les seuils physiques. On applique la même règle pour l'asphyxie.

10.8.12 Feu et froid

Le froid intense inflige des dommages aux Seuil physiques. Ces dommages sont égaux à la moitié de l'Intensité du froid. Le jet s'effectue sur un Palier égal à 1 +1 par 5 points d'Intensité (sauf s'il s'agit d'une arme, dans ce cas, c'est la Marge de Réussite de l'attaquant qui est prise en compte). Contre un adversaire en armure de combat, le froid intense inflige des dommages égaux à 1 point par 10 points d'Intensité. Le pilote n'est pas protégé par son armure, ni

par ses protections diverses. S'il a un réchauffeur, il réduit de moitié la Marge de Réussite de l'attaque. La règle pour soigner des blessures du feu s'appliquent aux blessures du froid. Certaines tenues de protection permettent de réduire considérablement les dommages du froid.

Le feu inflige des dommages aux Seuil physiques. Ces dommages sont égaux à la moitié de l'Intensité du feu. Contre un adversaire en armure de combat, le feu inflige des dommages égaux à 1 point par 10 points d'Intensité. Le pilote n'est pas protégé par son armure, ni par ses protections diverses. Le jet s'effectue sur un Palier égal à 1 +1 par 5 points d'Intensité (sauf s'il s'agit d'une arme, dans ce cas, c'est la Marge de Réussite de l'attaquant qui est prise en compte). Le feu ne cause aucun dégât contre les obstacles renforcés.

Les exceptions sont les suivantes : le verre est attaqué normalement par le feu mais une personne située derrière ne subira aucun dommage. Les dommages infligés au verre sont multipliés par 2 jusqu'à ce qu'il fonde ou éclate. Tous les matériaux inflammables, renforcés ou non, subissent deux fois plus de dégâts. Le plastique subit 4 fois les dommages. Si une cible porte du plastique (ou une matière synthétique très inflammable), cette dernière subit double dommages. Certaines tenues de protection permettent de réduire considérablement les dommages du feu.

Le feu possède trois effets particuliers : l'embrassement, l'incapacité et la panique.

Embrassement : une cible subit la base des dommages au premier tour. Cette base est augmentée de +1 au 2^e tour, de +2 au 3^e tour. . . jusqu'à ce que le feu soit étouffé.

Incapacité : les blessures infligées par les flammes sont atroces. Toutes les Difficultés de soins sont doublées sauf si la victime est plongée dans une cuve de guérison ou si elle est traitée avec un medkit antibrûlure (pareil qu'un medkit mais spécialisé dans les brûlures). De plus, le personnage subit une pénalité à toutes ses actions de 5% par point de Fatigue perdu à cause d'une blessure (s'il subit une blessure grave, il subit une pénalité de -5%). Le Charisme d'un individu et sa Volonté sont réduits de la perte de Fatigue due à la blessure (si un personnage subit une blessure grave, il perd 1 point de Charisme et de Volonté). Ces points ne seront récupérés qu'à la guérison complète de la victime (temps de base multiplié par 2), mais le Charisme maximum que peut atteindre un individu sera réduit de manière permanente de 1 point par blessure critique et de 2 points par blessure fatale. Les blessures du feu s'infectent terriblement vite et surtout, sont intolérables pour l'organisme. Il faut donc effectuer les jets pour l'hémorragie même s'il n'y a pas d'hémorragie réelle.

Panique : confrontés à un lance-flammes ou à du feu, nombreux sont ceux qui fuiront. Un personnage vulnérable doit faire un jet d'Instinct contre une Difficulté égale à l'Intensité du feu. Si le jet est réussi, tous les Talents du personnage sont réduits de moitié (arrondi au supérieur) jusqu'à ce qu'il rate un jet d'Instinct.

Un incendie (pas les armes crachant du feu) provoque aussi des dommages d'asphyxie (voir un peu plus haut) mais ceux-ci sont augmentés de 1 point par 10 points d'Intensité du feu.

10.8.13 Chutes et escalade

10.8.13.1 Chute

Il y a deux catégories de chute, les chutes contrôlées et les chutes incontrôlées.

Chute incontrôlée : si un personnage tombe ou est poussé, il subit 1 point de dégâts pour 20 cm de chute. Les dommages affectent les Seuils physiques et le Seuil d'inconscience. Le MJ effectue un jet sur le Palier 9. Le personnage peut effectuer un jet de Chance (qui coûte des points de Chance) et/ou un jet de Acrobatie/Gymnastique. Sa Marge de Réussite réduit la Marge de Réussite de la chute. La Marge de Réussite ne peut être réduite en-dessous de 1. Les protections sont réduites de moitié contre une chute. Un personnage en armure de combat subit normalement les dommages d'inconscience. Pour les dommages physiques, il faut localiser l'impact. La protection offerte par l'armure est réduite de moitié.

Chute contrôlée : un personnage peut faire une chute contrôlée égale à son Gabarit (2 fois son Gabarit s'il se laisse pendre). Tous les 20 centimètres supplémentaires, appliquez la règle des chutes incontrôlées.

Surface de réception	Base de dommages
Chute sur un sol rocailleux ou couvert de débris	×3
Chute sur des pointes, pics, <i>etc.</i>	×4
Chute sur une surface dure	×2
Chute sur une surface molle	×1/2
Chute sur coussin de réception	-1 par niveau du coussin
Chute freinée	×1/2

10.8.13.2 Escalade

La Difficulté d'une paroi, ou de tout autre relief que l'on veut escalader peut être réduite par du matériel. Les conditions climatiques et celles de la paroi peuvent augmenter la Difficulté (s'il pleut, l'Intensité du vent, s'il y a de la glace sur la paroi, *etc.*). Un échec au jet d'Escalade implique que le personnage tombe. S'il est encordé, le personnage le plus proche doit effectuer un jet de Force contre le poids de celui qui chute ou être entraîné. L'Intensité du poids est augmentée de 1 par mètre de chute. Si le personnage qui tombe est encordé et que sa corde est attachée à un piton, celui qui a planté le piton doit effectuer un jet d'Escalade. Sa Marge de Réussite plus son niveau d'Escalade sera l'Attribut Force à opposer à l'Intensité de la chute. S'il y a plusieurs pitons, l'Intensité de la chute est réduite de 2 points par piton arraché. Le personnage qui tombe subit des dommages contre son Seuil d'inconscience égaux à 1 point par mètre de chute.

Un personnage qui rate son jet d'Escalade a le droit de tenter de se rattraper immédiatement. Il effectue un jet de Réaction contre une Difficulté égale à la Difficulté d'ascension (modifiée par le poids porté, *etc.*). S'il réussit il est « accroché » (voir ci-dessous).

Corde : la Difficulté pour grimper à une corde est égale à l'Intensité du poids porté par un personnage. Pour escalader une falaise ou tout autre relief dangereux, l'utilisation d'une corde réduit de moitié toutes les Difficultés. La corde ne réduit jamais la Difficulté du poids porté.

Matériel d'escalade (chaussures à crampon, piolets, *etc.*) : ce matériel permet de réduire la Difficulté d'ascension de moitié. La Difficulté est divisée par 4, si on utilise aussi une corde. Ce matériel ne réduit pas la Difficulté du poids porté.

Sauter : si un personnage échoue à un jet de Sauter, il peut tenter de se rattraper au rebord de l'endroit qu'il voulait atteindre. S'il échoue de moins de 20%, il effectue un jet de Réaction contre une Difficulté égale à 2 fois la Difficulté du saut. S'il réussit, il est « accroché ».

Rester accroché : un personnage accroché doit effectuer chaque tour un jet de Force contre la moitié de l'Intensité de son poids (plus le poids porté). Chaque échec augmente l'Intensité du poids de 1 point. S'il pleut, la Difficulté est augmentée de 1 à 6 points selon la virulence de la pluie. S'il y a de la glace, la Difficulté est doublée. Si le personnage ne se tient que d'un bras, sa Force est réduite de 25%.

Se remonter : pour remonter (ou se remettre en position stable sur une paroi), il faut effectuer un jet de Force contre l'Intensité de son poids (plus l'Intensité du poids porté). Chaque échec fait perdre 1 point de Force. Avec 1 bras, la Force est réduite de 25%.

10.8.14 Écrasement

Les dommages infligés par un Poids lancé ou un poids qui tombe sont égaux à l'Intensité du Poids lancé (sur la colonne Jet de Poids de la table des Intensités). Si c'est un personnage qui lance le poids, ses bonus aux dommages s'ajoutent.

Un poids qui tombe effectue son attaque sur un Palier 9 +1 par mètre de chute.

10.9 Gestions des exploitations et des réseaux (règles optionnelles)

Ces règles remplacent celles du chapitre 7 si vous voulez entrer un peu plus dans les détails pour la gestion des exploitations.

10.9.1 Gestion des parcelles d'élevage/cultures

Des petits modules artificiels où viennent se nicher des poissons aux grandes étendues de corail, les fonds marins abritent d'immenses jardins naturels où sont élevées des créatures sous-marines et cultivées des plantes aquatiques.

10.9.1.1 Types d'exploitations

Parcelle indépendante : beaucoup d'habitants des profondeurs peuvent acheter ou louer des petites parcelles individuelles. Ces parcelles ont une taille d'environ 100m². Leur coût varie bien entendu de région en région. Il suffit d'une personne pour s'occuper d'une petite parcelle. Le fermier a besoin de peu de matériel.

Petite ferme : toutes les exploitations de plus de 10 000 m² (1 hectare) sont des fermes. Une ferme demande de la main-d'œuvre. Il faut en général une personne pour deux hectares. Le fermier aura besoin de matériel.

Ferme moyenne : toutes les exploitations de plus de 100 000 m² (10 hectares) sont des fermes. Les fermes moyennes sont de véritables entreprises nécessitant du personnel et du matériel. Ces fermes emploient de 5 à 50 personnes. Il est nécessaire de disposer de véhicules de culture ou d'élevage.

Exploitation agricole/Centre d'élevage 1 000 000 m² (100 hectares) sont des exploitation ou des centres. Ce sont d'énormes exploitations pouvant couvrir plusieurs milliers d'hectares.

10.9.1.2 Type de culture/d'élevage

En eaux chaudes : ces centres sont situés près de sources chaudes comme les cheminées volcaniques. Ce sont généralement de petites exploitations que l'on trouve le plus souvent près des failles.

Proches de la surface : Les plus grandes installations sont situées à une profondeur inférieure à 200 mètres. Toutes les régions couvertes de coraux offrent le meilleur rendement.

Artificielles : construites à n'importe quelle profondeur, ces installations nécessitent l'utilisation de gigantesques panneaux émettant une lumière bleutée. Ce sont les fermes les plus onéreuses.

10.9.1.3 Achat/location d'une surface d'élevage/de culture

Richesse du terrain	Prix du m ² (achat)	Prix du m ² (location)
Terrain improductif	1 sol	0,1 sols/an
Terrain pauvre	2 sols	0,2 sols/an
Terrain normal	5 sols	0,5 sols/an
Terrain productif	10 sols	1 sols/an
Terrain très productif	20 sols	2 sols/an
Terrain exceptionnel	50 sols	5 sols/an

Note : dans des communautés isolées, il se peut que le terrain n'appartienne à personne. Dans ce cas, les seuls frais sont ceux de l'investissement initial et de l'entretien.

Investissement initial	Achat de matériel (pour 1 m ²)	Location(pour 1 m ²)
Eaux chaudes	4sols	0,5 sols
Proche surface	2 sols	0,3 sols
Artificielle	10 sols	2 sols

10.9.2 Entretien et modernisation

Il est nécessaire d'entretenir son exploitation, de payer ses employés et on peut vouloir moderniser ses appareils. Tout cela a un coût.

Catégorie	Coût (pour 100m ²)
Entretien et salaires	40 sols mensuel
Modernisation	Niveau × 1 000/hectare

Toute installation est considérée de niveau 0 à sa création.

10.9.3 Le jet de Gestion

Chaque exploitation permet à son dirigeant de récolter un bénéfice mensuel. Ce bénéfice est déterminé par un jet de Gestion.

Le PJ est libre d'effectuer un jet de gestion simple ou de choisir la difficulté. Chaque niveau de l'exploitation augmente le Palier du jet de 1.

Type de terrain	Revenu mensuel/MR	Bonus annuel
Terrain improductif	4sols/100m ²	6 sols/100m ²
Terrain pauvre	6 sols/100m ²	10 sols/100m ²
Terrain normal	10 sols /100m ²	20 sols/100m ²
Terrain productif	12 sols/100m ²	30 sols/100m ²
Terrain très productif	16 sols/100m ²	35 sols/100m ²
Terrain exceptionnel	20 sols/100m ²	40 sols/100m ²

Il faut bien entendu soustraire les charges mensuelles de l'exploitation aux revenus mensuels.

10.9.4 Revenu du joueur

Le personnage dirigeant l'exploitation pourra bénéficier immédiatement d'une somme d'argent égale à 10% du revenu de son entreprise.

10.9.5 Événements annuels

Enfin, chaque année, l'exploitant effectue un jet d'événement.

2D10	Résultat
2-3	Catastrophe naturelle
4-5	Monstre
6	Croissance
7	Récolte/extraction abondante
8	Pirates
9	Brigands
10	Offre
11	Terrain modifié
12-20	Jet de Gestion annuel normal (Bonus annuel)

Catastrophe naturelle : une catastrophe a frappé l'exploitation. Elle perd 1 niveau. Si elle était à 0, il faut dépenser l'équivalent d'une modernisation niveau 1 pour qu'elle soit de nouveau opérationnelle. L'exploitant perd 2d10% de la surface cultivable (ou de ses ressources minières). Aucun bénéfice annuel pour l'année. De plus, il faut dépenser 1d100% du coût d'investissement initial pour réparer les dommages dus à la catastrophe.

Monstre : un ou des monstres hantent le secteur.

Croissance : de nouveaux marchés permettent d'augmenter les revenus mensuels de l'entreprise de 10%.

Récolte/extraction abondante : la marge de réussite du jet de Gestion annuel est augmentée de 1d10.

Pirates : l'installation est attaquée par des pillards de passage.

Brigands : l'installation est menacée par des brigands installés dans le secteur. Ces brigands peuvent être à la solde d'une compagnie rivale et feront tout pour faire fuir les exploitants.

Offre : une société (ou un particulier), veut racheter le droit d'exploitation du terrain ou de la mine.

Meilleur terrain : le terrain est plus productif que prévu. Il change d'une catégorie. S'il était déjà exceptionnel, les revenus mensuels dégagés sont augmentés de 10%. S'il s'agit d'une mine la richesse du filon est augmentée d'une catégorie (ou +10% si déjà exceptionnel).

Terrain appauvri : le terrain est moins productif que prévu. Il change d'une catégorie. S'il était déjà improductif, les revenus mensuels dégagés sont diminués de 10%. S'il s'agit d'une mine, la richesse du filon est réduite d'une catégorie (ou -10% si déjà improductif).

10.9.6 Gestion des concessions minières (Mineurs)

10.9.6.1 Types d'exploitations minières

Il existe différents types d'exploitations qui sont regroupés sous cette appellation.

Exploitation d'eau potable : on trouve au fond des océans, le plus souvent près des côtes, des sources d'eau douce que l'on peut exploiter. Ces exploitations sont caractérisées par les immenses collecteurs d'eau en forme de ballons qui flottent au-dessus des puits d'où jaillit l'eau.

Energie : de nombreuses exploitations se consacrent à l'énergie. Les gigantesques stations mobiles qui utilisent le magma des failles sont les plus connues, mais il existe aussi des stations fixes plongeant leurs accumulateurs dans les entrailles de la terre pour utiliser l'énergie du magma. On peut aussi mentionner les champs d'océaniques (des héoliennes sous-marines) installées dans les courants les plus puissants, les centrales hydro-électriques ou bien encore les panneaux solaires des installations côtières

Métal : les mines les plus répandues sont celles qui exploitent les nombreux minerais que l'on trouve dans les profondeurs.

Gaz : on peut également exploiter les gaz naturels que l'on trouve dans les entrailles de la terre.

10.9.6.2 Les concessions minières

Contrairement aux centres d'élevage et de culture, on ne loue pas et on n'achète pas une mine. Si la mine est située sur le territoire d'une nation, on obtient un droit d'exploitation. Par contre, il est possible de louer ou d'acheter un droit d'exploitation à une compagnie ou à un individu possédant une concession. Toute concession doit être validée par le bureau des concessions minières.

Un droit d'exploitation ne coûte pas très cher, entre 100 et 10 000 sols par an. Le coût de location ou d'achat d'un droit d'exploitation est totalement variable, certaines sociétés et états peuvent même les donner gratuitement en échange d'une partie de la production minière.

10.9.6.3 Les mines

Une mine est définie par quatre critères :

Estimation du tonnage extractible : Quand un personnage découvre une mine, il peut en estimer la qualité grâce à un jet de Prospection. Cela lui demandera du temps et un investissement conséquent. C'est au MJ d'effectuer le jet.

Un échec critique indique que le personnage se trompe complètement sur le potentiel de la mine. Les filons exceptionnels à normaux sont estimés comme des filons pauvres et inversement. Un échec indique que le personnage sous-estime ou surestime le filon (diviser ou multiplier par 10 le tonnage extractible). Toute réussite permet au personnage d'estimer plus précisément le tonnage extractible. L'investissement de son jet de prospection et le temps de prospection seront réduits de 5% par sa marge de réussite (maximum 75%).

Le temps nécessaire au jet de prospection est de 60 jours. Le coût initial de la prospection est de 50 000 sols.

Richesse du terrain	Tonnage extractible
Filon improductif	$2d10 \times 10$ tonnes
Filon pauvre	$2d10 \times 100$ tonnes
Filon normal	$2d10 \times 1000$ tonnes
Filon productif	$2d10 \times 10000$ tonnes
Filon très productif	$1d10 \times 100000$ tonnes
Filon exceptionnel	$2d10 \times 100000$ tonnes

Le tonnage extractible dépend des produits, il faudra donc appliquer les modificateurs suivants :

Type de produit	Tonnage extractible
Produit très commun	Tonnage +10%
Produit abondant	Tonnage normal
Produit commun	Tonnage/2
Produit rare	Tonnage/10
Produit très rare	Tonnage/50
Produit exceptionnel	Tonnage/100

Niveau de danger : Une mine est également définie par un niveau de danger. Un filon peut se situer plus ou moins en profondeur et sur un terrain plus ou moins dangereux. C'est le niveau de danger qui détermine l'investissement initial de l'exploitation minière ainsi que le temps et le coût de production à la tonne.

Danger	Investissement initial	Coût/temps à la tonne	Incident (2d10)
Nul	10 000	-50%	2
Faible	20 000	-30%	2-4
Moyen	40 000	-10%	2-6
Normal	60 000	×1	2-8
Important	90 000	×2	2-12
Très important	160 000	x10	2-14

10.9.6.4 Incident

Il faut déterminer chaque mois s'il y a eu incident dans la mine.

1d10	Type d'incident	Coût	Arrêt de la production
1	Insignifiant	1d100 × 100 sols	NA
2-5	Mineur	1d100 × 5000 sols	NA
6-8	Majeur	1d100 × 1000 sols	1d10 jours
9	Dramatique	10d10 × 5000 sols	1d100 jours
10	Catastrophique	10d10 × 10000 sols	2d100 jours

Coût et temps de production pour une tonne : Le coût de production inclut l'entretien du matériel, le salaire du personnel, etc. Il dépend bien entendu du temps d'exploitation et donc des moyens mis en oeuvre.

Coût pour extraire une tonne en un jour : 5 000

10.9.6.5 Mines de gaz, d'eau et d'énergie

Les règles des mines concernent l'extraction de minerais. Elles peuvent être utilisées pour le gaz, l'eau et l'énergie en substituant le tonnage par des volumes et en prenant en compte les notes ci-dessous.

Eau : ces mines sont inépuisables et l'investissement initial ainsi que les coûts de production sont divisés par 10. Appliquez un modificateur de '2 aux jets d'incidents et '1 pour déterminer le type d'incident. L'eau est considérée comme un produit rare.

Gaz : ces mines sont dangereuses et l'investissement initial ainsi que les coûts de production sont multipliés par 2. Appliquez un modificateur de +4 aux jets d'incidents et +2 pour déterminer le type d'incident. Le gaz est considéré comme un produit commun.

Énergie : ces mines sont inépuisables et l'investissement initial ainsi que les coûts de production sont multipliés par 10. Appliquez un modificateur de +2 aux jets d'incidents et +1 pour déterminer le type d'incident. L'énergie est considérée comme un produit rare.

10.9.6.6 Revenus à la tonne

Produit	Revenu de base
Produit très commun	500
Produit abondant	1 000
Produit commun	3 000
Produit rare	10 000
Produit très rare	30 000
Produit exceptionnel	50 000

Le revenu est à multiplier par la Marge de réussite d'un jet de Gestion. Le jet est effectué une fois par mois.

Le PJ est libre d'effectuer un jet de gestion simple ou de choisir la difficulté. Chaque niveau de l'exploitation augmente le Palier du jet de 1.

Il faut bien entendu soustraire les charges mensuelles de l'exploitation aux revenus mensuels.

10.9.6.7 Modernisation

Catégorie	Coût
Modernisation	Niveau \times (coût pour extraire une tonne en un jour)

Toute installation est considérée de niveau 0 à sa création.

10.9.6.8 Revenu du joueur

Le personnage dirigeant l'exploitation pourra bénéficier immédiatement d'une somme d'argent égale à 10% du revenu de son entreprise.

10.9.6.9 Événements annuels

Voir exploitations agricoles.

10.9.7 Gestion des ateliers de techniciens

Les ateliers de techniciens peuvent rendre de nombreux services aux PJ et surtout être une bonne source de revenus. Le niveau des ateliers détermine les outils et machines dont peut disposer un personnage.

Prix au m ²	Location	Achat	Modificateur/niveau
Atelier	150	15 000	+10% \times (niv. \times niv.)
Modernisation	Coût		
Atelier	(Niv \times niv) \times 5000		
Entretien et charges	Coût		
Atelier	100/m ² /niv.		
Surface	Véhicules réparables		
10m ²	Armures exo-1 à 2		
36m ²	Armures exo-3 à 6		
100m ²	Véhicules jusqu'à 100 T		

Pour les plus gros engins, il faudra compter 1 m² par tonne du véhicule.

10.9.7.1 Jet de Gestion

Chaque exploitation permet à son dirigeant de récolter un bénéfice mensuel. Ce bénéfice est déterminé par un jet de Gestion.

Le PJ est libre d'effectuer un jet de gestion simple ou de choisir la difficulté. Chaque niveau de l'exploitation augmente le Palier du jet de 1.

Revenus	Gestion	Location ^a	Modificateur par niveau
Atelier	50/m ²	5/m ²	+10% \times (niv. \times niv.)

^a Si le personnage loue son atelier.

Il faut bien entendu soustraire les charges mensuelles de l'exploitation aux revenus mensuels.

10.9.7.2 Bonus annuel dépendant du niveau du technicien

Chaque année le PJ effectue un jet avec son meilleur talent Science. Le résultat détermine un revenu supplémentaire net de 30 sols/m²/niv. de l'atelier. De plus, la réputation (Célébrité) de l'atelier est augmentée de 1 point par 2 points de marge. Le personnage voit sa Célébrité personnelle augmentée de 1 point tous les quatre points de marge.

10.9.7.3 Revenu du joueur

Le personnage dirigeant l'exploitation pourra bénéficier immédiatement d'une somme d'argent égale à 10% du revenu de son entreprise.

10.9.7.4 Atelier sous-marin

Pour les ateliers ayant un accès à la mer, il faut multiplier toutes les charges par deux mais on augmente de moitié les revenus potentiels.

Gestion des surfaces commerciales pour marchand/artisan/barman

Prix au m ²	Location	Achat	
Etal	10	NA	
Boutique	100	10 000	
Bar	110	12 000	
Emplacements	Modificateur coût	Mod. entretien	Mod. revenus
Bas-fonds	10%	Normal	-10%
Mauvais	50%	Normal	-50%
Moyen	Normal	Normal	-20%
Bon	×10	×2	Normaux
Très bon	×20	×4	×2
Excellent	×30	×6	×4
Exceptionnel	×50	×10	×10
Entretien et charges	Coût		
Etal	5/m ²		
Boutique	50/m ²		
Bar	70/m ²		

10.9.7.5 Jet de Gestion

Chaque exploitation permet à son dirigeant de récolter un bénéfice mensuel. Ce bénéfice est déterminé par un jet de Gestion.

Le PJ est libre d'effectuer un jet de gestion simple ou de choisir la difficulté. Chaque niveau de l'exploitation augmente le Palier du jet de 1.

Revenus	Gestion	Location
Etale	10/m ²	2/m ²
Boutique	75/m ²	10/m ²
Bar	80/m ²	10/m ²

Il faut bien entendu soustraire les charges mensuelles de l'exploitation aux revenus mensuels.

Revenus supplémentaires dépendants du niveau du marchand/artisan/barman Chaque année le PJ effectue un jet avec son talent Gestion. Le résultat détermine un revenu supplémentaire net de 2 sols/m² (Etale), ou de 10 sols/m² (bar et boutique). De plus la réputation (Célébrité) de l'établissement est augmentée de 1 point par 2 points de marge. Le personnage voit sa Célébrité personnelle augmentée de 1 point tous les quatre points de marge.

10.9.7.6 Revenu du joueur

Le personnage dirigeant l'exploitation pourra bénéficier immédiatement d'une somme d'argent égale à 10% du revenu de son entreprise.

10.9.8 Gestion des cabinets médicaux

Les cabinets les plus importants sont de véritables petites cliniques privées. Les aventuriers qui en possèdent un pourront donc bénéficier de certains avantages dans le domaine médical en plus de revenus conséquents.

Prix	Location	Achat
Cabinet	2 000/m ²	40 000/m ²
Entretien et charges	Coût	
Cabinet	100/m ² × (niv. × niv.)	

10.9.8.1 Limitation de niveau

Il faut nécessairement disposer d'une superficie égale à 10 fois le niveau du cabinet.

$$\frac{\text{Modernisation}}{\text{Coût}} = \frac{10000 \times (\text{niv.} \times \text{niv.})}{10000 \times (\text{niv.} \times \text{niv.})}$$

10.9.8.2 Jet de Gestion

Chaque cabinet permet à son dirigeant d'effectuer un bénéfice mensuel. Ce bénéfice est déterminé par un jet de Gestion.

Le PJ est libre d'effectuer un jet de gestion simple ou de choisir la difficulté. Chaque niveau de l'exploitation augmente le Palier du jet de 1.

Revenus	Gestion	Location
Cabinet	$300/\text{m}^2 \times \text{niv.}$	$50/\text{m}^2 \times \text{niv.}$

Il faut bien entendu soustraire les charges mensuelles de l'exploitation aux revenus mensuels.

10.9.8.3 Revenus supplémentaires dépendant du niveau du médecin

Chaque année le PJ effectue un jet de Gestion. Le résultat détermine un revenu supplémentaire net de 30 sols/m²/niv. De plus, la réputation (Célébrité) de l'établissement est augmentée de 1 point par 2 points de marge. Le personnage voit sa Célébrité personnelle augmentée de 1 point tous les quatre points de marge.

10.9.8.4 Revenu du joueur

Le personnage dirigeant le cabinet pourra bénéficier immédiatement d'une somme d'argent égale à 10% du revenu de son entreprise.

10.9.9 Gestion d'une banque de données (Erudit)

Au début du jeu, un personnage peut répartir des points entre différentes banques de données. Chaque point correspond à un niveau dans une connaissance précise (langage, science, connaissance d'une communauté, etc.). Cette banque de données s'utilise sur un Palier égal à son niveau. La marge de réussite déterminant le nombre d'informations obtenues sur le sujet.

Augmenter le niveau dans un domaine précis : Coût $(\text{Niveau} \times \text{niveau}) \times 1000\text{sols}$

Ou la compléter lui-même : Temps $(\text{niveau} \times \text{niveau}) \times \text{jours}^a$

^a le personnage y consacre 12 heures par jour.

10.9.10 Gestion d'un réseau

Au début du jeu, certains personnages bénéficient de points à répartir dans leur réseau. Chaque réseau est défini par un niveau de fiabilité et un niveau d'efficacité. Un réseau ne couvre qu'une communauté et exerce son influence dans un domaine précis (information, science, matériel, etc.). De plus, un réseau peut rendre des « services » à un personnage (planque, évasion, etc.).

Le test de fiabilité : la fiabilité sert à déterminer si le réseau ne va pas « trahir » celui qui fait appel à lui. On effectue un test sur un Palier égal à la fiabilité. En cas d'échec, le personnage a été trahi et le réseau cumule des points d'Instabilité. Si le niveau d'Instabilité est égal ou supérieur au niveau de Fiabilité, le réseau n'est plus accessible au personnage.

Le test d'efficacité : l'efficacité sert à déterminer si le réseau va pouvoir obtenir l'information, ou le matériel demandé. En cas d'échec, le réseau ne peut l'obtenir. En cas de réussite, cela correspond à un jet d'acquisition de matériel. La marge de réussite indiquant le temps nécessaire pour obtenir le produit ou l'information (voir §11.1.1 dans le chapitre 11).

Le test de « service » : on peut demander à un réseau de rendre un service quelconque : évasion, planque, évacuation d'une cité, *etc.* Il faudra effectuer un test de fiabilité et un test d'efficacité, mais ce dernier est réduit de moitié.

10.9.10.1 Purger un réseau

Quand un réseau cumule des points d'Instabilité, cela signifie que un ou plusieurs de ses membres jouent double jeu ou sont directement sous la coupe d'un ennemi du héros. Découvrir la brebis galeuse ne peut être effectué qu'en aventure. Il faudra alors que le MJ détaille le réseau. Si un PJ parvient à éliminer le problème, le niveau d'Instabilité est réduit de 1 point ou tombe à 0, si le héros a tout réglé.

Pour augmenter artificiellement le niveau d'un réseau :

Efficacité	$(niveau \times niveau) \times 5000$
Fiabilité	$(niveau \times niveau) \times 10000$

L'efficacité et la fiabilité d'un réseau peuvent être augmentés en cours d'aventure selon les actions des aventuriers et le déroulement de la campagne.

10.9.11 Gestion des gangs

Après la création d'un personnage, un gang évolue obligatoirement selon les actions du héros. Si le héros est rarement avec son gang, il faut effectuer chaque année un jet sur la colonne Boss de la profession Voleur.

Un gang est défini par un niveau de Fiabilité et d'Efficacité. Ces niveaux évoluent et sont utilisés exactement comme les réseaux. Par contre, le jet d'Efficacité ne sert que pour bénéficier de services. On peut l'utiliser pour obtenir quelques équipements de base et des informations sur le milieu dans lequel évolue le gang (Mais le jet est réduit de moitié). En cas d'échec critique à un jet de Fiabilité, le gang du personnage a soit été absorbé par un autre gang, soit le héros a été remplacé par un de ses lieutenants.

10.10 Les stations sous-marines

Les petites stations sous-marines sont constituées de modules préfabriqués que l'on assemble entre eux. Le module central est globalement le moins cher. Depuis la politique d'extension des communautés sous-marines, on a effectivement facilité l'achat de ces installations pour permettre aux gens de se lancer dans la création de leurs propres communautés.

L'achat d'un module est toujours accompagné d'une clause obligeant le vendeur à transporter le module sur l'exploitation de l'acheteur et à l'y installer. Vous trouverez ci-dessous la liste des différents modules et des équipements nécessaires à la création d'un complexe sous-marin.

Il faut aussi noter qu'il est possible de se faire payer tout ou partie de ces installations par des états, si l'on accepte d'être placé sous leur juridiction ou en négociant certains contrats.

Superficie des bases : les bases sont définies en Superficie, qui est une mesure de leur espace utile. Chaque point de superficie correspond à une installation de 25m². Les plafonds des modules sont uniformément à 2 mètres à l'exception des hangars qui ont une taille de 4 mètres. Augmenter leur hauteur coûte 50% du prix du module par mètre supplémentaire. Ainsi un module ayant une hauteur de plafond de 4 mètres verra son coût multiplié par deux. C'est aux concepteurs de définir l'aspect intérieur de sa base. Les modules peuvent être superposés entre eux.

Entretien d'une installation : chaque année il faut dépenser un certain nombre de sols pour entretenir une installation. Le coût de cet entretien est indiqué pour chaque catégorie, il correspond aux pièces de rechange, aux produits d'entretien, *etc.* Tous les modules et leurs équipements sont sujets aux règles normales d'Usure. Tous les modules ont un Palier de fonctionnement initial de 9.

10.10.1 Module central

Le cœur d'une station est constitué de cette structure généralement hexagonale. Chaque côté de ce module est large de 6 mètres et haut de 4 mètres. Il est équipé de 8 sas, une centrale à fusion, un générateur d'air, un filtreur d'eau,

un accumulateur de gaz carbonique et un pressurisateur. Chacun de ces systèmes est capable de subvenir aux besoins d'une base d'une superficie 10, en plus du module central.

Tous les modules centraux sont conçus en Plastitane. Leur coût est invariable et ils sont toujours disponibles.

Coût : 200 000 sols.

Entretien : 2 000/an

Talent d'entretien : un seul jet d'Électronique et de Mécanique pour l'ensemble.

10.10.2 Types de Modules

Il faudra multiplier leur coût par la matière utilisée. La matière utilisée détermine le seuil de base de chaque module. Pour augmenter ce seuil, utilisez les valeurs indiquées dans la colonne « Pour 5 mm en plus » de la table des Obstacles dans « Obstacles et Couvertures ». le prix est augmenté de 50% à chaque augmentation.

Vitre moléculaire haute pression : Coût \times 4

Métal moléculaire haute pression : Coût \times 1

Acier Moléculaire haute pression : Coût \times 2

Plastique Moléculaire haute pression : Coût \times 3

Plastitane : Coût \times 5

10.10.3 Modules annexes standards

Chaque module annexe est équipé de deux sas. Leur coût est fonction de la pression à laquelle ils doivent résister, de leur taille et de la matière dont ils sont constitués.

Coût : 10 000 par point de superficie. +1000 tous les cents mètres de profondeur.

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique pour l'ensemble du module.

10.10.4 Couloirs inter-modules

On peut connecter plusieurs modules entre eux, soit directement, soit en les reliant par des tunnels.

Coût : 5 000 par points de superficie. +200 tous les cents mètres de profondeur.

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique pour l'ensemble.

10.10.5 Hangars

Les hangars sont des modules permettant de stocker des véhicules ou des armures. Il y a plusieurs catégories de hangars. Soit des installations qui sont équipées d'un puits central, par lequel des armures ou des petits véhicules peuvent être hissés, au moyen d'une grue (les puits peuvent être équipés de sas), soit des modules dans lesquels un véhicule peut entrer par l'un des côtés. Dans ce cas, l'engin passe par un sas éjectant l'eau avant de pouvoir accéder au hangar. Il est à noter que ces modules ne sont pas habitables et qu'ils sont équipés de tous les appareillages nécessaires au déplacement des engins et à leur entretien. Les hangars ont tous une hauteur de base de 4 mètres.

Coût : 16 000 par point de superficie (minimum : 4) + 1000 tous les cent mètres de profondeur.

Entretien : 5% du coût total

Hangar (puits) :

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique pour l'ensemble du module.

Coût : 16 000 par point de superficie (minimum : 8) + 1000 tous les cent mètres de profondeur.
Entretien : 5% du coût total
Hangar accès latéral : **Talent d'entretien :** Mécanique et Electronique pour l'ensemble du module.

10.10.6 Station de défense

Les stations de défense sont des modules autonomes équipés d'armement. Elles ont toutes une superficie maximale de 1 mais plusieurs stations peuvent être empilées les unes sur les autres et cumulent dans ce cas leurs points d'équipements. On peut installer 10 points d'équipements dans chaque station. Les armes peuvent être reliées au poste de commandement, être manipulées par un opérateur placé dans la station ou encore être entièrement automatisées.

Coût : 6 000 par station.
Entretien : 5% du coût total
Talent d'entretien : Mécanique et Electronique

10.10.7 Équiper les modules

Tout ce que l'on peut installer dans un module occupe de la place. Un module devra donc être assez grand pour accueillir une quelconque installation dont la taille est exprimée en m^2 .

Laboratoires : chaque laboratoire est spécialisé dans une discipline de recherche précise. La superficie du laboratoire permet d'obtenir un bonus aux compétences de Science d'un personnage. Pour $5m^2$ on peut obtenir un bonus de + 2% au test de Science concerné. Un laboratoire doit être installé dans un module.

Coût : 2 000 pour $2m^2$.
Entretien : 25% du coût total
Talent d'entretien : Mécanique et Electronique

Sas : il est possible d'ajouter des sas ou des parois étanches dans n'importe quel module. Les sas ont un coût dépendant du module dans lequel ils sont installés. Ils coûteront 5 % du prix total du module. Chaque sas est constitué de deux écoutilles étanches et d'un petit espace pouvant servir de salle de pressurisation/dépressurisation. Les sas ont une superficie de $4m^2$ mais ne prennent qu' $1m^2$ dans un module, s'ils donnent sur l'extérieur.

S'ils sont situés entre deux modules ils prennent $2m^2$ sur chaque module. On peut acheter des sas plus grand mais le coût est multiplié en conséquence.

Coût : 1 000
Entretien : 5% du coût total
Talent d'entretien : Mécanique pour l'ensemble.

Complexe informatique : le complexe informatique permet de connecter toute une base au même système informatique. Le coût d'un tel complexe dépend de la superficie de la base. Il est à noter que cela ne permet d'acquérir que la possibilité d'installer des ordinateurs. Ils ne sont pas compris dans le prix. Reportez-vous aux coûts des équipements informatiques dans le livre de base. Un complexe informatique a une superficie de $1m^2$ par point de superficie des modules qu'il contrôle. Ainsi pour une station ayant une superficie de 15, il faudra un complexe informatique occupant $15m^2$. Les ordinateurs doivent avoir un niveau minimum de 5 par point de superficie de la base.

Coût : 1 000 par m^2 .
Entretien : 10% du coût total
Talent d'entretien : Informatique pour l'ensemble.

Centrale à fusion : une centrale à fusion permet d'alimenter une installation en énergie. Son coût dépend de la superficie de la base. La centrale occupe 2m^2 par point de superficie de la base.

Coût : 1000 pour 2m^2 .

Entretien : 20% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique pour l'ensemble du module.

Générateur d'air : ce système permet de capter l'air, de le recycler et de le diffuser dans une base. Le générateur occupe 3m^2 par point de superficie de la base.

Coût : 500 pour 3m^2 .

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique.

Accumulateur de gaz carbonique : les accumulateurs doivent être changés une fois tous les deux ans. Les accumulateurs occupent 1m^2 par point de superficie de la base. Ils ne nécessitent aucun entretien.

Coût : 100 par m^2 .

Filtreur d'eau : Ce système permet de traiter l'eau de mer pour qu'elle soit potable. Le système de filtrage occupe 2m^2 par point de superficie de la base.

Coût : 5 000 pour 2m^2 .

Entretien : 15% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique.

Installations sanitaires et hygiéniques : Cela inclut la distribution de l'eau traité spécialement pour se laver : les douches, les toilettes, *etc.* L'installation occupe 4m^2 pour dix personnes vivant dans la base

Coût : 100 pour 4m^2 .

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique.

Pressurisateur : le coût d'un tel système dépend de la taille de la station et surtout de la profondeur à laquelle elle se situe. Toute installation est généralement dotée d'un pressurisateur de secours. Le pressurisateur occupe 2m^2 par point de superficie de la base.

Coût : profondeur de l'installation en sols pour 2m^2 .

Entretien : 25% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique.

Infirmierie : une installation médicale permet d'administrer les premiers soins à la population d'une station. Elle est équipée d'une salle de chirurgie, d'un caisson hyperbare et de medikits. L'installation occupe 4m^2 pour dix personnes vivant dans la base. Cette superficie n'inclut pas les lits pour les malades. Toute personne qui y est traité est considérée comme se trouvant dans un milieu sain.

Coût : 5 000 pour 4m^2 .

Entretien : 25% du coût total

Talent d'entretien : Electronique.

Cuisines : les cuisines occupent 2m^2 pour dix personnes vivant dans la base. Cela n'inclut pas le réfectoire.

Coût : 500 pour 2m^2 .

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique

Central de Communications : il y a trois systèmes différents de communication. Le premier consiste à installer dans une base un réseau d'intercom. Le second consiste à installer des bornes de communications sur le territoire de la communauté. Enfin le troisième sert à communiquer avec l'extérieur.

Le central de communications occupe 2m^2 par point de superficie de la base. Le réseau d'intercom n'occupe aucune place supplémentaire. Les bornes de communication non plus et leur prix dépend de leur distance par rapport à la base. Les bornes de communications sont effectivement reliées à un station par des câbles enterrés. La communication extérieur est entièrement centralisée dans un module unique dont la taille dépend de sa puissance. Les canons de communication sont inaccessibles aux petites communautés .

Coût, intercom : 500 par point de superficie de l'installation.

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Electronique

Coût, bornes : $1000 + 100$ par 100 mètres de câble.

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Electronique

Coût, extérieur : 1000 par mille nautique, superficie 1 pour 5 mille nautique.

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Electronique

Complexe de détection : les complexes de détection sont les sonscons des installations. Ils suivent les mêmes règles que les armures et les navires. Utilisez les sonscons décrits dans le livre de base avec les modifications suivantes : Portée x 2, coût x 10. Le complexe occupent 1m^2 par sonscan. En général les installations couplent plusieurs sonscons.

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Electronique

Poste de commandement : un poste de commandement permet de centraliser toutes les activités des autres modules. Il occupe 2m^2 par point de superficie de la base.

Coût : 8 000 pour 2m^2

Entretien : 5% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique

Balises et capsules de secours : les balises sont semblables en tout point à celles équipant les véhicules et les armures. Leur coût est dix fois plus élevé mais leur capacité d'émission est nettement plus puissante. Les capsules de secours permettent d'évacuer d'une installation, en toute sécurité, un certain nombre de personnes. Elles sont définies par leur capacité d'accueil. Toute capsule est installée sur les parois des modules dont 1m^2 doit être consacré aux sas permettant d'y accéder. Elles sont toujours équipées d'un mois de nourriture et d'eau par personne. En cas d'évacuation, l'éjection est déclenchée électroniquement ou mécaniquement, de l'intérieur de la capsule.

Généralement, la capsule se stabilise de cent à mille mètres au-dessus de la station et émet un signal de détresse. Certaines capsules peuvent être équipées de propulseurs.

Coût : 500 par capsule et par personne.

Entretien : 10% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique

Générateur de champ : Tous les champs de protection peuvent être installés pour protéger une base. Il faut, dans ce cas, multiplier leur prix par deux fois la superficie de la station. Un générateur occupe 2m^2 par point de superficie de la base.

Chauffage : Le système de chauffage est vital dans une installation sous-marine. Le système occupe une superficie de 4m^2 par point de superficie de la base.

Coût : 800 pour 4m^2 .

Entretien : 10% du coût total

Talent d'entretien : Mécanique et Electronique

Divers : tous les systèmes des armures et des chasseurs peuvent équiper une installation. Leur coût est à multiplier par $2 + 1/10$ points de superficie de la station (arrondi à l'inférieur).

Les réfectoires, les dortoirs, les couloirs, *etc.* sont installés dans l'espace disponible.

10.11 Le flux polaris

Vous trouverez ci-dessous des règles et des informations très générales sur l'univers du flux.

10.11.1 Le Flux

On connaît encore peu de choses sur le Flux *Polaris*. Il semble que cela soit une dimension parallèle constituée d'énergie psychique mais aussi d'une sorte d'écho intangible généré par toute chose. Les travaux de scientifiques ont ainsi démontré qu'une simple pierre pouvait générer un écho dans le Flux *Polaris*, ce qui tendrait à démontrer qu'il serait non seulement constitué d'énergie psychique mais aussi d'ondes, de rayonnements et de tout ce qui appartient au domaine de l'immatériel et de l'invisible.

10.11.2 Géographie du Flux

Une plongée dans le flux est assez troublante. Les lois physiques y sont totalement inexistantes. Le monde réel s'efface devant un univers chaotique formé de matières ayant plus ou moins de consistance. Certaines créatures émettent des échos facilement identifiables à partir du Flux tandis que d'autres y sont totalement invisibles. L'environnement est toujours instable et on peut y découvrir des terres flottantes qui l'instant d'après ne seront plus que des masses d'énergie rayonnantes. On peut aussi se retrouver sur de vastes plaines infinies illuminées par des tempêtes d'énergie (psychique ?) puis soudain se retrouver en train de flotter au-dessus du vide. Il est en théorie possible d'établir une cartographie grossière de certaines « régions » du Flux mais jusqu'à présent personne n'y est parvenu. Pourtant, certaines zones sont bien connues.

La citadelle : certains explorateurs du Flux ont évoqué à maintes reprises l'existence de la « Citadelle », une sorte de montagne noire qui ne change jamais et qui inspire une grande terreur. La montagne, sculptée semble-t-il pour évoquer une sorte de donjon médiéval aux proportions titanesques, se situe toujours dans une région sombre du Flux, une région parcourue de tempêtes psychiques d'une puissance incroyable. Elle serait gardée par de terrifiantes créatures du flux et on pourrait y entendre la plainte de milliers d'esprits emprisonnés.

Le maelström : le maelström est un tourbillon gigantesque aspirant inexorablement les voyageurs imprudents vers le néant. Aucun être vivant sain d'esprit ne s'en approche mais le spectacle qu'il offre quand on se trouve à une distance raisonnable est, paraît-il, des plus prodigieux.

Phares Psychiques : les phares psychiques sont des sortes de havres de paix que l'on trouve un peu partout dans le flux. Leur origine est des plus mystérieuses mais on raconte que les plus puissants prêtres du Trident seraient capables d'en créer. Aucune créature du flux ni aucun phénomène destructeur ne peut affecter ceux qui se trouvent à l'abri d'un phare.

Tempêtes psychiques : les tempêtes psychiques se manifestent de manière totalement imprévisibles. Leurs effets peuvent être dramatiques et même, pour les plus puissantes, affecter l'univers réel en créant une déchirure du flux.

Le Gouffre psychique : le gouffre psychique est un puits sans fond que l'on trouve dans une région très étrange du Flux. Dans cette région tout est calme, on n'y est jamais soumis à la moindre perturbation et les créatures du flux ont tendance à l'éviter. Aucun individu ayant plongé dans le puits n'en est ressorti.

Les Entités : nombreuses sont les entités hantant le Flux *Polaris*. Pour l'instant, seules certaines ont pu être identifiées. Personne ne sait si les habitants du Flux en sont originaires ou s'ils sont l'écho de créatures ou de personnages bien réels. Comme il a été démontré qu'un voyageur du Flux pouvait modifier son apparence, rien ne dit que même les créatures les plus monstrueuses ne soient pas, en fait, l'écho d'êtres humains.

La Trinité : la Trinité est une entité des plus mystérieuses, qui est à l'origine du Culte du Trident. En fait, c'est à cause d'elle que l'on peut parler d'un véritable culte et pas seulement d'une organisation.

L'Autre : entité omniprésente dans le Flux *Polaris*, l'Autre est un mystère. Il est le principal responsable de toutes les attaques perpétrées contre des voyageurs du Flux. On dit qu'il peut adopter plusieurs formes, comme celle d'un tourbillon noir, celle d'un dragon ou celle d'une jeune femme.

Le Corail : la puissance psychique du corail dans le Flux *Polaris* est énorme. Elle équivaut presque à celle dégagée par l'ensemble des mammifères marins. A tel point que le corail réclame à lui seul toute une région du Flux dans laquelle il se manifeste sous la forme d'une gigantesque sphère lumineuse suspendue dans l'éther et autour de laquelle gravitent des milliers de créatures constituées d'énergie dont on ne sait pas grand-chose. Il est indéniable que le corail est vital à l'équilibre du flux et qu'il est un élément fondamental de son écosystème.

Conscience : On ne sait strictement rien de cette entité mais tous les voyageurs du Flux ressentent sa sombre présence.

Ombre : Entité indépendante ? Incarnation de l'Autre ? Alter ego terrestre de Raine ? Ombre est un mystère. La seule certitude que l'on ait à son sujet c'est que certains membres du Soleil Noir la considèrent comme totalement indépendante de l'Autre et qu'ils la reconnaissent comme leur véritable maîtresse.

La végétation : toutes les plantes ont un écho assez puissant dans le Flux *Polaris*, dont elles sont un élément indispensable. La particularité de la végétation dans cette dimension, est d'adopter une forme totalement différente de celle qu'elle a dans le monde réel. Certaines plantes prennent l'apparence d'entités énergétiques d'une beauté à couper le souffle, tandis que d'autres se transforment en choses grotesques vaguement humanoïdes.

Les mammifères : les mammifères constituent une des trois composantes majeures du Flux *Polaris* (avec la végétation et le corail). Ils sont omniprésents sous forme de flux d'énergie pouvant adopter une forme très proche de celle qu'on leur connaît dans la réalité, quand ils décident de plonger dans cette autre dimension.

Raine : certains avancent que Raine n'est autre qu'une ancienne prêtresse du Culte du Trident ayant atteint un degré de conscience inconcevable pour la plupart des humains. Cela l'aurait rendu folle et elle hanterait désormais le Flux *Polaris* à la recherche d'esprits à détruire ou à tourmenter.

Les léviathans : l'écho psychique d'un léviathan ne passe jamais inaperçu dans le flux. Il est suffisamment puissant pour le perturber et provoquer des tempêtes psychiques.

10.11.3 Plongée physique dans le Flux

La plongée physique dans le flux n'est possible qu'en raison de phénomènes comme le Vortex Physique. La perception d'un individu plongé physiquement dans le flux est très limitée. Il perçoit son environnement comme au travers d'un voile de brume. Il a l'impression d'être dans un rêve et ne peut en aucun cas agir. Il dérive dans un univers totalement étranger sur lequel il n'a aucune prise. Si personne ne vient le chercher, il peut rester prisonnier du flux à jamais ou réapparaître plusieurs années plus tard. Il peut aussi être possédé par une bête du Flux ou tomber sous l'emprise de l'Autre.

Un personnage plongé physiquement dans le Flux conserve ses Attributs normaux. Il peut tenter de s'évader de cette dimension en effectuant un jet de talent : Maîtrise de l'écho passif.

En cas d'échec, lancez un dé sur la table suivante :

- 1-2 Bête du Flux : le personnage est attaqué par une bête du Flux qui va tenter de le posséder. On effectue un duel de Volonté entre les deux protagonistes. Si la Volonté du personnage tombe à 0, il est possédé et réapparaît immédiatement dans le monde réel.
- 3-8 Errance : le personnage erre dans le Flux, il peut tenter un nouveau jet pour s'en échapper 2d10 heures plus tard. En cas d'échec critique, il ne peut tenter un nouveau jet que 2d10 jours plus tard.
- 9 L'Autre : le personnage a attiré l'attention de l'Autre (voir pouvoir *Prescience*, p.212).
- 10 Maelström : le personnage est attiré par le maelström. Il y a duel de Volonté. On considère que la « Volonté » du maelström est égale à $10 + 1d10$. Si la Volonté du personnage tombe à 0, il disparaît à tout jamais. Si la Volonté du maelström tombe à 0, il est hors de danger.

En cas de réussite, l'individu réapparaît généralement à l'endroit où il avait été entraîné dans la dimension du Flux.

Maîtrise de l'écho passif

Rareté : 12 Difficulté de base : 8

$$(\text{Volonté} + \text{Sang-froid} + \text{Intelligence})/3 \quad (10.4)$$

Ce talent définit aussi bien les connaissances qu'a un personnage de l'univers du Flux, que sa capacité à y survivre et à s'en échapper. Il permet de s'orienter dans cette dimension et d'y trouver des phares psychiques ou des régions précises. La difficulté du jet dépend de ce que cherche le personnage. Quand un personnage se retrouve plongé physiquement dans le Flux, on dit que son écho est « passif ».

10.11.4 Plongée mentale dans le Flux

Quand un individu se plonge volontairement dans le flux, c'est généralement par l'esprit. Son corps sombre dans un état de semi-conscience. Son écho est dit « actif », car il peut agir dans cet univers.

Tout personnage qui projette son esprit dans le Flux est défini par les caractéristiques suivante :

Attributs : il ne conserve que les Attributs Volonté, Charisme, Sang-froid et Intelligence.

Seuil mental (8 cercles) : Volonté/Sang-froid/Charisme/Intelligence

Toute attaque affectera son seuil mental. Si tous les cercles sont cochés, l'esprit du voyageur est anéanti ou il est possédé.

Maîtrise de l'écho actif

Rareté : 12 Difficulté de base : 8

$$(\text{Volonté} + \text{Sang-froid} + \text{Intelligence})/3 \quad (10.5)$$

C'est le seul talent qu'un personnage peut utiliser dans le Flux. Il lui sert à s'orienter, à quitter cet univers, à échapper à un éventuel poursuivant, *etc.*

Combat mental : en cas de combat dans l'univers du Flux, un personnage bénéficie d'un potentiel mental qu'il devra répartir entre les dommages de base de ses attaques, la puissance de son bouclier psychique et son niveau d'attaque.

Ce potentiel est déterminé par :

Potentiel de base (arrondi au plus proche) : $(\text{Volonté} + \text{Charisme} + \text{Intelligence} + \text{Sang-froid})/10$

Niveau de maîtrise de l'écho actif : 1/niveau

Niveau de maîtrise de la Force *Polaris* : 1/niveau

Avant chaque combat psychique, le personnage répartit ses points entre les dommages de base de son attaque, son bouclier et son Palier d'attaque. Il ne peut en aucun cas modifier cette répartition en plein combat.

Attaque psychique : le palier d'attaque est égal à 1 par point de potentiel attribué. On peut répartir son niveau d'attaque entre plusieurs cibles.

Dommages : les dommages de base sont égaux à 1 par point de potentiel attribué. On peut répartir ses dommages de base entre plusieurs cibles.

Bouclier psychique : Quand un personnage subit une attaque psychique, il peut effectuer un jet de Bouclier sur un Palier égal au niveau du bouclier. La marge de réussite réduit celle de l'attaque. De plus, le Bouclier absorbe 5 points de dommages par niveau. Si l'attaque, inflige plus de dommages que la protection du bouclier, celui-ci perd 1 niveau. Si l'attaque inflige 2 fois la protection du bouclier, il perd 2 niveaux, *etc.*

Un échec critique implique que le bouclier perd 1 niveau par point de dommage de base de l'attaque.

Une réussite critique implique que le bouclier renvoie l'attaque contre l'agresseur.

Il est possible d'attribuer des points de Bouclier à des alliés pour augmenter leur défense mentale.

10.11.4.1 Autres talents utiles

Analyse des sensations empathiques : bonus de 1 tous les 2 niveaux aux dommages de base.

Discipline mentale : bonus de 1 tous les 2 niveaux au Palier d'attaque.

Esquive mentale : bonus de 1 tous les 2 niveaux au bouclier psychique.

Il n'y a pas de Réaction dans le Flux *Polaris*, toutes les attaques sont simultanées.

Évasion psychique : une fois engagé en combat psychique, un personnage ne peut retourner directement dans la réalité. Il doit d'abord échapper à son adversaire. Pour cela, il effectue un jet de Maîtrise de l'écho actif modifié par la Volonté des deux protagonistes.

Filet mental : on peut tenter d'empêcher un adversaire de rompre un combat psychique. Par point de Potentiel sacrifié au filet psychique, celui ou celle voulant empêcher son adversaire de fuir peut augmenter sa Volonté de 1 point pour déterminer le bonus ou malus du jet d'évasion psychique.

Une fois que le personnage s'est désengagé, il peut réintégrer le monde réel.

10.11.5 Récupérer un individu ou un esprit dans le Flux

Pour récupérer un individu plongé dans le Flux, il faut s'y plonger soit psychiquement (talent maîtrise de l'écho actif), soit physiquement (talent maîtrise de l'écho passif).

La difficulté de base est de 24 moins l'Attribut Volonté de la victime.

Temps écoulé	Difficulté
Moins d'une minute	2
Moins de 10 minutes	4
Moins d'une heure	8
Moins d'une journée	16
Par journée supplémentaire	+2/journée supplémentaire

10.11.6 Les bêtes du Flux et la Possession

La plupart des bêtes du Flux tentent de posséder leurs victimes pour pouvoir prendre pied dans notre réalité. Quand leur cible est plongée physiquement dans le Flux, il y a duel de Volonté. Quand elle y est plongée mentalement, il y a combat psychique. Si une bête du flux possède une proie, elle force cette dernière à réintégrer la réalité pour y accomplir quelque tâche mystérieuse. Pour libérer une victime, il faut pouvoir entrer en combat avec elle soit en se plongeant mentalement dans le Flux, soit en utilisant le talent Hypnose. Dans ce dernier cas, si la Volonté de la bête est réduite à 0, elle est expulsée de son hôte.

Il faut noter que, dans ce cas, toute attaque mentale affecte la bête. Si l'esprit de cette dernière est détruit (par un pouvoir de la Force *Polaris*, par exemple), l'hôte est libéré.

Équipements

« J'ai retrouvé, dans les ruines d'une cité de l'ancien temps, un petit bout de papier plastifié qui disait : Ne sortez jamais sans vos préservatifs. Les gens d'avant étaient très censés. Il ne faut jamais sortir sans son patch de stabilisation et je trouve que le terme « préservatif » est plus approprié que « patch » pour désigner cette petite merveille qui vous empêche de perdre tout votre sang. »

— Lisvar Rick, pilleur de ruines.

11.1 Coût des articles et marches

Les prix des marchandises indiqués dans ce chapitre sont des prix moyens. Tout produit acheté au troc sera légèrement moins cher qu'indiqué, les marchands privilégiant cette forme de commerce. N'oubliez pas qu'il est extrêmement rare de trouver sur les marchés publics des produits neufs ou militaires. Ces derniers sont plus souvent achetés au marché noir.

On peut considérer qu'il existe cinq sortes de marché noir :

1. Le marché du matériel qu'on ne trouve pas. Il s'agit ici de matériel volé (généralement aux militaires ou aux corporations) et revendu sous le manteau. Les tarifs sont supérieurs de (rareté \times 2% à 20%) au prix officiel, c'est dû aux risques pris par les voleurs de matériel et à la loi de l'offre et de la demande.
2. Le marché concurrentiel. Lorsqu'un produit est artificiellement cher, du fait d'un monopole qui en tire un bénéfice exorbitant, il se crée des marchés d'importation parallèles visant à proposer le même produit à un prix significativement inférieur grâce à la loi de l'offre et de la demande (le produit est moins cher de 10 à 40%).
3. Le marché des produits de sous-qualité. Il est possible de trouver des contrefaçons de produits ne respectant pas les mêmes critères de qualité/sécurité que les originaux (avec des paliers nettement inférieurs). Le prix est aussi très nettement inférieur (de -10 à -60%).
4. Le marché de produits interdits. Toutes les marchandises interdites dans une communauté peuvent être achetées au marché noir mais leurs prix peuvent être exorbitants (rareté \times 10% à 100%).
5. le marché de produits sensibles. Tout matériel dit *ñäsensibleăž* (informations, prototypes, matériel de haute technologie, etc) peut être acheté au marché noir à un coût assez élevé (de rareté \times 10% à 50%). Ce genre de matériel n'ayant que très rarement un prix déterminé, c'est au MJ d'estimer sa valeur.

11.1.1 Rareté du matériel

Un équipement peut être plus ou moins rare. Les neufs, en règle générale, sont pratiquement introuvables. L'indice de rareté est la Difficulté qui modifie le jet d'acquisition pour trouver un objet. Cet indice est réduit de 1 si l'on propose 10 % du prix de base en plus, de 2 pour 20 %, etc. (maximum, rareté \times 1/2). En règle générale, il faut compter un nombre de jours égal à (rareté \times rareté) pour obtenir un produit. La marge de réussite du jet d'acquisition permet de réduire l'indice de rareté pour calculer ce temps. De plus, les objets les plus communs s'obtiendront en (rareté \times rareté) heures et les plus rares en (rareté \times rareté) semaines.

11.2 Palier de fonctionnement du matériel

Le Palier de fonctionnement détermine sur quel Palier il faut effectuer un jet pour savoir si le matériel réussit son opération. En règle générale, le matériel neuf a toujours un Palier de fonctionnement d'au moins 9. Le matériel d'occasion que l'on trouve généralement a un Palier compris entre 6 et 8. Le matériel endommagé a un Palier compris entre 1 et 4.

Quand un appareil cumule des points d'usure, son pourcentage de chances de réussir une opération est réduit de son niveau d'Usure mais il utilise toujours le même Palier pour le jet. Cela signifie que l'appareil aura de plus en plus de Difficulté à réussir les opérations les plus simples. Les points d'usure augmentent le risque de panne (l'échec au jet) et le risque de panne critique.

La plupart des appareils dont le fonctionnement est normalement automatique, n'effectuent un jet de fonctionnement que s'ils subissent une attaque. Si un appareil imite un Talent, son Palier n'est utilisé que s'il subit une attaque. Le jet de Talent s'effectue normalement (sur un Palier égal au niveau de l'appareil), mais il n'y a une panne que sur un résultat de panne critique. Une vraie panne critique ne survient que sur un 100. Les sonscons et les détecteurs fonctionnent sur ce principe.

11.3 Réparation et amélioration de l'équipement

11.3.1 Réparation du matériel

La réparation d'un matériel quelconque dépend de trois facteurs principaux :

1. la complexité de l'appareil
2. la technologie de l'appareil
3. l'usure de l'appareil

Les appareils se répartissent en trois familles principales. Les appareils simples (la grande majorité), les appareils complexes et les appareils très complexes. Le temps nécessaire à toute réparation dépend de cette complexité.

Type des systèmes	Temps de base	Réparation en urgence
Simple	1 + 1d10 heures - MR	1 + 1d10 tours - MR
Complexes	10 + 1d10 heures - MR	10 + 1d10 minutes - MR
Systèmes très complexes	10 + 1d10 jours - MR	10 + 1d10 heures - MR

La technologie d'un appareil détermine la difficulté de base du jet de réparation.

Technologie	Difficulté de base
Simple	4
Avancée	8
De pointe	12
Inconnue	18

Chaque point d'Usure augmente la difficulté de 1 point.

Si vous ne souhaitez pas appliquer des difficultés à ces jets, considérez que chaque difficulté impose une pénalité de 5%.

Sans outils adéquats : La difficulté est doublée

Dans un atelier, tous les jets de réparation sont réduits de 1 point par niveau de l'atelier (max : -50%).

Panne critique : généralement détruit, mais potentiellement récupérable avec du matos

Réparation simple et réparation rapide : quand un appareil subit une panne, cela signifie en fait que le système est désaligné, perturbé, etc. On peut tenter de réparer l'appareil en urgence en effectuant un jet de Science (Pratique) correspondant. L'appareil, dans ce cas, tiendra un nombre de tours égal à la MR du jet de réparation. Après, il sera nécessaire d'effectuer un nouveau jet. Chaque réparation rapide augmente l'usure de l'appareil de 1 point. Une panne critique doit être réparée.

Si le système en panne n'est pas accessible ou que le personnage n'a pas le temps de démonter son tableau de bord (dans un chasseur en plein combat, par exemple), on peut soit déclencher un système d'autoréparation, soit tenter sa chance et taper sur l'équipement jusqu'à ce qu'il reparte. Le système d'autoréparation a un Palier de fonctionnement qui se substitue à un jet de Talent.

Pour réparer en tapant sur un système, il faut effectuer un jet de Chance (ce jet ne coûte pas de points de Chance). Si un personnage n'a plus de Chance, il a une probabilité de 10% d'y arriver. Si le jet échoue, le système est détruit et ne peut être réparé. Un 100 indique un feu d'origine électrique à bord. Le feu électrique a une puissance de 1 à 10. C'est le risque qu'un autre système soit détruit à chaque tour. Si ce système est détruit, le feu se propage à un autre système et ainsi de suite. Tant que le feu n'est pas éteint, le pilote subit 1 point de dommage contre son Seuil d'inconscience +1 par tour.

11.3.1.1 Réparation à tête reposée

Quand un personnage a du temps pour tenter de réparer un objet, il effectue un jet de Science (pratique) correspondant contre une Difficulté égale à l'usure de l'appareil et à la difficulté de base. Si un appareil nécessite l'utilisation de plusieurs Talents, il faut effectuer un jet pour chaque Talent. C'est au maître de jeu d'estimer le temps que prendra la réparation, en se basant sur la technologie de la machine. Un échec augmente l'usure d-1 point. Un échec critique détruit l'appareil.

11.3.1.2 Retaper un appareil

On peut tenter de réduire les points d'usure d'un appareil. Le coût pour réparer un objet donné est d'environ 10 % du prix de l'objet neuf (en pièces détachées et en matériel). Si on ne paie pas cette somme qui représente les pièces détachées et les composants, la Difficulté de réparation est augmentée de moitié. Un personnage ne disposant pas du matériel adéquat pour réparer (un atelier pour un navire ou une armure, par exemple) double la Difficulté de réparation. Avec un atelier (ou un hangar pour les appareils), la Difficulté est réduite de 1 point par niveau de l'atelier. Tout échec au jet de réparation augmente l'usure de 1D10. Si cela amène la chance d'accomplir une action à 0 ou moins, l'appareil est détruit. Il est à remarquer que 10% des points d'usure sont permanents. Toute réussite réduit l'usure de 1 point par MR.

11.3.2 Amélioration de l'équipement

On peut tenter d'améliorer les performances d'un appareil en bidouillant. On ne peut effectuer qu'une seule amélioration réussie du même type sur un appareil. Pour améliorer un appareil il faut disposer d'un atelier dont le niveau est égal à la technologie de l'appareil. Si le jet échoue, l'appareil est automatiquement détruit. Le mécanicien choisit sa difficulté. De plus, il subira une pénalité à son jet égale à l'usure de l'appareil et à sa technologie (ainsi pour un engin ayant 10 points d'usure et de technologie de pointe, le personnage aura une pénalité de -22%). La marge de réussite obtenue détermine le pourcentage supplémentaire dont bénéficiera l'une des fonctions d'un appareil. Il faut dépenser 10% du coût d'un appareil pour l'améliorer.

Exemple : pour un personnage tentant d'améliorer une arme ayant les caractéristiques suivantes :

Dommages de base : 6, poids : 2 kg, cadence : 8, portée : 5/10/20/40m, munitions : 20

Si le personnage a obtenu une marge de réussite de 20, il peut choisir d'améliorer soit les dommages de 1 point, soit de réduire le poids de l'arme de 400 g, soit d'augmenter la cadence de l'arme de 2 points, soit d'augmenter la capacité du chargeur de 4, ou de modifier une des portées de 20%.

Ce résultat permet aussi d'obtenir des bonus au tir (une arme plus stable par exemple). Dans ce cas, l'arme bénéficie d'un bonus de +1% au tir pour 2 points de marge de réussite.

Pour améliorer le pourcentage de fonctionnement d'un appareil on procède de la même manière. Mais les pénalités au jet d'amélioration sont augmentées de 5% par Palier de fonctionnement de l'appareil. De plus, il faut 2 points de Marge de réussite pour augmenter de 1% le pourcentage de fonctionnement.

11.3.3 Récupération sur des épaves

Un personnage peut récupérer sur des épaves soit du matériel en parfait état, soit du matériel endommagé à un certain niveau, soit des composants qui peuvent servir à réparer du matériel. Dans ce dernier cas, le personnage accumule des points de réparation dans différents domaines : électronique, armement, systèmes de survie, etc. Chaque point peut être sacrifié pour réduire les coûts d'entretien de 10% par point ou pour réduire la Difficulté d'une réparation (et pas d'une augmentation) de 1 par point (maximum Difficulté x1/2). Un système détruit (lors d'une réparation ratée par exemple) peut toujours rapporter 1 point de récupération.

11.4 Seuils de résistance des véhicules

Les seuils de résistance des navires fonctionnent sur le même principe que les seuils de blessures des êtres vivants et les seuils de résistance des obstacles. Le chiffre indiqué dans les tableaux des différents appareils ou dans la description des véhicules correspond au Seuil de dommage critique. En règle générale, tout engin subissant des dommages critiques est mis hors de combat.

Types de dommages	Calcul	Exemple
Seuil de dommages mineurs	Base×1/6	50
Seuil de dommages sérieux	Base×1/4	75
Seuil de dommages graves*	Base×1/2	150
Seuil de dommages critiques	Base	300
Seuil de destruction	Base×1,5	450

* Une zone de l'appareil est particulièrement vulnérable. Le point faible peut être visé. Ce point faible voit tous ses seuils réduits de moitié. De plus, le blindage de la zone atteinte est réduit de 1 point.

11.5 Armures et véhicules

Notes : Par défaut, toutes les armures et tous les véhicules sont en alliage à base d'acier moléculaire.

Armure en alliage à base d'acier : le poids est augmenté de 25%, la profondeur est divisée par 10, le seuil de résistance est réduit de 25%, le coût est réduit de moitié..

Armure en plastitane : le poids est réduit de 25%, le seuil de résistance est augmenté de 20%, le coût est doublé.

11.5.1 Armures de combat

Une armure de combat est étudiée soit pour aller sous l'eau, soit pour être utilisée à la surface. Certaines armures peuvent être équipées de modules de conversion extrêmement rares. Un joueur doit définir, à la création, si son armure est sous-marine ou non.

Une armure est définie par une valeur indiquant combien de points de blindage elle peut posséder et quelle quantité d'équipement elle peut supporter. Une armure est aussi caractérisée par sa rareté, son prix, la profondeur qu'elle peut atteindre, son poids, son Gabarit, les modificateurs qu'elle apporte aux Attributs, son intégrité de base ainsi que son Seuil de résistance de base. Le joueur pourra alors l'équiper comme il le souhaite.

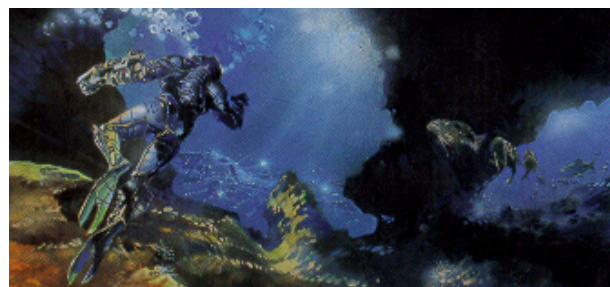


FIG. 11.1:

Les armures Nymph, Sylph et Heimdall sont constituées de plusieurs morceaux souples ou rigides que l'on fixe sur une armature. Elles peuvent être revêtues en 15 tours et on peut les retirer en 8 tours. Un système d'urgence permet de retirer ces armures en 1 action mais chaque système doit effectuer un test de panne ou être endommagé. Les armures Odin, Mogol, Moloch, Orka et Zeus sont faites d'une seule pièce. La partie arrière s'ouvre pour permettre l'accès ou pour pouvoir s'en extraire en 2 tours. Si cet accès est bloqué, un système de sécurité permet de démembrer l'armure ; dans ce cas tous, ses systèmes doivent subir un test de panne.

Les armures Odin, Mogol, Moloch, Orka et Zeus sont faites d'une seule pièce. La partie arrière s'ouvre pour permettre l'accès ou pour pouvoir s'en extraire en 2 tours. Si cet accès est bloqué, un système de sécurité permet de démembrer l'armure ; dans ce cas tous, ses systèmes doivent subir un test de panne.

Armure	Nom	Équip.	Rar.	Prix	Prof./Max	O2/fluide
Exo-1	Nymph	20	4	2 000	2000/18 000	8h/6h
Exo-1E	Sylph	24	8	6 000	4000/12 000	12h/8h
Exo-2	Heimdall	30	8	6 000	6 000/14 000	12h/10h
Exo-3	Odin	40	16	18 000	8 000/16 000	40h/20h
Exo-4	Mogol	50	24	54 000	10 000/18 000	60h/30h
Exo-4B	Moloch	58	24	58 000	12 000/18 000	60h/30h
Exo-4C	Orka	54	18	48 000	12 000/20 000	70h/40h
Exo-5	Zeus	68	24	80 000	12 000/20 000	80h/60h

Armure	Poids	Gab.	Modif.	Int./Max	Seuil de résistance	Blindage	Stabilité
Exo 1	200/20kg	18	$F/A/R + 4$	2/4	60 – 90	0 – 2(1)	×1,5
Exo1E	180kg/20kg	18	$A/R + 6$	3/6	80 – 120	0 – 2(1)	×1,5
Exo 2	400/40kg	20	$F + 2/A/R + 3$	4/8	100 – 140	0 – 3(2)	×2
Exo 3	800/80kg	24	$F + 4/A/R + 2$	5/10	140 – 200	0 – 4(2)	×2
Exo 4	1 000/120kg	28	$F + 6/A/R + 1$	6/12	180 – 260	0 – 5(2)	×3
Exo 4B	1 000/120kg	26	$F + 8$	7/14	190 – 280	0 – 5(2)	×3
Exo 4C	1 200/160kg	28	$F + 12/A/R - 1$	8/16	200 – 300	0 – 5(2)	×4
Exo 5	2 000/280kg	32	$F + 16/A/R - 4$	10/20	240 – 360	0 – 6(3)	×4

Équipement : indique le nombre de points d'équipement que l'on peut fixer sur l'armure.

Profondeur : le prix de l'armature est indiqué pour un appareil pouvant atteindre la profondeur indiquée. Pour qu'un navire puisse atteindre des profondeurs plus importantes, il faut renforcer sa structure. Le coût est multiplié par 1 plus le nombre de Paliers de 1 000 mètres supplémentaires (cela ne concerne que l'achat de l'appareil).

O2/fluide : capacité en oxygène (ou en fluide) de l'armure. On peut augmenter cette capacité en équipant l'armure de bouteilles de secours.

Poids (armure de plongée / armure de surface) : le poids d'une armure de plongée est divisé par 10 sous l'eau. Le poids d'une armure n'affecte pas le pilote sauf si le système de contrôle d'un exosquelette est détruit ou en panne. Dans ce cas, le pilote ne peut presque plus bouger.

Gabarit : indique le Gabarit de l'armure. On peut commander au même prix des armures ayant un Gabarit légèrement supérieur ou inférieur, pour permettre à un personnage d'entrer dedans. Un personnage peut entrer dans une armure si son Gabarit est inférieur à celui de l'armure d'un maximum de 6 points. Un personnage ayant un Gabarit supérieur ou égal ne peut revêtir l'armure.

Modificateurs : ce sont les modificateurs de base appliqués aux Attributs Force/Agilité/Rapidité d'un personnage. Ces modificateurs peuvent être accrus grâce à des équipements spéciaux.

Intégrité : indique le Seuil d'Intégrité de base et l'Intégrité maximale que peut atteindre une armure.

Seuil de résistance : résistance de l'appareil contre les attaques. Il s'agit du seuil de base (seuil de dommages critiques).

Stabilité : modificateur à la Lutte du personnage pour déterminer les reculs et les chutes.

11.5.2 Tenues de plongée ultralégères

Il y a deux catégories de tenues ultralégères. Celles utilisées en eaux peu profondes avec du mélange et celles utilisées en eaux très profondes avec du fluide. Ces deux tenues n'encombrent pas leur propriétaire mais elles ne peuvent pas être blindées. De plus, elles ne sont pas conçues pour qu'on y installe un quelconque équipement. Seules les combinaisons de grande profondeur comportent un dispositif de chauffage ; avec les autres, les pertes de Fatigue ont lieu toutes les 10 minutes. Elles ne modifient pas les Caractéristiques d'un plongeur. Elles sont généralement faites en tissu moléculaire, en caoutchouc moléculaire et quelquefois en fibres de kevlar. On peut les enfiler et les retirer en 3 tours.

Armures ultralégères	Protection	Rareté	Coût	Poids	Résistance
Tenue faible profondeur tissu	5	2	50	1kg	6
Tenue faible profondeur caoutchouc	10	2	100	2kg	12
Tenue faible profondeur kevlar	20	4	200	3kg	18
Tenue grande profondeur kevlar	25	8	400	4kg	24

11.5.3 Armures sans système de pressurisation

Il est possible de concevoir une armure sans dispositif permettant d'installer un système de pressurisation. On peut aussi débarrasser une armure d'un tel système ainsi que des renforts mécaniques lui permettant de résister à la pression. Une telle modification permet d'utiliser la place ainsi libérée pour installer de nouveaux équipements. Généralement, de telles armures sont utilisées pour respirer du fluide mais certains s'en servent à faible profondeur, avec des mélanges. Ils bénéficient ainsi de la puissance de combat d'une armure sur laquelle ils ont adapté des bouteilles et un détenteur.

Avec un mélange, l'armure est inondée pour ne pas subir la pression. Il faut aussi y installer un dispositif de chauffage spécial qui permet de maintenir l'eau à une température acceptable. Ce dispositif coûte deux fois plus cher qu'un chauffage normal. Il faut remarquer qu'un plongeur utilisant du fluide ou un mélange n'a pas besoin de filtre à gaz carbonique, ni de système de survie.

Armure	Gains en points d'équipement
Exo-1	+2
Exo-2	+4
Exo-3	+6
Exo-4	+8
Exo-5	+10

Il est utile d'apporter une petite précision pour les plongeurs utilisant des mélanges ou des fluides et dont l'armure serait percée. Dans le cas d'une armure pressurisée, si cette dernière est perforée, la mort est immédiate. Avec du fluide, il mourra lentement comme si son système de survie était en panne. Si le personnage se sert de mélange, il sera soumis au froid même s'il possède un système de chauffage spécial mais la perte de Fatigue n'aura lieu que toutes les 10 minutes.

Cette règle peut s'appliquer aux chasseurs et aux navires civils avec les modificateurs suivants :

Armature	Gains en équipement
Type I	+4
Type II	+6
Type III	+8
Type IV	+12
Type V	+16
Type VI	+20

11.5.4 Modifier une armure

Il est possible de modifier une armure ou un appareil pour les rendre plus légers et qu'ils puissent supporter des équipements supplémentaires. Il faut pour cela réduire le seuil de résistance. En réduisant le seuil maximum de 5 points, on gagne 1 point d'équipement. En réduisant le seuil minimum d'une armure de 5 points, on gagne 2 points d'équipement. Il faut d'abord réduire le seuil maximum avant de s'attaquer au seuil minimum. Ainsi, le seuil maximum d'une armure Exo-1 neuve est de 90. On peut donc le réduire à 60 pour gagner 6 points d'équipement. Le réduire à 30 permet d'obtenir 12 points d'équipement supplémentaires. On ne peut jamais réduire un seuil en-dessous de la moitié du seuil minimum.

11.5.5 Renforcement d'une armure

Toutes les Difficultés suivantes peuvent être réduites de 1 point par niveau de l'installation des ateliers ou du hangar. Ces Difficultés ne peuvent pas être réduites de plus de 50%. Le niveau d'une installation détermine sa taille et les équipements qu'on peut y trouver.

11.5.5.1 Seuil de résistance

Le seuil de base de résistance d'une armure est réduit par l'usure. Le nombre de points d'usure est le nombre de points soustraits au seuil de résistance de base. Tous les 10 points d'usure, le seuil de résistance de base est réduit de manière permanente de 1 point.

Pour réduire l'usure, il faut changer certaines pièces en achetant des points de structure. Pour réparer, il faut effectuer un jet de science (mécanique) contre une difficulté égale à l'usure de l'armure. Si le jet est réussi on retire 1 point d'usure.. Si le jet échoue, il faut de nouveau acheter un point de structure et tout recommencer. En cas d'échec critique, l'armure perd définitivement 1 point à son seuil de résistance de base.

On peut essayer d'augmenter le seuil de résistance normal jusqu'à son niveau maximum. Le jet a une Difficulté égale à 2, plus 2 tous les 5 points de différence entre le seuil de résistance normal d'une armure et le seuil de résistance que l'on veut atteindre . Par exemple, une armure Exo-4 a un seuil de résistance normal de 180 et peut atteindre un seuil maximum de 260. La Difficulté pour passer le seuil à 190 est donc de 6. Pour le passer à 260, la Difficulté sera de

34. Si le jet réussit, le seuil est augmenté. S'il échoue, il faut recommencer. Sur un 100, le seuil maximum est réduit de 5 points.

La difficulté est réduite de 1 point par niveau de l'atelier (maximum : -25%).

On peut récupérer des points de structure sur des épaves. Cela dispense d'acheter les points de structure mais ne dispense pas du jet de Talent. Par point de structure de récupération ou d'occasion fixé sur une armure, le seuil de résistance maximum que l'on peut atteindre est réduit de 1 point.

11.5.5.2 Blindage

On peut essayer d'augmenter le Blindage normal jusqu'à son niveau maximum. Le jet a une Difficulté égale à 2 + 4 par point de Blindage que l'on veut atteindre. Par exemple, une armure Exo-4 peut atteindre un blindage maximum de 5. La Difficulté pour passer le blindage à 5 est donc de 22. Si le jet réussit, le Blindage est augmenté. S'il échoue, il faut recommencer. Sur un 100, le Blindage maximum est réduit de 1.

La difficulté est réduite de 1 point par niveau de l'atelier (maximum : -25%).

On peut récupérer des points de Blindage sur des épaves. Cela dispense d'acheter le Blindage mais ne dispense pas du jet de Talent. Par point de Blindage de récupération ou d'occasion fixé sur une armure, le Blindage maximum que l'on peut atteindre est réduit de 1 point.

11.5.5.3 Profondeur

On peut essayer d'augmenter la profondeur normale jusqu'à son niveau maximum. Le jet a une Difficulté égale à 2, plus 2 fois la différence divisée par 1000 entre la profondeur actuelle et la profondeur que l'on veut atteindre. Par exemple, une armure Exo-4 peut normalement descendre à 16 000 mètres et à un maximum de 20 000 mètres. Pour atteindre une profondeur de 17 000 mètres, la Difficulté est de 4. Pour atteindre 18 000 mètres, la Difficulté sera de 6. En cas d'échec, c'est une perte de temps. Une réussite augmente la capacité de profondeur de 1000 mètres. Un 100 réduit de façon permanente la capacité de profondeur maximale de 1 000 mètres. On peut récupérer sur des épaves des alliages spéciaux pour augmenter la capacité de profondeur d'une armure. Il faut 10 points de récupération pour l'accroître de 1 000 mètres. Par niveau de profondeur augmenté avec du matériel de récupération ou d'occasion, la profondeur maximale est réduite de 1 000 mètres.

11.5.5.4 Intégrité

L'Intégrité d'une armure peut être réparée et renforcée. La réparation nécessite un changement complet des systèmes endommagés. Le coût sera donc le même que pour 1 point d'Intégrité normal. Chaque point détruit doit être réparé séparément. Pour réparer, il faut effectuer un jet de Science (mécanique) contre une Difficulté égale à l'usure de l'armure. Si le jet réussit, le point d'Intégrité est réparé. Si le jet échoue, il faut recommencer. Un 100 réduit de façon permanente l'Intégrité maximale de l'armure ou de l'appareil.

On peut essayer d'augmenter l'Intégrité normale jusqu'à son niveau maximum. Le jet de Science (mécanique) s'effectue contre une Difficulté égale à 2 + 2 par point de différence entre l'Intégrité normale d'une armure et l'Intégrité que l'on veut atteindre. Si le jet réussit, l'Intégrité est augmentée. S'il échoue, il faut recommencer. Sur un 100, le maximum est réduit de 1. On peut récupérer des points d'Intégrité sur des épaves. Par point de récupération ou d'occasion fixé sur une armure, l'Intégrité maximale que l'on peut atteindre est réduite de 1 point.

11.5.6 Ordinateurs des armures

Type	Coût	Sécurité	Place	Contrôle	Rareté	Palier	Résistance
Neuf	500/Niv.	1+1/5Niv	1	3/Niv	2/Niv	9	18

Place : indique l'encombrement d'un équipement et donc son coût en points d'équipement.

Contrôle : indique le nombre de systèmes que peut gérer simultanément un ordinateur. Un système non géré par ordinateur ne peut être activé que manuellement (1 action). Si un ordinateur ne peut gérer tous les systèmes, il déconnecte automatiquement les systèmes les moins importants.

Sécurité : voir Ordinateurs et programmes. La sécurité d'un ordinateur peut être augmentée séparément.

11.5.7 Navires et véhicules

Pour les réparations et les augmentations, tous les véhicules suivent la règle des armures.

Les navires de combat sous-marins sont répartis en 7 catégories :

1. Chasseurs : petits, rapides, pouvant atteindre des profondeurs assez importantes, ce type d'appareils inclut ceux qui peuvent atteindre 100 tonnes (Trident, Lamproie, Murène, Manta, Remora, Barracuda, etc.).
2. Escorteurs/scouts : avant-gardes des flottes et appareils les plus fréquents sur les frontières, les escorteurs peuvent atteindre 1 000 tonnes (Congre, Orca, etc.). Ils dépassent rarement plus de 16 000 mètres de profondeur. Gouverne moyenne de 6
3. Frégates (Sous-marins : ces appareils peuvent atteindre 20 000 tonnes (Pluton, Sirène, etc.). Ils sont souvent accompagnés d'escorteurs et peuvent transporter des chasseurs. Ils dépassent rarement 14 000 mètres de profondeur. Les frégates sont les navires les plus proches des sous-marins classiques. Une frégate moyenne aura les caractéristiques suivantes :
Vitesse : 35 nœuds ; Tubes : 6 ; Torpilles : 30 ; Equipage 140 ; Taille : 113x13x10 ; Poids : 15 000t ; Gouverne : 4
4. Croiseurs : ces appareils constituent la principale force de frappe de nombreux états. Ils peuvent transporter plusieurs chasseurs et atteignent 200 000 tonnes (Aegis, Neptune, Oceanus, Poseidon, Kraken, etc.). Ils dépassent rarement 12 000 mètres de profondeur. Gouverne moyenne de 3
5. Cuirassés : ces navires sont rares car très onéreux à construire. Ce sont souvent les vaisseaux amiraux des flottes. Ils peuvent atteindre 2 000 000 de tonnes et 1km de long (Vulcan, Achille, Titan, navires monastères, etc.). Ils dépassent rarement 10 000 mètres de profondeur. Gouverne moyenne de 2
6. Cuirassés « uniques » : L'Atlantis, l'Artémis, le Vigilant sont des navires hors catégorie pouvant atteindre 100 000 000 de tonnes. Ils sont généralement limités en profondeur.
7. Bombardiers : ces énormes engins peuvent atteindre 500 000 tonnes (Leviathan, Juggernauts, etc.). Ils sont lents et n'ont qu'une seule fonction : détruire des colonies. Ils sont très peu utilisés à l'heure actuelle, plus personne ne cherchant à anéantir les cités adverses. Ils dépassent rarement 12 000 mètres de profondeur.

11.5.8 Chasseurs

Armature	Équip.	Rar.	Prix	Prof./Max	Poids	O2/Fluide
Type I	45	12	6 000	2 000/20 000	20 T	32h/24h
Type II	55	16	20 000	4 000/20 000	40 T	40h/32h
Type III	65	24	60 000	6 000/20 000	60 T	48h/40h
Type IV	85	30	120 000	8 000/20 000	80 T	56h/48h
Type V	100	40	240 000	10 000/20 000	100 T	72h/60h
Armature	Int./ Max	Seuil de résistance		Gouverne/Max	Blindage	
Type I	4/8	80-160		14/28	0-2 (1)	
Type II	6/12	120-240		12/24	0-4 (2)	
Type III	9/18	180-360		10/20	0-6 (3)	
Type IV	13/26	260-520		8/16	0-8 (4)	
Type V	18/36	360-720		6/12	0-10 (5)	

Gouverne : par tour, un appareil peut modifier sa course de 5° par niveau de Gouverne et changer de profondeur de 10 mètres par tour, par niveau de Gouverne. De plus, le niveau de gouverne donne un bonus aux manoeuvres.

Ordinateurs des chasseurs	Type	Coût	Sécurité	Place	Contrôle	Rareté	Palier	Résistance
	Neuf	600/Niv.	1+1/5Niv.	2	4/Niv	2/Niv	9	18

11.5.9 Véhicules de transport civil

Le tableau ci-dessous sert à la création de tous les véhicules de transport civil dont l'armature est radicalement différente de celle des appareils de combat.

Armature	Zones	Volume (m ³)	Équipage	Équipement	Rareté	Profond.	Fret (T)
Type I	4	20	1+2	25	2	12 000	13
Type II	6	40	1+4	35	4	12 000	26
Type III	8	80	2+8	45	6	12 000	45
Type IV	10	120	2+12	55	8	10 000	64
Type V	12	240	2+24	65	10	10 000	86
Type VI	14	480	2+30	80	12	10 000	105
Armat.	Int./max	Seuil résistance.	Gouv./max	Vol. utile	Prix	Poids	Blind.
Type I	12/18	60-120	12/24	19m ³	50 000	7T	0-2
Type II	12/18	90-180	10/20	37m ³	120 000	14T	0-4
Type III	10/16	120-240	8/16	72m ³	300 000	35T	0-6
Type IV	10/16	180-360	6/12	110m ³	500 000	56T	0-8
Type V	8/14	260-520	4/8	215m ³	1 400 000	154T	0-10
Type VI	8/14	360-720	2/4	410m ³	4 500 000	375T	0-12

Zones : nombre de zones que comprend l'appareil.

Équipage : nombre de pilotes, plus le nombre de passagers possibles.

Profondeur : le prix de l'armature est indiqué pour un appareil pouvant atteindre la profondeur indiquée. Pour qu'un navire puisse atteindre des profondeurs plus importantes, il faut renforcer sa structure. Le prix de base est multiplié par le nombre de Paliers de 1 000 mètres supplémentaires.

Ordinateurs des véhicules	Type	Coût	Sécurité	Place	Contrôle	Rareté	Palier	Résistance
	Neuf	600/Niv.	1+1/5Niv.	2	4/Niv	2/Niv	9	18

11.5.9.1 Lest

L'usage des ballasts est viable lorsque le poids à vide et le poids en charge d'un véhicule ne diffèrent pas trop de son volume (cas des chasseurs par exemple). Il existe cependant des véhicules (les transporteurs en particulier) pour lesquels l'équilibre n'est atteint que lorsqu'ils emportent un certain tonnage de marchandises. En dessous de ce poids, ils flottent. Par exemple, pour un transporteur de 40 m³ et pesant à vide 10 T, si on voulait atteindre l'équilibre avec un ballast, il faudrait que celui-ci ait un volume d'environ 28 m³, soit un supplément en volume de 56% et un surcoût de 28 000 sols !

La solution la plus simple consiste alors à « remplacer » la marchandise par du lest (des « gueuses »). Mais il faut choisir un matériau avec d'une densité très élevée, de telle sorte que les gueuses prennent le moins de place possible, ce qui permet d'accélérer grandement les opérations de chargement/déchargement du lest.

Aussi, les gueuses sont constituées d'un mélange Fer brut/Tungstène moléculaire brut dans les proportions 25%/75%. Un tel composé a une densité de 20 et coûte 20 000 sols la tonne. A noter que, les gueuses coûtant relativement cher et ne servant que très rarement, les gens préfèrent les louer que les acheter.

Au début, les gueuses étaient directement chargées à l'intérieur des véhicules. Mais, après la perte de plusieurs engins à la suite de voies d'eau, il fut décidé d'attacher les gueuses à l'extérieur du véhicule (généralement dessous, mais parfois aussi sur les côtés) de telle sorte qu'elles puissent être larguées à tout moment en cas de surcharge de l'appareil.

Afin de satisfaire à tous les besoins, les gueuses sont disponibles dans les formats suivants :

Poids	Vol.	Dim. (en m, Long×Larg.×Haut)	Méca. d'éject. (place)	Coût	Location
100kg	0,005 m ³	0,5×0,1×0,1	1	2 000	20/jour
1T	0,05 m ³	1,25×0,2×0,2	2	20 000	100/jour
5T	0,25 m ³	4×0,25×0,25	3	100 000	250/jour
10T	0,5 m ³	2×0,5×0,5	4	200 000	500/jour
50T	2,5 m ³	10×0,50×0,5	6	1 000 000	1 500/jour
100T	5 m ³	20×0,5×0,5	8	2 000 000	2 500/jour

11.5.10 Drones

Les drones sont des petits engins soit autonomes, soit reliés à un ordinateur central. Ils sont fréquemment utilisés par les pilotes d'armures pour accroître l'Équipement qu'ils peuvent transporter. Un drone non autonome flotte autour de l'individu qui le contrôle. Les drones sous-marins sont les plus fréquents. Il existe certains drones aériens. On ne peut commander plus de drones à la fois que ne le permet la capacité de commande de l'interface drone. Si l'action que doit accomplir le drone est automatique, cela ne compte pas comme une action. Les drones réagissent sur commande ou automatiquement, ils n'ont donc pas de Réaction. Leur chance d'accomplir une action dépend des programmes de leur ordinateur. Un programme particulier ne permet d'accomplir qu'un seul type d'action. Les drones restent autour de leurs opérateurs. S'ils sont autonomes, ils doivent avoir un stabilisateur et un système de propulsion (un champ magnétique à l'extérieur, des mini-propulseurs sous l'eau). Un drone, pour agir contre une cible, doit pouvoir la détecter, l'analyser et calculer son tir comme une arme réactive. Un drone relié à un ordinateur central, ou à celui d'une armure ou d'un véhicule, n'a pas besoin d'ordinateur. Il utilise les programmes de son ordinateur-maître.

Un drone de combat réactif réagit dès qu'un intrus pénètre dans le secteur qu'il défend. A partir de ce moment, il peut accomplir pendant le tour un certain nombre d'actions dépendant de l'ordinateur qui le contrôle. Un ordinateur peut commander un nombre d'opérations égal à : 1+ 1/5 niveaux. De plus, un ordinateur peut effectuer 2 actions simultanées au niveau 10, 3 au niveau 20, 4 au niveau 30, etc. Si le drone repère une première cible, puis une seconde, au cours du même tour, il peut répartir ses actions entre ces deux cibles. Si un ordinateur contrôle plusieurs drones, chaque drone bénéficie de toutes les actions de l'ordinateur.

Les divers types de drones comprennent les drones de réparation (talent : science, mécanique), des drones d'attaque, des drones de défense (talent : corps à corps). Un drone de défense peut, s'il est réactif, intercepter un tir.

Drone	Équip.	Rar.	Prix	Poids
Alpha	4	12	2 000	5kg
Bêta	6	16	10 000	10kg
Gamma	8	24	20 000	15kg
Delta	10	30	40 000	25kg
Epsilon	12	40	80 000	40kg
Etc.				
Int./Max	Seuil de résistance		Blindage	
2/4	10-20		0-2	
4/8	20-40		0-4	
6/12	40-80		0-6	
8/16	60-100		0-8	
10/20	80-200		0-10	

11.5.10.1 Ordinateurs de drone (et armes réactives)

Type	Coût	Sécurité	Place	Contrôle	Rareté	Capa.	Résistance
Neuf	900/Niv.	1+1/5Niv	1	2/Niv	3/ Niv	Palier 9	14

11.5.10.2 Interfaces de drone (pour tout véhicule)

Type	Coût	Nombre	Place	Contrôle	Rareté	Palier	Résistance
Neuf	1 200/Niv	1	1	2/Niv	2/Niv	9	14

11.5.10.3 Minipropulseurs d'appoint pour drones sous-marin

Type	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Neuf	2 000/taille du drone	1/taille	8	9	18

11.5.10.4 Champ magnétique pour drones de surface

Type	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Neuf	8 000/taille du drone	1/taille	10	9	18

11.5.11 Scooters

Les scooters sont fréquemment employés. Ils n'ont besoin que de Contrôles et de Stabilisateurs en plus de leur moteur. Ils utilisent les mêmes ordinateurs que les drones. Les scooters n'ont qu'une seule localisation. Les systèmes des scooters sont les mêmes que les armures.

Scooter	Équip.	Rar.	Prix	Poids
Catégorie A	8	6	6 000	100kg
Catégorie B	10	8	8 000	200kgs
Catégorie C	12	12	14 000	300kgs
Int./Max	Seuil de résistance		Blindage	
2/4	30-60		0-2	
4/8	60-100		0-3	
6/12	100-200		0-4	

11.5.12 Autres navires

Vous trouverez ci-dessous une estimation des seuils de résistance des autres bâtiments sous-marins.

Navires	Seuil de base	Blindage	Nombre moyen de Cercles mineurs			
Escorteurs	600-900	1 à 10	12			
Frégates	800-1 200	1 à 15	20			
Croiseurs	1 000-1 800	1 à 20	30			
Cuirassés	1 400-2 800	1 à 25	40			
Stations	800-6 000+	1 à 30	50			
Hors normes (Atlantis)	2 800-10 000+	1 à 40	60			
Type	Vol (m3)	Mas (T)	Poids à vide (T)	Vol utile (m3)	Coût à vide	Prof.
Escorteur	1 000	1 000	546	751	15 990 000	15 500
Frégate	20 000	20 000	10 736	15 066	312 458 646	13 900
Croiseur	200 000	200 000	98 946	152 763	2 787 849 207	12 500
Cuirassé	2 000 000	2 000 000	822 890	1 569 278	21 215 596 261	7 900

11.6 Équipements et systèmes

La Caractéristique Place indique le nombre de points d'équipement qu'il faut pour installer ce système. La Résistance, quand elle n'est pas indiquée, est toujours de 12.

11.6.1 Systèmes Indispensables (armures et véhicules)

11.6.1.1 Assistance mouvement

Ce système permet au pilote d'une armure d'agir sous l'eau comme s'il était à l'air libre. Il est incorporé à l'exosquelette et ne prend donc aucune place. Ce système n'est obligatoire que pour les armures. Le système externe concerne les armures à l'air libre.

Type	Coût	Rareté	Palier
Système Hermès	2 000	2	10
Système Hermès (externe)	4 000	4	10

11.6.1.2 Chauffage

Le système de chauffage permet à un pilote de ne pas mourir de froid dans son appareil. En cas de panne du système, il subit les effets du froid mais la perte de Fatigue s'effectue toutes les 10 minutes. Ce système est facultatif pour les véhicules et armures de surface.

Chauffage	Coût	Place	Palier
Armure	100	1	10
Chasseur	600	2	10

11.6.1.3 Commandes

Le système de contrôle permet au pilote de diriger son armure ou son appareil. Il existe 4 types de commandes. On peut monter plusieurs commandes différentes sur un même appareil comme systèmes de secours, mais jamais deux identiques à la fois. Les commandes apportent des malus et des bonus à la Réaction d'un individu.

Type	Coût	Rareté	Modif.	Place	Palier
Panneau de commande manuel	1900	1	- 4	2	10
Visière de commande optique	19 800	8	+ 2	1	10
Commande vocale	8 700	4	0	1	10
Interface neural					
Commande télépathique	98 000	16	+4	0	9

11.6.1.4 Contrôles Exo/Armature

Les contrôles sont les systèmes qui permettent de gérer les commandes pour déplacer un appareil (l'exosquelette d'une armure par exemple). S'ils sont en panne, tout l'appareil n'est plus qu'un poids mort. Un homme en armure ne pourra supporter la masse de l'armure et un pilote ne pourra manœuvrer ou piloter son appareil.

	Type	Coût	place	Palier.	Rareté
Contrôle de classe A, Général Systems	Armure	2000	1	10	3
	Chasseur	8 000	1	10	3

11.6.1.5 Filtres à gaz carbonique

Les filtres permettent d'accumuler le gaz carbonique dans des cartouches de chaux. Les cartouches doivent être changées régulièrement ou le personnage sera asphyxié lentement (dommages semblables à une panne des systèmes de survie). Ce système est facultatif pour les véhicules et armures de surface.

Filtres	Coût	Rareté	Place	Durée	Palier
Armure	100	1	1	8 jours	10
Chasseur	400	1	1	40 jours	10
Petite station	12 000	1	N.A.	180 jours	10

11.6.1.6 Pressurisateur

Sans système de pressurisation, un appareil ne pourrait maintenir en vie un homme dans le milieu marin. Si ce système tombe en panne, le pilote subit une attaque de 1 contre son Seuil d'inconscience sur le Palier 10. Cette attaque est accrue de +1 par tour. Dès que le pilote est inconscient, l'attaque est effectuée contre son Seuil physique. Si le pressurisateur est réparé, l'attaque sera réduite de 1 par tour. Ce système est facultatif pour les véhicules et armures de surface.

Pressurisateur Mc Douglas	Coût	Place	Capac.	Rareté
Armure	1000	1	10	1
Chasseur	5 000	1	10	1

11.6.1.7 Stabilisateurs

Les stabilisateurs aident un pilote à maîtriser son appareil et surtout à le stabiliser dans l'eau à une profondeur constante. Il est constitué de multiples petits propulseurs d'appoint. Sans stabilisateurs, un pilote subit des pénalités de pilotage et coule s'il est à l'arrêt. Ce système est facultatif pour tous les appareils terrestres. Tout engin volant doit en être équipé.

Néo-Tech, Piton stab.	Coût	Place	Secours	Rareté	Capacités
Armure	8 000	1	1	2	99-100
Chasseur	16 000	2	1	4	100

11.6.1.8 Système de survie

Sans système de survie, on ne pourrait demeurer bien longtemps dans une combinaison ou un appareil. C'est ce système qui permet de recycler l'air, de traiter les déchets, etc. Sans système de survie, le personnage subit une attaque contre son Seuil d'inconscience de 1 + 1 par tour. Si tous ses Cercles d'inconscience sont cochés, l'attaque se fait contre ses Seuils physiques. Si le système est réparé, l'attaque diminue de 1 par tour. Ce système inclut l'oxygène.

Lifeguard Raecor II	Coût	Durée	Place	Rareté	Palier
Armure	600	30 jours	1	1	10
Chasseur	1600	20 jours	2	1	10
Petite station	16 000	1 an	N.A.	1	10

11.6.1.9 Propulsions

Type de propulsion	Vitesse maximale (en nœuds)	
Hydrojet	100	
Hélices	70	
Caudale	40	
Propulsion pour déplacer 1 tonne à 1 nœud		Puissance nécessaire
Hydrojet		4
Hélices		6
Caudale		10
Type de moteur	Puissance par niveau	Coût par niveau
Fusion	10	50
Cellule électrique	6	5
Turbines hydro-magnétique	4	10
Nucléaire	8	20
Anti-matière	20	NA
Type de moteur	Place /niv.	Rareté
Fusion	1/20 niv	12
Cellule électrique	1/5 niv.	6
Turbines hydro-magnétique	1/15 niv	8
Nucléaire	1/10 niv.	16
Anti-matière	1/30 niv.	NA

11.6.1.10 Entretien

Les moteurs doivent être entretenus ou alimentés régulièrement. S'ils sont défectueux, ils doivent être changés.

Type de moteur	Coût d'entretien	Fréquence d'entretien
Fusion	5/Niv.	1 par mois
Cellule électrique	7/Niv.	1 tous les 6 mois
Turbines hydro-magnétique	15/Niv.	1 tous les 2 mois
Nucléaire	30/Niv.	1 par mois
Anti-matière	20/Niv.	1 fois par an

11.6.1.11 Accélération/décélération

L'accélération d'un appareil par tour est généralement égale à sa vitesse maximale divisée par 10. La décélération est égale au double de l'accélération.

Limite de vitesse imposée par le tonnage des navires

Tonnage	Vitesse maximale
Plus de 20 T	-5
Plus de 40 T	-10
Plus de 60 T	-15
Plus de 80 T	-20
Plus de 160 T	-30
Plus de 400 T	-40
Plus de 800 T	-50
Plus de 4 000 T	-60
Plus de 24 000 T	-70
Plus de 240 000 T	-80
Plus de 480 000 T	-90

Pour pouvoir dépasser la limite de vitesse imposée par le tonnage, il faut ajouter un autre bloc de propulsion d'une puissance équivalente au bloc primaire pour gagner 5 nœuds supplémentaires.

11.6.1.12 Propulsion d'une armure

Une armure peut être propulsée par une turbine dorsale, deux turbines aux chevilles ou par des palmes reliées à l'exosquelette. Les armures peuvent tirer leur énergie de micro-moteurs à fusion ou de batteries d'énergie. Pour un déplacement hors de l'eau une armure doit avoir un système d'assistance au mouvement extérieur. Dans ce cas, le déplacement est égal à celui du personnage. À l'air libre, on peut équiper une armure d'un réacteur atmosphérique dorsal ou de bottes propulsives. Dans ce dernier cas, chaque niveau permet d'atteindre 20km/h.

Type de propulsion	Vitesse maximale (en nœuds/en km/h pour réacteur)	
Turbine fusion	10	
Batteries	5	
Palmes	1	
Réacteur atmosphérique	800	
Propulsion pour déplacer 100 kg à 1 nœud (10 kg à 20km/h pour réacteur)		
	Puissance nécessaire	
Turbine	4	
Palmes	NA	
Réacteur atmosphérique	5	
Type de moteur	Puissance par niveau	Coût par niveau
Fusion	5	500
Batteries	2	50
Type de moteur	Place /niv.	Rareté
Fusion	1/2Niv.	12
Batteries	1/Niv.	6
Type de moteur	Coût d'entretien	Fréquence d'entretien
Fusion	50/niv.	1 fois tous les six mois
Batteries	5/niv.	1 fois tous les 2 mois

Résistance : 24 pour tous.

11.6.1.13 Propulsion scooter/propulseurs individuels

Les propulseurs individuels sont de deux catégories, soit un propulseur fixé sur le dos qui peut être séparé de l'armure, soit un tracteur auquel s'accroche un plongeur.

Type de propulsion	Vitesse maximale (en nœuds)	
Scooter	35	
Prop. Dorsal	25	
Tracteur	15	
Propulsion pour déplacer 100 kg à 1 nœud (km/h pour réacteur)		
	Puissance nécessaire	
Scooter	5	
Prop. Dorsal	5	
Tracteur	5	

Type de moteur	Puissance par niveau	Coût par niveau
Fusion	10	500
Batteries	2	50
Type de moteur	Place /niv.	Rareté
Fusion	1/20 Niv.	12
Batteries	1/5 Niv.	6
Type de moteur	Coût d'entretien	Fréquence d'entretien
Fusion	50/niv.	1 fois tous les six mois
Batteries	5/niv.	1 fois tpus les 2 mois

Résistance : 36 pour tous.

11.6.1.14 Propulsion véhicules terrestres

En ce qui concerne les véhicules équipés de chenilles, de roues, de pattes mécaniques ou les glisseurs, chaque niveau permet d'atteindre 1 km/h hors de l'eau ou 1 nœud tous les 20 niveaux. Les glisseurs ne fonctionnent qu'à l'air libre. Ce sont des formes améliorées d'aérogisseurs. La perte d'une chenille réduit la vitesse d'un appareil de 75%. Pour les pattes mécaniques, chaque patte en moins réduit la vitesse de 10%. Un appareil ne peut se déplacer s'il lui reste moins de 3 pattes.

Choix de la propulsion et du tonnage Avant tout autre chose il vous faut déterminer à quoi ressemblera votre engin et quel sera son poids. Le choix de la propulsion permet de déterminer le châssis de votre véhicule. Le coût indiqué n'inclut pas les roues/pattes/chenilles ou le glisseur.

Type de propulsion	Coût pour 1 tonne
Chenilles	1 000
Pattes mécaniques	8 000
Roues	2 000
Glisseur	16 000
Hybride*	Coût des systèmes de propulsion ×2

* Nécessite un système multi-propulsion.

Avantages/Désavantages des différents types de propulsion

Chenilles : les chenilles sont extrêmement résistantes et permettent de passer sur différents type de terrains accidentés sans qu'elles soient endommagées. Par contre elles limitent sérieusement la vitesse du véhicule et il est très rare de trouver un véhicule à chenille pouvant dépasser les 100 km/h.

Pattes mécaniques : les pattes permettent de franchir presque n'importe quel obstacle et même d'escalader des parois ayant une inclinaison inférieure ou égale à 45°. Elles limitent cependant la vitesse du véhicule et sa stabilité.

Roues : C'est le système de propulsion le plus répandu après les chenilles. Toutes les roues sont en conçues en fibres de polytinane. Elles sont increvables et extrêmement résistantes aux conditions de la surface. Le bon vieux pneu n'existe plus.

Glisseur : ce système permet à un véhicule de se déplacer à environ 1 mètre au-dessus du sol. C'est le système de propulsion le plus rapide mais tout véhicule qui en est équipé est stoppé par tout obstacle d'une taille supérieure à 80 cm. De plus il est impossible de passer d'une surface plane à une pente de plus de 10° ou de -10° avec un tel système. Tout glisseur est équipé de petits réacteurs pour propulser l'engin.

11.6.1.15 Choix du moteur

Quand le tonnage d'un véhicule est connu ainsi que son mode de propulsion, il reste à déterminer le moteur qui va permettre de le déplacer. Un moteur est choisi en fonction du type de propulsion, du tonnage du véhicule et de la vitesse désirée.

La vitesse maximale d'un véhicule est réduite de 1 point par tonne du véhicule (2 points pour les véhicules sur Glisseurs). Cette limitation peut être dépassée mais le prix du moteur pour obtenir 1 km/h supplémentaire sera ×4. Aucun véhicule ne peut dépasser sa vitesse maximale de plus de 50%.

Type de propulsion	Vitesse maximale routes et surfaces planes/terrains accidentés	
Chenilles	140/70 km/h	
Roues	180/60 km/h	
Pattes mécaniques	120/120 km/h	
Glisseur	380/380 km/h	
Propulsion pour déplacer 1 tonne à 1 km/h		Puissance nécessaire
Chenilles	2	
Roues	1	
Pattes mécaniques	4	
Glisseur	8	
Type de moteur	Puissance délivrée par niveau	Coût/niveau
Fusion	6	500
Électrique	4	150
Carburant	10	90
Type de moteur	Consommation pour une puissance de 1	Charge
Fusion	1 point d'énergie pour 1 kilomètre parcouru	20 000
Électrique	1 point d'énergie pour 5 kilomètre parcouru	4 000
Carburant*	1 litre pour cent kilomètres	100 litres

* la base est de 10 litres au cent kilomètres auquel il faut rajouter la consommation dépendant de la puissance. De plus il existe des carburants plus économiques qui peuvent réduire la consommation mais généralement au détriment de la vitesse.

Notes : un moteur hybride (deux types d'énergie) coûte 3 fois plus cher que le prix le plus élevé des deux moteurs sélectionnés.

Résistance : 48 pour tous

Note sur la propulsion Pour un chasseur ou véhicule civil sous-marin, il est possible de répartir ses propulseurs entre différentes zones. Un appareil peut être équipé de deux, trois ou quatre propulseurs au lieu d'un seul. Cela permet d'augmenter l'Intégrité et la Gouverne. Un appareil répartissant ses propulseurs sur 2 zones augmente son Intégrité de 20% et sa Gouverne de 10% (minimum +1). Sur trois zones, l'Intégrité est augmentée de 50% et la Gouverne de 20% (minimum +2). Sur quatre zones, l'Intégrité est augmentée de 100% et la Gouverne de 40% (minimum +3). Cela ne prend pas de place supplémentaire mais le coût de l'appareil est augmenté.

Zones	Prix
2 zones	+50%
3 zones	+100%
4 zones	+200%

11.6.2 Sonscans, détecteur, calculateur, analyseur et systèmes d'acquisition

Un sonar (passif ou actif) plus un analyseur et un calculateur de tir forment ce que l'on appelle, dans *Polaris*, un sonscan. L'analyseur et le calculateur peuvent être reliés au sonar actif et au sonar passif. Un sonar ou un radar sans analyseur et sans calculateur est un détecteur de zone, il ne fait que réagir à une intrusion dans le secteur qu'il surveille. Tous ces systèmes ont une Résistance de 12.

11.6.2.1 Sonar actif

Les sonars permettent de détecter des cibles. Leurs équivalents à l'air libre sont les radars. Les sonars peuvent être portables.

Sonar Dauphin II	Portée	Place/Poids	Rareté	Coût	Palier
Armure/Chasseur	8 N. milles	1	6	800	9
Portables	3 N. milles	1 kilo	4	400	7
Drone	2 N. milles	1	8	1200	8

11.6.2.2 Sonar passif

Sonar passif Kilian	Portée	Place/Poids	Rareté	Coût	Capacité
Armure/Chasseur	35 N.miles	1	6	1 000	9
Portables	15 N.miles	1 kilo	4	600	7
Drone	10 N.miles	1	8	1600	8

11.6.2.3 Analyseur

Les analyseurs permettent d'obtenir des informations sur un contact sonar. Ils sont intégrés à un sonar et ne prennent donc pas de place. Par contre, c'est un système à part entière. Un même sonar peut avoir plusieurs analyseurs et certains analyseurs peuvent étudier plusieurs cibles à la fois.

Analyseur	Coût	Cibles	Rareté	Palier
Mk XII Sea-star	2 000	3	2	7

11.6.2.4 Calculateur de tir

C'est cet appareil qui permet d'obtenir une solution de tir sur un adversaire. Il est intégré à un sonar et ne prend donc pas de place. Par contre, c'est un système à part entière. Un ordinateur peut calculer plusieurs solutions de tir à la fois.

Calculateur	Coût	Cibles	Rareté	Palier
Nemrod	3 000	3	2	9

11.6.2.5 Systèmes d'acquisition

Ces systèmes remplacent l'ensemble radar (sonar)/calculateur/analyseur de la plupart des appareils automatiques pour la simplicité du jeu. Si un appareil n'est pas équipé d'un tel système et que vous voulez simplifier la procédure, utilisez le Palier le plus petit de l'ensemble sonscan.

Système d'acquisition	Coût	Cibles	Rareté	Palier
Guard	12 000	2	4	6

11.6.3 Composants

Il s'agit du prix des composants pour la réparation et le remplacement des pièces endommagées sur un véhicule quelconque. Le coût est indiqué par rapport au poids de l'appareil.

Blindage	Coût	Rareté
Armure	10/kg	2
Chasseur	500/tonne	2
Drone	500/kg	2
Seuil de résistance	Coût	Rareté
Armure	1/kg	2
Chasseur	50/tonne	2
Drone	50/kg	2
Intégrité	Coût	Rareté
Armure	10/kg	2
Chasseur	500/tonne	2
Drone	500/kg	2
Points d'Armure	Coût	Rareté
Armure	20/kg	6
Drone	1 000/kg	6
Chasseur	1 000/t	6

Note : le nombre maximum de points d'armure est égal au blindage \times 10.

11.6.4 Systèmes de brouillage et défenses

Tous ces systèmes ont une Résistance de 18.

11.6.4.1 Champ anti-torpille

Ce champ permet de générer autour d'un appareil une sphère de protection qui peut perturber les ordinateurs d'attaque des torpilles autonomes. Chaque niveau de champ a 5% de chance de perturber une torpille et de neutraliser son ordinateur. Cette chance est réduite de 5% par niveau de Blindage électronique installé sur la torpille.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier
Armure	10 000/Niv.	8	2	10
Chasseur	15 000/Niv.	12	4	10

11.6.4.2 Champ de Force

Le générateur produit un Blindage de 1 point par niveau.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier
Armure	12 000/Niv.	12	2	10
Chasseur	16 000/Niv.	16	4	10

11.6.4.3 Inhibiteur de bruit

Un inhibiteur de bruit sert à étouffer et à disperser plus vite le son d'un appareil se déplaçant sous l'eau. Chaque niveau de masqueur retire 5 % à la chance de détection passive d'un appareil ennemi. Chaque niveau de Blindage électronique installé sur un sonar passif réduit le niveau de l'inhibiteur d'autant.

Inhibiteur Tri-Magna	Place/poids	Rareté	Coût	Palier
Armure/drone	1/niv.	2/niveau	2000/niveau	9
Chasseur	2/niv.	2/niveau	6 000/niveau	9
Portable	1 kg/niv.	4/niveau	4000/niveau	8

11.6.4.4 Modificateur de bruit

Cet appareil permet de simuler un bruit différent de celui émis par l'appareil pour tromper les sonars passifs ennemis. Le bruit doit être spécifié à l'achat. L'appareil peut simuler le bruit d'un engin d'une catégorie supérieure à la sienne ou d-1 cran inférieur. L'appareil a une chance de tromper l'adversaire. Cette chance est réduite de 5% par niveau de Blindage électronique installé sur le sonar. Cette réduction n'affecte pas le risque de panne.

Modificateur Omi-star	Place/poids	Rareté	Coût	Palier
Armure /drone	3	8	12 000	8
Chasseur	6	15	26 000	8
Portable	4 kilos	10	10 000	7

11.6.4.5 Brouilleur d'écho

Un brouilleur d'écho agit comme un inhibiteur de bruit mais pour les sonars actifs.

11.6.4.6 Modificateur d'écho

Il agit comme les modificateurs de bruits mais pour les sonars actifs.

11.6.4.7 Système de défense Écho +

ce système agit comme un inhibiteur de bruit mais pour les ordinateurs de tir.

11.6.4.8 Système de relocalisation

Ce système agit comme un inhibiteur de bruit mais concerne le système d'attaque des torpilles.

11.6.4.9 Générateur de zone

Un générateur de zone émet de fortes perturbations dans toute une zone autour de l'appareil. La zone est facilement repérable mais ce qu'il y a dedans est très difficilement identifiable. Un générateur de base retire 5 % à tout test d'analyse et couvre une surface de 10 mètres de diamètre. Chaque niveau supplémentaire retire 5% de plus ou augmente le diamètre de la sphère de 10 mètres. Il est à noter qu'une seule analyse réussie neutralise le système de brouillage de zone. De plus, chaque niveau de Blindage électronique installé sur un analyseur réduit la pénalité d'analyse de 1 niveau.

Générateur de zone Pieuvre	Coût	Place/Poids	Rareté	Palier
Armure	2 000/Niv.	2	4/ Niv.	10
Chasseur	6 000/Niv.	3	4/Niv.	10
Portable	5 000/Niv.	6 kilos	6/Niv.	10
Drone	12 000/Niv.	2	8/Niv.	10

11.6.4.10 Contrôle torpille

Ces engins sont spécialement étudiés pour prendre le contrôle d'une torpille adverse. Chaque niveau de contrôle torpille donne 5 % de chance de contrôler une torpille adverse. Par point de Blindage électronique dont est équipé la torpille, ce pourcentage est réduit de 5%. Il existe une version portable de ce système, qui a les mêmes caractéristiques.

Contrôle torpille	Coût	Place/Poids	Rareté	Palier
Janus II	10 000/Niv.	4/4kgs	6/Niv.	10

11.6.4.11 Revêtements anéchoïques

Ces revêtements absorbent les ondes sonores des sonars actifs. En conséquence toute détection active d'un navire équipé d'un tel revêtement subit une pénalité de -1% par niveau. Le niveau maximum d'un revêtement est de 25.

Revêtement	Coût	Place/Poids	Rareté
Standard	500/Niv./Tonne	NA	6

11.6.5 Systèmes de tir

Une arme équipée d'un lien mécanique ne peut être tirée qu'avec le Talent ATM, peut bénéficier des bonus d'un système d'analyse tactique et ne peut être ni réactive ni aidée par un ordinateur.

Une arme équipée d'un lien électronique est utilisée avec le Talent ATE et peut bénéficier des bonus du programme de correction des tirs d'un ordinateur et du système d'analyse tactique. De plus, si cette arme est réactive, elle peut être utilisée par l'ordinateur sans que le tireur ne s'en préoccupe. Dans ce cas, elle utilise le programme d'attaque de l'ordinateur et ne bénéficie pas des autres bonus.

11.6.5.1 Lien mécanique

Une arme (ou tout autre équipement) équipée de ce système peut être maniée mécaniquement par un opérateur utilisant son Talent d'ATM, même s'il n'a pas accès directement au déclencheur de l'arme. Il est généralement installé sur des véhicules ou des pivots d'armure. Il peut aussi servir de système de secours à une arme maniée par l'électronique, en cas de panne. Un lien mécanique n'est pas géré par l'ordinateur central. Si l'équipement auquel il est relié n'utilise pas l'électronique, cet équipement n'a pas non plus besoin d'être géré par l'ordinateur central.

Lien	Coût	Rareté	Place	Capacité	Résistance
Tradlex	1 000	1	1	10	20

11.6.5.2 Lien électronique

Le lien électronique permet à une arme de tirer en bénéficiant de l'aide d'un ordinateur. Ces armes doivent être reliées à un ordinateur central (ordinateur, programme d'attaque, détecteur, analyseur et calculateur de tir) ou posséder elles-mêmes un tel dispositif. Si une arme avec un lien électronique n'est pas reliée à un ordinateur central, elle ne peut être utilisée que mécaniquement et seulement si elle est équipée d'un lien mécanique. Si une arme est équipée d'un ordinateur et d'un système d'acquisition autonome, ces derniers (ordinateur, détecteur, etc.) ne prennent pas de

place mais coûtent le double du prix à cause de la miniaturisation. On peut toujours adjoindre un lien mécanique à une arme équipée d'un lien électronique. Une arme électronique doit être maniée par un opérateur (Talent ATE) sinon c'est une arme dotée d'un système réactif.

Système	Coût	Place	Rareté	Capacités	Résistance
Bulldog	6 000	0	4	9	12

11.6.5.3 Système de tir assisté par électronique

On peut équiper des armes de systèmes aidant à leur maniement. Cette aide peut prendre n'importe quelle forme (une visière connectée à l'arme qui affiche les données, un câble relié à un implant palmaire qui corrige la tenue de l'arme, etc.). Dans un appareil de combat, ce seront des affichages de données et des microserrvomoteurs qui corrigent automatiquement la visée. Un personnage employant ce genre de systèmes obtient des bonus. Ces bonus ne sont valables que pour 1 tir par Réaction. Chaque niveau permet généralement d'obtenir un bonus de +1%.

Système	New Dynamic	Coût	Place	Rareté	Bonus	Palier	Résistance
Général		2 000/niv	0	1/niv.	+1%/niv.	8	10
Cyclope PVI		20 000	0	12	+ 20%	9	12
Visière Onarck		12 000	0	10	+10%	8	10
Implant palmaire DEX		7 000	0	8	+5%	7	9

11.6.5.4 Système réactif

Un système réactif permet à une arme électronique de s'activer sans intervention humaine. Le personnage fixe les conditions d'activation de l'arme. Une arme réactive peut ne pas avoir d'analyseur ou de calculateur de tir si son ordinateur est relié à un détecteur qui déclenche automatiquement le tir si quelque chose entre dans une zone définie. L'arme arrose le secteur sans viser de cible spécifique. Le propriétaire a intérêt à avoir une télécommande pour désactiver le système. Plusieurs équipements peuvent être reliés au même système réactif. Ils s'activent tous simultanément. Une appareil réactif ne s'active que s'il est lié à un ordinateur ou s'il possède lui-même un ordinateur sauf si la tâche à accomplir est simple (comme fermer une porte).

Système	Trinicom	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
R.N.T. Jaguar	400	3400	0	5	9	16

11.6.5.5 Système d'analyse tactique

Ce système permet d'obtenir un bonus de 1% aux jets de combat par niveau.

Système	Trinicom	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
S.A.T. Cougar	60	1 000/niveau	0	5	9	16

11.6.5.6 Mémoire de cibles

On peut adjoindre à une arme, un système de blocage automatique par rapport à certaines cibles préenregistrées. Si le jet échoue, le système tombe en panne et l'arme ne reconnaît pas la cible et ouvre le feu.

Système	I.T.A.	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Sécurité Lynx		500	0	2	9	12

11.6.6 Systèmes divers

Une lunette de visée réduit la distance d'une cible de 10 m par niveau pour calculer sa portée. Une lunette peut être équipée d'un système de détection spécial (voir lunette, jumelles et visières).

Un calculateur laser permet de calculer automatiquement la distance entre son utilisateur et un obstacle ou une cible.

La visée laser permet de bénéficier d'un bonus de +5% au tir. Elle ne fonctionne pas dans l'eau, en cas de brouillard ou de fumée épaisse. Sa portée est de 50 mètres.

Un silencieux ne peut équiper que des armes à feu. Il permet de réduire le bruit d'une détonation.

La poignée d'identification empêche tout individu non reconnu par le système d'utiliser une arme.

Système	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Lunette de visée	1 000/niv	NA	2/niv	9	6
Calculateur laser	1 500	NA	8	9	6
Visée laser	2 500	NA	10	9	6
Silencieux	500/deg base de l'arme	NA	4	NA	12
Poignée d'identification	12 000	NA	9	9	10

11.6.7 Systèmes d'urgence

11.6.7.1 Atténuateur de choc

On peut coupler une armure avec un atténuateur de choc. L'atténuateur ne peut fonctionner qu'avec une armure. L'atténuateur divise les dommages de choc par 3. Le Seuil d'inconscience est augmenté de 1 point par niveau. Il n'est pas cumulable avec un champ antichoc.

Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
600/Niv.	6 +1/niv.	2kg	9	24

11.6.7.2 Systèmes dernière chance

Les systèmes dernière chance permettent à un pilote d'avoir une chance de survie si la localisation dans laquelle il se trouve est perforée (n'importe où dans une armure, le cockpit sur un chasseur, la localisation où se trouve l'équipage pour les autres). Il existe trois systèmes dernière chance : le système « guillotine » pour les armures, qui sectionne la partie perforée en coupant le membre qui s'y trouve (bras ou jambes), le système de congélation instantanée et le système par injection de drogues.

Le système guillotine ampute un individu et isole le reste de la combinaison. Il subit une blessure critique automatique mais qui est considérée comme stabilisée. Le système peut être automatique ou manuel.

Le système de congélation injecte dans l'appareil un produit réfrigérant qui congèle instantanément le pilote. Ce dernier doit être récupéré et décongelé. Il effectue un jet de Résistance contre une Difficulté égale au nombre d'heures passés en congélation. Si ce jet échoue, il meurt.

Le système d'injection de drogues (une sorte de mélange) permet de saturer l'organisme d'un individu de produits remplissant ses organes creux et lui permettant de supporter la dépressurisation. Le pilote sombre immédiatement dans l'inconscience. Il doit être traité dans un hôpital. Chaque jour, il effectue un jet de Résistance contre une Difficulté égale à 12 +1 par heure passée avec le mélange dans l'organisme. Pour chaque jet réussi, la Difficulté décroît de 1 point par Marge de Réussite. Dès que la Difficulté tombe à 0 (après un ou plusieurs jets), le personnage se réveille. En cas d'échec, les Attributs Résistance, Intelligence, Volonté, Agilité et Rapidité sont réduits de 1 point. Le maximum que peut atteindre un individu dans ces Attributs est réduit d'un point de façon permanente. Si un des Attributs tombe à 0 le personnage est mort.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Guillotine	1000	3	1	9	12
Congélation	5 000	6	1	9	12
Injection de drogues	2 000	5	1	8	12

11.6.7.3 Parois étanches

Les parois sont nécessaires pour isoler chaque localisation susceptible d'abriter des individus. Celles qui sont décrites ici ne concernent que les petits transporteurs. Il faut leur adjoindre un système réactif pour qu'elles se ferment sans intervention humaine. Il faut 1 paroi pour isoler une zone d'une autre. On peut isoler 1 zone de plusieurs zones adjacentes si la paroi est placée à l'intersection de ces zones. Par exemple dans un petit transport, les zones 6 et 7 peuvent être isolées des zones 4 et 5 en plaçant 1 paroi à l'intersection de ces quatre zones. Cela créera deux compartiments distincts, celui qui est constitué des zones 4 et 5 et l'autre constitué des zones 6 et 7. Pour obtenir 4 compartiments, il faut 4 parois, la première entre 4 et 6, puis entre 4 et 5, 6 et 7 et enfin 6 et 5. Les zones des armures ne peuvent être isolées les unes des autres. Les zones des chasseurs sont toutes isolées.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Paroi	200/Paroi	1	1/paroi	8	30

11.6.7.4 Antichoc

Ce système, placé dans une armure ou un chasseur, permet de diminuer une attaque de choc de moitié. Si l'appareil dispose de plusieurs zones habitables, le système antichoc doit être installé dans chaque zone que l'on souhaite protéger.

Antichoc Hammerdale	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Armure	1800	1	6	10	30
Chasseur	4800	2	7	10	30

11.6.7.5 Antirecul

Ce système permet d'augmenter la caractéristique Lutte d'un personnage de 1 point par niveau, pour tous les jets de Recul.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Armure	300/niv.	6	1/5 niveaux	10.	18

11.6.7.6 Antivol

Il existe trois systèmes antivol. Chaque système est défini par un indice. C'est la Difficulté d'un test pour neutraliser la sécurité de l'armure. Le verrouillage est un système d'identification palmaire, ou oculaire, ou à code, ou à clef, ou vocal. On peut installer les 5 systèmes sur un appareil. Il faut nécessairement un équipement électronique adéquat pour violer des sécurités. La reconnaissance neurale est un dispositif placé dans le casque qui analyse l'onde cérébrale de l'utilisateur. Ce système est jusqu'à présent inviolable. Il n'a pas d'indice. Le dernier système permet de laisser son appareil sous la surveillance d'une arme réactive. Ces systèmes ne prennent pas de place.

Systèmes Vangelis	Coût	Rareté	Indice	Palier	Résistance
Verrouillage antivol	100/Niv	1/Niv.	2/Niv.	10	40
Reconnaissance neurale	75 000	10	N.A.	10	12
Système électronique	2 000	2	N.A.	10	12

11.6.7.7 Appontage

Ce système permet à un chasseur d'apponter sur une rampe de lancement, sur un navire ou sur une base. Sans système d'appontage, le pilote doit effectuer un jet de Pilotage contre une Difficulté dépendant des conditions (le maître choisit la Difficulté mais c'est généralement une Difficulté 6). S'il échoue, il s'écrase.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Cormoran	6 000	4	2	10	38

11.6.7.8 Auto-pilot

Ce système permet de ne pas avoir à se soucier de piloter un appareil pour se concentrer sur autre chose. Chaque niveau d'auto-pilot est l'équivalent d'un niveau 1 en Pilotage. Il peut être équipé d'un système réactif en cas de perte de conscience du pilote. C'est à ce dernier de définir ce que fera son appareil s'il perd conscience. Ce système ne prend aucune place.

Auto-pilot Icare	Coût	Rareté	Palier	Résistance
Armure	4 000/ Niv.	4/Niv.	9	12
Chasseur	6 000/ Niv	5/Niv.	9	12

11.6.7.9 Ballast

Un ballast permet de doubler la vitesse de remontée d'un appareil en le vidant ou de doubler sa vitesse de descente en le remplissant. Pour les armures, un seul ballast est nécessaire. Pour les chasseurs, il en faut deux. Pour toutes les autres catégories, il faut un système par localisation.

Ballast	Coût	Rareté	Place	Capacités
Armure	100	1	2	10
Chasseur	800	1	3/loc	10

11.6.7.10 Balise de détresse

Une balise de détresse envoie un signal pour indiquer la position d'un appareil ou d'un plongeur. Ce système peut être équipé d'un déclenchement automatique. C'est au joueur de définir ce qui active le système.

Balise	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Rescue II	800	2	1	10	24

11.6.7.11 Blindage électronique

Tout système peut être équipé d'un Blindage électronique qui permet de tromper les appareils de guerre électroniques. Le Blindage n'est pas un système, il ne prend pas de place et n'a pas besoin d'être contrôlé par un ordinateur. Un Blindage sert contre les instruments de brouillage et les attaques EMP.

Blindage	Coût	Rareté
Achille	2 000/(Niv.×Niv.)	1/(Niv.×Niv.)

11.6.7.12 Bouclier anti-radiation

Un bouclier réduit l'Intensité des radiations de 5 points par niveau. Il ne prend pas de place.

Système	Coût	Rareté	Palier
Bouclier	500/niveau	4	N.A.

11.6.7.13 Bras mécanique

Un appareil peut être équipé d'un bras mécanique qu'il peut utiliser grâce à un lien mécanique ou un système électronique. Ce bras aura une Force égale à 4 points par niveau. C'est le Talent d'ATM (ou ATE avec un système électronique) qui est utilisé pour le manipuler. La capacité indique si le bras effectue bien la manœuvre souhaitée.

Bras	Coût	Rareté	Force	Place	Palier	Résistance
New Cyb. Tech	1 000/Niv.	2/Niv.	4/Niv.	1/Niv.	9	8/Niv.

11.6.7.14 Caméra

Une caméra est intéressante pour tout repérage visuel. Elle permet à un pilote de chasseur, par exemple, de repérer et d'agir contre un appareil qui se trouverait dans l'angle mort de ses sonars. En voyant la cible, il peut utiliser des armes montées à l'arrière de son appareil et actionnées mécaniquement. Une caméra peut aussi servir normalement. Une caméra peut être équipée d'un déclencheur automatique (système réactif).

Caméra	Coût	Rareté	Place/poids	Palier	Résistance
Moyenne	50	1	1/1kg	9	8

11.6.7.15 Capsule d'encre

Ces capsules peuvent être lâchées dans l'eau pour brouiller un repérage visuel. Une capsule peut noyer d'encre noire une zone de 10m² par niveau. Les capsules sont généralement portées à la ceinture, par bande de 12. Le prix ci-dessous est donné pour une capsule.

Capsule	Coût	Durée	Rareté	Palier	Résistance
Poulpe	300/Niv	2D10 tours	1/Niv.	10	6

11.6.7.16 Capsule d'encre antisonar

Ces capsules d'encres fonctionnent comme une encre normale mais bloquent toute détection sonar.

Capsule	Coût	Durée	Rareté	Palier	Résistance
Kraken	3 000/Niv.	1D10 tours	2/Niv.	9	8

11.6.7.17 Diagnostic universel

Ce système permet de tester tous les systèmes d'un appareil. Une petite voix énoncera au pilote tous les systèmes les uns après les autres et dira dans quel état ils sont. Un affichage de données sur visière permet d'avoir le même résultat mais avec le schéma technique détaillé sur un coin de la visière (prix : +50%). Un affichage holographique est certainement le système le plus joli (prix : +100%).

Scope system IV	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Armure	12 000	3	4	7	16
Chasseur	18 000	4	4	8	16

11.6.7.18 Diagnostic spécifique

Ce système est identique au système universel mais il est lié à un système précis. L'avantage, c'est qu'il peut assister un système d'autoréparation en lui donnant un bonus de +5% par niveau du diagnostic.

Système	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Scan Syst. Oméga	2 000/Niv.	1/Niv.	1/Niv.	7	22

11.6.7.19 Éperon

Un éperon permet d'éperonner un navire ennemi. Les chasseurs peuvent parfois en avoir un. Le Palier n'est utilisé que si l'éperon est rétractable.

Éperon	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Cutty Shark	12 000	10	1	N.A.	200
Rétractable	22 000	10	2	9	120

11.6.7.20 Équilibrage

Ce système augmente de 1 point par niveau la caractéristique Lutte pour tous les jets de chute.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Armure	400/niv.	6	1	10.	22

11.6.7.21 Extincteur

Ce système permet d'étouffer des feux électriques dans une armure ou un appareil.

Système	Coût	Charge	Rareté	Place	Palier	Résistance
Extincteur	200	2	2	1	9	18

11.6.7.22 Fluide

Ce système permet d'adapter une armure ou un appareil pour que son pilote respire du fluide.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier
Fluide	900	2	1	N.A.

11.6.7.23 Générateur micro-ondes

Les générateurs micro-ondes servent à se défendre contre les agressions des créatures non protégées par des armures qui attaquent au corps à corps. Le générateur envoie un champs de micro-ondes sur quelques centimètres (rapidement absorbé par l'eau) autour de l'appareil infligeant un certains nombres de dommages. Le prix d'une recharge est celle du dispositif divisé par 10.

Aiguillon Styx	Coût	Place	Rareté	Dégâts	Charges	Palier	Résistance
Armure	1000/Niv.	1/Niv.	2/Niv.	5/Niv.	2	9	18
Chasseur	3000/Niv.	3/Niv.	3/Niv.	5/Niv.	4	9	22

11.6.7.24 Générateur électrique

Ce système est semblable au générateur micro-ondes mais coûte moins cher. Il ne place sous tension que la coque d'un appareil. Le prix d'une recharge est celle du dispositif divisé par 10.

Anguille Styx	Coût	Place	Rareté	Dégâts	Charges	Palier	Résistance
Armure	400/Niv.	1/Niv	1/Niv.	3/Niv	4	7	16
Chasseur	1000/Niv.	2/Niv	2/Niv.	3/Niv.	8	8	20

11.6.7.25 Générateur de lumière

Ces générateurs permettent d'émettre une lumière légèrement bleutée sous l'eau. Chaque niveau permet d'éclairer une zone de 10 mètres de rayon autour de l'appareil.

Artitech Feu-Follet	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Armure	1 000/Niv	1/Niv.	1/Niv.	9	12
Chasseur	2 000/Niv.	1/Niv.	1/Niv.	8	18
Portable	500/Niv.	1kg/Niv.	1/Niv.	8	9

11.6.7.26 Grappin magnétique

Les grappins magnétiques permettent de s'arrimer à la coque d'un navire. Une fois un grappin fixé, il peut soulever ou tracter un poids égal à sa Résistance en Intensité de poids soulevable. Le poids détermine l'Intensité. Sous l'eau, les poids sont divisés par 10. Un appareil peut tenter de décrocher un grappin en effectuant des manœuvres. L'Intensité de la manœuvre s'ajoute à celle du poids tracté. L'Intensité est accrue de 1 par 5 nœuds de vitesse sous l'eau. Les câbles sont définis plus loin. Le jet de Palier sert à déterminer si le grappin se fixe bien.

Grappin	Coût	Place	Rareté	Résistance	Palier
Electro-Tech	150/Niv.	1	1/niv.	4/Niv.	10

11.6.7.27 Indicateur d'acquisition

Cet indicateur signale si votre appareil a été accroché par un dispositif de tir. Ce système ne prend aucune place.

Indicateur	Coût	Rareté	Capacité	Résistance
Pycargue	600	1	10	12

11.6.7.28 Navigation

Ce système de navigation automatique peut soit augmenter de 5% par niveau le jet de Talent Navigation d'un personnage, soit calculer lui-même une route. Il effectue un jet en utilisant son niveau comme Talent Navigation.

Système	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Navigation	4 000/niv.	12	1	8	12

11.6.7.29 Plaque d'arrimage

Une plaque d'arrimage magnétique est fixée sous la carlingue d'un appareil ou sous les semelles d'une armure. Elles permettent de se fixer à la coque d'un navire. Une plaque permet d'arrimer un poids égal à sa Résistance en Intensité de poids soulevable. Sous l'eau, les poids sont divisés par 10. Un appareil peut tenter de décrocher une plaque d'arrimage en effectuant des manœuvres. L'Intensité de la manœuvre s'ajoute à celle du poids arrimé. L'Intensité est accrue de 1 par 5 nœuds de vitesse, sous l'eau. Le jet de Palier sert à déterminer si le grappin se fixe bien.

Plaque Leech II	Coût	Place	Rareté	Résistance	Palier
Armure	600/Niv.	1	1/Niv	2/Niv.	9
Chasseur	1 200/Niv.	2	1/Niv.	2/Niv.	9

11.6.7.30 Porte-drones

Cet équipement permet à un drone d'être porté sur une armure ou un appareil quand il n'est pas activé. Les renseignements donnés ci-dessous sont donnés pour un drone de taille Alpha et par drone. Un Bêta prendra 2 fois

plus de place, coûtera deux fois plus cher, un Gamma le triple, etc. Le Palier indique la chance que le drone s'arrime correctement.

Porte-drone	Coût	Place/Poids	Palier	Rareté	Résistance
Mac Den	100	1/1kg	8	2(pour toutes les catégories)	60

11.6.7.31 Réparateur universel

Ce système permet de tenter de réparer automatiquement un système tombé en panne. Son niveau est équivalent à un Talent nécessaire à la réparation de tel ou tel instrument.

Auto-Rep Omni-vat	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Armure	5 000/Niv.	1/Niv.	2/Niv.	6	20
Chasseur	10 000/Niv.	2/Niv.	3/Niv.	6	20

11.6.7.32 Réparateur spécifique

Ils fonctionnent comme un réparateur universel mais sont reliés à un seul système.

Auto-Rep Uni-vat	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
Armure	2000/Niv.	0,5/Niv.	1/Niv.	7	34
Chasseur	4 000/Niv.	1/Niv.	1/Niv.	8	32

11.6.7.33 Sas d'arrimage

Un sas permet de relier un appareil à un autre ou de pouvoir disposer d'un sas de compression/décompression permettant à des plongeurs d'entrer ou de sortir de l'appareil alors qu'il se trouve sous l'eau. On ne peut installer qu'un seul sas sur un chasseur et un sas par zone sur les autres véhicules. Le coût et la place indiqués sont pour 1 individu sans armure ou avec une armure Exo-1 ou Exo-2. Pour accueillir un personne en Exo-3 ou Exo-4, le coût et la place sont doublés. En Exo-5, le coût et la place sont triplés. Un sas peut être équipé d'un système réactif. Il peut aussi être activé à distance par un lien mécanique ou électronique.

Sas	Coût	Rareté	Place	Palier
Sas	2 000	1	2	10

11.6.7.34 Système d'alerte

Ce système réveille automatiquement un pilote qui s'est endormi, émet un bruit qui prévient quand un appareil entre dans la zone de détection du sonar, etc.

Système	Coût	Place	Rareté	Palier	Résistance
MILO, hurleur	100	0	1	8	12

11.6.7.35 Système tactique

Les systèmes tactiques permettent de visualiser l'environnement et la position de tous les appareils détectés. Ce n'est pas un système vital mais il permet d'aider un personnage à réagir et à piloter. Il existe deux sortes de systèmes tactiques : le système d'affichage sur visière et le système holographique. Il existe également des systèmes utilisables par des fantassins. Ces appareils sont soit portables, soit à affichage visière.

Système McClurr	Coût	place/poids	Modif.	Palier	Rareté	Résistance
Visière	500	0	Réa :+2/Pil :+5%	9	4	16
Holo	800	0	Réa :+2/Pil :+5%	9	6	10
Portable	300	2kg	Réa :+1	9	2	17
Visière fantassin	450	0	Réa :+2	9	5	9

11.6.7.36 Volet de sécurité

Ce volet blindé permet à un pilote de protéger sa visière/son cockpit et ainsi de bénéficier du même blindage que son casque/son fuselage. Sans volet de sécurité, l'armure d'un casque/d'un cockpit est réduite de moitié. Si le volet est abaissé, un pilote ne peut compter que sur ses instruments pour se déplacer.

Volet Hypnoss	Coût	Place	Rareté	Palier
Armure	1 000	1	2	9
Chasseur	2 000	1	3	9

11.7 Autres systèmes et appareils individuels

11.7.1 Protections

11.7.1.1 Armures

Armures	Coût	Rareté	Poids	Résistance
Protection matelassée	850	4	4kg	20
Protection de cuir renforcé	150	2	3kg	28
Protection de cuir moléculaire	3500	8	1kg	36
Protection de cuir	50	1	2kg	18
Protection kevlar	1 500	6	3kg	50
Protection en fibres polytitane	3 600	16	4,5kg	70
Protection Spider	950	8	2,5kg	60
Armure de plongée hybride	900	8	6kg	60
Armure hydratante*	1 200	6	2kg	28
Tenue de sécurité type Alpha	NA	16	8kg	80
Tenue de sécurité type Béta	NA	18	10kg	90
Tenue de sécurité type Oméga	NA	20	12kg	100
Vêtements épais	10	0	1kg	12

* Recharge : Coût : 60 ;Rareté : 2

11.7.1.2 Armure à champ moléculaire

Ces armures, extrêmement rares et coûteuses, sont le résultat de la technologie généticienne. Un petit ordinateur à la ceinture, permet de contrôler un champ de molécules sur lequel sont greffés des ordinateurs moléculaires. En activant l'ordinateur, les molécules se regroupent autour de l'individu et forment une armure noire. L'activation et la désactivation du système se font vocalement. Si l'ordinateur subit une panne, l'armure se volatilise immédiatement. Ces armures offrent 5 points de protection par niveau. Quand une attaque dépasse la Résistance, c'est l'appareil générateur qui subit l'effort. C'est lui qui perd des points de Résistance. De plus, il faut effectuer, dans ce cas, un jet de Palier de fonctionnement. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8.

Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
10 000/Niv.	12 +1/Niv.	1kg	9	5/niveau

11.7.1.3 Bouclier

Un bouclier permet de parer une attaque au corps à corps. Les boucliers suivants sont en métal moléculaire (suffisamment légers pour être portés).

Bouclier	Coût	Rareté	Poids	Protection	Résistance
Petit	100	2	0,5kg	20	30
Moyen	200	4	1kg	30	30
Grand	400	8	1,5kg	40	30
Total	800	12	3kg	50	30

11.7.1.4 Champs défensifs

Les champs présentés ci-dessous sont tous des champs personnels. Un champ peut protéger tout ce qui se trouve dans une sphère de 1 mètre de rayon mais il faut multiplier le prix du dispositif par 10. Pour 2 mètres de rayon il faut multiplier le prix par 20, etc.

De plus un champ peut exister sous la forme d'une barrière couvrant une surface de 1m². une barrière coûte cinq fois plus cher qu'un champ et son coût est doublé pour chaque m² supplémentaire.

11.7.1.5 Champ anti-agression

Un champ anti-agression est semblable à un champ antichoc mais protège aussi contre les attaques physiques. Il divise les dommages d'une attaque de choc par 4 et d'une attaque vitale par 2. Les Seuils physiques et le Seuil de choc sont accrus de 1 point par niveau. Il n'est pas cumulable avec un autre champ. Quand une attaque dépasse la Résistance, c'est l'appareil générateur qui subit l'effort. C'est lui qui perd des points de Résistance. De plus, il faut effectuer, dans ce cas, un jet de Palier de fonctionnement. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	Résistance
6 000/Niv.	600/Niv.	4 minutes	12 + 1/Niv	1 kg	10	5/niveau

11.7.1.6 Déflecteurs

Un déflecteur est un système de défense protégeant un engin contre les attaques issues d'une seule direction : haut, bas, côté droit, côté gauche, devant ou derrière. Il faut donc six déflecteurs pour protéger complètement une armure de combat ou un chasseur. Pour les plus gros navire, chaque déflecteur ne protège qu'une seule zone. Un déflecteur permet de dévier les attaques ou, tout du moins, de réduire leurs effets. Contre une attaque, on effectue un jet sur un Palier égal au niveau du déflecteur. La marge de réussite de l'attaque est réduite de 1 topus les deux niveaux de réussite du déflecteur.

Les déflecteurs ne sont efficaces que contre des projectiles simple (balles, harpons, etc) et des armes à énergie. Ils sont inutiles contre des explosions et desrmes auto-guidées.

Déflecteur	Coût	Rareté	Place
Armure	300 000/Palier	10 + 2/Palier	1/Palier
Personnel	100 000/Palier	10 + 2/Palier	1kg/Palier
Chasseur	500 000/Palier	10 + 2/Palier	2/Palier

11.7.1.7 Champ antichoc

Cet appareil se porte également à la ceinture. Il crée autour du corps un champ de protection qui diminue les dégâts de choc. Les dommages de choc sont divisés par 4. Le Seuil d'inconscience est augmenté de 1 point par niveau de l'appareil. Quand une attaque dépasse la Résistance, c'est l'appareil générateur qui subit l'effort. C'est lui qui perd des points de Résistance. De plus, il faut effectuer, dans ce cas, un jet de Palier de fonctionnement. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	résistance
1 000/Niv.	100/Niv.	1 minute (20 tours)	8 + 1/Niv	1 kg	10	5/niveau

11.7.1.8 Champ de force

Un champ de force empêche tout projectile d'entrer ou de sortir du champ. Les champs de force sont liés à un ordinateur et à une batterie portés à la ceinture. Il n'est pas cumulable avec un autre champ. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8. Le fonctionnement des champs de force est expliqué dans la section 10.3 du chapitre 10.

Coût	Rareté	Poids	Palier
50 000/Niv.	6/Niv.	1kg	9

11.7.1.9 Champ d'interdiction défensif

Cet appareil émet un champ électrique qui inflige des dommages de choc de base 1 par niveau à tous ceux qui y entrent à l'exception du propriétaire. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8. Le diamètre d'effet de ce champ est de 1 mètre par niveau. On peut le régler.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	Dommages/diamètre
3 000/Niv.	300/Niv.	2 minutes	10 + 1/Niv	1 kg	8	1/niveau

11.7.1.10 Champ d'interdiction offensif

Cet appareil émet un champ électrique qui inflige des dommages physiques de base 1 par niveau à tous ceux qui y entrent à l'exception du propriétaire. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8. Le diamètre d'effet de ce

champ est de 1 mètre par niveau. On peut le régler.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	Dommages/diamètre
3 000/Niv.	300/Niv.	2 minutes	10 + 1/Niv	1 kg	8	1/niveau

11.7.1.11 Champ d'interdiction passif

Ce champ crée une zone dans laquelle il est très difficile d'entrer. Un personnage voulant réussir à pénétrer dans le périmètre de protection doit réussir un jet de Force contre la puissance du champ. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8. Le diamètre d'effet de ce champ est de 1 mètre par niveau. On peut le régler.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	Puissance
3 000/Niv.	300/Niv.	2 minutes	10 + 1/Niv	1 kg	9	2/niveau

11.7.1.12 Champ magnétique défecteur

Ce champ fonctionne comme un champ anti-agression mais uniquement contre des armes ou des projectiles métalliques. Il n'est pas cumulable avec un autre champ. Quand une attaque dépasse la Résistance, c'est l'appareil générateur qui subit l'effort. C'est lui qui perd des points de Résistance. De plus, il faut effectuer, dans ce cas, un jet de Palier de fonctionnement. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	Résistance
2 000/Niv.	200/Niv.	6 minute	6 + 1/Niv	1 kg	10	5/niveau

11.7.1.13 Champ pacificateur

Cet appareil émet un champ qui affecte directement le cerveau des individus qui s'y trouvent. Il calme les battements du cœur, empêche la libération d'adrénaline, etc. Tout individu qui veut effectuer une action offensive dans ce champs doit réussir un jet de Volonté contre une Difficulté égale à la puissance du champ. S'il échoue, il ne peut effectuer aucune action offensive. S'il réussit, il est libre d'agir. La Résistance du boîtier en tant que matériel est de 8. Le diamètre d'effet de ce champs est de 1 mètre par niveau. On peut le régler.

Coût	Coût batterie	Durée	Rareté	Poids	Palier	Puissance
2 000/Niv.	200/Niv.	10 minutes	8 + 1/Niv	1 kg	10	2/niveau

11.7.1.14 Leurres

Les leurres permettent d'essayer de tromper une torpille autonome. Après qu'ils aient été lancés, il faut effectuer pour les leurres un jet en utilisant le Palier de fonctionnement. La Marge de Réussite plus le niveau des leurres détermine la Difficulté. Une torpille confrontée à un leurre devra effectuer un jet de Palier de fonctionnement contre cette Difficulté. Si ce jet échoue, la torpille prend pour cible le leurre.

Leurres	Coût	Rareté	Place	Palier
Armure	600/Niv.	1/Niv.	N.A.	1/niv.
Chasseur	1200/Niv.	1/Niv.	N.A.	1/niv.

11.7.2 Divers

11.7.2.1 Balise de détresse portable

La balise de détresse Umar 57 est l'une des plus populaires. Petite et facile à transporter, la plupart des voyageurs ne se déplacent jamais sans elle. Elle peut être réglée pour émettre sous l'eau ou hors de l'eau. Sous l'eau, son signal est repérable à plus de 10 milles nautiques.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Umar 57	450	2kg	2	10	6

11.7.2.2 Brise-code

Ce système permet de déclencher l'ouverture de serrure électronique autonome. Il agit comme un Talent contre une Difficulté égale à la sécurité de la serrure. Il peut également assister un personnage voulant neutraliser le système

en lui donnant un bonus de +5% par niveau. Le niveau de sécurité est réduit d'un cran par Marge de Réussite, à 0 la sécurité est passée.

Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
600/Niv.	100grs/Niv.	1/Niv.	8	12

11.7.2.3 Brouilleur

Cet appareil brouille toute émission dans un rayon de 10 mètres de base. Le coût de ces appareils doit être multiplié par tranche de 10 mètres de rayon supplémentaire. Un niveau 1 permet de brouiller un communicateur normal, un niveau 2 un communicateur avec blindage 1, etc.

Coût	Rareté	Poids	Place	Palier	Résistance
1000/niv.	2/Niv.	1kg/4Niv .	1/4niv.	9	12

11.7.2.4 Câble

Un câble est évalué par l'Intensité du poids qu'il peut soutenir. Son niveau multiplié par 10 indique son Attribut Résistance contre une Intensité en poids soulevable. Sa Résistance contre une attaque visant à trancher la corde, est égale à son niveau multiplié 2. Les Caractéristiques qui suivent sont données pour 1 mètre de câble. Pour plusieurs mètres, il faut multiplier le coût et le poids en conséquence. Fibra Plus fabrique les câbles et les cordes les plus légers et les plus résistants du marché. Le modèle plastitane est souvent employé car il est peu encombrant et très solide. Le câble a un diamètre d'à peine 3 millimètres, ce qui permet de l'enrouler facilement dans des petits boîtiers dérouleurs vendus avec.

Câble	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Standard	100/Niv.	1kg/Niv.	1	10/Niv.
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Plastitane	1 000	0,8	2	100

11.7.2.5 Caméra

Petite caméra portable d'à peine 30 centimètres de long, la Triton 245 peut bien évidemment être utilisée sous l'eau, jusqu'à une profondeur de -15 000 mètres. Elle utilise des microdisques enregistreurs de 12 heures de capacité. Ces disques coûtent 80 sols l'unité.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Triton 245	90	0,8	4	9	8

11.7.2.6 Capteurs d'ondes

Ces appareils permettent d'intercepter une émission radio. Chaque niveau détermine son Talent d'interception. Un capteur d'ondes a une portée de base de 100 mètres de rayon. Le coût et le poids sont à multiplier par tranche de 100 mètres supplémentaire.

Coût	Rareté	Poids/Place	Palier	Résistance
500/Niv.	1/Niv.	1kg/Niv.ou 1/2Niv.	9	12

11.7.2.7 Chauffelette

Absolument indispensables, les chauffelettes sont de véritables petits radiateurs de poche. Glissez-en une sous votre veste si vous avez froid et vous serez sûr de pouvoir attendre les secours quelques heures de plus. La chauffelette Pyrus fonctionne avec de l'essence et doit être rechargée toutes les 6 heures. Tant qu'une chauffelette fonctionne, la perte de Fatigue à cause du froid s'effectue toutes les demi-heures.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Capacités	Résistance
Pyrus	100	0,1	2	NA	2

11.7.2.8 Communicateur

Les communicateurs peuvent être blindés contre toute détection et couplés à des modules de cryptage ou de décryptage. Leur blindage modifie le jet de capteurs d'ondes et détermine si l'appareil est brouillé. La portée des communicateurs est très réduite à cause de l'eau et des nombreuses perturbations présentes partout. Un communicateur peut être raccordé à un poste de télécommunication plus performant. Le modèle Global 12 est certainement le communicateur le plus répandu au fond des mers malgré son prix élevé. Petit et résistant, il se porte au poignet et indique l'heure universelle. On peut le relier à un dispositif auditif et vocal très discret (livré avec) pour l'utiliser en armure ou sans avoir à lever le poignet. L'appareil standard a un indice de Blindage de 4, un module de cryptage 2 et de décryptage 2. Ces appareils sont agréés par la plupart des services de sécurité. La puissance d'émission des communicateurs permet de couvrir la superficie de la plus grande des stations sous-marines. Dans l'eau, par contre, ou à la surface, sa portée n'est que de 100 mètres.

Coût	Rareté	Portée	Poids/Place		Palier	Résistance
300/Niv.	1/Niv.	10m/Niv.	10gs/2 Niv.ou 1/10Niv.		10	4
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance	
Global 12	4 200	0,1	6	10	4	

11.7.2.9 Corde

Une corde est évaluée par le poids qu'elle peut soutenir. Son niveau multiplié par 2 indique son Attribut Résistance contre une Intensité en poids soulevable. Sa Résistance, contre une attaque visant à trancher la corde, est de 1 tous les 10 niveaux. Les Caractéristiques qui suivent sont données pour 1 mètre de corde. Pour plusieurs mètres, il faut multiplier le coût et le poids en conséquence. Les cordes Fibra Plus, renforcées par des fibres de titane moléculaire, sont les plus résistantes du marché et certainement les moins encombrantes. Les Caractéristiques indiquées ci-dessous sont données pour 1 mètre. Le modèle Cale est livré dans une gaine déroulée qui se porte à la ceinture. Deux poignées de métal, fixées sur les côtés de la ceinture, permettent de grimper facilement le long de la corde qui n'a qu'un diamètre de 5 millimètres.

Coût	Poids	Rareté	Résistance	
10/Niv.	50g	1	2/niveau	
Modèle	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Cale	300	0,6	3	24

11.7.2.10 Crypteur de données

Il permet de coder un message. Le message sera codé à un niveau égal au crypteur, plus sa Marge de Réussite. Son niveau fonctionne comme un Talent. Un personnage ayant le Talent correspondant peut s'aider d'un crypteur. L'appareil lui donne un bonus de +5% par niveau.

Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
1000/Niv.	100grs/Niv.	1/Niv.	9	12

11.7.2.11 Décodeur de données

Cet appareil permet de décrypter un message codé. Le niveau agit comme un Talent modifié par la Difficulté du cryptage. Chaque réussite réduit le niveau de cryptage d'un cran par Marge de Réussite. À 0, le message est décodé. Un personnage ayant le Talent correspondant peut s'aider d'un décodeur. L'appareil lui donne un bonus de +5% par niveau.

Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
600/Niv.	100g/Niv.	1/Niv.	10	12

11.7.2.12 Extincteur

Ce système permet d'éteindre des feux. Un extincteur a un niveau. Ce niveau multiplié par 5 est l'Intensité du feu qu'il peut éteindre. C'est donc aussi le nombre de charges de l'appareil.

Système	Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
Extincteur	50/niveau	2	1kg/Niv.	9	18

11.7.2.13 Faux documents

Un personnage peut soit tenter d'acheter au marché noir de faux documents soit tenter d'obtenir de quoi fabriquer ces faux documents (pour ensuite utiliser le talent Création de Faux). Un I.D. a la taille d'un étui à cigarettes. L'ouverture de cet étui provoque l'affichage des données par holographie ou sur un écran concernant l'individu. Son image apparaît aussi. Il y a une connexion permettant aux scans des services de sécurité de repérer les faux.

Faux	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Permis d'armes*	1 000/niv.	0,1	2/niv.	8
Permis divers	1 000/niv.	0,1	2/niv.	8
Documents administratifs	500/niv.	0,1	2/niv.	8
I.D.	4 000/Niv.	0,1	4/niv.	8

* Le coût dépend également de la puissance de l'arme. Il faut multiplier le prix par les dégâts de base de l'arme et les ajouter à la rareté.

Matériel	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Permis d'armes**	8 000	0,2	12	8
Permis divers	4 000	0,2	8	8
Documents administratifs	2 000	0,2	10	8
ID	12 000	0,2	18	8

* Le coût dépend également de la puissance de l'arme. Il faut ajouter 1 000 sols au prix par points de dommages de base de l'arme et 1 à la rareté.

11.7.2.14 Gourde

Aucun marin ne prend la mer sans une flasque contenant de la liqueur. Plus qu'une boisson permettant de se désaltérer, l'alcool est pour les marins un excellent moyen de survie en cas de panne du chauffage. La flasque permet une excellente conservation des meilleurs breuvages sans trop en altérer le goût. La perte de Fatigue à cause du froid s'effectue toutes les dix minutes si on absorbe de l'alcool régulièrement.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Flasque	120	0,2	2	8

11.7.2.15 Laboratoire portable

Un laboratoire portable permet d'effectuer des analyses ou des petites préparations. Dans certains cas, l'utilisation d'un laboratoire portable est obligatoire. Un personnage ayant le Talent correspondant peut s'aider d'un laboratoire portable. L'appareil lui donne un bonus de +5% par niveau.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Labo	1 200/niv	3kg + 1kg/niv	8 +1/niv	14

11.7.2.16 Lampe torche

Ces petites lampes torches sont absolument indispensables pour toute exploration sous-marine ou pour y voir dans les bas-fonds d'un port. Le modèle Flash est une lampe de 30 centimètres de long et de 3 centimètres de diamètre, extrêmement élégante. Ces lampes sont à faisceau. Elles n'éclairent pas une zone. Les torches Flash ont une portée de 40 mètres sous l'eau (10 m par niveau) et de 200 mètres hors de l'eau (50 mètres par niveau). Il est possible de se procurer des modèles Flash plus puissants mais le coût est augmenté de 200 sols par niveau supplémentaire. La lampe Flash est de niveau 4. On peut utiliser ces lampes jusqu'à une profondeur de -16 000 mètres.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Flash	800	0,1	4	9	8

11.7.2.17 Lampe torche (mini)

Ces toutes petites lampes torches sont extrêmement appréciées. De la taille d'un doigt, elles peuvent aisément se monter sur le côté d'un casque ou sur une petite arme. Elles éclairent en faisceau et ont une portée sous l'eau de 1

mètre par niveau et de 5 mètres par niveau hors de l'eau. Leur coût est de 100 sols par niveau. Elles sont limitées au niveau 8. La lampe Prys est de niveau 4. On peut utiliser ces lampes jusqu'à une profondeur de -18 000 mètres.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Prys	400	NA	4	9	8

11.7.2.18 Lunette, jumelles et visières

On peut équiper des lunettes, des visières ou des jumelles de systèmes de détection spéciaux. L'anti-flash permet aussi bien de se protéger de l'intensité du rayonnement solaire que des grenades au magnésium ou des armes émettant une lumière intense.

Les systèmes infra-rouge ou les amplificateurs de lumière permettent de voir la nuit mais si l'individu qui les utilise est soumis à un brusque flash de lumière ou si un adversaire vise avec un laser la tête de l'utilisateur, ce dernier sera aveuglé. Il doit réussir un jet de chance ou rester aveugle de manière permanente. S'il réussit son jet, il sera aveuglé pendant 1d10 tours.

Le système Radiation permet de mesurer le niveau de radiation dans une zone précise. Le système Distance est l'équivalent d'une lunette de visée mais ne confère pas de bonus au tir.

Appareil	Coût	Poids	Rareté	Résistance
Lunette	1 000	0,1	2	4
Jumelles	5 000	0,8	4	9
Visière	7 000	0,1	6	8
Systèmes	Coût	Rareté	Palier	
Electromagnétique	7 000	6	9	
Infrarouge	7 000	6	9	
Haute résolution	5 000	6	9	
Anti-flash	5 000	6	9	
Ultraviolet	8 000	6	9	
Radiation	8 000	6	9	
Distance	1 000/niv	2/niv	9	
Amplificateur de lumière	12 000	12	9	

11.7.2.19 Menottes

Les menottes ont une Résistance de 12 à 60. Chaque niveau indique une Résistance de 2. Cette résistance est la Difficulté d'un jet de Force pour se défaire de ses liens.

Coût	Poids	Rareté
20/Niv.	100g	1/2 niv

11.7.2.20 Oxygénéateur de secours

Ce petit appareil se place dans la bouche et permet à un individu de respirer normalement pendant une dizaine de minutes. Il ne compense absolument pas les problèmes de pression. De nombreux plongeurs fixent de tels gadgets à l'intérieur de leur visière, à portée de la bouche, pour pouvoir l'utiliser en cas de panne de leur système de survie. Une fois utilisé, l'appareil ne sert plus à rien et ne peut être rechargé.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Respirateur Onyx	800	0,1	4	9	6

11.7.2.21 Projecteur portable

Ces gros projecteurs peuvent être portés à l'épaule, montés sur un drone ou un appareil, ou bien fixés sur un propulseur tractant un plongeur. Ils éclairent en faisceau. Leur portée est supérieure à celle des générateurs de lumière (20 mètres par niveau sous l'eau, 100 mètres par niveau hors de l'eau). On ne peut pas utiliser ces projecteurs en dessous de 14 000 mètres.

Modèle	Coût	Poids/Pl	Rareté	Palier	Résistance
Light	5 000	3kg/1	5	9	6

11.7.2.22 Rations de survie

Ces petits coffrets étanches contiennent chacun 8 jours de vivres en pâtes nutritives, une petite flasque d'un alcool très fort et des pilules hydratantes. Le coffret A 39 contient 18 jours de vivres en pâtes nutritives, deux rations d'alcool, des pilules hydratantes et une plaque de chocolat synthétique. Les coffrets prennent peu de place et peuvent être glissés dans une poche de tenue de travail.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
A 27	20	0,1	2	NA	12
A 39	60	0,1	2	NA	12

11.7.2.23 Sac sous-marin

Les sacs sous-marins sont de grandes poches légèrement gonflées d'air avec une armature souple en parapluie, que les plongeurs traînent derrière eux et dans lesquelles ils peuvent placer quelques affaires. Il en existe de toutes les tailles. Le sac Ventura est un modèle d'une capacité de 3m³. Les sacs ne peuvent généralement pas être utilisés en-dessous 8 000 mètres mais il est possible d'en fabriquer de plus résistants.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Ventura	400	NA	2	NA	12

11.7.2.24 Scans

Ces appareils permettent de savoir si une pièce d'identité est fausse. Leur niveau agit comme un Talent contre une Difficulté égale au niveau du faux. Ces appareils sont réservés aux services de sécurité.

Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
—	1kg	24	10	12

11.7.2.25 Serrures électroniques indépendantes

Elles sont définies par un niveau de sécurité qui est la Difficulté pour un brise-code. Une serrure électronique est souvent blindée électroniquement.

Coût	Rareté	Palier	Résistance
800/Niv.	1/Niv.	10	égale à ce qu'elle protège

11.7.2.26 Système d'inhibition

Ce système est utilisé contre des prisonniers, sous forme de colliers. Ces colliers réduisent de moitié tous les Attributs et tous les Talents physiques d'un personnage. Il ont une Résistance de 24. De plus, si un personnage veut agir de manière offensive, le collier délivre une décharge électrique qui inflige des dommages de choc de base 1 par niveau.

Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
N.A.	100grs.	24	10	36

11.7.2.27 Tige lumineuse

Ces tiges peuvent être utilisées à n'importe quelle profondeur. On les fait fonctionner en les cassant ou en les secouant (selon le modèle) et elles permettent d'éclairer une petite zone de 4 mètres de rayon pendant environ 1 heure. Elles émettent une lueur verdâtre et ne sont pas réutilisables.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Luon	20	NA	2	10	2

11.7.2.28 Trousses

Ces trousses sont de quatre types : mécanique, électronique, de crochetage mécanique et de crochetage électronique. Elles sont indispensables pour certains Talents.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Mécanique	2 000	6kg	6	NA	20
Électronique	6 000	2kg	6	NA	20
Crochetage mécanique	4 000	1kg	10	NA	10
Crochetage électronique	12 000	0,5kg	12	NA	10

11.7.3 Matériel médical

11.7.3.1 Antirad

Ces traitements, s'ils sont pris immédiatement après l'irradiation, permettent de réduire de leur niveau le taux d'irradiation. Il faut toujours lancer 1d100 après avoir absorbé une dose d'antirad. Sur un 100, l'organisme est attaqué par un poison d'Intensité 10D10. Le duel ne dure qu'un tour.

Coût	Rareté	Poids
80/niv	2	0,1/Niv.

11.7.3.2 Bloc opératoire portable

Un bloc opératoire portable permet de réduire toutes les Difficultés des jets de Chirurgie de 25%.

Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
16 000.	12	30kg	10	28

11.7.3.3 Caisson de survie

Un caisson de survie permet de stabiliser automatiquement un individu.

Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
8000.	8	20kg	10	40

11.7.3.4 Caisson hyperbare

Un caisson hyperbare permet de compresser ou de décompresser un individu qui aurait été soumis à une pression différente de la pression atmosphérique.

Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
8000.	8	40kg	10	30

11.7.3.5 Caisson hyperbare portable

Ce caisson est fréquemment employé par les équipes de secours envoyées sous l'eau. Il est facilement transportable par deux plongeurs. Un champ magnétique permet d'utiliser le caisson hors de l'eau sur des surfaces métalliques. Dans ce cas, une seule personne peut le déplacer sans aucun problème. Hors de l'eau et sans système magnétique, le caisson pèse 38 kg. Le couvercle est fait de verre moléculaire de 6 centimètres d'épaisseur ce qui permet au caisson de pouvoir être utilisé jusqu'à 18 000 mètres de profondeur.

Modèle	Coût	Poids	Rareté	Palier	Résistance
Stase II	12 480	38kg/NA	10	10	24/64 (couvercle)

11.7.3.6 Cuve de soin

C'est le meilleur moyen de guérir. Les cuves sont extrêmement coûteuses et on ne les trouve généralement que dans des hôpitaux. Elles doivent être reliées à de puissants ordinateurs et à des générateurs.

Coût	Rareté	Poids	Palier	Résistance
80 000.	18	400kg	10	60 (paroi de verre : 10)

11.7.3.7 Drogue coup de fouet

Cette drogue annule toutes les pénalités causées par des Cercles d'inconscience ou de dommages physiques. Pour que la drogue agisse, il faut que le personnage échoue à un jet de Résistance contre une Difficulté égale à l'Intensité de la drogue. À la fin de son effet, les pénalités sont de nouveaux sensibles et le personnage coche 1 Cercle de plus en Seuil d'inconscience, de blessure légère et de blessure grave. Malgré son nom, ce produit n'est pas une drogue.

Coût	Rareté	Poids	Intensité
100/Niveau	1/Niveau	100grs	2/Niveau

11.7.3.8 Intrasondes médicales

Une intrasonde médicale est une microsonde qui est chargée de réparer les tissus endommagés par une attaque physique. Elle est cumulable avec toutes les autres formes de soin. Pour retirer, réparer ou modifier une intrasonde, il faut se rendre dans un hôpital. Un 100 sur le jet de fonctionnement indique que la sonde s'attaque à l'organisme et inverse ses effets. Tout individu possédant une intrasonde est généralement équipé d'un désactivateur d'urgence. Le seul problème, c'est qu'il faut se rendre compte que la sonde est folle soit grâce à un medkit, soit par l'intuition. Une intrasonde doit être rechargée dans un hôpital au bout de 20 utilisations.

Coût	Rareté	Recharge	Palier	Résistance
10 000/Niv.	4/Niv.	1 000/Niv.	10	NA

11.7.3.9 Medkit

Un medkit est à la fois une trousse chirurgicale et une trousse premiers soins. Un medkit a un certain nombre de charges.

Coût	Rareté	Poids	Charges	Coût par charge	Palier	Résistance
1000/Niv.	2/Niv.	1kg/Niv.	4	100/Niv.	10	24

11.7.3.10 Patches

La résistance d'un patch est toujours de 28 et leur rareté de 2. Cela indique sa détérioration mais absolument sa résistance aux dommages.

Type	Coût	Poids
Anti-infection	100/Niv.	0,1kg
Antipoison universel	800/Niv.	0,1kg
Antipoison spécifique	200/Niv.	0,1kg
Guérison	200/Niv.	0,1kg
Stabilisant	100/Niv.	0,1kg

11.7.3.11 Systèmes de guérison auto

Ces systèmes sont installés dans des armures et dans les cockpits des chasseurs. Ce sont des medkits qui peuvent soit effectuer des jets de Premiers soins, soit de jets de Chirurgie et de Premiers soins. Ces derniers ne sont installés que dans des hôpitaux.

Type	Coût	Rareté	Place	Palier	Résistance
Premiers soins	6000/Niv.	2/Niv.	1/2Niv.	10	28
Chirurgie	20 000/Niv.	2/Niv.	N.A..	10	28

11.7.3.12 Traitements

Chaque traitement est étudié pour une maladie spécifique. Le traitement antiradiation augmente de son niveau la Résistance d'un personnage pour déterminer les pertes à cause des radiations.

Type	Coût	Rareté	Poids
Maladie	100/Niv.	2/Niv.	100grs
Radiation	800/Niv.	2/Niv.	100grs

11.7.3.13 Trousses

Type	Coût	Rareté	Place	Charges	Résistance
Premiers soins	600	2/Niv.	1kg	10	18
Chirurgie	1 000	2/Niv.	3kg	10	18

11.7.4 Implants cybernétiques**11.7.4.1 Risques de rejet**

Chaque fois qu'un personnage est implanté ou subit la greffe d'un organe, il y a le risque d'un rejet. En cas de rejet, le personnage perd le bénéfice de son implant et subit une blessure légère (puis grave quand toutes les légères sont cochées, critique après, etc.) par jour jusqu'à ce qu'il soit traité dans un hôpital. Le risque de rejet est simulé par un jet de Résistance contre une Difficulté égale au niveau divisé par 2 de tous les implants du personnage. Un implant organique normal se contentant de remplacer un membre ou un organe ne compte pas dans ce calcul mais, quand on lui greffe, il faut effectuer le jet de rejet. Le risque de rejet est un duel d'Attribut dont chaque jet s'effectue une fois par jour. Si la Difficulté est réduite à 0, le personnage ne risque plus rien.

Note sur les implants Bien qu'en théorie il soit possible de créer des implants de n'importe quel niveau, il est très, très rare qu'ils dépassent un niveau 6 (à l'exception des communicateurs). Les plus fréquents atteignent le niveau 4 et certains laboratoires de recherche très avancés peuvent éventuellement tester des appareils de niveau 12. Les implants artificiels ont une Caractéristique Résistance de 28 mais qui n'est modifiée que par les pannes. Un implant doit être entretenu une fois par an ou il sera sujet à l'usure comme n'importe quel équipement.

11.7.4.2 Jets de panne pour les implants

On effectue un jet de panne pour les implants que dans deux cas :

1. En cas de blessure critique ou fatale touchant une partie du corps équipée d'un implant.
2. En cas d'attaque EMP pour les implants électroniques.

11.7.4.3 Communicateur

De plus en plus à la mode, les communicateurs en implant ne peuvent dépasser 12 en niveau. Pour l'instant, ils ne peuvent être couplés à aucun autre système et on ne peut les raccorder à une borne de communication. Ce sont plus des gadgets qu'autre chose. Ils s'activent par simple pression des doigts sur la gorge. L'utilisateur compose alors oralement un numéro. La réception se pose directement sur l'oreille interne. Elle est donc particulièrement discrète.

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Palier
Lister Om	10 000.	16	12	7

11.7.4.4 Cortex cérébral informatique

Ce système permet à un individu d'avoir dans la tête un ordinateur qui peut être connecté à n'importe quel autre ordinateur. L'ordinateur fonctionne comme un ordinateur portable. Chaque niveau permet de contrôler un système différent. Par exemple, se connecter sur la console de défense d'un bâtiment qui contrôle 12 systèmes avec un ordinateur 4 permettra de contrôler 4 de ces systèmes. Il faut naturellement que le personnage se soit rendu maître de l'ordinateur avant (voir §11.7.5). On peut augmenter sa sécurité et l'équiper de programmes.

Type	Coût	Contrôle	Rareté	Palier
Neuf	9000/Niv.	1/Niv	3/ Niv	10
Occasion	5000/Niv	1/Niv	2/Niv	8
Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Palier
Cortex Ultra	54 000.	18	6	10

Note : le cerveau informatique de Cortex a une sécurité de 6. C'est un des plus fiables du marché.

11.7.4.5 Générateur sonique, sonar

Cet implant est composé d'un sonar, d'un micro-ordinateur traitant les informations et analysant l'écho, et d'un afficheur de données sur la rétine de l'individu. Le sonar peut être utilisé sous l'eau. Si un personnage est dans un véhicule ou porte un casque, il ne repérera rien. Il existe une version radar de ce système. On ne peut être équipé des deux.

Coût	Rareté	Palier		
12 000	8	6		
Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Palier
Soncom	12 000	8	NA	7

Note : c'est un véritable sonar actif qui est installé avec cet implant. L'analyseur a les mêmes performances que le sonar.

11.7.4.6 Interface de combat

Elle permet d'ajouter son niveau (1 niveau = 5%) dans une catégorie de Talent de combat. Le bonus est valable pour une attaque par Réaction. Pour chaque attaque encaissée par l'utilisateur, il faut effectuer un test de Palier. Si le test échoue, le système tombe en panne et inverse ses effets. Il faut le désactiver. Si c'est une panne critique, le système ne peut être désactivé.

Coût	Rareté	Palier		
12 000/Niv	3/Niv.	10		
Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Palier
Cypher	48 000	12	4	10

11.7.4.7 Modificateur d'Attribut

Tous les Attributs peuvent être augmentés grâce à la cybernétique. Une panne neutralise les bonus. Une panne critique inverse les bonus. le Gabarit ne peut pas être augmenté par des implants.

Coût	Rareté	Palier			
8 000/Niv.	4/Niv.	10			
Modèle	Attribut	Coût	Rareté	Niveau	Palier
Cougar	Agilité	32 000	16	4	10
Murène	Rapidité	44 000	12	4	9
Ours	Force	28 000	10	4	10
Guépard	Instinct	41 000	14	4	9
Orc	Intellect	68 000	18	4	9
Requin	Sang-froid	40 000	16	4	10
Méduse	Charisme	49 000	18	4	8

Note : le Charisme est augmenté grâce à l'émission d'ondes presque indécélables qui ont un effet hypnotique sur les gens. Le Sang-froid peut être augmenté par l'inhibition partielle des centres nerveux.

11.7.4.8 Modificateur morphologique

Ce système est composé de trois éléments. Des micro-implants sont glissés sous la peau du visage d'un individu. Ils permettent aux muscles du visage de s'adapter à une autre apparence. Le deuxième élément est un masque morphologique qui peut être utilisé de deux manières. Soit on l'applique sur une sculpture très détaillée (ou sur le visage) d'un sujet (troisième élément), soit on utilise une série de microcapteurs électroniques implantés dans le masque qui vont analyser le visage à copier pour prendre sa forme.

Dans le premier cas, la supercherie est plus difficile à percevoir. L'utilisateur pose son masque sur la sculpture et effectue un premier jet contre une Difficulté de 2 en utilisant le niveau du masque comme un Talent (il serait plus intéressant que ce soit le MJ qui l'effectue). En cas d'échec critique, le masque est détruit. Si le jet réussit, le masque mémorise la forme souhaitée. L'utilisateur n'a plus qu'à le porter et ses implants se chargent du reste. Il doit

effectuer un jet de fonctionnement pour les implants, sans aucune Difficulté, pour déterminer s'ils fonctionnent bien. La Difficulté pour le démasquer est égale à :

$$(\text{Niveau du masque} + \text{Marge de Réussite du premier jet}) \times 3 \quad (11.1)$$

Ceux qui tentent de démasquer le personnage portant un masque effectuent un jet d'Intelligence contre cette Difficulté. Le masque peut maintenir sa nouvelle forme pendant un nombre d'heures égales à 2 fois sa Marge de Réussite au jet de fonctionnement.

Dans le deuxième cas, il faut que le personnage porte son masque et que les capteurs qui y sont implantés puissent étudier le visage à copier. Le personnage, dès qu'il estime avoir étudié suffisamment longtemps sa cible commande la modification morphologique. Il effectue deux jets, le premier contre une Difficulté dépendant du temps d'étude en utilisant le niveau du masque comme un Talent. Le second est un jet de fonctionnement normal pour les implants. Le premier jet détermine la précision de la copie. La Difficulté pour le démasquer est égale à :

$$(\text{Niveau du masque} + \text{Marge de Réussite du premier jet}) \times 2 \quad (11.2)$$

Ceux qui tentent de démasquer le personnage portant un masque effectuent un jet d'Intelligence contre cette Difficulté. Le masque peut maintenir sa nouvelle forme pendant un nombre d'heures égales à la Marge de Réussite du deuxième jet.

Temps d'étude d'un sujet	Difficulté
Jusqu'à 1 tour	24
Jusqu'à 1 minute	18
Jusqu'à 10 minutes*	14
Jusqu'à 1 heure*	12
Étude approfondie*†	6

* Si un personnage s'aide de photos et de films assez précis, la Difficulté est réduite de 25%. S'il s'aide de relevés informatiques du visage, la Difficulté est réduite de moitié.

† Cela suppose que le personnage ait passé plusieurs jours à étudier son sujet.

Dans les deux cas, toute panne critique au deuxième jet indique que le personnage est atrocement défiguré tant que le système n'est pas réparé. Après réparation, il perdra de toute manière 1 point de Charisme et le Charisme maximum qu'il peut atteindre est réduit de 1.

Le niveau des implants ne sert qu'à déterminer le niveau maximum du masque que l'on peut utiliser.

Une sculpture du visage doit être réalisée par un professionnel. Si le masque est directement appliqué sur le visage de la victime, la copie sera toujours excellente. Par contre, une sculpture peut être plus ou moins précise. Le sculpteur choisit sa Difficulté. Sa Marge de Réussite doit être égale au Charisme de son sujet. Tous les 2 points supérieurs au Charisme du sujet, la Difficulté pour démasquer la supercherie sera augmentée de 1 point. Par point inférieur au Charisme la Difficulté pour démasquer la supercherie sera réduite de 1 point.

Équipement	Coût	Rareté	Palier
Implants	6 000/Niv	6/Niv	8
Masque	2 000/Niv	6/Niv	10
Sculpture	*	*	NA

* Données totalement variables selon les personnages mais le prix ne peut être inférieur à 500 par point de Charisme de la cible.

11.7.4.9 Plaque subdermale

Les plaques subdermales donnent un indice de 1 en protection physique par niveau et divisent par deux les dégâts de choc. Le Seuil d'inconscience est augmenté de 1 par niveau.

Coût	Rareté
2 000/Niv.	4/Niv.

Note : une plaque subdermale peut atteindre un niveau 12. Elle ne prendra pas plus de place, cela dépend entièrement de la matière dont elle est constituée.

11.7.4.10 Prothèse auditive

Cette prothèse permet de posséder l'équivalent d'un sonar passif. Elle ne peut que détecter. Elle est utilisable aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre (dans ce cas, elle ajoute 5% par niveau au jet d'Écouter).

Coût	Rareté	Palier
12 000	10	10

Note : c'est l'équivalent d'un générateur sonique, sonar mais en mode passif. L'appareil n'est pas équipé d'analyseur.

11.7.4.11 Prothèses

Chaque membre ou organe peut être remplacé par un équivalent organique ou artificiel. Une prothèse est le remplacement complet d'un organe ou d'un membre. Ce qui implique que, pour bénéficier des bonus, la prothèse doit être d'un niveau supérieur à l'Attribut considéré. Par exemple, si un personnage ayant 12 en Force, se fait remplacer les jambes, il n'aura des bonus de Force pour la course que si ses prothèses sont au moins de niveau 13 pour les deux jambes. Il n'y a aucune limitation aux niveaux des prothèses mais elles dépassent rarement le niveau 24. Seules des prothèses artificielles peuvent augmenter les Attributs, jamais les prothèses naturelles.

Prothèse	Coût	Rareté	Attrib.	Palier
Yeux	1 000/Niv	1/Niv.	Instinct	10
Naturelle	800	6	N.A.	N.A.
Oreilles	500/Niv	1/Nv.	Instinct	10
Naturelle	400	4	N.A.	N.A.
Bras	700/Niv.	2/Niv.	Force	10
Naturelle	600	8	N.A.	N.A.
Main	800	1	N.A.	10
Naturelle	500	6	N.A.	N.A.
Jambe	800/Niv.	2/Niv.	Force Pour la course	10
Naturelle	700	4	N.A.	N.A.
Pied	900	1	N.A.	10
Naturelle	700	4	N.A.	N.A.
Cœur	5 000/Niv.	4/Niv.	Résistance	10
Naturelle	4 000	12	N.A.	N.A.
Poumon	3 000/ Niv.	3/Niv.	Gabarit pour le Souffle.	10
Naturelle	2 000	10	N.A.	N.A.
Foie	2 000	3.	N.A.	10
Naturelle	1 000	8	N.A.	N.A.
Rein	2 000/ Niv.	3/Niv.	Résistance vs poison	10
Naturelle	1 000	8	N.A.	N.A.

Un remplacement organique demande du temps. Le délai d'attente est indiqué ci-dessous. Il est tout à fait possible d'acheter par avance des prothèses organiques qui seront stockées dans l'hôpital de votre choix. Les drogues et les techniques médicales actuelles permettent une rééducation extrêmement rapide qui ne prend que de 1 à 4 semaines selon les cas.

Organe/Membre	Durée
Œil	4 mois
Oreille	1 semaine
Bras	6 mois
Main	1 mois
Jambe	7 mois
Pied	1 mois
Cœur	1 mois
Poumon	2 semaines
Foie	1 mois
Rein	1 mois

11.7.5 Ordinateurs et programmes

La somme totale des niveaux des programmes d'un ordinateur ne peut être supérieure au (niveau de l'ordinateur × 10). La sécurité de base d'un ordinateur est toujours de 1+1/5 niveaux. La première fonction d'un ordinateur est de stocker des données. On peut stocker une quantité illimitée de données. Un ordinateur peut être aussi connecté à un autre pour en prendre le contrôle. Il peut aussi imiter certains talents grâce à des programmes spéciaux. La défense d'un ordinateur est déterminée par sa valeur de Sécurité ; le nombre de systèmes qu'il peut contrôler à la fois, par sa valeur Contrôle. Un duel d'ordinateurs se déroule comme un duel de talents. Le jet du programme offensif s'effectue contre une difficulté égale au programme de défense, plus la sécurité de la cible. Si cette difficulté est réduite à 0, l'ordinateur adverse est contrôlé. Il est à noter que chaque système d'un ordinateur peut être défendu par son propre programme de défense qu'il faudra vaincre. Un ordinateur attaqué peut toujours contre-attaquer s'il a un programme contre-attaque. Un ordinateur peut être utilisé contre tout système électronique, comme une serrure électronique, un verrouillage d'armure, même un sonar tant qu'il y a un ordinateur qui contrôle le système. Chaque attaque/contre-attaque prend un tour complet. Chaque réussite réduit la sécurité de l'ordinateur de la marge de réussite de l'attaque, à 0 il est contrôlé. Si un personnage utilise son talent Informatique, le niveau du programme de l'ordinateur lui donne un bonus de +5% à son jet. A part le cas des combats informatiques, un ordinateur peut effectuer un nombre d'opération (actions) égal à : 1+ 1/5 niveaux. De plus un ordinateur peut effectuer 2 actions simultanées au niveau 10, 3 au niveau 20, 4 au niveau 30, etc.

11.7.5.1 Ordinateurs

Ordinateur terminal

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Palier	Sécurité	Blindage	Contrôle	Résistance
Néomem	24 000	12	30	12kg	10	7	8	60	38

Note : les terminaux n'ont aucune limitation de niveau.

Ordinateur mallette

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Palier	Sécurité	Blindage	Contrôle	Résistance
Ultron	7 200	12	12	3kg	10	3	2	24	24

Note : les ordinateurs portables de ce type sont limités au niveau 24.

Ordinateur ceinture

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Palier	Sécurité	Blindage	Contrôle	Résistance
Prio	4 000	14	16	1kg	9	4	0	32	16

Note : les ordinateurs portables de ce type sont limités au niveau 16.

Ordinateur montre

Modèle	Coût	Rareté	Niveau	Poids	Palier	Sécurité	Blindage	Contrôle	Résistance
Poma	2 800	12	12	0,5	9	3	0	12	12

Général	Coût	Poids	Contrôle	Rareté	Sécurité	Palier
Ordinateur	600/Niv.	3kgs	3/Niv	2/ Niv	1 +1/ 5Niv.	10
Ordinateur de poche	200/Niv	1kg	2/Niv	1/Niv	1 +1/ 5Niv.	9

11.7.5.2 Programmes

Les programmes peuvent très bien être incorporés à des ordinateurs de drones ou d'appareils. Voici quelques exemples de programmes :

Programmes	Coûts	Rareté	Talent
Décodeur de données	1600/Niv.	1/Niv.	Cryptage pour le décryptage
Analyse de données	1400/Niv.	1/Niv.	aucun
Contre-attaque	1200/Niv.	1/Niv.	
Offensif	1200/Niv.	1/Niv.	
Brise code	2 800/Niv.	1/Niv.	
Talents divers	600/Niv.	1/Niv.	
Défense	1200/Niv.	1/Niv.	
Cryptage de données	1200/Niv.	1/Niv.	
Analyse tactique	1400/Niv.	1/Niv.	
Talent de combat	1 800/Niv.	1/Niv.	

11.7.5.3 Sécurité

La sécurité d'un ordinateur peut être augmentée. L'indice de sécurité ne peut jamais dépasser le niveau d'un ordinateur.

Sécurité	Coût	Rareté
Type	$400 \times (\text{Niv.} \times \text{Niv. à atteindre})$	2/ Niv.

Un personnage peut écrire ses propres programmes. Le jet de Difficulté du Talent Science (informatique) est égal à la Marge de Réussite obtenue divisée par 2. C'est le personnage qui choisit sa Difficulté. Il faut 1 semaine par marge de Difficulté choisie pour écrire un programme. Ce temps peut être réduit de 5% par Marge de Réussite sacrifiée (maximum -50%).

Un personnage peut aussi choisir d'augmenter la sécurité de son ordinateur. La Difficulté est de deux fois le niveau de sécurité recherché. Il faut 1 semaine par point de sécurité. Ce temps peut être réduit de 5% par Marge de Réussite sacrifiée (maximum -50%).

11.7.5.4 Détérioration des programmes

Les programmes informatiques et les sécurités perdent 1 niveau tous les 6 mois à cause des améliorations constantes des dispositifs.

11.7.6 Équipements divers, boissons, locations et nourriture

Matériel	Coût	Rareté	Palier
Hyper-fluide	1000/heure d'utilisation	10	N.A.
Néo-fluide	200/heure d'utilisation	4	N.A.
Mélange	100/heure d'utilisation	1	N.A.
Oxygène	100/heure d'utilisation	2	N.A.
Respirateur	600 (1 heure d'autonomie)	1	99-100
Services	Coût		
Mécanicien	1000/jour de travail		
Electronicien	2 000/jour de travail		
Historien	2000/jour de travail		
Mercenaire	800/jour de travail		
Médecin	1000/jour de travail		
Prostitution	1000		
Hospitalisation	1000/jour		
Transport civil	1/ km		

Locations	Coût	Caution
Armure non armée	100/jour	10 000
Véhicule de surface	100 à 1000/jour	1000 à 10 000
Véhicule sous-marin	100 à 1000/jour	1000 à 10 000
Véhicule amphibie	100 à 1000/jour	1000 à 10 000
Atelier	500/jour/niveau	5 000
Hangar équipé	1000 à 6 000/jour/niveau	10 000 à 100 000
Hangar non équipé	1000 à 6000/ mois	10 000 à 100 000
Laboratoire	1000 à 6000/jour/niveau	10 000 à 100 000

Produits alimentaires	Prix
Ailerons de requin	250 à 600 sols le plat (environ 250g)
Biscotte de céréales naturelles	180 à 600 sols les 100g
Biscotte de céréales synthétiques	0,5 à 2 sols pour 100g
Bouillie d'algues (nourriture commune)	5 à 10 sols la soupe
Bouillie de plancton (nourriture commune)	2 à 8 sols la soupe
Bouillie de poisson (nourriture commune)	6 à 18 sols la soupe
Brochette d'hippocampe	300 à 400 sols le plats (environ 180g)
Café naturel	200 à 500 sols pour 100gr
Café synthétique	10 à 30 sol le kg
Champignons des abysses	300 à 500 sols le plat (environ 100g)
Chocolat naturel	5 à 10 sols pour 100g
Chocolat synthétique	0,5 à 2 sols pour 100g
Confitures d'anémones	50 à 90 sols pour 250g
Divers crustacés (crabes, crevettes, homards, etc.)	50 à 120 sols pour 200g
Filet de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)	2 800 sols le steak de 250g
Filet de poisson	30 à 400 sols selon le poisson (pour 200g)
Filet de tortue de mer	80 à 140 sols le filet de 200g
Foie de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)	4 000 sols la pièce
Fruits naturels	250 à 800 sols la pièce
Fruits synthétiques	10 à 40 sols la pièce
Légumes naturels	40 à 120 sols les 250g
Légumes synthétiques	10 à 40 sols les 250g
Molaï (fluide d'anémone-pierre)	20 à 40 sols pour un repas à base de ce fluide nutritif
Mollusques (moules, huîtres, limaces marines, etc.)	20 à 60 sols les 100gr
Pieuvre	90 à 150 sols le plat (environ 180g)
Salade de Riftias	50 à 70 sols la salade (environ 150g)
Sel	40 à 50 sols les 100g
Steak d'oursin-harpon	40 à 90 sols pour 150 g
Sucre de fucus	30 à 80 sols le kg
Sucre naturel	360 à 500 sols les 100g
Sucre synthétique	1 à 3 sols le kg
Viande reconstituée*	40 à 80 sols le kilo
Viande synthétique	160 à 280 sols le steak de 250g
Viande véritable	800 sols pour 100g

* à base de poisson. Le produit est interdit à la vente en raison des risques d'empoisonnement. La peine encourue est la confiscation des biens du vendeur.

Note : toutes les nourritures sont traitées à l'aide de produits hydratants en raison de la pénurie globale d'eau potable. On peut donc généralement manger sans avoir besoin de boire.

Boissons	Prix
Bière naturelle	50 à 200 sols le litre
Bière synthétique	2 à 6 sols les 50 cl
Eau pure	100 à 2 000 sols le litre
Eau traitée*	1 à 3 sols le litre
Jus d'anémones**	2 à 5 sols les 25cl
Lait de baleine	10 à 30 sols le litre
Lait de loutre	8 à 20 sols le litre
Liqueur d'algues	10 à 40 sols les 20 cl
Liqueur de méduse	20 à 60 sols les 20 cl
Liqueur de plancton	15 à 30 sols les 20 cl
Ravageuse	tarif universel de 10 sols pour 5 cl
Vin naturel	1 000 à 10 000 sols le litre selon la qualité
Vin synthétique	60 à 160 sols le litre

* l'eau traitée à partir de différentes sources, dont nous ne dirons rien pour ne dégoûter personne, a un goût immonde et une apparence légèrement verte.

** c'est une boisson riche et désaltérante ayant assez bon goût. C'est la boisson préférée des enfants.

Tarifs des habitations	Surface par chambre	Prix
Tubes*	spécial	20 à 40 sols la nuit
Hôtel médiocre	4m ²	40 à 60 sols par jour
Hôtel commun	8m ²	80 à 140 sols par jour
Hôtel de luxe	16m ²	400 à 800 sols par jour
Hôtel de prestige	40 m ²	1 000 à 4 000 sols par jour
Hôtel de l'élite	100m ²	10 000 à 50 000 sols par jours
Chambre commune ¹	1 lit	20 sols la nuit.
Escaliers	loi du plus fort	5 sols la nuit
Ruelles	loi du plus fort	généralement gratuit ²
Quartier individuel petit	4m ²	2 000 à 4 000 sols par mois
Quartier individuel moyen	16m ²	8 000 à 16 000 sols par mois
Quartier individuel luxe	30m ²	20 000 à 40 000 sols par mois

* les tubes ont été inspirés par les navires de convoi « en gros ». Le principe appliqué dans ces navires a été repris pour loger certaines personnes. Ce sont des tubes de 80 cm à 1m20 de diamètre et longs de 2m50 dans lesquels dorment les gens.

Filtreur d'eau	Coût/10 personnes	Taille	Poids	Rareté	Durée	Palier
Eau traitée	9 000 sols	2	4kg	8	6 mois	10
Eau pure	600 000 sols	4	12kg	14	12 mois	10
Combinaison (1 personne)	10 000	NA	NA	9	10 jours	10
Filtre pour combinaison	1 000	NA	NA	6	NA	10

Les filtreurs d'eau énumérés ci-dessus sont les plus répandus dans le monde des océans. La Durée indique quand il faut changer le système qui a tendance à se dégrader assez vite. Les informations données ci-dessus valent pour 10 individus. Il faudra donc multiplier le prix, la taille et le poids en conséquence, par tranche de 10 personnes supplémentaires. Un système prévu pour dix personnes permet de produire 1 litre d'eau par personne et par jour.

Espace de vente	coût par jour*
Coursive (dans les rues)	10 à 500 sols le m ²
Place (places commerciales)	20 à 1 000 sols le m ²
Intérieurs (dans une « boutique »)	15 à 8 000 sols le m ²

¹les plus fréquentées

²taxe services de sécurité 1 sol la nuit

* le forfait à la semaine est calculé sur 6 jours, le forfait au mois sur 20 jours et le forfait à l'année sur 7 mois.

Stations d'arrimage*	Coût en sols(public**/privé***)
Armure de plongée	20 par heure /200 à 600 par jour
Petit véhicule (scooter)	20 par heure/200 à 600 par jour
Petit navire de transport	30 par heure/400 à 800 par jour
Chasseur (ou équivalent)	40 par heure/500 à 1200 par jour
Escorteur (max 200t)	100 par heure/800 à 1600 par jour
Escorteur (max 400t)	200 par heure/1000 à 2200 par jour
Escorteur (max 800t)	400 par heure/1800 à 2600 par jour
Escorteur (max 1 200t)	1 000 par heure/4800 à 7200 par jour
Navire jusqu'à 5 000t	2 000 par heure/8000 à 14000 par jour
Navire jusqu'à 10 000t	3 000 par heure/10000 à 18 000 par jour
Navire jusqu'à 20 000t	6 000 par heure/18000 à 22000 par jour
Navire jusqu'à 50 000t	14 000 par heure/32000 à 40000 par jour
Navire jusqu'à 100 000t	20 000 par heure/48000 à 66000 par jour
Navire jusqu'à 160 000t	40 000 par heure/80000 à 98000 par jour
Hangars de Gladius (navires jusqu'à 800 000t)	50 000 par heure
Remorqueurs****	1 à 6 sols la tonne (minimum 1 000 sols)

* une marge de + ou - 10% est tolérée pour le tonnage des véhicules.

** gérés directement par les Veilleurs : le forfait à la journée est calculé sur 12 heures.

*** gérés par des compagnies privées : le forfait au mois est calculé sur 18 jours. Les hangars privés sont rarement libres.

**** si un navire a besoin de remorqueurs pour s'arrimer (à cause d'une panne ou autre chose).

11.8 ARMES

Note : le Palier de fonctionnement de toutes les armes est de 10.

11.8.1 Tourelles de tir, armes en batterie et pivots

Certains dispositifs, comme les armes, peuvent être soit incorporés ou fixés sur la structure d'un appareil, soit montés sur un pivot. Une arme sur pivot prend moins de place (la place prise par un pivot est toujours de 1) mais elle est moins stable et elle subira une pénalité de -20% à ses tirs. De plus, elle doit comprendre un système de tir électronique ou un lien mécanique pour être activée. On ne peut monter qu'un seul pivot par localisation. On ne peut pas monter d'armes en batterie sur un pivot.

Les chasseurs et les navires plus lourds peuvent installer des armes sur une tourelle. Il ne peut y avoir qu'une tourelle par localisation. Chaque tourelle peut accueillir deux armes identiques. Ces armes sont reliées à un même ordinateur de tir. Elles peuvent soit tirer en même temps, soit tirer l'une après l'autre. Dans ce cas, l'ordinateur de tir peut effectuer deux actions d'attaque à la même Réaction. Chacune de ces attaques infligeant les dégâts de base de l'arme. Si les deux armes sont tirées en même temps, les dommages qu'elles infligent sont égaux aux dommages de base d'une arme, augmentés de 30% (arrondi au plus proche). Par exemple, une arme qui infligerait, seule, 27 points de dommages, en infligera 35. On ne peut placer que deux armes identiques dans une tourelle. Ces deux armes peuvent être montées en batterie. Une tourelle peut être visée par un adversaire. Elle est automatiquement détruite si elle est touchée. Sinon, on peut blinder une tourelle et avoir des Cercles de structure et un Seuil de structure. Une tourelle réduit de moitié la place prise par une arme. Une tourelle rétractable prend 2 points de plus que l'arme dont elle est équipé.

Système	Coût	Rareté	Palier
Tourelle	1 000/place de l'arme	10	10
Tourelle rétractable	2 000/place de l'arme	10	10

Des armes identiques sur des chasseurs ou des appareils plus lourds peuvent être installées en batteries. Elles sont contrôlées par le même ordinateur de tir et tirent toutes simultanément. Les dégâts d'une salve sont égaux aux

dommages de base de l'arme augmentés de 20% par arme en plus (arrondi au plus proche). Une salve de 6 faisceaux antimoléculaires (deg. : 12), infligera 24 points de dommages (2,4×5). Toutes les armes d'une même salve comptent comme un seul système.

11.8.1.1 Armes de salve

Les armes de salves sont des petites armes qui ne peuvent être installées que sur des croiseurs. Ce sont toutes des armes antiblindage qui prennent 10 point d'espace par localisation et par niveau. Elles infligent des dommages égaux à 2 par niveau et ont une portée de quelques mètres.

11.8.1.2 Armes de mêlée

Toute arme de mêlée peut être intégrée à une armure. Ces armes ne prennent aucune ou très peu de place mais on ne peut en installer qu'une seule par poing. Ces armes sont toujours rétractables.

Armes	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég.Choc	Rareté
Poings américain	100	N.A.	bonus +2	(bonus + 1) × 2	1
Poings chocs	1000	N.A.	bonus +2	(bonus + 2) × 3	4

11.8.1.3 Armes de contact

Armes	Coût	Poids/place	Dég. Phys.	Dég. Choc	Charges
Dague	200	0,5kg/1	Bonus + 2	N.A.	NA
Petite lame	60	0,2kg/0	Bonus + 1	N.A.	NA
Dague thermique	4000	0,5/1	Bonus + 3	N.A.	12
Dague moléculaire*	1000	0,1/0	4	N.A.	30
Dague neurale*	3000	0,2/0	N.A.	8	10
Coût des recharges	Rareté	Protection	Résistance		
NA	1	5	12		
NA	1	1	8		
30/recharge	8	5	16		
80/recharge	10	0	12		
20/recharge	8	0	12		

* n'endommagent pas les armures.

11.8.1.4 Armes blanches à 1 main

Armes	Coût	Poids	Dég. Phys.	Dég. Choc	Charges
Masse	300	2kg	Bonus + 3	(Bonus + 2) × 3	NA
Matraque	100	1kg	Bonus + 1	(Bonus + 2) × 3	NA
Canne	80	1kg	Bonus + 1	(Bonus + 1) × 2	NA
Batte	250	1kg	Bonus + 2	(Bonus + 1) × 2	NA
Épée/sabre	400	2kg	Bonus + 3	N.A.	NA
Matraque-choc Mao	4000	1kg	Bonus + 1	(Bonus + 2) × 4	10
Hache	500	1kg	Bonus +4	NA	NA
Coût des recharges	Rareté	Protection	Résistance		
NA	3	10	15		
NA	2	15	20		
NA	1	15	15		
NA	1	10	15		
NA	3	20	25		
40/recharge	12	15	20		
NA	2	15	20		

11.8.1.5 Armes blanches à 2 mains

Armes	Coût	Poids/place	Dég. Phys.	Dég. Choc	Charges
Bâton de combat	100	1,5kg/NA	Bonus + 2	Bonus + 1	NA
Lance thermique	8000	6kg/1	Bonus + 6	NA	20
Sabre à 2 mains	900	2kg/NA	Bonus +5	NA	NA
Lance	300	2,5kg/NA	Bonus +4	NA	NA
Hache	800	2,1kg/NA	Bonus + 5	NA	NA
Coût des recharges	Rareté	Protection	Résistance		
NA	6	25	30		
80/recharge	16	20	25		
NA	6	30	30		
NA	8	20	15		
NA	8	15	25		

Note : les armes moléculaires sont des armes énergétiques qui ne sont arrêtées que par des champs de protection. La lame d'énergie noire passe au travers de toute autre protection et provoque des brûlures. Les champs protègent normalement. Une arme moléculaire ne fonctionne pas sous l'eau de plus, elle est inutile contre des véhicules ou des armures Exo-3 ou supérieures.

Une dague thermique ressemble à un poing américain mais il s'en échappe une flamme semblable à celle d'un chalumeau. Elle peut fonctionner sous l'eau.

La dague neurale est composée d'une poignée normale d'où émane une lame d'énergie verdâtre. Elle ignore toute protection.

11.8.1.6 Armes lourdes de contact

Ces armes divisent par 2 le Blindage des armures et celui des obstacles. De plus, contre les obstacles, les dommages infligés à la structure sont multipliés par 2. Pour les utiliser, il faut être stable. En combat de mêlée, il faut utiliser le Talent d'Armes lourdes de contact qui sera divisé par 2. Ces armes nécessitent l'utilisation d'un harnais ou le pourcentage de chance de les utiliser est réduit de moitié (x1/4 en mêlée). N'étant pas faites pour parer, on utilise le Talent d'Arme blanches à deux mains réduit de moitié (x1/4 sans harnais).

Arme	Coûts	Poids/place	Dég. Phys.	Charges	Coût charge	Rareté
Découpe carlingue	2 000	26kg/4	14	1 heure	100/batterie/ heure	6
Perceuse	600	12kg/2	8	1 heure	60/ batterie/heure	4
Torche de forage	4 000	10kg/1	16	1 heure	100/batterie/ heure	6
Foreuse mécanique	4 000	18kg/1	12	1 heure	100/batterie/ heure	6
Protection	Résistance					
40	80					
30	60					
20	40					
30	60					

11.8.1.7 Armes d'épaules

Elles ont toutes une résistance de 40 et une protection de 20. N'étant pas faites pour parer, on utilise le Talent d'Arme blanches à deux mains réduit de moitié.

11.8.1.8 Armes sous-marines

Armes	Dég. phys.	Coût	Rareté	Cadence	Munitions
Lance-filet	N.A.	600	2	1	1
Canon à neutrons	8	9 000	16	1 à 4	28
Portée	Poids/Place	Note			
2/3/4/8m	4kg/ 1 + 1 par recharge sup.	1 cible			
20/80/160/320m	6kg/2 + 1 par batterie de 28 sup.	NA			

11.8.1.9 Armes de surface

Armes	Dég. phys.	Dég. choc spéciaux	Coût	Rareté	
Lance-filet	N.A.	N.A.	600	2	
Canon à neutrons	9	N.A.	9 000	16	
Sonique, incapaciteur	N.A.	12	3 000	6	
Sonique, attaque	6	4	3 000	6	
Mitrailleuse	9	N.A.	6 800	4	
Mitrailleuse lourde	12	N.A.	12 000	8	
Fusils	6	N.A.	1 500	3	
Fusils de précision	10	N.A.	6 700	9	
Fusils d'assaut	8	N.A.	4 500	8	
Fusils à pompe	6	N.A.	1 600	2	
Fusils choc	N.A.	8	2 600	6	
Cadence	Munitions	Portée	Poids/Place		Note
1	1	15/30/50/100m	4kg/1 + 1 par recharge sup.		
1 à 4	28	50/140/280/560m	6kg/2 + 1 par batterie sup.		
1	6	5/10/20/40m	2kg/1 + 1 par batterie sup.		Zone (4x4m)
1	6	5/10/20/40m	2kg/1 + 1 par batterie sup.		Zone (2x2m)
3 à 12	36	30/90/180/360m	5kg/2 + 1 par chargeur sup.		
3 à 16	40	40/120/240/480m	9kg/2 + 1 par chargeur sup.		
1 à 3	20	60/180/380/760m	4kg/1 + 1 par chargeur sup.		
1 à 2	20	90/240/800/1 600m	3kg/1 + 1 par chargeur sup.		
1 à 9	30	20/80/170/340m	4kg/1 + 1 par chargeur sup.		
1	10	5/20/60/120m	4kg/1 + 1 par chargeur sup.		Zone (3x3m)
1	10	10/30/90/180m	2kg/1 + 1 par chargeur sup.		

11.8.1.10 Armes de jet

On ne pare pas avec une arme de jet (sauf si c'est aussi une arme de mêlée)

Armes	Dég. phys.	Dég. choc	Coût	Rareté	Poids	Note	Résist.
Grenade fragment.	10	5	500	4	0,1kg	5m rayon	16
Grenade choc	N.A.	12	300	4	0,1kg	10m rayon	16
Grenade gaz	N.A.	N.A.	300	4	0,1kg	20m rayon	16
Grenade fumigène	N.A.	N.A.	300	4	0,1kg	40m rayon	16
Grenade Napalm	8	N.A.	400	6	0,5kg	2m rayon	16
Shuriken	Bonus + 1	N.A.	50	2	10g	NA	16
Boomerang (combat)	3	NA	350	10	1kg	NA	12
Couteau	Bonus + 1	NA	60	1	0,2kg	NA	8
Dague	Bonus + 2	NA	200	1	0,5kg	NA	12
Dard	1	NA	10	8	10g	NA	NA
Disque	Bonus + 1	NA	150	8	0,6kg	NA	12
Hache (1 main)	Bonus + 3	NA	500	2	1kg	NA	20
Lance	Bonus + 3	NA	300	8	2,5kg	NA	15
Poignard	Bonus + 2	NA	600	6	0,3kg	NA	10
Trident	Bonus + 3	NA	900	12	2,1kg	NA	25

11.8.1.11 Armes lourdes de tir

Ces armes nécessitent l'utilisation d'un harnais ou le pourcentage de chance de les utiliser est réduit de moitié. N'étant pas faites pour parer, on utilise le Talent d'Arme blanches à deux mains réduit de moitié (x1/4 sans harnais). Elles ont toutes une Résistance de 60 et une protection de 40.

Armes sous-marines

Armes	Dég. phys.	Coût	Rareté
Lance-harpons antivéhicule	12	14 000	8
Lance-harpons multiple A.V.	16	19 000	8
Faisceau antimoléculaire	14	48 000	16
Rayon à particules, Hades	40	400 000	22
Phaseurs	8	28 000	18
Cadence	Munitions	Portée	Poids/Place
1	1	5/10/15/30m	24kg/2 + 2 par recharge sup.
1	1	4/8/10/20m	28kg/3 + 2 par recharge sup.
1	8	15/30/50/100m	28kg/2 + 1 par recharge sup.
1	4	200/400/1 800/3 600m	63kg/8 + 2 par recharge sup.
1 à 12	30	60/100/200/400m	28 kg/4 + 1 par recharge sup.

11.8.1.12 Armes à l'air libre

Armes	Dég. phys.	Deg. choc	Coût	Rareté
Générateur d'onde de choc	8	12	36 000	12
Lance-harpons antivéhicule	10	N.A.	14 000	8
Disrupteur sonore d'attaque	12	4	19 000	12
Lance harpon multiple A.V.	14	N.A.	19 000	8
Canon d'assaut	20	N.A.	22 000	14
Faisceau antimoléculaire	10	N.A.	48 000	16
Rayon à particules, Hades	28	N.A.	400 000	22
Lance-flammes	10	N.A.	6 000	6
Phaseurs	8	N.A.	28 000	18
Cadence	Munitions	Portée	Poids/Place	Note
1	6	5/10/20/40m	14kg/2 + 1 par recharge sup.	Zone (2x2m)
1	1	10/20/30/60m	24kg/2 + 2 par recharge sup.	
1	6	5/10/20/40m	14kg/3 + 2 par recharge sup.	Zone (2x2m)
1	1	8/16/20/40m	28kg/4 + 1 par recharge sup.	
1 à 6	18	50/100/200/400m	28kg/4 + 1 par recharge sup.	
1	8	30/60/90/180m	28kg/2 + 1 par recharge sup.	
1	4	90/200/900/1 400m	63kg/8 + 2 par recharge sup.	
1	12	5/10/15/30m	9kg/2 + 1 par recharge sup.	Zone (4x4m)
1 à 12	30	100/200/400/800m	28kg/4 + 1 par recharge sup.	

Faisceau anti-moléculaire : cette arme est une arme antiblindage. Sa première fonction est de pulvériser l'armure de l'adversaire.

Rayon à particules, Hadès : une des armes les plus puissantes créée par l'Hégémonie. Cette arme fonctionne mieux sous l'eau. Elle pulvérise littéralement ses cibles. L'eau, sur la trajectoire du rayon, est vaporisée. Son utilisation est donc visible par tous lors d'un combat.

Lance-flammes : le poids indiqué tient compte d'un harnais qui permet de porter l'arme. Ce harnais est suffisant pour la stabiliser. Le lance-flammes suit les règles du dégâts du feu.

Phaseurs : un phaseur perturbe tous les systèmes électroniques de la zone touchée. Chaque appareil doit effectuer un test de panne.

11.8.2 Armes de poing

On ne peut pas parer avec une arme de poing. Elles ont toutes une Résistance de 30.

11.8.2.1 Arme sous-marine

Armes	Dég. phys.	Dég. choc	Coût	Rareté
Arme de poignet hybride	6	N.A.	3500	12
Lance-harpons	2	N.A.	600	4
Lance-harpons multiple	4	N.A.	900	4
Cadence	Munitions	Portée	Poids/Place	
1 à 4	12	3/6/18/36m	1kg/N.A.	
1	1	3/6/14/28m	1kg/1+1/8 charges sup.	
1	1	2/4/8/16m	2kg/1+1/4 charges sup.	

11.8.2.2 Armes de surface

Armes	Dég. phys.	Dég. choc	Coût	Rareté
Pistolet Lance-capsules	N.A.	N.A.	1500	6
Pistolet fléchets	N.A.	N.A.	600	4
Générateur sonore, attaque	4	2	1 800	4
Pistolet (mini)	2	N.A.	800	2
Pistolet léger	3	NA	1 200	4
Pistolet moyen	4-5	NA	1 600	8
Pistolet lourd	6-7	NA	2 200	12
Pistolet choc	N.A.	6	1500	4
Arme de poignet hybride	4	N.A.	3500	12
Lance-harpons	3	N.A.	600	4
Lance-harpons multiple	5	N.A.	900	4
Cadence	Munitions	Portée	Poids/Place	
1 à 4	12	10/20/30/60m	1kg/1+1/4 charges sup.	
1	6	2/4/8/16m	0,3/1	
1 à 2	4	3/6/12/24m	1kg/1+1/4 charges sup.	
1	6	6/12/24/48m	0,5/1+1/10 charges sup.	
1 à 6	18	10/40/80/160m	0,9/1+1/4 charges sup.	
1 à 4	18	12/50/100/200m	1kg/1+1/4 charges sup.	
1 à 3	12	15/60/120/240m	1,2kg/1+1/4 charges sup.	
1 à 2	6	6/16/40/80m	1kg/1+1/4 charges sup.	
1 à 4	12	2/4/10/20m	1kg/N.A.	
1	1	20/30/50/100m	1kg/1+1/8 charges sup.	
1	1	5/10/40/80m	2kgs/1+1/4 charges sup.	

11.8.3 Armes de trait

Elles ont toutes une résistance de 20 et une protection de 10. N'étant pas faites pour parer, on utilise le Talent d'Arme blanches à deux mains réduit de moitié.

11.8.3.1 Armes sous-marines

Armes	Dég. phys.	Coût	Rareté	Cadence	Munitions
Lance-harpons	3	800	1	1	1
Lance-harpons multiple	6	2000	2	1	2
Portée	Poids/Place				
6m/12m/28/56m	2kg/1 +1/4 par recharge sup.				
4m/8m/16/32m	8kg/1 + 1/2 par recharge sup.				

11.8.3.2 Armes de surface

Armes	Dég. phys.	Dég. choc	Coût	Rareté
Arc	(Bonus + 2)	N.A.	800	14
Arbalète	6	N.A.	1200	16
Lance-harpons multiple	8	N.A.	2 000	2
Lance-harpons	5	N.A.	800	1
Cadence	Munitions	Portée	Poids/Place	
1	1	20/60/140/260m	1kg/N.A.	
1	1	40/90/190/380m	2kg/N.A.	
1	2	10/20/60/120m	8kg/1 + 1/4 par recharge	
1	1	30/50/90/180m	2kg/1 + 1/2 par recharge	

11.8.3.3 Munitions

Type	Coût/1	Rareté	Poids
Fléchettes	2	2	1g
Harpon pistolet	3	4	10g
Harpon fusils	4	1	100g
Harpon antivéhicule	80	6	1kg
Multi harpon pistolet	10	4	30g
Multi harpon fusils	20	2	500g
Multi harpon A.V.	150	8	10kg
Balles	8	1	1g
Balles mitrailleuse	12	2	2g
Balles mitrailleuses lourdes	20	4	10g
Balles antiblindage	x8	8	x2
Balles perce-blindage	x8	8	x2
Balles explosives	x5	6	x4
Balles choc	x2	4	x2
Capsules napalm	150	8	100g
Capsules gaz	80	6	100g
Capsules fumigènes	80	4	100g
Capsules explosives	120	4	100g
Filet	150	1	500g
Recharge neutron	50	16	100g
Recharge sonique (pistolet)	10	6	100g
Recharge sonique (fusils)	15	6	500g
Balle fusils à pompe	10	2	10g
Recharge choc (pistolet)	10	4	50g
Recharge choc (Fusils)	15	4	100g
Recharge antimoléculaire	300	16	3kg
Recharge Hadès	800	20	4kg
Recharge press./dépress.	50	14	1kg
Recharge phaseur	190	16	1kg
Recharge onde de choc	200	10	1kg
Recharge disrupteur sonique	100	10	1kg
Obus canon d'assaut	100	12	1kg
Recharge lance-flammes	40	1	200g
Micro-balles, arme hybride	30	12	1g
Flèche	4	2	100g
Carreau	6	4	200g

Notes :

Fléchettes : les fléchettes sont équipées d'une petite capsule qui peut contenir un anesthésique ou du poïno.

Munitions explosives : ces munitions augmentent les dommages de base de 1 point et doublent les dégâts sur des obstacles.

Munitions assommantes : ces projectiles infligent les mêmes dommages que les dégâts physiques de l'arme considérée mais en attaque de choc uniquement.

Capsules napalm : les capsules napalm s'embrasent au contact d'une cible ou couvrent une zone de 4m². Les dégâts qu'elles infligent sont de base 6. Les effets sont les mêmes que pour un lance-flammes.

Capsules gaz : les capsules produisent un gaz soit asphyxiant, soit incapacitant, soit assommant. Un gaz asphyxiant inflige une base de dommage de 6 (8 pour une grenade) contre les Seuils d'inconscience de tous ceux qui se trouvent dans une zone de 16m². Si tous les Cercles d'inconscience sont cochés, le gaz attaque les Seuils physiques. L'Intensité augmente de 1 point au 2ème tour, de 2 points le 3ème, etc. Au bout de 2D10 tours (4D10 pour une grenade), l'Intensité baisse de 1 à chaque tour. Un gaz assommant a le même effet mais ne s'attaque pas aux Seuils physiques. Un gaz incapacitant impose une pénalité réduisant de moitié (arrondi au supérieur) toutes les capacités des personnages.

Capsules fumigènes : ces capsules réduisent la visibilité dans une zone de 16m². Les effets se dispersent en 2D10 tours (4D10 pour une grenade).

Capsules explosives : ce sont des mini grenades qui infligent 6 points de dommages de base sur un rayon de 2 mètres.

11.8.3.4 Armes mémoire

Certaines armes peuvent être équipées d'un appareil mémoire. Le niveau indique le nombre de cibles qu'elles peuvent enregistrer.

Coût	Rareté	Bonus	Poids/Place	Palier
5 000/niv.	12	+ 10 %	1kg/1	10

11.8.4 Lanceurs

Note : on ne peut installer sur une armure un lanceur d'une taille supérieure à 4.

11.8.4.1 Lance-charges profondeur

ce système permet de lancer des charges explosives sur un appareil se trouvant en dessous. Les charges peuvent être lancées totalement en aveugle. Il faut spécifier à quelle profondeur elles doivent être activées (voir charge profondeur). La Place détermine la taille de la charge qui peut être lancée.

Lance-charges Général Dynamic	Coût	Place/poids	Palier	Rareté
	600/taille	1/1kg par taille	10	1/taille

11.8.4.2 Lance-leurres

un lance-leurres permet d'activer des leurres antitorpilles.

Lance-leurre Gardien	Coût	Place/poids	Rareté	Palier
Armure/drone	600	1	4	10
Chasseur	900	2	6	10
Portable	700	8kg	4	9

11.8.4.3 Lance-torpilles

Un lanceur de torpilles peut lancer indifféremment n'importe quel type de torpille. Pour les opérations à l'air libre, ce sont des lance-missiles ayant les mêmes Caractéristiques. Sauf pour le lancement de torpilles directes, les lanceurs doivent être reliés à un sonar (radar), un analyseur et un calculateur de tir. On peut leur incorporer un système de tir automatique. La Place détermine la taille de la torpille qui peut être lancée.

Lanceur Kelvin IV	Coût	Place/poids	Palier	Rareté
	600/taille	1/1kg par taille	10	1/taille

11.8.4.4 Lance micro-torpilles

Lanceur Kelvin II	Coût	Place/poids	Palier	Rareté
	300/taille	1/1kg pour 2 points de taille	10	1/taille

11.8.4.5 Unités de stockage

Les unités de stockage servent à tirer plusieurs torpilles/charges ou leurres avec le même mécanisme de tir. Un mécanisme de tir peut stocker un engin dans son lanceur. Les coûts et la place sont indiqués pour le stockage de deux engins supplémentaires.

Unité de stockage, micro-torpille	Coût	Place/poids	Rareté
	50/ taille	1/200g pour 2 engins quelque soit la taille	2

Unité de stockage, torpille	Coût	Place/poids	Rareté
	100/taille	1/2kg par taille pour 2 engins	2

Unité de stockage, charge profondeurs	Coût	Place/poids	Rareté
	60/taille	1/500g par taille pour 2 engins	2

Unité de stockage, leurres	Type	Coût	Place/poids	Rareté
	Armure/drone	50/Leurre	1/2 leurres	2
	Chasseur	80/leurre	1/2 leurres	2
	Portable	60/leure	10kg/2 leurres	2

11.8.5 Torpilles

Les torpilles sont caractérisées par plusieurs paramètres. Leur taille détermine quelle charge explosive elles peuvent transporter et dans quel type de lanceur elles peuvent être installées. Une torpille peut transporter une charge de puissance maximum déterminée par sa taille. La puissance est la base des dommages infligés par la torpille. Leur Palier inclut leur chance de toucher une cible mais aussi leur chance de détection, d'analyse et de calcul de tir si elles sont contraintes de recommencer cette procédure. Elle sont aussi définies par leur blindage électronique de base (qui peut être augmenté), leur vitesse, leur portée et la profondeur qu'elles peuvent atteindre. À l'achat d'une torpille, on doit préciser si elle sera automatique, directe ou filo-guidée. Une torpille filo-guidée (ou directe) n'a pas d'ordinateur, elle n'est pas soumise aux tentatives de contrôle et aux champs antitorpilles.

Bien que les explosifs affectent une zone, l'attaque s'effectuera toujours contre une seule localisation d'un appareil, par appareil présent dans la zone, à moins que le maître du jeu souhaite infliger l'attaque sur toutes les zones comprises dans le diamètre de l'explosion. Le rayon d'action de l'explosion d'une torpille est égal à ses dommages de base, en mètres.

11.8.5.1 Zone d'effet des torpilles

Type	Coût	Rareté	Taille
Torpille	1000/taille	2/taille	1 à 15
Micro-torpille	100/taille	2/taille	1 à 20

Capacités, Vitesse, Portée, Profondeur : les Caractéristiques d'une torpille varient considérablement. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de torpilles. La portée est donnée en milles nautiques et la profondeur en milliers de mètres.

Dégâts : une torpille inflige 10 points de dommages par point de taille. Une micro-torpille inflige 2 points de dommages par point de taille.

Résistance : les torpilles ont une Résistance de 60.

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds	Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
Archange	40m	27	5 500	4	Palier 6	20	perce-blindage
A 16 Vengeur	40m	27	1 800	1	Palier 5	18	NA
A 26 Vengeur	80m	53	3 600	3	Palier6	16	antiblindage
A 26 Vengeur II	60 m	40	5 000	6	NA	10	NA
Excelsior I	20m	13	7 200	5	Palier 7	12	perce-blindage
Excelsior II	60m	40	12 000	6	Palier 8	20	perce-blindage
Exterminator	40m	27	10 000	10	Palier 5	14	NA
Phalanx	70m	47	16 000	12	Palier 7	19	NA
Proxima	30m	20	6 400	6	Palier 6	9	NA
Sabre AZ 28	40m	27	4 800	4	+10%	6	NA
Straight Kill	60m	40	8 400	10	NA	12	antiblindage
T 84	50m	33	1 800	1	Palier 7	15	NA
Termina	40m	27	12 400	10	Palier 6	18	perce-blindage
TPM-Mistral	50m	33	2 800	2	Palier 6	20	NA
Ultima	30m	20	9 500	8	Palier 5	20	antiblindage
Ultra	50m	33	8 000	8	+20%	15	perce-blindage
Warp*	300	200	NA	4	Palier 6	10	ogive d'air
Warp II*	375	250	NA	4	Palier 6	10	ogive d'air

Nom	Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
Archange	14	40	0	4	auto	6	Vortex (Hégé.)	Turbines
A 16 Vengeur	6	10	4	5	auto	4	Gladius (Veil.)	Hélices
A 26 Vengeur	8	30	10	0	auto	14	Gladius (Veil.)	Turbines
A 26 Vengeur II	11	60	0	0	directe	12	Gladius (Veil.)	Turbines
Excelsior I	7	50	1	8	auto	16	Excelsior (Union)	Turbines
Excelsior II	12	60	0	6	auto	8	Crotale (Hégé.)	Hélices
Exterminator	10	100	0	6	auto	10	Gladius (Veil.)	Hélices
Phalanx	16	120	6	0	auto	6	Phalanx (Indép.)	Turbines
Proxima	12	60	2	4	auto	14	Malga (Corail)	Hélices
Sabre AZ 28	2	40	0	4	filo-guidée	12	Nova (Hégé.)	Turbines
Straight Kill	4	100	4	0	directe	6	Straight Kill (indép.)	Turbines
T 84	8	10	4	4	auto	8	Aton (Corail)	Turbines
Termina	6	100	8	8	auto	10	Silent (Ligue)	Hélices
TPM-Mistral	9	20	5	6	auto	10	Mistral (Union)	Turbines
Ultima	28	80	0	8	auto	12	Magia (Ligue)	Hélices
Ultra	3	80	0	0	filo-guidée	12	Polar (Alliance)	Turbines
Warp*	2	40	0	0	auto	24	Mistral (Union)	Hélices
Warp II*	2	40	0	0	auto	24	Mistral (Union)	Turbines

* Torpilles expérimentales

11.8.5.2 Torpilles Plasma Lourd

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds	Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
Sphère	100m	67	20 000	10	NA	12 000	Taille : -1/tour
Lua	100m	67	36 000	14	NA	8 000	Taille : -1/tour
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
1 000m	Var.	total	total	directe	14	Plasma Tech (Hégé.)	NA
1 400m	Var.	total	total	directe	20	Plasma Tech (Hégé.)	NA

11.8.5.3 Torpille antimatière Hadès

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds		Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
Hadès	100m	67		NA	20	Palier 9	20	antiblindage/perce-blindage
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion	
30	200	12	12	auto	NA	inc.	Turbines	

11.8.5.4 Torpilles EMP

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds		Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
Imp EMP II	40m	27		4 000	2	Palier 5	12	EMP 6
Imp EMP IV	50m	33		8 000	4	Palier 5	14	EMP 8
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion	
6	20	1	6	auto	12	Imp Ind. (Union)	Turbines	
8	40	2	10	auto	14	Imp Ind. (Union)	Turbines	

11.8.5.5 Micro-torpilles

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds		Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
T 34	100m	67		1 200	8	Palier 7	20	antiblindage
T 31	30m	20		400	2	Palier 6	15	NA
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion	
1	16	0	6	auto	12	Gladius (Veil.)	Turbines	
4	4	0	2	auto	8	Gladius (Veil.)	Hélices	

11.8.5.6 Micro-torpilles de saturation

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds		Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
Wasp	80m	53		4 600	2	+ 40%	18	antiblindage
Essaim	80m	53		12 000	8	+20%	20	perce-blindage
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Élec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion	
100m	4	0	0	directe	14	Cadeus (Indus)	Turbines	
100m	16	0	0	direct	14	Nil (Rift)	Turbines	

11.8.6 Explosifs

La taille des explosifs détermine la puissance d'attaque. Un explosif inflige 10 points de dommages de base par taille. Une mine peut être déclenchée par un contact ou exploser si quelque chose entre dans son périmètre (dans ce cas, elle doit être munie d'un détecteur, sonar, radar, sismique, thermique etc.). Les mines gardant un périmètre sont souvent enfouies sous le sol ou collées à des parois. Dès qu'elles détectent quelque chose, elles s'arrachent de leur position pour venir exploser le plus près possible d'une cible. Une charge de profondeur, quand elle est lancée, doit être réglée pour exploser à une profondeur donnée.

Bien que les explosifs affectent une zone, l'attaque s'effectuera toujours contre une seule localisation d'un appareil, par appareil, à moins que le maître du jeu ne souhaite infliger l'attaque sur toutes les zones comprises dans le diamètre de l'explosion. Les rayons d'action des dommages d'un explosif sont égaux à leurs dégâts de base en mètres. À l'air libre, le rayon d'action est multiplié par 10. Les dommages d'une explosion dans un endroit clos ou dans un endroit dont le diamètre est inférieur au diamètre de l'explosion, sont multipliés par 2. Les explosifs ont une Résistance de 40 et les mines de 60.

Type	Coût	Rareté	Dégâts	Taille	Poids	Palier
Mine	600/taille	2/taille	10/taille	1 à 20	1 kg/taille	10
Charge profondeur	900/taille	2/taille	10/taille	1 à 20	500g/taille	10
Charge de contact	200/taille	3/taille	10/taille	1 à 40	10g /taille	10

Détonateurs	Coût	Rareté	Poids	Palier	
Acide	600	6	NA	9	
Chimique	800	8	NA	9	
Lumière	900	10	0,1	9	
Contact	100	6	0,1	9	
Vibration	500	6	0,1	9	
Faisceau	600	8	0,1	9	
Onde	400	4	0,1	9	
Horlogerie	100	2	0,2	9	
Chaleur	500	6	0,1	9	
Kit de démolition	Coût	Rareté	Poids		Un kit de démolition sert aussi bien à poser des charges qu'à les désamorcer.
Standard	800	6	2		

11.8.7 Armes secrètes et généticiennes

Certaines armes, découvertes dans les dépôts généticiens ou issues des laboratoires de recherche des états, font leur apparition. Elles ne sont pas encore accessibles au marché noir mais on a quelques indications sur leurs performances :

Générateur de distorsions : cette machine, issue de la science généticienne, permet de recréer et de contrôler le phénomène d'écrasement des distances des flux. Elle serait en cours d'étude dans les laboratoires hégémoniens.

Générateur noir : formidable arme de défense généticienne, un générateur noir entoure un navire d'un champ neutralisant tout sonar automatiquement et empêchant toute acquisition visuelle. À vue, on ne perçoit qu'une grande sphère noire. Sur les sonscons, on ne voit rien, l'appareil n'existe pas. Il n'est repérable qu'au sonar passif. Le problème, c'est qu'un navire équipé de ce système ne peut que naviguer en sonar passif. Il doit donc connaître parfaitement la zone où il se déplace. Cet appareil est en cours d'étude au cœur de la Ligue Rouge.

Germe corrosif : inventée par les coralliens, cette arme est un germe se nourrissant de métal. Il est injecté par une torpille dans une armure et ronge littéralement le blindage des appareils.

Blob lourd : cette arme corallienne permettra de recouvrir un individu ou un appareil d'une substance gélatineuse, un blob, neutralisant sa cible.

Armure cellulaire : les armures cellulaires sont une invention généticienne, à l'étude au cœur de l'Alliance Polaire. Ces armures se réparent toutes seules.

Armes antichamps : les armes antichamps sont actuellement à l'étude dans l'Hégémonie. Ces armes répandent sur les champs de protection une substance qui les neutralise.

Système de camouflage visuel : ce système, étudié par la Ligue Rouge, permettra de rendre invisible un individu ou un appareil.

Champs EMP : un navire équipé d'un champ EMP peut provoquer la panne de tous les appareils électroniques pénétrant dans la zone couverte par le champ. C'est une arme de l'Alliance Polaire.

Siphon de réalité : cette arme généticienne est loin d'être maîtrisée par le Culte du Trident. Tout ce qu'on sait, c'est qu'elle permet « d'effacer » la matière.

Fuseur antichamps : l'Union Méditerranéenne aurait mis au point une arme qui utilise des champs de protection pour multiplier sa puissance d'attaque.

Véhicules, drones et armures

« Depuis 12 ans, je me promène dans toutes les mers du globe avec ce vieux taco. Il n’y a plus rien qui marche dedans mais moi je l’aime bien cet engin tout rouillé. Avec l’âge, je deviens sentimental. »

— Un marchand.

Localisations : les véhicules présentés ici ont 7 ou 8 zones. Des navires plus gros peuvent en avoir beaucoup plus. Chaque localisation représente un secteur précis d’un appareil. La Zone 1 est son nez, la tête d’une armure, le poste de pilotage d’un transporteur ou la cabine d’un véhicule. La zone 2, pour un chasseur, désigne le cockpit. Il est à noter que cette zone peut être atteinte même par une attaque venant du dessous de l’appareil. La zone 4, pour un véhicule terrestre indique ses roues ou ses chenilles. La zone 8, pour un petit transporteur, et la zone 7, pour les autres appareils, représentent le système de propulsion. Toutes les autres zones désignent le fuselage d’un véhicule, que ce soit sa partie inférieure, supérieure ou latérale.

Pour un chasseur, l’appareil ne peut accueillir qu’une personne dans la zone 2. Un véhicule peut accueillir deux personnes en zone 1. Pour un petit transport civil, la zone 1 peut contenir deux personnes et les zones 2 à 5, deux personnes chacune. On peut augmenter la capacité d’accueil de chaque zone mais cela prend une place par personne supplémentaire. Un chasseur ne peut accepter qu’une place supplémentaire. Ces emplacements peuvent contenir un individu en armure. Les postes de pilotages peuvent quelque fois être situés dans d’autres zones.

Capacité de fret des véhicules : si cela n’est pas précisé dans la description d’un appareil, on peut transporter dans un appareil un fret d’un volume de 8 m^3 dans chaque zone pouvant accueillir une personne. Ainsi, dans un petit transport civil, à l’exception de la zone 1 qui est réservée aux pilotes, les zones 2 à 5 peuvent accueillir chacune jusqu’à 16 m^3 de matériel à la place des passagers. On considère qu’une personne équivaut à 1 m^3 de matériel, un individu en armure légère à 2 m^3 et un individu en armure lourde à 4 m^3 .

Systèmes : tous les systèmes sont répartis par zone. Il n’est pas nécessaire qu’un système soit situé où se trouve le pilote pour que ce dernier puisse l’utiliser. Un système régulant le chauffage peut, par exemple, se trouver dans une aile et tout de même chauffer le poste de pilotage. Il faut essayer le plus possible d’équilibrer les systèmes entre les différentes zones.

12.1 Drones

12.1.1 Drone de réparation

Ces petits drones sous-marins flottent autour de l’appareil auquel ils sont reliés. Dès que cet appareil subit des pannes, le drone se dirige automatiquement vers la trappe d’accès contrôlant le système en panne et tente de le réparer. Ces drones sont équipés d’un système réactif qui réagit à la moindre panne, sans intervention du pilote. L’ordinateur du drone est commandé par l’ordinateur du véhicule. On considère que les drones disposent d’une trousse à outils mécanique, électronique et informatique.

Coût : 110 000 **Type :** Delta Ex–Magiar **Poids :** 15kg
Intégrité : 8 **Seuil structurel :** 60 **Blindage :** 0
Armure : 0
Équipement : Mini–propulseur d’appoint, Système réactif
Ordinateur : niv. 4/Sécurité : 1/Action : 1/Palier 9
Programmes : Science (mécanique, électronique et informatique) 4

12.1.2 Drone bouclier

Ce petit drone sous–marin flotte autour de l’appareil et peut tenter de s’interposer entre l’engin et toute attaque. S’il réussit à bloquer une arme affectant une zone (torpille par exemple), il absorbe la moitié des dommages, le véhicule prenant le reste. Les points d’équipement non utilisés de ces drones s’ajoutent aux Blindages, aux Seuils de structure et aux Cercles de structure. Ce drone est équipé d’un système réactif.

Coût : 80 000 **Type :** Gamma Bouclier Imnar **Poids :** 10kg
Intégrité : 6 **Seuil structurel :** 60 **Blindage :** 6
Armure : 30
Équipement : Mini–propulseur d’appoint, Déflecteur , Système réactif
Ordinateur : niv. 6/Sécurité : 2/Actions : 2/Palier 9
Programmes : Parade 6

12.1.3 Drone traducteur

Cette petite sphère de 10 cm de diamètre est souvent utilisée par les diplomates. Elle flotte au–dessus de leur épaule et traduit simultanément toute forme de langage connu. Le drone est commandé par une interface placée dans un petit boîtier que l’on porte à la ceinture. Il n’est pas réactif et doit donc être activé pour traduire.

Coût : 60 000 **Type :** Alpha Tx–Magiar **Poids :** 1 kg
Intégrité : 2 **Seuil structurel :** 10 **Blindage :** 0
Armure : 0
Équipement : Champ magnétique externe
Ordinateur : niv. 6/Sécurité : 2/Actions : 2/Palier 9
Programmes : Multi–langages 6

12.1.4 Drone communicateur

Ces drones sont fréquemment utilisés. Ils sont semblables aux drones traducteurs. Ils peuvent être connectés à des bornes de communication pour augmenter leurs capacités.

Coût : 20 000 **Type :** Alpha Tr–Magiar **Poids :** 1 kg
Intégrité : 2 **Seuil structurel :** 10 **Blindage :** 0
Armure : 0
Équipement : Mini–propulseur d’appoint ou Champ magnétique externe, Communi-
cateur niv. 40
Ordinateur : niv. 1/Sécurité : 1/Actions : 1/Palier 9
Programmes : aucun

12.1.5 Drone de combat

Ce drone sous–marin est contrôlé par l’ordinateur principal d’un appareil mais possède son propre ordinateur de tir. Il est activé à la demande du pilote puis entièrement réactif.

Coût : 160 000 **Type :** Epsilon Guard–Magiar **Poids :** 20kg
Intégrité : 10 **Seuil structurel :** 120 **Blindage :** 5
Armure : 10

Équipement : Mini-propulseur d'appoint, Canons à neutron : 2 batteries, Système ré-actif

Ordinateur : niv. 8/Sécurité : 2/Actions : 2/Palier 9

Programmes : Attaque 8

Système d'acquisition : Palier 6 ; Cibles : 2 (Sonar actif : portée : 2 N. milles ; Sonar passif : portée : 10 N. milles)

12.2 Armures

12.2.1 Armure Typhon

Coût : 120 000 **Type :** Exo-1/Nymph-A **Poids :** 200kg **Gab :** 18 **Prof :** 10 000

Vitesse : 4/1 nœuds **Accélération :** 2/1 **Décélération :** 4/2 **Intégrité :** 4

Ordinateur : Pristar III (Niv. : 6/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 4/Blind. : 2/Actions : 2/Palier 9)

Seuil structurel : 50 (25 en Z_1 sans volet de sécurité).

Blindage : 1

Armure : 0

Sonscan : Actif Dauphin II (8 N. milles, Palier 9)/Passif Kilian (35 N. milles, Palier 9)/Analyseur Mk 12 Sea-star (3 cibles, Palier 7)/Calculateur Nemrod (3 cibles, Palier 9)

Systemes

Zone	ID	Systemes
Z_1	Tête	Commandes optiques/Pressurisateur/Tactique visière/Volet sécurité
Z_2	Torse (droit)	Chauffage/Filtre gaz carbonique/Survie/Sonscan Pas-sif/Analyseur/Calculateur/Sonscan actif
Z_3	Torse (gauche)	Contrôles/Assistance mouvement/Verrouillage antivol/Ordinateur général/Moteur fusion turbine 4
Z_4	Bras droit	Lance harpon/Lien mécanique
Z_5	Bras Gauche	Dague thermique/Stabilisateurs
Z_6	Jambe droite	Diagnostic Universel
Z_7	Jambe gauche	Réparateur Universel 4

12.2.2 Armure Cougar (externe)

Coût : 120 000 **Type :** Exo-2/Heimdall-E **Poids :** 150kg **Gab :** 20 **Prof :**

Vitesse : +6/200km/h **Accélération :** NA/10km/h **Décélération :** NA/20km/h **Intégrité :** 6

Ordinateur : Hector III (Niv. : 10/Séc. : 3/Prog. Attaq. : 5/Blind. : 2/Actions : 3/Palier 9)

Seuil structurel : 100 (50 en Z_1 sans volet de sécurité).

Blindage : 2

Armure : 0

Radar : Actif vautour (12 km, Palier 9)/Analyseur Mk 12 Air strike (6 cibles, Palier 8)/Calculateur Nemrod (3 cibles, Palier 9)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Tête	Commandes optique/Analyseur/Calculateur/Radar actif
Z ₂	Torse (droit)	Survie/Anti-choc/Mitrailleuse lourde sur pivot/Lien électronique/Lien mécanique/Système réactif
Z ₃	Torse (gauche)	Contrôles/Ordinateur général/Moteur fusion turbine 6/Réacteur dorsal 10/Lance missile/Lien électronique/Stockage missiles
Z ₄	Bras droit	Indicateur d'acquisition/Canon d'assaut/Electronique
Z ₅	Bras Gauche	Dague thermique
Z ₆	Jambe droite	Assistance mouvement
Z ₇	Jambe gauche	Stabilisateurs

Missiles : ×3

Nom	Vit/tour	Vit. en km/h	Coût	Taille	Cap/Palier
Mohawk	500m	600	3 200	2	Palier 7

Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant
10km	20	0	5	auto	8	Mohawk(indép.)

12.2.3 Petit transport civil

Coût : 120 000 **Type :** Triam **Poids :** 20T **Prof :** 12 000
Vitesse : 20 nœuds **Accélération :** 5 **Décélération :** 10 **Intégrité :** 12
Intégrité : 12 **Gouverne :** 10

Ordinateur : Gaeta (Niv. : 8/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 2/Blind. : 1/Actions : 2/Palier 9)

Seuil structurel : 90 (45 en Z₁ sans volet de sécurité).

Blindage : 1

Armure : 0

Equipage : 2 personnes en zones 1 à 5

Fret : 40m³

Sonscan : Actif Dauphin II (8 N. milles, Palier 9)/Passif Kilian (35 N. milles, Palier 9)/Analyseur Mk 12 Sea-star (3 cibles, Palier 7)/Calculateur Nemrod (3 cibles, Palier 9)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Nez	Pressurisateur/Sonscan actif/Anti-choc/Auto-pilot/Alerte/Commandes manuelles/Survie/Volet sécurité/Lien mécanique/Paroi intersection zones 1,2,3
Z ₂	Avant droit	Filtre à gaz carbonique/Sonscan Passif/Analyseur/Calculateur/Ordinateur général/Anti-choc
Z ₃	Avant gauche	Contrôles/Anti-choc/Sas arrimage manuel/Parois manuelles intersection zones 2,3,4,5
Z ₄	Milieu droit	Stabilisateurs/Générateur de lumière
Z ₅	Milieu gauche	Balise/Lien mécanique/Réparateur universel/Paroi intersection zones 4,5,6,7
Z ₆	Arrière droit	Chauffage/Diagnostic universel
Z ₇	Arrière gauche	Appontage
Z ₈	Arrière	Moteur fusion hélice

12.2.4 Chasseur Trident

Coût : NA **Type :** Tr-66 **Poids :** 80 T **Prof :** 18 000
Vitesse : 60 nœuds **Accélération :** 7 **Décélération :** 14
Intégrité : 14 **Gouverne :** 12

Ordinateur : Melkar II (Niv. : 12/Séc. : 3 /Prog. Attaq. : 6/Blind. : 6/Actions : 3/Palier 9)

Secours : Osiris THX (Niv. : 8/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 4/Blind. : 6/Actions : 2/Palier 8)

Seuil structurel : 360 (180 en Z_2 sans volet de sécurité).

Blindage : 6 Armure : 0

Equipage : 1 place en Zone 2

Fret : 8m³

Sonscan : Actif Dauphin II (8 N. milles, Palier 9)/Passif Kilian (35 N. milles, Palier 9)/Analyseur Mk 12 Sea-star (3 cibles, Palier 7)/Calculateur Nemrod (3 cibles, Palier 9)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z_1	Nez	Pressurisateur/Stabilisateurs de secours/Sonscan actif/Lance-harpons A.T.V./Lien mécanique
Z_2	Cockpit	Commandes télépathiques/Panneau de secours manuel/Ordinateur général/Tactique holo/Anti-choc/Volet sécurité/Lien mécanique/Indicateur d'acquisition
Z_3	Fuselage droit	Contrôles/Pressurisateur de secours/Relocalisation/Faisceau A.M./Lien électronique/Chauffage
Z_4	Fuselage gauche	Contrôles secours/Stabilisateurs/Faisceau A.M./ Électronique/Ordinateur de secours/Sonscan Passif/Analyseur/Calculateur
Z_5	Aile droite	Echo +/Lance-leurres/Lien électronique/Stockage leurres/Filtre à gaz carbonique
Z_6	Aile gauche	Brouilleur d'écho/Lance-torpilles/Lien électronique/Stockage torpilles/Survie
Z_7	Arrière	Moteur fusion turbine/Inhibiteur de bruit/ Appontage

Note Faisceau A.M. (× 2, montés en batterie)

Leurres ×5

Torpilles A 16 Vengeur ×6 :

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds	Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
A-16 Vengeur	40m	27	1 800	1	Palier 5	18	NA
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
6	10	4	5	auto	4	Gladius (Veil.)	Hélices

12.2.5 Chasseur Remora

Coût : NA **Type :** Rem. T3z **Poids :** 20 T **Prof :** 14 000

Vitesse : 50nœuds **Accélération :** 4 **Décélération :** 8

Intégrité : 16 **Gouverne :** 28

Ordinateur : Prima IV (Niv. : 8/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 5/Blind. : 4/Actions : 2/Palier 9)

Secours : Osiris TP II (Niv. : 6/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 4/Blind. : 2/Actions : 2/Palier 8)

Seuil structurel : 80 (40 en Z_1 sans volet de sécurité).

Blindage : 1

Armure : 0

Equipage : 1 pilote en zone 2

Fret : 8m³

Sonscan : Actif Sirén (6 N. milles, Palier 9)/Passif Kilian (35N. milles, Palier 9)/Analyseur Mk 10 Sea-star (2 cibles, Palier 7)/Calculateur Nemrod II (4 cibles, Palier 10)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Nez	Pressurisateur/Sonscan actif/Sonscan Passif/Ordinateur de secours
Z ₂	Cockpit	Chauffage/Commande vocale/Survie/Analyseur/Calculateur/Ordinateur général/Tactique holo/Volet sécurité/Lien mécanique
Z ₃	Fuselage droit	Contrôles/Canon à neutrons/Lien électronique/Filtre à gaz carbonique/Plaque d'arrimage/Moteur électrique hélices 50
Z ₄	Fuselage gauche	Découpe carlingue/Lien mécanique/Canon à neutrons/Lien électronique/Moteur électrique hélices
Z ₅	Aile droite	Lance-torpilles/Lien électronique/Stockage torpilles/Moteurs électrique hélices
Z ₆	Aile gauche	Lance-torpilles/Lien électronique/Stockage torpilles/Moteur électrique hélices
Z ₇	Arrière	RAS

Note Torpilles T 84 × 3/ × 3

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds	Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
T 84	50m	33	1 800	1	Palier 7	15	NA
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
8	10	4	4	auto	8	Aton (Corail)	Turbines

Canons à neutrons (×2 montés en batterie)

Note : Les propulseurs de cet appareil peuvent être touchés dans quatre zones différentes. Si une de ces zones est touchée, le moteur est détruit.

12.2.6 Chasseur Lamproie

Coût : NA **Type :** XCV-35 **Poids :** 20 T **Prof :** 20 000
Vitesse : 90 nœuds **Accélération :** 10 **Décélération :** 20
Intégrité : 6 **Gouverne :** 14

Ordinateur : Vulca (Niv. : 10/Séc. : 3/Prog. Attaq. : 8/Blind. : 6/Actions : 2/Palier 9)

Secours : Osiris TP II (Niv. : 6/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 4/Blind. : 2/Actions : 2/Palier 8)

Seuil structurel : 120 (60 en Z₁ sans volet de sécurité).

Blindage : 2 Armure : 0

Equipage : 1 pilote en zone 2

Fret : 8m³

Sonscan : Actif Norn (8 N. milles, Palier 9)/Passif Python (35 N. milles, Palier 8)/Analyseur Mk 16 Sea-star (4 cibles, Palier 8)/Calculateur Nemrod III (6 cibles, Palier 9)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Nez	Pressurisateur/Sonscan actif/Sonscan Passif/Lance-torpilles/Lien électronique
Z ₂	Cockpit	Commande télépathique/Analyseur/Calculateur/Ordinateur général/Tactique visière/Commande de secours manuel
Z ₃	Fuselage droit	Contrôles/Ordinateur de secours/Canon à neutrons/Lien électronique
Z ₄	Fuselage gauche	Chauffage/Filtre à gaz carbonique/Générateur de lumière
Z ₅	Aile droite	Survie/Stockage Torpilles
Z ₆	Aile gauche	Inhibiteur de bruit
Z ₇	Arrière	Moteur Fusion turbine

Note Torpilles TPM–Mistral ×5

Nom	Vit/tour	Vit. en nœuds	Coût	Taille	Cap/Palier	Prof.	Note
TPM–Mistral	50m	33	2 800	2	Palier 6	20	NA
Portée	Dégâts	Blind.	Blind. Elec.	Type	Rareté	Fabricant	Propulsion
9	20	5	6	auto	10	Mistral (Union)	Turbines

12.2.7 Porte chasseur

Coût : NA **Type :** PAL–X30 **Poids :** 60 T **Prof :** 12 000
Vitesse : 10 nœuds **Accélération :** 2 **Décélération :** 4 **Intégrité :** 14

Ordinateur : Cerbère (Niv. : 8/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 4/Blind. : 2/Actions : 2/Palier 9)

Seuil structurel : 180

Blindage : 6 Armure : 20

Equipage : 2 pilotes en zone 2

Fret : 8m³ × 2

Sonscan : Actif Achilles (6 N. milles, Palier 9)/Passif Ragna (24 N. milles, Palier 9)/Analyseur Ulysse (3 cibles, Palier 8)/Calculateur Cerebro II (4 cibles, Palier 9)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Plateforme	Lance–chasseurs (Palier 8)
Z ₂	Avant gauche	Sonscan Passif/Analyseur/Calculateur/Ordinateur général/Commandes manuelles/Sonscan actif/Volet sécurité/Lien mécanique/Tactique visière
Z ₃	Avant droit	Contrôles/Générateur de lumière/Canon à neutrons/Lien électronique
Z ₄	Train gauche	Chenilles
Z ₅	Train droit	Chenilles
Z ₆	Arrière gauche	Chauffage/Pressurisateur
Z ₇	Arrière droit	Filtre à gaz carbonique/Survi
Z ₈	Moteur	Moteur Fusion Chenille/Inhibiteur de bruit

Note : peut porter un chasseur de 20 à 40 tonnes.

12.2.8 Plate–forme lance–torpilles

Coût : NA **Type :** SEA–tr 222 **Poids :** 60 T **Prof :** 12 000
Vitesse : 5 nœuds **Accélération :** 1 **Décélération :** 2 **Intégrité :** 18

Ordinateur : Cerbère (Niv. : 8/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 4/Blind. : 2/Actions : 2/Palier 9)

Seuil structurel : 180

Blindage : 3 Armure : 30

Equipage : 2 pilotes en zone 2

Fret : 8m³ × 2

Sonscan : Actif Achilles (6 N. milles, Palier 9)/Passif Ragna (24 N. milles, Palier 9)/Analyseur Ulysse (3 cibles, Palier 8)/Calculateur Cerebro II (4 cibles, Palier 9)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Plateforme	Lance-torpilles × 10/Liens électronique × 10
Z ₂	Avant gauche	Sonscan Passif/Analyseur/Calculateur/Ordinateur général/Commandes manuel/Sonscan actif/Volet sécurité/Lien mécanique/Tactique visière
Z ₃	Avant droit	Survie/Contrôles/Générateur de lumière
Z ₄	Train gauche	Chenilles
Z ₅	Train droit	Chenilles
Z ₆	Arrière gauche	Pressurisateur/Chauffage/Stockage torpilles × 5
Z ₇	Arrière droit	Filtre à gaz carbonique/Stockage torpilles × 5
Z ₈	Moteur	Moteur Fusion Chenille

Note Torpilles taille 4 × 30 : différents types suivant les missions.

12.2.9 Jeep sous-marine

Coût : 60 000 **Type** : Jeep Std Dynamic **Poids** : 1 T **Prof** : 12 000
Vitesse : 20 nœuds **Accélération** : 5 **Décélération** : 10 **Intégrité** : 6

Ordinateur : Teltarx (Niv. : 5/Séc. : 2/Actions : 2/Palier 9)

Seuil structurel : 60

Blindage : 1 Armure : 0

Equipage : 4 places en zone 1

Fret : 8m³ × 4

Sonscan : Actif Pyro (4 N. milles, Palier 8)/Passif Lef (18 N. milles, Palier 9)/Analyseur Tron (1 cible, Palier 7)

Systèmes

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Cockpit	Auto-pilot 4/Sonscan Passif/Analyseur/Ordinateur général/Commandes manuel/Sonscan actif
Z ₂	Avant gauche	Pressurisateur
Z ₃	Avant droit	Survie/Contrôles/Générateur de lumière
Z ₄	Train gauche	Roues
Z ₅	Train droit	Roues
Z ₆	Arrière gauche	Chauffage
Z ₇	Arrière droit	Filtre à gaz carbonique
Z ₈	Moteur	Moteur Fusion roues

Monstres et créatures

« Une patte... deux pattes... trois pattes... quatre pattes... cinq pattes ! Six ! La vache, ça fait beaucoup pour une bestiole de trois mètres de haut. Celle-là, je la sens pas du tout ! »

— Un malheureux à la surface.

Note : Toutes les actions sont exprimées en Palier incluant tous les calculs. Inutile de calculer les bonus. Pour chaque talent apparaît sur quelle table le jet s’effectue. Pour les seuils, seuls le seuil d’inconscience et le seuil de blessure fatale (seuils où l’on considère un ennemi comme neutralisé) sont indiqués.

Note concernant les créatures aquatiques : la vitesse de toutes les créatures aquatiques est calculée normalement mais n’utilisez pas la colonne correspondant à la vitesse pour nager. Il faut utiliser la colonne de gauche de vitesse normale. La colonne de droite n’est utilisée que pour déterminer à quelle vitesse nage un être humain.

De nombreuses créatures possèdent un Talent Détection qui correspond à leurs chances de repérer une proie.

La Caractéristique Nombre d’At correspond au nombre maximum d’attaques qu’une créature peut effectuer en 1 tour. Le chiffre entre parenthèses est le nombre maximum d’attaques qu’elle peut porter à la même Réaction. La pieuvre tigre (Nombre d’At. : 8 (4)), par exemple, peut attaquer avec 8 tentacules, mais uniquement 4 à la fois. N’oubliez pas que, pour la plupart des monstres ayant plusieurs membres, ce nombre d’attaques est réduit si on leur coupe ces membres. La pieuvre tigre, si on lui coupe 2 tentacules, pourra toujours attaquer avec quatre tentacules à la même Réaction mais sera limitée à 6 attaques par tour.

La Caractéristique Action(s) correspondant au nombre d’actions (ce qui inclut les attaques) que peut effectuer une créature en un tour. Le chiffre entre parenthèses est le nombre d’actions simultanées (à la même Réaction) qu’elle peut effectuer. Il peut arriver qu’une créature puisse effectuer simultanément moins d’attaques que d’actions.

13.1 Créatures aquatiques

13.1.1 Algues tueuses

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
03	01	18	12	24	01	03	NA	03	24

Réac : 8

Att : Palier 1 pour 10 (max Palier 9)

Armure : NA

Seuil Inc : NA

Percep Inst : 32%

Dég : 1 pour 10

Lutte : 6 (+1/algue)

Seuil : 16 (3/5/8/24)

Vit : NA

Nombre d’At. : 1(1)

Action : 1(1)

Fat : NA

Spécial : écrasement

Poids : 1 kg pour 10 algues

Talents : Détection 5

Portée Attaques : contact

Taille : 1 à 5 mètres de long

Localisation (Règle optionnelle)

01-00 Corps

Description : Les Attributs Force, Résistance et Gabarit sont indiqués pour 10 algues. Ces algues flottent près de la surface et poussent dans les fosses abyssales. On ne peut les différencier des autres algues. Dès qu'une proie entre dans un champ d'algues tueuses, elles s'enroulent autour d'elle pour l'écraser. C'est une attaque de Lutte. Les armes de zone et les armes tranchantes infligent des dommages normaux contre ces créatures. Le total des dommages des autres armes est divisé par 10.

13.1.2 Baleine Léviathan

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
06	70	14	12	24	210	201	NA	11	24

Réac : 9**Att :** 1(1)**Armure :** 40**Seuil Inc :** 71**Percep Inst :** 26%**Dég :** 2+24 (queue)**Lutte :** 104**Seuil :** 283 (47/94/141/424)**Vit :** 23**Nombre d'At. :** 1(1)**Action :** 1(1)**Fat :** 97**Spécial :** NA**Poids :** 280t**Talents :** Détection 9, Empathie 10,

Maîtrise du Polaris 8

Portée Attaques : contact**Taille :** 58 mètres de long**Localisation (Règle optionnelle)**

01-25 Tête

26-50 Corps (Partie avant)

51-75 Corps (Partie arrière)

76-80 Nageoire droite

81-85 Nageoire gauche

86-100 Queue

Description : Ces gigantesques créatures sont les plus grands mammifères qui existent. On croyait la race des baleines totalement éteinte, les dernières représentantes ne pouvant respirer l'air de la surface mais, un beau jour, une expédition retrouva une véritable communauté de baleines Léviathan qui croisait au fond des mers. Cette race s'est donc adaptée complètement au milieu marin. Ces créatures sont totalement pacifiques. Elles sont douées d'Empathie au niveau 10. Si on les agresse, elles peuvent riposter assez violemment. Dans ce cas, elles attaquent soit avec leur queue, soit en chargeant un navire (il est à noter d'ailleurs qu'une baleine ne change que très rarement sa trajectoire s'il y a un obstacle devant elle, quel que soit l'obstacle). Quand elle charge, elle peut atteindre une vitesse de 34 nœuds (Intensité 33 soit 51m/tour ou 61km/h). Si elle a le temps d'atteindre sa vitesse maximale, elle inflige 48 points de dommages de base. Les baleines maîtrisent la Force Polaris. Elles peuvent utiliser les pouvoirs suivants au niveau 6 : Attaque psychique, Brouillage, Prescience et Champ de force.

13.1.3 Congre-tueur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
28	24	27	14	24	24	27	NA	06	24

Réac : 13
Att : Pal 6
Armure : 10
Seuil Inc : 16

Percep Inst : 23 %
Dég : 3+6
Lutte : 19
Seuil : 65 (11/22/32/97)

Vit : 24 (29m ;35km/h ; 19 nds)
Nombre d'At. : 2(1)
Action : 3(2)
Fat : 21

Spécial : Attaque éclair, écrasement
Poids : 36 à 60 kg
Talents : Détection 8, Corps à corps 6, Esquive 8

Portée Attaques : contact
Taille : 6 à 9 mètres de long

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-50 Corps (Partie avant)
 51-75 Corps (Partie arrière)
 76-80 Nageoire droite
 81-85 Nageoire gauche
 86-90 Dorsale
 91-100 Queue

Description : Le congré-tueur est un prédateur vicieux qui ne chasse que la nuit. Le jour, il se dissimule dans des anfractuosités où il est très dangereux de le déloger. Il s'attaque à tout ce qui bouge même si sa proie est beaucoup plus grosse que lui. Il possède la capacité spéciale d'Attaque éclair qui lui permet de doubler sa vitesse uniquement le 1er tour où il frappe. Il peut choisir d'attaquer en corps à corps pour refermer sa mâchoire sur une victime. Sa chair est particulièrement appréciée des gourmets.

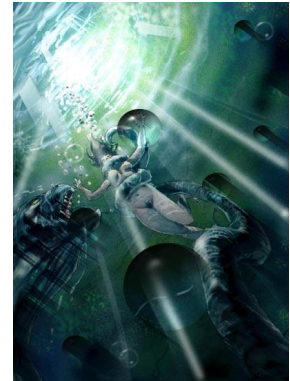


FIG. 13.1:

13.1.4 Dauphin

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
38	25	37	24	24	28	33	20	18	24

Réac : 15
Att : Pal 8
Armure : NA
Seuil Inc : 20

Percep Inst : 29 %
Dég : 3+7
Lutte : 25
Seuil : 82 (14/27/41/123)

Vit : 32 (48m ;58km/h ; 32 nœuds)
Nombre d'At. : 3(2)
Action : 4(2)
Fat : 26

Spécial : Requins
Poids : 200kg
Talents : Détection 8, Maîtrise du Polaris 10, Empathie 10, Saut (hauteur) 10, Esquive 8

Portée Attaques : contact
Taille : 4 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-50 Corps (Partie avant)
 51-75 Corps (Partie arrière)
 76-80 Nageoire droite
 81-85 Nageoire gauche
 86-90 Dorsale
 91-100 Queue

Description : Ces créatures magnifiques ont frôlé l'extinction. L'Empire des Généticiens a réintroduit l'espèce en les munissant d'exo-respirateurs qui leur permettent de respirer sous l'eau. On a aussi découvert que certains dauphins, les dauphins sauvages, se sont adaptés comme les baleines. Les dauphins d'élevage, qui ne se sont pas adaptés, doivent encore aujourd'hui porter des exo-respirateurs. Les dauphins d'élevage sont souvent équipés d'un modulateur d'onde qui leur permet de communiquer avec les humains en émettant des petits « bip » qu'ils modulent pour approuver, refuser, apprécier, etc. Les dauphins sont les ennemis jurés des requins. Contre eux, en visant un point précis (attaque sur Palier 4), leurs dommages de base sont multipliés par 3.



FIG. 13.2:

Les dauphins peuvent utiliser le pouvoir Champ de force au niveau 8.

13.1.5 Manta

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	18	24	12	24	48	56	NA	08	24

Réac : 12

Att : Pal 5

Armure : 10

Seuil Inc : 21

Spécial :

Poids : 1, 2t

Talents : Esquive 6, Détection 6, Saut (hauteur) 6, Corps à corps 6

Percep Inst : 22%

Dég : Aiguillon 4+11/Lutte 1+11

Lutte : 32

Seuil : 86 (14/29/43/129)

Portée Attaques : contact

Taille : 6 mètres

Vit : 16 (16m ; 19km/h ; 11 nœuds)

Nombre d'At. : 2(1)

Action : 3 (2)

Fat : 26

Localisation (Règle optionnelle)

01-25	Tête
26-50	Corps
51-70	Aile droite
71-90	Aile gauche
91-100	Queue

Description : Ces gracieuses créatures sont de grandes raies mantas qui glissent dans les océans. Elles sont généralement pacifiques mais peuvent, de temps en temps et brusquement, s'attaquer à tout ce qui se trouve autour d'elles. La raison de ce comportement est inconnue. Le manta est capable d'attaquer avec son terrible aiguillon au bout de sa longue queue ou d'écraser une proie en s'enveloppant autour d'elle. L'aiguillon est extrêmement fin et solide. Il perce aisément les armures dont les seuils sont divisés par 2 contre cette attaque (les blindages sont également réduits de moitié). Cette créature ne peut utiliser qu'un seul mode d'attaque à la fois.

13.1.6 Orque

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	48	19	24	24	90	81	14	18	24

Réac : 11
Att : Pal 7
Armure : NA
Seuil Inc : 38

Percep Inst : 26%
Dég : 5+15 (gueule)/2+15 (queue)
Lutte : 49
Seuil : 153 (25/51/76/229)

Vit : 28 (37m ; 44km/h ; 24 nœuds)
Nombre d'At. : 2(1)
Action : 3(2)
Fat : 54

Spécial : Charge
Poids : 2 tonnes
Talents : Esquive 4, Détection 5, Corps à corps 6, Maîtrise du Polaris 4, Empathie 16

Portée Attaques : contact
Taille : 12 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-50 Corps (Partie avant)
 51-75 Corps (Partie arrière)
 76-80 Nageoire droite
 81-85 Nageoire gauche
 86-90 Dorsale
 91-100 Queue

Description : L'orque, ou épaulard, est le mammifère marin le plus intelligent. Tous les orques se déplacent en communautés organisées de dizaines d'individus. En règle générale, ils n'aiment pas les hommes, les dauphins et les requins. Sans pour autant attaquer à vue, ils n'hésiteront pas à répondre violemment à toute provocation. Ils préfèrent être seuls. Ils sont capables de communiquer avec les humains de la même manière que les dauphins ou en utilisant leur empathie particulièrement développée. L'orque est capable d'éperonner un appareil à une vitesse de 38 nœuds (Intensité 35, soit 57m/tour ou 68km/h). Il inflige dans ce cas 24 points de dommages de base. L'orque peut choisir d'attaquer une victime au corps à corps pour la broyer avec sa mâchoire. Il maîtrise la Force Polaris mais ne l'utilise pratiquement jamais dans un but offensif. Contre les requins, l'orque inflige deux fois plus de dommages en charge. Les épaulards utilisent fréquemment les pouvoirs suivants : Perturbation de la réalité 6, Prescience 5.

13.1.7 Pieuvre Kraken

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	60	16	18	20	92	104	NA	07	24

Réac : 9
Att : Palier 5
Armure : 80
Seuil Inc : 45

Percep Inst : 21 %
Dég : 3+9 (tentacules)/8+16 (bec)
Lutte : 33 (+11/tentacule)
Seuil : 182 (30/61/91/273)

Vit : 4 (4m ; 5km/h ; 3 nœuds)
Nombre d'At. : 8+1(4+bec)
Action : 2 (1)
Fat : 57

Spécial : écrasement, encre

Portée Attaques : contact (bec) ; 18m (tentacules)

Poids : 10 tonnes

Taille : 4m ; tentacules : 18m, Envergure : 46m

Talents : Esquive 3, Détection 6, Corps à corps 6

Localisation (Règle optionnelle)

01-10	Tentacule 1
11-20	Tentacule 2
21-30	Tentacule 3
31-40	Tentacule 4
41-50	Tentacule 5
51-60	Tentacule 6
61-70	Tentacule 7
71-80	Tentacule 8
81-85	Œil (uniquement en tir ou au contact)
86-00	Corps

Description : La pieuvre Kraken vit dans les plus noirs abîmes de l'océan. Il lui arrive de remonter vers la surface pour chasser. Les tentacules n'ont aucune armure. Une blessure fatale ou mortelle sur un tentacule le coupe, une blessure critique le rend inerte. Un personnage saisi par un tentacule subit l'écrasement et il est considéré en Lutte. De plus, il est attiré par une Force de 28 (+9/tentacule accroché) en 2 tours vers le bec du monstre qui inflige 24 points de dommages. Le Kraken peut utiliser en un tour ses 8 tentacules et son bec si une victime est à portée. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur plusieurs centaines de mètres de diamètre. L'encre est toxique pour les créatures marines ou les hybrides. C'est un poison ayant les Caractéristiques suivantes : Intensité : 20, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 1 tour/×20, Effet : 10 points de dommages de base contre les seuils vitaux. L'œil ne bénéficie pas de l'armure.

13.1.8 Pieuvre-tigre

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	40	14	18	24	38	46	NA	12	24

Réac : 9**Att :** Palier 8**Armure :** 10 (Blindage :6)**Seuil Inc :** 26**Spécial :** écrasement, encre**Poids :** 425 kg**Talents :** Esquive 4, Parade 5, Détection 6**Percep Inst :** 24 %**Dég :** 5+1 (tentacules)/6+9 (bec)**Lutte :** 15(+5/tentacule)**Seuil :** 104 (17/35/52/156)**Portée Attaques :** tentacules (8 mètres).**Taille :** 2m, tentacules : 8m, Envergure : 26m.**Vit :** 6 (6m ; 7km/h ; 4 nœuds)**Nombre d'At. :** 8+1 (4+bec)**Action :** 2 (1)**Fat :** 32**Localisation (Règle optionnelle)**

01-10	Tentacule 1
11-20	Tentacule 2
21-30	Tentacule 3
31-40	Tentacule 4
41-50	Tentacule 5
51-60	Tentacule 6
61-70	Tentacule 7
71-80	Tentacule 8
81-85	Œil (uniquement en tir ou au contact)
86-00	Corps

Description : La pieuvre-tigre vit dans les plus sombres cavernes sous-marines. Elle tire son nom de sa coloration évoquant celle d'un tigre. Une blessure fatale ou mortelle sur un tentacule le coupe, une blessure critique le rend inerte. Les ventouses des tentacules sont garnies de pointes infligeant de terribles blessures. Les tentacules ne sont pas blindés. Un personnage saisi par un tentacule subit une attaque de Lutte d'écrasement. De plus, il est attiré par une Force de 11 (+4/tentacule accroché) en 2 tours vers le bec du monstre qui inflige 15 points de dommages. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Cette encre n'est pas toxique. L'œil n'est pas blindé et ne bénéficie pas de l'armure.

13.1.9 Piranhas

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	02	28	30	24	02	02	NA	03	24

Réac : 13

Att : Palier 8

Armure : NA

Seuil Inc : 8

Percep Inst : 19 %

Dég : 2/10 piranhas

Lutte : 7

Seuil : 34 (6/11/17/51)

Vit : 28 (37m ; 44km/h ; 24 nœuds)

Nombre d'At. : 3(1)

Action : 3(2)

Fat : 11

Spécial : frénésie

Poids : 1kg par piranhas

Talents : Esquive 4, Détection 6

Portée Attaques : contact

Taille : 50 cm

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Banc

Description : Les indications ci-dessus valent pour 10 piranhas. Ces créatures attaquent en banc et en dessous de 10 individus, elles deviennent totalement inoffensives. Ces féroces prédateurs se sont répandus dans les mers et attaquent tout à vue. Ils ont subi quelques mutations qui les rendent encore plus dangereux. Leurs terribles dents sont constituées d'une matière proche du silicium et extrêmement résistante. Ils peuvent donc endommager des structures protégées par un blindage. Dans ce cas, ils endommagent d'abord la structure, puis la victime. Après leur première attaque, les piranhas doivent effectuer un jet de Sang-froid contre une difficulté de 24 + 2 par tour. S'ils échouent à ce jet, leur pourcentage d'attaque est réduit de moitié (Palier 4) mais leur nombre d'attaques est multiplié par 2. Si du sang s'échappe de leur proie, la frénésie est immédiate. La base de dégâts des armes de zone est normale. L'ensemble des dommages des autres armes est divisé par 10.

13.1.10 Poisson-torpille

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
28	03	35	03	06	10	10	NA	01	24

Réac : 10

Att : Palier 8

Armure : NA

Seuil Inc : 4

Percep Inst : 17 %

Dég : 1/poisson

Lutte : 12

Seuil : 16 (3/5/8/24)

Vit : 35 (57m ; 68km/h ; 38nœuds)

Nombre d'At. : 1(1)

Action : 3(2)

Fat : 5

Spécial : accélération

Poids : 20 kg

Talents : Esquive 1, Détection 5

Portée Attaques : contact

Taille : 2 mètres de long

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête

26-75 Corps

76-100 Queue

Description : Le poisson–torpille est une étrange créature, de la taille d’une murène, qui est capable de se déplacer à une vitesse incroyable sous l’eau. La tête de cette étonnante créature est recouverte d’une sorte de matière extrêmement résistante, semblable à du métal. Elle ne représente aucun danger si on ne l’effraie pas. Cependant, en cas de panique provoquée par une trop forte lumière ou des mouvements trop brusques, les bancs de poissons–torpille accélèrent soudainement et viennent se fracasser quelquefois contre les « gresseur ». Cette attaque est redoutable et peut perforer une armure ou la carlingue d’un appareil. Le poisson meurt immédiatement après le choc. Les bancs de poissons–torpille sont constitués de milliers d’entre eux. En cas de panique, 2D10 poissons iront s’écraser sur chaque cible présente dans le secteur. Pour une cible de taille humaine, les dommages infligés sont égaux à 2D10. Contre des navires, les dommages sont égaux à 1/poisson et il peut y en avoir 1D100.

13.1.11 Requin à plaques

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
10	75	18	24	20	150	125	NA	12	24

Réac : 9

Att : Palier 6

Armure : 80 (Blindage16)

Seuil Inc : 56

Percep Inst : 25 %

Dég : 12+20

Lutte : 71

Seuil : 224 (37/75/112/336)

Vit : 35 (54m ; 65km/h ; 36 nœuds)

Nombre d’At. : 1(1)

Action : 2 (1)

Fat : 83

Spécial : frénésie

Poids : 18 tonnes

Talents : Esquive 2, Détection 7, Corps à corps 6

Portée Attaques : contact

Taille : 35 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-25	Tête
26-50	Corps (Partie avant)
51-75	Corps (Partie arrière)
76-80	Nageoire droite
81-85	Nageoire gauche
86-90	Dorsale
91-100	Queue

Description : Ce gigantesque prédateur marin s’attaque à tout ce qui bouge, que cela soit vivant ou pas. C’est la créature la plus dangereuse des océans. C’est une forme mutante de requin dont la peau est couverte de plaques semblables à celles d’un rhinocéros. Les requins peuvent choisir d’attaquer en Lutte pour broyer une proie dans leur mâchoire. Dès qu’ils mordent une proie, ils entrent dans une sorte de frénésie. Cette attaque est une attaque pour écraser ou gober (selon la taille de la cible) mais les dommages augmentent de 4 points par tour.

13.1.12 Requin–caméléon

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
22	28	24	18	24	58	44	24	08	24

Réac : 12
Att : Palier 6
Armure :
Seuil Inc : 22

Percep Inst : 22 %
Dég : 6+11
Lutte : 31
Seuil : 90 (15/30/45/135)

Vit : 38 (66m ; 79km/h ; 44 nœuds)
Nombre d'At. : 2(1)
Action : 3(2)
Fat : 35

Spécial : camouflage, frénésie
Poids : 505 kg
Talents : Esquive 8, Détection 6, Corps à corps 6

Portée Attaques : contact
Taille : 5 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-50 Corps (Partie avant)
 51-75 Corps (Partie arrière)
 76-80 Nageoire droite
 81-85 Nageoire gauche
 86-90 Dorsale
 91-100 Queue

Description : Ces terribles créatures guettent leurs proies en se camouflant. Ils sont capables de prendre l'apparence d'une pierre sur des rochers. Tout jet de Perception pour remarquer la présence d'une de ces créatures est réduit de moitié. Les requins peuvent choisir d'attaquer en Lutte pour broyer une proie dans leur mâchoire. Sa frénésie est considérée comme une attaque pour écraser ou gober (selon la taille de la cible) mais les dommages sont accrus de 3 points par tour.

13.1.13 Serpent–murène

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	18	32	12	24	22	20	NA	10	24

Réac : 10
Att : Palier 8
Armure : 10
Seuil Inc : 12

Percep Inst : 23 %
Dég : +5 (morsure)/1+5(lutte)
Lutte : 22
Seuil : 50 (8/17/25/75)

Vit : 34 (54m ; 65km/h ; 36 nœuds)
Nombre d'At. : 2+1(1+1)
Action : 4(3)
Fat : 17

Spécial : écrasement, E.M.P.
Poids : 30 kilos
Talents : Esquive 8, Détection 6, Corps à corps 8

Portée Attaques : contact
Taille : 4 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-75 Corps
 76-100 Queue

Description : Les serpents–murène s'enroulent autour de leurs victimes. Ils les mordent, les écrasent et émettent un puissant champ électromagnétique d'Intensité 12 qui peut provoquer des pannes de matériel électronique. Une murène peut attaquer une fois en Lutte et deux fois avec sa gueule.

13.1.14 Sirène

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	12	12	16	24	12	19	NA	12	24

Réac : 9

Att : spécial

Armure : 16

Seuil Inc : 12

Percep Inst : 26 %

Dég : spécial

Lutte : 11

Seuil : 47 (8/16/23/70)

Vit : 5 (5m ; 6km/h ; 3nœuds)

Nombre d'At. : spécial

Action : 2(1)

Fat : 13

Spécial : domination, souffrance

Portée Attaques : Volonté×10 en mètres

Poids : 120 kg

Taille : 2 mètres

Talents : Esquive 4, Détection 8

Localisation (Règle optionnelle)

01-25	Tête
26-50	Corps (Partie avant)
51-75	Corps (Partie arrière)
76-80	Nageoire droite
81-85	Nageoire gauche
86-100	Queue

Description : Ces épouvantables créatures sont heureusement fort rares. Elles ressemblent à un atroce croisement entre un être humain et un phoque. Elles attaquent en utilisant un étrange pouvoir qui n'est pas sans évoquer ceux de la Force Polaris. Elles émettent des vibrations dans l'eau qui affectent le centre nerveux de leurs proies et qui leur permet de prendre le contrôle de leur corps. Les résultats de l'attaque sont déterminés par un jet sur Palier 9. La sirène ignore toute protection et tout blindage. Elle a la possibilité d'affecter simultanément un nombre de cibles égal à sa Volonté, même si celles-ci se trouvent dans un bâtiment. Le premier effet affecte les nerfs de la victime qui souffrira atrocement. La Marge de Réussite de l'attaque détermine la pénalité que devra subir la proie à toutes ses actions. Cette pénalité est de 5% multiplié par la Marge de Réussite. Ensuite, il faut effectuer un duel d'Attribut. La cible utilise la moyenne de sa Volonté et de son Instinct. Si la victime obtient la plus haute Marge de Réussite au premier jet, le pouvoir de la sirène n'a aucun effet. Si la sirène obtient la plus haute marge, elle réduit la Volonté de l'individu de sa Marge de Réussite nette. Quand la Volonté de la victime tombe à 0, elle est entièrement dominée. Cette attaque se manifeste par des visions magnifiques dans l'esprit de la proie. Une fois que cette dernière est contrôlée, la sirène l'attire vers elle en devenant, à ses yeux, l'incarnation de ses fantasmes. Les sirènes poussent fréquemment les plongeurs à retirer leur visière sous l'eau. Les sirènes sont souvent à l'origine de véritables cimetières d'épaves sous-marins.

13.1.15 Sylside (Gueule des sables)

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	12	08	12	24	28	34	NA	06	24

Réac : 8

Att : Palier 8 (gueule)

Armure : 24

Seuil Inc : 14

Percep Inst : 20 %

Dég : 3+7(Lutte)/8+7(Gueule)

Lutte : 25 (-5/branche détruite)

Seuil : 58 (10/19/29/87)

Vit : 2 (2m ; 2km/h ; 1 nœud)

Nombre d'At. : 1+1(1+1)

Action : 2(1)

Fat : 17

Spécial : écrasement

Portée Attaques : contact

Poids : 255 kg

Taille : 4 mètres de diamètre

Talents : Esquive 1, Détection 5, Corps à corps 8

Localisation (Règle optionnelle)

01-25	Gueule
26-50	Corps (Partie avant)
51-60	Branche 1
61-70	Branche 2
71-80	Branche 3
81-90	Branche 4
91-100	Branche 5

Description : Ces gigantesques étoiles de mer s'enterrent sur les fonds marins et, grâce à leurs organes sensitifs (qui ressemblent à des plantes) qu'elles laissent dépasser du sable, elles repèrent leurs proies sur lesquelles elles se referment pour les écraser. Ceci est considéré comme une attaque de Lutte pour écraser. La créature peut attaquer avec sa gueule toute créature qu'elle a prise au piège. C'est une attaque normale. Une blessure fatale ou mortelle sur une branche la coupe, une blessure critique la rend inerte.

13.2 Créatures terrestres**13.2.1 Araignée faucheuse**

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
18	24	24	12	18	24	21	NA	11	24

Réac : 10**Att :** Palier 6**Armure :** 30 (Blindage 10)**Seuil Inc :** 9**Percep Inst :** 31 %**Dég :** 8+6**Lutte :** 21 (42)**Seuil :** 57 (9/19/28/85)**Vit :** 27 (35m ; 42km/h)**Nombre d'At. :** 3(2)**Action :** 3(2)**Fat :** 20**Spécial :** blob, Stabilité**Poids :** 165 kg**Portée Attaques :** contact**Taille :** 2 m de diamètre, 10 m pattes étendues.**Talents :** Esquive 4, Parade 5, Détection 6 (Vibration 8), Corps à corps 2, Escalade 12**Localisation (Règle optionnelle)**

01-05	Tête
06-20	Faux droite
21-35	Faux Gauche
36-46	Patte avant droite
47-57	Patte avant gauche
58-62	Patte milieu droite
63-67	Patte milieu gauche
68-70	Patte arrière droite
71-73	Patte arrière gauche
74-96	Corps
97-100	Ventre

Description : Ces monstruosité sont des araignées qui se déplacent sur six pattes et qui utilisent en combat deux énormes pattes ressemblant à des faux. Elles utilisent ces armes pour clouer leurs proies à terre. Ces araignées ne sont pas venimeuses. Elles sont couvertes d'une épaisse carapace blindée. Le ventre de cette créature n'est pas protégé. Une araignée faucheuse peut cracher un blob de matières visqueuses qui ralentit ses proies. Elle peut cracher ce blob à une distance de 12 mètres sans pénalité, en utilisant son Palier d'attaque normal. Ce Palier est réduit de 1 par 6 mètres

supplémentaires. Une cible touchée doit réussir une esquive qui réduit la marge d'attaque à 0, ou réussir à parer avec un bouclier. Dans le cas contraire, elle risque d'être engluée. Il faut effectuer un jet d'effet en comparant la Caractéristique Lutte de la victime à celle de l'araignée. La Marge de Réussite nette de ce jet d'effet impose une pénalité de -5% par point de marge à toutes les actions de la cible. De plus, la victime voit toutes ses Caractéristiques de déplacement (Course, escalade, etc.) réduites de 1 point par point de marge. Pour se débarrasser de la matière visqueuse, il faut 10 minutes par point de Marge de Réussite obtenu au cours du jet d'effet. L'araignée est très stable, sa caractéristique Lutte est doublée pour déterminer les effets du recul ou des chutes dont elle pourrait être victime.

13.2.2 Araignées–rhinocéros

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	01	18	14	18	01	01	NA	10	24

Réac : 9

Att : Palier 1/10 araign. (max Palier 9)

Armure : NA

Seuil Inc : 4

Percep Inst : 31 %

Dég : 1/10 araign.

Lutte : NA (6)

Seuil : 16 (3/5/8/24)

Vit : 18 (18m ; 22km/h)

Nombre d'At. : 1

Action : 2(1)

Fat : NA

Spécial : voir texte

Poids : 1 kg pour 10 araignées

Portée Attaques : contact

Taille : 2m×2m de surface pour 10 araignées

Talents : Esquive 1, Détection 6 (Vibration 8), Escalade 16, Saut 8

Divers : Résistance 30 contre poison, acide, maladies, gaz etc.

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Groupe d'araignées

Description : Toutes les Caractéristiques et les Attributs, de Force, de Résistance et de Gabarit sont indiqués pour 10 araignées. La Rapidité, l'Agilité, la Volonté, l'Intelligence, le Sang-froid et l'Instinct sont toujours identiques. L'acide sécrété par les araignées leur permet d'attaquer des structures blindées. Leurs premières attaques affectent la structure, puis l'individu protégé. Les Seuils sont calculés pour 10 araignées, s'il y en a plus, il faut les modifier en conséquence. Tout individu blessé physiquement par une araignée subit une attaque de poison : Intensité : 1/araignée, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 10 tours/×30, Effet : dégâts égaux à 1/araignée. La victime contracte aussi une maladie : Intensité : 18, Déclenchement : 1 jour, Fréquence : 1 jour/×10, Effet : perte de Résistance. L'Attribut concerné est réduit de 1 point×Marge de Réussite nette. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt. Les araignées peuvent entoiler leur victime. En 1 tour, 10 araignées peuvent fabriquer 24 « points » de toile à répartir entre la Résistance de la toile et le Gabarit de la victime (ex : une toile ayant une Résistance de 6 pour une victime ayant 18 en Gabarit). Pour les armes affectant une zone, les dommages de base sont normaux. Pour les autres armes, le total des dégâts est divisé par 10.

13.2.3 Cafards ardents

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	01	18	01	16	01	01	NA	01	24

Réac : 8
Att : Palier 1/100 caf. (max. Palier 9)
Armure : 10
Seuil Inc : NA

Percep Inst : 24%
Dég : 1/100 caf.
Lutte : NA (6)
Seuil : 3 (1/1/2/4)

Vit : 18 (18m ; 22km/h)
Nombre d'At. : 1(1)
Action : 2(1)
Fat : NA

Spécial : voir texte

Poids : 100 g. pour 100 cafards

Portée Attaques : contact

Taille : 2m×2m de surface pour 100 cafards

Talents : Esquive (1/100 caf. ; max Palier 8), Détection 12

Divers : Résistance 48 contre poison, acide, maladies, gaz etc.

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Groupe de cafards

Description : Grâce à leur intelligence collective, les Attributs Intelligence, Volonté et le niveau d'attaque des cafards sont indiqués pour 100 cafards. Le Gabarit, la Force et la Résistance sont également indiqués pour 100 cafards. Il faut augmenter ces valeurs de 1 pour 100 cafards. Ils ne peuvent dépasser 24 en Intelligence et en Volonté et 9 en Palier d'attaque. La Rapidité, l'Agilité, le Sang-froid et l'Instinct sont toujours identiques. L'acide sécrété par les cafards leur permet d'attaquer les structures blindées. Leurs premières attaques affectent la structure puis l'individu protégé. Les Seuils sont indiqués pour 100 cafards. Les cafards peuvent s'enflammer, cela a les mêmes effets qu'une grenade napalm de force 1 par 100 cafards. Tout individu blessé physiquement par un cafard contracte une maladie : Intensité : 20, Déclenchement : 1 semaine, Fréquence : 1 jour/×30, Effet : perte de Résistance. L'Attribut concerné est réduit de 1 point×Marge de Réussite nette. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt. Les cafards sont immunisés contre les radiations et au feu. Pour les armes affectant une zone, les dommages de base sont normaux. Pour les autres armes, le total des dégâts est divisé par 10.

13.2.4 Dévoreur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
10	30	14	12	24	30	24	NA	10	24

Réac : 9
Att : Palier 7
Armure : 12 (Blindage :6)
Seuil Inc : 16

Percep Inst : 34 %
Dég : 8+6
Lutte : 21
Seuil : 65 (11/22/32/97)

Vit : 20 (21m ;25km/h)
Nombre d'At. : 1(1)
Action : 2(1)
Fat : 24

Spécial : Mouvement sous terre×1/2

Poids : 225 kg

Talents : Esquive 8, Détection 3 (Vibration 14)

Portée Attaques : contact

Taille : 2 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-60 Corps (Partie avant)
 61-70 Patte avant droite
 71-80 Patte avant gauche
 81-90 Patte arrière droite
 91-100 Patte arrière gauche

Description : Ces créatures ressemblent à d'énormes taupes et chassent leurs proies en se guidant sur les vibrations qu'elles produisent en marchant sur le sol. Elles attaquent toujours en surgissant sous leurs victimes.

13.2.5 Dragon

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
18	24	24	15	18	36	44	NA	12	24

Réac : 10

Att : Palier 8

Armure : 40 (Blindage :6)

Seuil Inc : 21

Percep Inst : 34 %

Dég : 6+9

Lutte : 33

Seuil : 83 (14/28/41/124)

Vit : 16 (16m ;19km/h)

Nombre d'At. : 4(2)

Action : 3 (2)

Fat : 25

Spécial : vitesse en vol×3

Poids : 650 kg

Portée Attaques : contact

Taille : 6 m (enverg.), 4 m de long (+ 4 m de queue)

Talents : Esquive 5, Observation 16, Corps à corps 6,

Localisation (Règle optionnelle)

01-10	Tête gauche
11-20	Tête centrale
21-30	Tête droite
31-35	Aile droite
36-40	Aile gauche
41-75	Corps
76-85	Patte arrière droite
86-95	Patte arrière gauche
96-100	Queue

Description : Le dragon est un prédateur prudent et particulièrement malin. Il repère ses cibles du ciel et fond sur elles avant de remonter le plus rapidement possible. Il a 3 têtes qui peuvent attaquer simultanément. Il peut choisir une attaque de lutte avec ses têtes soit pour écraser soit pour gober selon la taille de sa cible. Le dragon peut agresser des proies sous l'eau, jusqu'à une profondeur de 30 mètres qu'il atteint en piqué.

13.2.6 Fougère-rasoir

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	06	18	12	20	03	04	NA	03	12

Réac : 9

Att : Palier 6

Armure : NA

Seuil Inc : NA

Percep Inst : 35 %

Dég : 6

Lutte : 5

Seuil : 22 (4/7/11/33)

Vit : 17 (17m ; 20km/h)

Nombre d'At. : 1(1)

Action : 2(1)

Fat : NA

Spécial : cyanure

Poids : 200 g

Talents : Esquive 3, Détection (Chaleur 12, Vibration 16)

Portée Attaques : contact

Taille : 1 mètre

Localisation (Règle optionnelle)

01-100	Plante
--------	--------

Description : Des champs de fougères tout à fait normales ou des sous-bois particulièrement denses peuvent abriter des fougères-rasoir. Elles ressemblent à des fougères normales, mais leurs feuilles sont aussi coupantes qu'un rasoir. En plus, elles sécrètent du cyanure (Intensité 28, Déclenchement 1 tour, Fréquence : 1tour/×10, Effet : 14 points de dommages de base contre les seuils vitaux). Elles peuvent se déplacer. Leurs attaques ne peuvent endommager une structure blindée. Elles attaquent souvent en groupe. Le feu leur inflige doubles dégâts.

13.2.7 Guêpes-tigre

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	01	24	18	18	01	01	NA	08	24

Réac : 10

Att : Palier 1/5guêpes (max. Palier 9)

Armure : 10

Seuil Inc : 5

Percep Inst : 22 %

Dég : 2/5 guêpes

Lutte : 9

Seuil : 20 (3/7/10/30)

Vit : 24 (29m ;35km/h)

Nombre d'At. : 1(1)

Action : 3(2)

Fat : NA

Spécial : poison, acide, vitesse au sol×1/2

Poids : 100 g./Guêpe

Talents : Esquive 5, Détection 6

Portée Attaques : contact

Taille : 10 cm pour une guêpe

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Essaim

Description : Toutes les Caractéristiques et les Attributs, de Force, de Résistance et le Gabarit sont indiqués pour 5 guêpes. La Rapidité, l'Agilité, la Volonté, l'Intellect, le Sang-froid et l'Instinct sont toujours identiques. L'acide sécrété par les guêpes leur permet d'attaquer les structures blindées. Elles s'attaquent à la structure, puis à l'individu protégé. Les Seuils sont calculés pour 5 guêpes, s'il y en a plus il faut les modifier en conséquence. Tout individu blessé physiquement par une guêpe subit une attaque de poison : Intensité : 1/guêpe, Déclenchement : 1 jour , Fréquence : 1 heure/×24 ; Effet : dommages de base égaux à 1/guêpe contre les seuils vitaux. La victime contracte aussi une maladie : Intensité : 12, Déclenchement : 1 jour, Fréquence : 1 jour/×10, Effet : perte de Résistance. L'Attribut concerné est réduit de 1 point×Marge de Réussite nette. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt. Pour les armes affectant une zone, les dommages de base sont normaux. Pour les autres armes, le total des dégâts est divisé par 10.

13.2.8 Hyaenna

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
18	14	30	10	24	18	18	NA	06	24

Réac : 13

Att : Palier 7

Armure : 12

Seuil Inc : 10

Percep Inst : 37 %

Dég : 4+4

Lutte : 18

Seuil : 42 (7/14/21/63)

Vit : 30 (42m ; 50km/h)

Nombre d'At. : 2(1)

Action : 3(2)

Fat : 14

Spécial : écrasement, acharnement

Poids : 180 kg

Talents : Esquive 4, Écouter 8, Observation 2, Sentir 12, Corps à corps 6, Course 8, Chasser 10, Saut 8, Endurance 6

Portée Attaques : contact

Taille : 1m40 au garrot

Localisation (Règle optionnelle)

01-25	Tête
26-70	Corps
71-80	Patte avant droite
81-90	Patte avant gauche
91-95	Patte arrière droite
96-100	Patte arrière gauche

Description : Les hyaennas attaquent en meutes de 2 à 12 individus. Leur technique est de sauter à la gorge d'un individu et de le projeter à terre. À ce moment, elles ne lâchent plus leur proie et s'acharnent dessus. Pour frapper à la gorge, l'animal doit viser. C'est une attaque de lutte pour écraser. Si l'attaque passe, la caractéristique Lutte de la créature est doublée pour déterminer si la victime est projetée à terre. L'acharnement fonctionne comme un écrasement mais les dégâts sont augmentés de 3 points par tour au lieu d'1.

13.2.9 Impératrice noire (reine)

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	12	24	12	24	09	12	NA	06	24

Réac : 12**Att :** Palier 6**Armure :** NA**Seuil Inc :** 9**Percep Inst :** 35 %**Dég :** 5**Lutte :** 15 (30)**Seuil :** 36 (6/12/18/54)**Vit :** 21 (23m ; 28km/h)**Nombre d'At. :** 3(2)**Action :** 3(2)**Fat :** 11**Spécial :** poison**Poids :** 80 kg**Portée Attaques :** contact**Taille :** 1m30, 4 m de diamètre pattes étendues**Talents :** Esquive 4, Détection 8 (Vibration 12), Corps à corps 6, Saut 8, Escalade 20**Divers :** Résistance 20 contre poison, acide, maladies, gaz, etc.**Localisation (Règle optionnelle)**

01-10	Tête
11-30	Patte avant droite
31-50	Patte avant gauche
51-65	Patte milieu droite (1)
66-80	Patte milieu gauche (1)
81-87	Patte milieu droite (2)
88-94	Patte milieu gauche (2)
95-97	Patte arrière droite
98-100	Patte arrière gauche

Description : Les impératrices noires sont d'énormes araignées vivant dans des cavernes proches de l'eau. Elles affectionnent particulièrement les tunnels humains qui permettent d'accéder à la surface. C'est par ces tunnels que leur progéniture arrive à envahir les communautés sous-marines. Elles sont remarquablement agressives et vivent en communauté d'une dizaine de créatures. Une fois par an, elles pondent un millier d'œufs. Sur cette portée, une créature sera une reine, toutes les autres seront de toutes petites araignées (voir ci-dessous). Tout individu blessé physiquement par une impératrice subit une attaque de poison : Intensité : 24, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 1 tour/×12 ; Effet : mort. Les araignées peuvent emprisonner leur victime dans leur toile. En 1 tour, une impératrice peut fabriquer 24 « points » de toile à répartir entre la Résistance de la toile et le Gabarit de la victime (ex : une toile ayant une

Résistance de 6 pour une victime ayant 18 en Gabarit). L'araignée est très stable, sa caractéristique Lutte est doublée pour déterminer les effets du recul ou des chutes dont elle pourrait être victime.

13.2.10 Impératrice noire (progéniture)

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	01	24	12	24	NA	NA	NA	03	24

Réac : 12

Att : Palier 1 ou 9

Armure : NA

Seuil Inc : NA

Percep Inst : 33 %

Dég : 0

Lutte : NA

Seuil : 1 (NA/NA/NA/2)

Vit : 6

Nombre d'At. : 1(1)

Action : 2(2)

Fat : NA

Spécial : Poison

Poids : 1g

Talents : Esquive 8, Détection 8 (Vibration 12), Saut 12, Escalade 16

Divers : Résistance 20 contre poison, acide, maladies, gaz etc.

Portée Attaques : contact

Taille : 1 cm

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 araignée

Description : La redoutable progéniture des impératrices infeste les stations sous-marines, préférant les endroits chauds et secs. Elles sont le plus souvent solitaires. Le seul danger que représentent ces araignées est leur tendance à s'introduire dans une botte ou un vêtement. Dans ce cas, elles peuvent piquer leur proie qui subira une attaque de poison : Intensité : 30, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 10 tour/×10, Effet : mort.

13.2.11 Larve-assassin

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
36	12	24	12	24	12	03	NA	03	24

Réac : 12

Att : Palier 6

Armure :

Seuil Inc : 7

Percep Inst : 21 %

Dég : 2

Lutte : 17

Seuil : 27 (4/9/13/40)

Vit : rampe 10 (2m ;12km/h)

Nombre d'At. : 2(1)

Action : 3(2)

Fat : 12

Spécial : poison, écrasement

Poids : 1kg

Talents : Esquive 8, Détection (Vibration 8), Saut 6, Corps à corps 6

Divers : on ne peut le saisir avec les mains

Portée Attaques : contact

Taille : 50 cm

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Corps

Description : Ce parasite est généralement fixé sur les plus grandes créatures de la surface. C'est une grosse larve de la taille d'un avant-bras qui se nourrit de la chair de ses proies. L'orifice circulaire qui lui sert de gueule est garni de pointes extrêmement tranchantes et résistantes. Sur les créatures de l'extérieur, elle vit en véritable symbiose n'infligeant que des blessures superficielles à son hôte. Utilisée sur un être humain, cette créature immonde dévorera

le pauvre infortuné. Elle attaque en bondissant sur une partie dégagée du corps, généralement la gorge (attaque nécessitant de viser). Elle sécrète en permanence un puissant poison paralysant (Intensité : 24, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 1 tour/ jusqu'à ce que le poison tombe à 0 mais l'Intensité du poison est réduite de 1 point par heure, Effet : la Marge de Réussite nette du poison réduit la Caractéristique Course du personnage et lui inflige une pénalité de -5% à toutes ses actions par point de marge nette). Son corps est couvert d'une substance gluante qui empêche de la saisir. Les assassins qui se servent de ces créatures utilisent souvent des gants garnis de pointes pour les manipuler. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce parasite ne transmet aucune maladie.

13.2.12 Liane-serpent

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
18	14	18	16	24	16	24	NA	12	12

Réac : 10

Att : Palier 8

Armure : 20

Seuil Inc : NA

Percep Inst : 30 %

Dég : 3+4

Lutte : 11(+3/liane sup.)

Seuil : 54 (9/18/27/81)

Vit : 10 (10m ; 12km/h)

Nombre d'At. : 1 à 10 (1 à 5)

Action : 2(2)

Fat : NA

Spécial : écrasement

Poids : 150 kg

Portée Attaques : 1 à 10 m

Taille : bulbe, jusqu'à 4 mètres de diamètre

Talents : Esquive 6, Détection (Chaleur 8, Vibration 10), Corps à corps 10

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Liane ou bulbe

Description : Ces terribles créatures végétales poussent dans les sous-bois ou se laissent pendre des arbres-serpent. Elles ressemblent à des lianes tout à fait normales. Toutes les lianes sont reliées à un bulbe central qui peut avoir 2 mètres de diamètre. Ce bulbe est capable de se déplacer et de grimper aux arbres grâce à de petits tentacules. Un bulbe engendre jusqu'à 12 lianes de 10 mètres. Chaque liane peut attaquer séparément infligeant de terribles dommages grâce à ses épines minérales et en écrasant la victime autour de laquelle elle s'enroule. Une blessure fatale ou mortelle sur une liane la coupe, une blessure critique la rend inerte. Les lianes tentent toujours de soulever leur proie. Leur Force dans ce cas est de 18+2 par liane supplémentaire attachée à la victime. Le feu leur inflige double dégâts.

13.2.13 Sangsue-vampire

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
03	03	03	03	24	01	01	NA	03	24

Réac : 7

Att : Palier 9

Armure : NA

Seuil Inc : 2

Percep Inst : 21 %

Dég : 4

Lutte : 2

Seuil : 7 (1/2/3/10)

Vit : 3 (3m ; 4km/h)

Nombre d'At. : 1(1)

Action : 2(1)

Fat : NA

Spécial : vampirisme

Poids : 10g

Talents : Esquive 1, Détection(Vibration 8), Saut 6, Corps à corps 6

Divers : augmente la Résistance de l'hôte

Portée Attaques : contact

Taille : 10 centimètres de long

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Sangsue

Description : La sangsue–vampire se fixe à son hôte et se nourrit de son sang. En temps normal, chaque sangsue n’inflige qu’une blessure légère permanente à la créature sur laquelle elle est fixée. Elle peut alors rester indéfiniment sur son hôte et le faire bénéficier de certaines particularités étonnantes (cf. ci–dessous). Cependant, les assassins utilisent souvent ces créatures en perçant ce qui leur sert d’estomac. La créature n’étant plus rassasiée, elle videra son hôte de tout son sang. N’utilisez les dégâts indiqués que lorsqu’elles sont employées de cette manière. Les sangsues sont incapables de percer une armure.

Les sangsues confèrent à leur hôte certains avantages. Par sangsue fixée sur un être vivant, la Caractéristique Résistance de ce dernier est augmentée de 2 points contre toutes les maladies, les drogues, les blessures et les poisons.

13.2.14 Sarracénias mangeuses d’homme

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
NA	24	NA	12	NA	NA	12	NA	06	NA

Réac : NA**Att :** Palier 10**Armure :** 30**Seuil Inc :** NA**Percep Inst :** NA**Dég :** 15+1/tour**Lutte :** NA**Seuil :** 48 (8/16/24/72)**Vit :** NA**Nombre d’At. :** Variable**Action :** NA**Fat :** NA**Spécial :** acide**Poids :** jusqu’à 600 kg**Talents :** NA**Portée Attaques :** N.A**Taille :** jusqu’à 4 mètres**Localisation (Règle optionnelle)**

01-100 Feuille ou plante

Description : Cette plante d’apparence inoffensive est caractérisée par ses feuilles de 2 mètres de long, qu’elle roule en cône et qu’elle enterre dans le sol créant ainsi un véritable puits dans lequel tombent les créatures imprudentes. Ces feuilles s’écartent de 1 à 2 mètres de diamètre repoussant ainsi la terre et elles profitent généralement du feuillage dense du sous–bois pour se dissimuler. La plante elle–même se trouve généralement à quelques mètres et se distingue par ses branches s’enfonçant dans le sol. Quand une feuille a terminé de se fixer sous le sol, la plante y sécrète un puissant liquide corrosif gluant qui inflige une base de 15 points de dommages d’acide par tour + 1 point par tour. La feuille est considérée comme un piège. La difficulté pour la repérer est de 24. Si un personnage tombe dans le piège, l’attaque est considérée comme automatique (jet sur Palier 9 au début de chaque tour). De plus, il est très difficile de s’extraire de la feuille. Il faut effectuer un jet d’Escalade réduit de moitié. Dans la zone où pousse cette plante, il faut faire un jet de Chance. Un jet raté indique que le personnage risque de tomber dans une feuille enterrée. Le feu leur inflige doubles dégâts.

13.2.15 Serpent cornu

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
24	10	24	12	24	08	03	NA	12	24

Réac : 12
Att : Palier 8
Armure : NA
Seuil Inc :

Percep Inst : 32 %
Dég : 1
Lutte : 12
Seuil : (///)

Vit : 29 (rampe 7m80 ; 9km/h)
Nombre d'At. : 2(1)
Action : 3(2)
Fat : 10

Spécial : poison
Poids : 10 kg
Talents : Esquive 6, Corps à corps 8,
 Détection 6 (Vibration 8)

Portée Attaques : contact
Taille : 1 mètre de long

Localisation (Règle optionnelle)

01-25 Tête
 26-100 Corps

Description : Le serpent cornu vit dans les broussailles. Il se nourrit généralement d'insectes et de petits animaux. C'est un animal particulièrement agressif dont l'arme principale est le poison. Il ne peut affecter les armures blindées. Le poison qu'il sécrète a les Caractéristiques suivantes : Intensité : 34, Déclenchement : 1 tour, Fréquence : 1 heure/×24, Effet : dommages de base 17 contre les seuils vitaux.

13.2.16 Taro-étouffeur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	18	09	12	24	24	19	NA	12	19

Réac : 8
Att : Palier 10
Armure : 20 (feuilles)
Seuil Inc : NA

Percep Inst : NA
Dég : 12
Lutte : 18
Seuil : 49 (8/16/24/73)

Vit : NA
Nombre d'At. : 1(1)
Action : 1(1)
Fat : NA

Spécial : écrasement
Poids : 90 kg
Talents : Corps à corps 10, Détection
 (automatique au contact)

Portée Attaques : N.A.
Taille : variable

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Feuille

Description : Ces grandes plantes peuvent atteindre plusieurs mètres de haut. Elles sont dotées de gigantesques feuilles qui peuvent mesurer jusqu'à 4 mètres de diamètre et qu'elles laissent traîner à terre parmi la végétation. Ces feuilles sont extrêmement résistantes et, lorsque qu'une victime marche dessus, elles se referment pour l'écraser. La Caractéristique Lutte des feuilles est de 18 pour une taille de 1 mètre, 20 pour une taille de 2 mètres, 24 pour une taille de 3 mètres et 28 pour une taille de 4 mètres. La plante mère pousse généralement à l'abri de grands arbres qui peuvent la dissimuler. Les feuilles n'ont qu'un seul Seuil, le Seuil de mort, qui est égal à deux fois celui de la plante mère. Le feu leur inflige double dégâts.

13.2.17 Tyrannes

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
06	48	12	08	24	114	98	NA	04	24

Réac : 9
Att : Palier 6
Armure : 60 (Blindage 10)
Seuil Inc :

Percep Inst : 30 %
Dég : 12+17 (gueule)/ 3+17(queue)
Lutte : 73
Seuil : (///)

Vit : 28 (37m ; 44km/h)
Nombre d'At. : 1+1(1)
Action : 2(1)
Fat : 57

Spécial : voir texte
Poids : 6 tonnes
Talents : Esquive 2, Course 6, Endurance 6, Observation 2, Écouter 6, Sentir 8, Corps à corps 6

Portée Attaques : contact
Taille : 14 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-15 Tête
 16-35 Corps (Partie haute)
 36-65 Corps (Partie basse)
 66-75 Patte arrière droite
 76-85 Patte arrière gauche
 86-100 Queue

Description : Le tyranne est un énorme prédateur ressemblant à un tyrannosaure. C'est un prédateur vicieux qui ne recule que face à des insectes. Une fois qu'il a réussi à porter une attaque, il saisit sa proie dans sa gueule et la broie impitoyablement. Heureusement, cette créature est particulièrement stupide et quand elle n'a pas faim, elle se lasse rapidement de ses proies. Il peut attaquer de plusieurs manières. Avec sa gueule pour mordre, c'est une attaque normale. Avec sa gueule pour gober (ou écraser, selon la taille de la cible), c'est une attaque de lutte. Il peut aussi piétiner un adversaire. En plus de sa gueule, cette créature peut utiliser sa queue pour balayer ses ennemis.

13.2.18 Ver foreur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
03	03	03	24	24	03	01	NA	01	24

Réac : 7
Att : Palier 8
Armure : NA
Seuil Inc : 7

Percep Inst : 20 %
Dég : 10
Lutte : 2
Seuil : 28 (5/9/14/42)

Vit : 5 (5m ; 6km/h)
Nombre d'At. : 1(1)
Action : 2(1)
Fat : 10

Spécial : acide
Poids : 10g
Talents : Esquive 1, Détection (Vibration 8), Saut 6, Corps à corps 8

Portée Attaques : contact
Taille : 10 centimètres de long

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 ver

Description : Le ver foreur est une horreur qui nettoie les carapaces des grands monstres de la surface. Sa tête secrète un puissant acide qui lui permet de perforer presque n'importe quoi avec du temps. Il lui faut 1 tour par point d'armure pour forer une protection normale. Il lui faut 1 heure par point de blindage pour pouvoir percer des structures plus résistantes. En règle générale, ces petits vers se fixent sur les créatures pour nettoyer leur carcasse mais ils peuvent aussi, en période de ponte, s'introduire dans le corps pour y pondre leurs larves. Les dégâts infligés ne s'appliquent qu'une fois les diverses protections traversées par le ver. Ils ne peuvent en aucun cas forer un blindage supérieur à 10.

13.3 Créatures amphibies

13.3.1 Crabe titan

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
03	48	03	12	24	82	73	NA	03	24

Réac : 7

Att : Palier 4

Armure : 100 (Blindage : 20)

Seuil Inc : 33

Percep Inst : 19 %

Dég : 8+14

Lutte : 53

Seuil : 133 (22/44/66/199)

Vit : 12 (12m ; 14km/h ; 8 nœuds)

Nombre d'At. : 2(1)

Action : 2(1)

Fat : 47

Spécial : écrasement, camouflage

Poids : 3 tonnes

Talents : Esquive 2, Corps à corps 8, Détection 6

Portée Attaques : contact

Taille : 5 mètres de diamètre

Localisation (Règle optionnelle)

01-05	Tête
06-40	Corps
41-50	Pince droite
51-60	Pince gauche
61-70	Patte avant droite
71-80	Patte avant gauche
81-87	Patte milieu droite
88-94	Patte milieu gauche
95-97	Patte arrière droite
98-100	Patte arrière gauche

Description : Le crabe-titan est une énorme créature qui vit normalement en dessous de 10 000 mètres. Cependant, on le rencontre parfois dans des grottes sous-marines à n'importe quelle profondeur. Il peut attaquer une fois avec chaque pince. Il peut choisir d'écraser sa cible en attaque de lutte. Le crabe s'enterre souvent pour guetter ses proies. La tête de la créature n'est pas blindée et sa protection n'est que de 20. Il est cependant très difficile de la toucher.

13.3.2 Gorgor (horreur tentaculaire)

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	280	03	12	24	180	180	NA	12	24

Réac : 7

Att : Palier 4

Armure : NA

Seuil Inc : 118

Percep Inst : 23 %

Dég : 4+1 (tentacule)/8+22 (gueule)

Lutte : 17/tentacule

Seuil : 472 (79/157/236/708)

Vit : 3 (3 m ; 4 km/h)

Nombre d'At. : 10+1(2+1)

Action : 2(1)

Fat : 157

Spécial : NA

Portée Attaques : tentacule long de 16 mètres.

Poids : 60 tonnes

Taille : variable. La créature peut s'étaler sur un diamètre de 600 mètres ou se concentrer sur une plus petite surface (jusqu'à environ 60 mètres).

Talents : Parade 4, Corps à corps 6, Détection 5

Localisation (Règle optionnelle)

La créature étant tellement énorme, chaque attaque s'effectue soit sur sa masse soit sur un de ses tentacules.

Description : Cette immonde créature ressemble à un amas de chair putride doté de 20 tentacules. Les tentacules n'ont que deux Seuils (Fatale : 96 et Critique : 48). Une blessure fatale ou mortelle sur un tentacule le coupe, une blessure critique le rend inerte. Un personnage saisi par un tentacule subit l'écrasement et il est considéré en Lutte. De plus, il est attiré par une Force de 9 (+9/tentacule accroché) en 2 tours vers l'énorme gueule du monstre qui inflige 30 points de dommages (attaque pour gober ou écraser selon la taille de la cible). Le Gorgor ne peut utiliser en un tour que 10 de ses 20 tentacules, et sa gueule si une victime est à portée. Il ne peut utiliser que 2 tentacules par Réaction. Le Gorgor crée les tentacules à partir de son corps. Il peut donc les faire réapparaître où il veut sur sa masse et les régénérer. Tout tentacule coupé se régénère en 10D10 tours. Cette créature vit généralement dans les ruines de l'ancien temps mais aime de temps en temps se promener à la surface.

13.3.3 Proteus

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
19	60	10	22	24	NA	18	NA	16	12

Réac : 8**Att :** Palier 8**Armure :** 20(Blindage :10)**Seuil Inc :** 25**Spécial :** étouffement, acide**Poids :** 80 kg**Talents :** Esquive 8, Corps à corps 8, Détection 8, divers talents**Percep Inst :** %**Dég :** 1+1/tour**Lutte :** 26**Seuil :** 100 (17/33/50/150)**Portée Attaques :** contact**Taille :** variable**Vit :** 10 (10m ; 12km/h ; 7nœuds)**Nombre d'At. :** 1(1) ou 2 (1), (forme humaine)**Action :** 2 (1)**Fat :** NA**Localisation (Règle optionnelle)**

Blob ou table de localisation humaine

Description : Les Proteus sont d'étranges créatures qui ressemblent à des amibes et qui dérivent dans les océans. Dès qu'ils trouvent une victime, ils se jettent sur elle, l'enveloppant complètement. Si la victime n'a pas de respirateur, elle meurt étouffée. Dès que le Proteus réussit une attaque, le combat est considéré comme une attaque de lutte pour immobiliser. La Force du Proteus, dans ce cas, est de 40. Si la cible est protégée par une armure ou si elle possède un respirateur, le Proteus sécrète un acide dont l'Intensité est accrue de 1 point tous les tours. Il ne peut affecter que la structure, puis la victime. La vitesse d'un Proteus est égale à sa Rapidité. Une fois qu'il a tué une victime, le Proteus la dissout entièrement et prend son apparence. Sa Force, son Gabarit, sa Rapidité et son Charisme seront ceux de la victime. On dit que de nombreux Proteus se sont infiltrés dans la société humaine. Un Proteus est totalement immunisé contre le froid et contre le feu. Son armure et son blindage reflètent la difficulté d'affecter la matière molle et très résistante dont ils sont faits. Il est impossible de faire chuter ou de faire reculer un Proteus. Ces créatures bénéficient de ces protections même sous leur forme humaine. Un Proteus peut avoir un grand nombre de Talents. Il apparaît de plus en plus que ce sont des créatures particulièrement intelligentes dont les buts et les motivations sont dictées par une force mystérieuse.

13.3.4 Ver titan

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
18	38	16	12	21	60	60	NA	03	24

Réac : 9	Percep Inst : 23 %	Vit : 16 (rampe 3m20 ; 4km/h ; 2nœuds)
Att : Palier 6	Dég : 6+12	Nombre d'At. : 1(1)
Armure : 20 (Blindage :4)	Lutte : 46	Action : 2(1)
Seuil Inc : 27	Seuil : 110 (18/37/55/165)	Fat : 37
Spécial : écrasement	Portée Attaques : contact	
Poids : 900 kg	Taille : 18 mètres de long, 3 mètres de diamètre	
Talents : Esquive 3, Détection (Vibration 10), Corps à corps 7		
Divers : vitesse sous terre ou dans l'eau : 16 (16m ; 19km/h ; 11nœuds)		

Localisation (Règle optionnelle)

01-100 Corps

Description : Ces monstres vivent dans les cavernes sous-marines ou dans les sables. Ils sont capables de se déplacer sous terre aussi aisément que dans les eaux. Ils attaquent aveuglément tout ce qu'ils trouvent en essayant de broyer leur proie avec leur puissante gueule. C'est une attaque de lutte pour gober ou écraser (selon la taille de la cible). Une victime avalée subit 12 points de dommages de base par tour à cause de l'acide et des muscles digestifs. L'attaque, dans ce cas, est effectuée grâce à un jet sur le Palier 9. La créature ne bénéficie pas de son armure si elle est attaquée de l'intérieur (par une victime qui aura été avalée).

13.4 Autres créatures**13.4.1 Foreur (guerrier)**

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	24	16	16	18	30	29	06	11	16

Réac : 8	Percep Inst : 38 %	Vit : 17 (17m ; 20km/h)
Att : Talent	Dég : 3 (ou arme)+7	Nombre d'At. : 2(1)
Armure : 20	Lutte : 24	Action : 2(1)
Seuil Inc : 17	Seuil : 69 (11/23/34/103)	Fat : 23

Spécial : forage, onde sonique	Portée Attaques : contact ou distance
Poids : 180 kg à 260 kg (220kg)	Taille : 2m60 à 3m20 (2m90)
Talents : Observation 6, Écouter 8, Sentir 4, Vibration 7, Corps à corps 6, Pugilat 6, Armes de contact 5, Armes blanches à 1 main 5, Armes blanches à 2 mains 5, Armes de jet 5, Armes de trait 5, Armes modernes 2, Esquive 4, Parade 5	
Divers : déplacement en creusant un tunnel x1/2	

Localisation (Règle optionnelle)

Table de localisation des humains.

Description : Bien que l'humanité soit en guerre contre ces créatures depuis des siècles, on connaît peu de choses de leur nature et de leur société. Les Foreurs ressemblent à des ours bipèdes au visage de phacochère. Ils se déplacent dans les mondes souterrains avec une très grande aisance. Ils sont capables, grâce à leurs puissantes griffes, à leur mâchoire excavatrice et à leur capacité de générer des ondes soniques qui déstructurent la pierre, de creuser des tunnels très rapidement. Les Caractéristiques ci-dessus concernent un Foreur moyen. On raconte que certains prêtres Foreurs pourraient transformer la pierre en magma. Un Foreur peut attaquer avec une onde sonique. Cette attaque s'effectue sur le Palier 6. Sa portée est de 4m. L'attaque subit une pénalité de -5% tous les mètres supplémentaires. L'attaque affecte une zone très précise (jet de localisation) et les dommages de base sont égaux à 4. Contre une structure non organique, les dommages sont de 12.

13.4.2 Ternasets

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	24	16	14	22	45	59	NA	24	24

Réac : 9

Att : Palier 5

Armure : 10

Seuil Inc : NA

Percep Inst : 34 %

Dég : 4+11 (pétales) / 8+11 (gueule)

Lutte : 19(pousse)/37

Seuil : 97 (16/32/48/145)

Vit : 2 (2m ; 2km/h ; 1 nœud)

Nombre d'At. : 3 (2)

Action : 2(1)

Fat : NA

Spécial : télépathie, suggestion

Poids : 900 kg

Talents : Esquive 2, Détection 10,

Corps à corps 6, Empathie 12

Portée Attaques : 8 mètres

Taille : 8 mètres

Localisation (Règle optionnelle)

01-35 Bulbe

36-40 Pousse avec l'œil

41-60 Fleur 1

61-80 Fleur 2

81-100 Fleur 3

Description : Ces créatures issues des plus noirs abîmes de l'océan ressemblent à d'immenses plantes poussant à partir d'un bulbe. Le bulbe est doté de plusieurs petits tentacules qui permettent à la chose de se déplacer assez lentement. Du bulbe sortent plusieurs pousses, généralement quatre, qui peuvent atteindre 8 mètres de long et un diamètre de 2 mètres. L'une des pousses se termine par un œil gigantesque, protégé par une membrane extrêmement résistante (protection : 30 / Blindage 12). Les autres pousses ressemblent à des fleurs. Cependant, les pétales sont de puissantes griffes et le bulbe, une bouche garnie de crocs redoutables.

Les Ternasets n'aiment pas combattre. Elles s'assurent donc les services d'une race d'hommes-poisson, les Fé-lorms, qui sont leurs véritables esclaves. Les Ternasets sont télépathes et peuvent utiliser une forme particulière de la Force Polaris. C'est une sorte de puissance suggestive qu'elles utilisent pour dominer leurs proies. Les créatures ne peuvent dominer qu'une cible à la fois et celle-ci doit se trouver dans un rayon égal à la Volonté des créatures en milles nautique. Il faut effectuer un duel de Volonté. Si la victime obtient la plus haute Marge de Réussite au premier jet, les Ternasets ne pourront plus tenter de la contrôler et le combat s'arrête immédiatement. Si les Ternasets obtiennent la plus haute marge, ils réduiront la Volonté de l'individu de leur Marge de Réussite nette. Le combat continue jusqu'à ce que la Volonté de la victime tombe à 0, dans ce cas elle est entièrement dominée. Cette attaque de suggestion n'est absolument pas perceptible. Une victime dominée peut tenter de se libérer de cette emprise mentale en réussissant un jet de Volonté contre une difficulté égale à 2x la Volonté du Ternaset. Il peut effectuer un jet une fois par jour ou à chaque fois qu'on lui demande de faire quelque chose qui peut le choquer.

Ces monstres produisent des sortes de cosses qui mettent des années à parvenir à maturité. Cependant, placées dans un milieu chaud, comme l'intérieur d'une station, elles se développent beaucoup plus rapidement et donnent naissance à une progéniture immonde qui, à terme, deviendra un Ternaset. Les Ternasets se nourrissent des micro-éléments flottant dans l'eau de mer.

L'origine des Ternasets est totalement inconnue. Il semble qu'elles soient des créatures d'un autre âge, dotées d'un immense savoir. Quand elles sont directement menacées, il est fréquent qu'en échange de leur vie, elles communiquent, sous forme d'énigmes, des informations particulièrement intéressantes. Elles sont issues des fosses de plus de -20 000 mètres mais peuvent quelquefois s'établir plus près de la surface.

13.4.3 Rejeton des Ternasets

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	24	24	24	24	24	24	NA	12	24

Réac : 12

Att : Palier 6

Armure : 20

Seuil Inc : 18

Percep Inst : 24 %

Dég : 1+6/6+6 (gueule)

Lutte : 8/tentacule

Seuil : 72 (12/24/36/108)

Vit : 24 (29m ; 35km/h)

Nombre d'At. : 3+1(3+1)

Action : 3 (2)

Fat : 24

Spécial : immobilisation

Poids : 250 kg

Talents : Esquive 8, Détection 6, Corps à corps 6, Saut 8

Divers : peut altérer sa forme

Portée Attaques : 2 mètres

Taille : 3 mètres de diamètre

Localisation (Règle optionnelle)

01-60	Corps
61-70	Tentacule 1
71-80	Tentacule 2
81-90	Tentacule 3
91-100	Tentacule 4

Description : Ces créatures sont les rejetons des Ternasets. Dès leur naissance, elles ne pensent qu'à tuer pour se nourrir de l'énergie psychique de leur proie qui leur permettra, une fois adulte, de contrôler leur pouvoir de suggestion.

Elles ont une apparence visqueuse et sont difformes. Un rejeton peut littéralement suinter dans les espaces les plus étroits. Il préfère généralement se déplacer sur les plafonds ou les conduits d'aération des installations en se servant de ses quatre tentacules. En combat, il attaque avec 3 tentacules (Lutte de 24 dans ce cas). Dès que l'un de ces tentacules a touché, la créature tente d'immobiliser sa proie. Une blessure fatale ou mortelle sur un tentacule le coupe, une blessure critique le rend inerte. Si la proie se montre trop résistante, il tente de l'attirer dans sa gueule. Chaque tentacule a 8 en Force, ainsi une victime touchée par 3 tentacules sera attirée par une force de 24. Quand la proie est traînée près du rejeton, ce dernier fait jaillir de son corps une énorme gueule visqueuse pour la dévorer (attaque pour écraser). Si elle est confrontée à trop d'adversaires, la créature se sert de ses tentacules pour fouetter ses ennemis. C'est une attaque normale infligeant 9 points de dommages. Les rejetons sont insensibles à la pression et au gaz.

13.4.4 Félorms

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
28	24	28	15	24	18	19	NA	08	24

Réac : 13	Percep Inst : %	Vit : 27 (35m ; 42km/h, 23 nœuds)
Att : Talent	Dég : 3+4	Nombre d'At. : 3(2)
Armure : 12	Lutte : 22	Action : 3(2)
Seuil Inc : 14	Seuil : 58 (10/19/29/87)	Fat : 19
Spécial : NA	Portée Attaques : contact	
Poids : 120 kg	Taille : 2 mètres	
Talents : Détection 4, Corps à corps 5, Pugilat 6, Nager 24		

Localisation (Règle optionnelle) Table de localisation humaine

Description : les Félorms sont des sortes d'hommes-poisson vivant dans les profondeurs des océans. On les rencontre presque exclusivement en compagnie des Ternasets. Ils attaquent sous l'eau grâce à leurs terribles griffes.

Archétypes

« *Moi un sale ouvrier ? Non mais. . .mais c'est pas croyable d'entendre des trucs pareils ! Bon file-moi tes affaires et magne-toi avant que je t'enfonce mon sabre dans les tripes. Je vais t'apprendre à confondre un noble pirate avec un ouvrier !* »

— Un pirate ivre après une discussion avec un client ivre. Le malentendu est évident.

Pour chaque talent apparaît le niveau du talent. Pour les Seuils, seul le Seuil d'inc et le Seuil de Blessure Fatale (Seuil ou l'on considère un ennemi neutralisé) sont indiqués.

Les Attributs des personnages sont calculés avec de 110 à 115 points.

14.1 Assassin/Espion

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	08	14	11	15	10	12	08	10	14

Poids : 60 kg *Taille* : 1m75 *Âge* : 28 ans

Réaction : 7 *Percep. Inst.* : 28 % *Bonus dommages* : +1

Fatigue : 10 *Déplacement* : 12/12m *Lutte* : 11

Seuils : *Inc.* : 8 *Fat.* : 31 (5/10/15/46)

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Agilité manuelle 4, Armes à 1 main 4, Armes d'épaule 2, Armes de contact 8, Armes de poing 5, Armes de jet 4, Armes de trait 4, Comédie 4, Connaissance du milieu social (au choix) 6, Corps à corps 8, Création de faux 6, Cryptographie 6, Déguisement 5, Discretion 6, Dissimulation 6, Écouter 6, Esquive 4, Langage(s) parlé(s) 5, Langage des signes 4, Lecture sur les lèvres 3, Mémoire 4, Observation 6, Onguent, drogues et poisons 3, Pugilat 4, Systèmes de sécurité 5, Sens du danger 4, Science (Informatique 3), Survie 4

Équipement : variable ; une dague, quelque fois un parasite.

Mutations : rarement

Description : les Assassins/Espions sont extrêmement nombreux. Tous les états font appel à des spécialistes dans ce domaine pour les renseigner ou pour éliminer des personnes gênantes. Il est difficile de savoir quel Espion sera fidèle ou ne le sera pas. Il est très fréquent qu'un Espion travaille pour plusieurs pays à la fois.

14.2 Barman

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
09	14	11	10	12	15	14	08	10	12

Poids : 70 kg *Taille* : 1m85 *Âge* : 30 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst.* : 23 % *Bonus dommages* : +3

Fatigue : 13 *Déplacement* : 12/12m *Lutte* : 13

Seuils : *Inc.* : 9 *Fat.* : 38 (6/13/19/57)

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 4, Armes de contact 4, Baratin 4, Bureaucratie 3, Connaissance du milieu urbain 6, Connaissance du milieu social (bas-fond, marins) 6, Corps à corps 5, Cuisine 6, Écouter 6, Esquive 4, Gestion 4, Interrogation 8, Jeu 4, Langage(s) parlé(s) 6, Mémoire 4, Observation 6, Négociation 2, Pugilat 7, Science (commerce, psychologie) 2

Équipement : cuir renforcé, matraque, pistolet, dague, I.D., 800 sols, ordinateur de poche, fusil à pompe.

Mutations : parfois

Description : puits intarissable d'informations, le Barman est essentiel. Équinoxe compte des centaines de bars qui sont remplis de toute la racaille du fond des mers. Les bars sont les endroits privilégiés pour passer des accords, revendre ou acheter de la marchandise illicite, etc.

14.3 Charognards

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
13	13	12	12	13	10	09	08	12	13

Poids : 45 kg *Taille* : 1m60 *Âge* : 40 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst.* : 25 % *Bonus dommages* : 0

Fatigue : 12 *Déplacement* : 13/13m *Lutte* : 11

Seuils : *Inc.* : 8 *Fat.* : 34 (6/11/17/51)

Talents principaux : Armes de contact 4, Armes de poing 5, Armure 6, A.T.M. 6, Connaissance d'un milieu social (mécaniciens et marchands) 7, Corps à corps 4, Démolition 4, Ecouter 4, Esquive 3, Estimation de qualité 6, Langage Parlé 6, Lecture sonar 6, Observation 6, Pugilat 4, Science (mécanique) 8, Science (électronique) 5, Sens du danger 3, Survie 4.

Équipement : trousse à outils mécanique et électronique, armure de plongée Exo 3, pistolet, ordinateur portable, I.D., cuir renforcé, dague, 50 sols, 900 sols d'objets de troc.

Mutations : parfois.

Description : les Charognards parcourent les mers à bord de leur navires-usines et viennent vendre leur matériel ou leur savoir dans les principales stations et surtout à Équinoxe. Ils disposent fréquemment de hangars privés dans les stations principales.

14.4 Chef de station

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	13	09	11	12	13	14	08	10	12

Poids : 80 kg *Taille* : 1m75 *Âge* : 50 ans

Réaction : 5 Percep. Inst. : 16 % Bonus dommages : +2
 Fatigue : 12 Déplacement : 8/8m Lutte : 12
 Seuils : Inc. : 9 Fat. : 38 (6/13/19/57)

Talents principaux : Armes de contact 4, Armes de poing 3, Armure 2, A.T.M. 2, Bureaucratie 8, Commandement 4, Connaissance milieu social (sa station) 1 0, Corps à corps 3, Création de faux 6, Cryptographie 4, Cuisine 2, Diplomatie 2, Ecouter 2, Esquive 2, Gestion 7, Langage parlé 5, Lecture sonar 4, Négociation 3, Observation 3, Pugilat 4, Survie 4

Équipement : vêtements, dague, pistolet, I.D., 500 sols, 1 000 sols en objets de troc, ordinateur portable, petit véhicule marin.

Mutations : parfois

Description : le Chef de station moyen est un personnage qui s'ennuie à mourir dans son rôle de gestionnaire. Il sort rarement de sa station et, quand il le fait, c'est pour se rendre sur Équinoxe. Il y affronte d'abord l'administration puis y dépense son argent.

14.5 Contrebandier

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	10	13	11	14	11	12	10	09	13

Poids : 60 kg Taille : 1m75 Âge : 36 ans

Réaction : 7 Percep. Inst. : 20 % Bonus dommages : +1
 Fatigue : 11 Déplacement : 12/12m Lutte : 12
 Seuils : Inc. : 8 Fat. : 33 (5/11/16/49)

Talents principaux : Acquisition de matériel 4, Armes blanches à 1 main 3, Armes d'épaule 3, Armes de contact 4, A.T.M. 4, Baratin 4, Bureaucratie 4, Comédie 5, Connaissance du milieu social (bas-fond, contrebande) 6, Création de faux 6, Ecouter 4, Estimation de valeur commerciale 4, Esquive 5, Gestion 4, Jeu 5, Langage(s) parlé(s) 6, Négociation 5, Observation 5, Pilotage (navires de transport) 6, Premiers soins 4, Pugilat 4, Science (commerce, mécanique) 4, Survie 4

Équipement : pistolet, dague, cuir moléculaire, I.D. (fausse), 600 sols, 1 000 sols en objets de troc, petit transport civil, armure Exo 1, ordinateur de poche.

Mutations : parfois

Description : la contrebande est une activité très répandue au fond des mers. On fait de la contrebande avec absolument n'importe quoi. Équinoxe est bien naturellement une des plus grandes plaques tournantes de ces trafics en tous genres. On y trouve des Contrebandiers venus chercher ou livrer leurs marchandises. D'autres y recherchent du travail ou s'y reposent tout simplement.

14.6 Cultivateur/Éleveur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
09	13	10	15	11	13	14	10	11	09

Poids : 80 kg Taille : 1m76 Âge : 30 ans

Réaction : 5 Percep. Inst. : 17 % Bonus dommages : +2
 Fatigue : 14 Déplacement : 9/9m Lutte : 12
 Seuils : Inc. : 10 Fat. : 42 (7/14/21/63)

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 2, Armes de contact 4, Armure 4, Arme de trait 3, Bureaucratie 4, Connaissance d'un milieu social (cultivateurs/éleveurs) 4, Cuisine 5, Ecouter 3, Esquive 4, Gestion 6, Langage(s) parlé(s) 6, Négociation 4, Observation 4, Pilotage (véhicules fond marin) 2, Science (aquaculture, informatique, psychologie animale, élevage) 8, Survie 4

Équipement : vêtements, dague, I.D., petit transport civil, armure Exo 1, 80 sols, 300 sols en objets de troc, ordinateur de poche.

Mutations : rarement

Description : les Agriculteurs et les Éleveurs sont aussi très nombreux dans la société d'aujourd'hui. Ils se rendent fréquemment sur Équinoxe pour vendre leurs productions, rencontrer l'administration ou bien acheter de quoi entretenir leur petites installations. Il y a, sur les fonds des océans, de nombreuses et minuscules stations qui sont, en fait, les demeures d'Agriculteurs ou d'Éleveurs ne craignant pas de rester seuls.

14.7 Diplomate

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	08	09	14	14	08	10	16	14	14

Poids : 50 kg *Taille :* 1m65 *Âge :* 50 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst. :* 23 % *Bonus dommages :* 0
Fatigue : 10 *Déplacement :* 7/7m *Lutte :* 9
Seuils : *Inc. :* 8 *Fat. :* 32 (5/11/16/48)

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 4, Armes blanches à 1 main 2, Armes de contact 2, Baratin, Bureaucratie 6, Comédie 4, Connaissance du milieu social (diplomate, politique) 8, Diplomatie 9, Écouter 5, Entraînement (Charisme) 4, Entraînement (Sang-froid) 4, Enseignement 6, Interrogation 4, Langage(s) écrit(s) 10, Langage(s) parlé(s) 12, Mémoire 4, Observation 4, Science (politique, psychologie) 8, Survie 4

Équipement : vêtements luxueux, communicateur, I.D., 2 000 sols, ordinateur de poche, champ anti-agression, drone traducteur (petite sphère en lévitation près de l'épaule).

Mutations : généralement non.

Description : les Diplomates sont très nombreux sur Équinoxe. Leur rôle est aussi bien de régler des litiges entre états que de servir d'intermédiaires entre un état et le Culte du Trident. De nombreux Diplomates ne servent pas une nation précise mais monnayent leurs services. Les diplomates peuvent parfois proposer directement des missions à des groupes de mercenaires.

14.8 Exclu des bas-fonds

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	10	17	12	10	08	08	08	09	14

Poids : 40 kg *Taille :* 1m40 *Âge :* 13 ans

Réaction : 7 *Percep. Inst. :* 29 % *Bonus dommages :* -1
Fatigue : 10 *Déplacement :* 17/17m *Lutte :* 11
Seuils : *Inc. :* 7 *Fat. :* 30 (5/10/15/45)

Talents principaux : Acquisition de matériel 3, Acrobatie 2, Armes de contact 4, Connaissance du milieu social (bas-fonds) 4, Corps à corps 4, Contorsion 5, Ecouter 7, Esquive 6, Observation 5, Sens du danger 6, Survie 6, Systèmes de sécurité 4

Équipement : cuir, dague, batte, 10 sols

Mutations : souvent

Description : ces jeunes gens sont ceux qui peuplent les bas-fonds des cités. Ils vivent de vol et de mendicité. Ils sont généralement très mal nourris et vivent dans des conditions d'hygiène déplorables. Les forces de sécurité organisent fréquemment des rafles pour arrêter ces individus et les enrôler de force soit dans l'armée, soit dans les services d'entretien. Certaines bandes sont extrêmement bien organisées et sont généralement dirigées par des trafiquants. De nombreux mutants font partie de ces groupes.

14.9 Marchand

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
10	09	10	13	13	08	12	14	12	14

Poids : 60 kg *Taille :* 1m79 *Âge :* 48 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst. :* 22 % *Bonus dommages :* 0

Fatigue : 10 *Déplacement :* 6/6m *Lutte :* 10

Seuils : *Inc. :* 8 *Fat. :* 34 (6/11/17/51)

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Armes de contact 1, Bureaucratie 3, Connaissance d'un milieu social (marchands et marché noir) 8, Corps à corps 3, Création de faux 2, Diplomatie 4, Ecouter 5, Esquive 2, Estimation de valeur commerciale 6, Gestion 5, Langage écrit (Soléen) 5, Langage(s) parlé(s) 7, Négociation 6, Observation 4, Pugilat 2, Science (commerce) 6

Équipement : cuir moléculaire, I.D., drone d'alarme, pistolet choc, dague, 2 000 sols, 600 sols en objets de troc, ordinateur de poche.

Mutations : parfois

Description : véritables rois d'Équinoxe, les Marchands sont partout. Ils vendent et achètent n'importe quoi. Ils sont plus ou moins prospères et donc plus ou moins influents.

14.10 Mécanicien/Électronicien

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
15	10	10	10	12	10	14	09	12	13

Poids : 85 kg *Taille :* 1m80 *Âge :* 48 ans

Réaction : 5 *Percep. Inst. :* 17 % *Bonus dommages :* +1

Fatigue : 10 *Déplacement :* 6/6m *Lutte :* 13

Seuils : *Inc. :* 8 *Fat. :* 34 (6/11/17/51)

Talents principaux : Acquisition de matériel 3, Armure 2, A.T.E. 4, A.T.M. 4, Connaissance du milieu social (techniciens) 5, Corps à corps 4, Cryptographie 4, Ecouter 2, Langage(s) parlé(s) 5, Langage écrit (Néolan) 3, Observation 3, Science (mécanique ou/et électronique) 8, Systèmes de sécurité 4

Équipement : cuir, trousse à outils, pistolet, I.D., dague, ordinateur portable, 200 sols, 600 sols en objets de troc.

Mutations : parfois

Description : sans eux plus rien n'est possible. Ils réparent et améliorent l'équipement. Ils possèdent souvent des hangars ou des laboratoires. Un bon Mécanicien ou un bon Électronicien peuvent avoir une énorme influence.

14.11 Mineur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
13	16	09	12	12	11	15	10	09	08

Poids : 80 kg *Taille :* 1m85 *Âge :* 30 ans

Réaction : 5 *Percep. Inst. :* 14 % *Bonus dommages :* +1
Fatigue : 13 *Déplacement :* 5/5m *Lutte :* 13
Seuils : *Inc. :* 11 *Fat. :* 43 (7/14/21/64)

Talents principaux : Armes de contact 2, Armure 5, A.T.M. 4, Connaissance d'un milieu social (mineurs) 8, Ecouter 3, Esquive 3, Démolition 2, Escalade 4, Langage(s) parlé(s), Observation 3, Pilotage (véhicules fond marin) 4, Premiers soins 3, Prospection 8, Respiration de fluide 2, Science (extraction 8, mécanique 4 et géophysique 6)

Équipement : cuir renforcé, armure de plongée Exo 1, communicateur, pistolet, dague, I.D., petit transporteur, 100 sols, 1 000 sols en objets de troc, ordinateur de poche, 1 ou 2 prothèses.

Mutations : généralement non.

Description : les Mineurs constituent la plus importante catégorie sociale de Polaris. Ils sont soit prospecteurs, soit membres d'une communauté minière. On les rencontre fréquemment sur Équinoxe où ils viennent dépenser leur argent, vendre des filons ou chercher du travail.

14.12 Pilleur de ruines

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
11	12	13	12	16	10	11	08	09	15

Poids : 55 kg *Taille :* 1m70 *Âge :* 38 ans

Réaction : 7 *Percep. Inst. :* 28 % *Bonus dommages :* 0
Fatigue : 11 *Déplacement :* 12/12m *Lutte :* 11
Seuils : *Inc. :* 9 *Fat. :* 35 (6/12/17/52)

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Armes de contact 5, Armes de poing 3, Armes de trait 4, Armure 6, A.T.E. 4, A.T.M. 4, Corps à corps 5, Ecouter 2, Esquive 6, Estimation de valeur commerciale 4, Lecture sonar 3, Observation 6, Premiers soins 6, Pugilat 6, Science (histoire) 2, Sens du danger 8, Survie (milieu marin et ruines) 8.

Équipement : armure de plongée, petit engin de transport, pistolet, harpon, dague, 500 sols, matériel de survie, 5000 sols de reliques récupérées dans des ruines, cuir renforcé

Mutations : fréquentes.

Description : les Pilleurs de ruines passent leur vie dans l'un des milieux les plus dangereux, les ruines englouties. C'est une des pires existences que l'on puisse connaître, où le danger est présent à chaque seconde. Une fois qu'ils ont accumulé un certain nombre de marchandises, ils viennent les revendre à Équinoxe ou à de riches collectionneurs.

14.13 Pilote de chasseur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
14	12	12	09	13	09	12	09	11	14

Poids : 59 kg *Taille :* 1m74 *Âge :* 22 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst. :* 22 % *Bonus dommages :* 0

Fatigue : 10 *Déplacement :* 9/9m *Lutte :* 12

Seuils : *Inc. :* 8 *Fat. :* 33 (5/11/16/49)

Talents principaux : Armes de contact 4, Armes de poing 4, Armes d'épaule 4, Armure 4, A.T.E. 6, A.T.M. 6, Cartographie 3, Connaissance du milieu social (armée) 6, Ecouter 3, Langage(s) parlé(s) 6, Langage des signes 3, Lecture sonar 6, Navigation 4, Observation 5, Pilotage (chasseur sous-marin) 8, Respiration de fluide 4, Science (mécanique, informatique, électronique) 4, Sens du danger 2, Survie 4.

Équipement : pistolet, gilet de protection, dague, I.D., ordinateur portable, 600 sols

Mutations : rarement.

Description : le Pilote moyen de chasseur sous-marin. On en trouve fréquemment sur Équinoxe, en permission.

14.14 Pirate

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	14	11	10	11	13	16	08	08	12

Poids : 90 kg *Taille :* 1m85 *Âge :* 40 ans

Réaction : 5 *Percep. Inst. :* 22 % *Bonus dommages :* +2

Fatigue : 12 *Déplacement :* 8/8m *Lutte :* 14

Seuils : *Inc. :* 10 *Fat. :* 40 (7/13/20/60)

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 6, Armes blanches à 2 mains 6, Armes de contact 6, Armes d'épaule 4, Armes de poing 5, Armure 6, A.T.E. 4, A.T.M. 4, Combat acrobatique 2, Connaissance milieu social (pirates) 8, Corps à corps 6, Ecouter 4, Esquive 5, Estimation de valeur commerciale 4, Jeu 3, Langage(s) parlé(s) 5, Observation 4, Pilotage (chasseur sous-marin) 4, Pugilat 5, Sens du danger 4, Survie 6

Équipement : cuir moléculaire, 2 dagues, pistolet, communicateur, 50 sols, 600 sols en objets de troc, implants cybernétiques multiples, faux I.D.

Mutations : fréquentes.

Description : les Pirates sont courants à Équinoxe bien qu'ils n'affichent pas ouvertement leur condition. Ils traînent dans les bars et dans les marchés, écoutant tout ce qui se passe pour savoir où et quand frapper leurs victimes. Ils se font fréquemment passer pour des marchands ou des mercenaires.

14.15 Prêtre du Trident

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	09	08	16	14	07	12	13	17	11

Poids : 55 kg *Taille :* 1m80 *Âge :* 40 ans

Réaction : 5 *Percep. Inst. :* 20 % *Bonus dommages :* 0
Fatigue : 11 *Déplacement :* 3/3m *Lutte :* 9
Seuils : *Inc. :* 9 *Fat. :* 37 (6/12/18/55)

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 6, Armes de contact 2, Baratin 4, Bureaucratie 4, Connaissance du milieu social (diplomate, politique) 8, Diplomatie 4, Discipline mentale 2, Ecouter 2, Entraînement (Volonté) 4, Esquive mentale 2, Enseignement 6, Gestion 4, Interrogation 5, Langage(s) écrit(s) 1 0, Langage(s) parlé(s) 1 2, Négociation 4, Observation 2, Premiers soins 4, Science (chirurgie, génétique, histoire, médecine, politique, psychologie, sociologie) 6, Sens du danger 2, Stratégie 2, Survie 3, Transe 5

Équipement : inhibiteur Polaris (pour certains), champ anti-agression, dague neurale, canne, I.D., 10 000 sols, communicateur, robe de prêtre.

Mutations : Polaris pour certains.

Description : les Prêtres du Trident sont les maîtres d'Équinoxe. Leur influence sur la destinée des nations est énorme. Ils sont très appréciés par la population. Leur science et leur culture font l'admiration de tous.

14.16 Prostitué(e)

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
13	10	10	13	15	06	10	12	12	14

Poids : 50 kg *Taille :* 1m65 *Âge :* 26 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst. :* 25 % *Bonus dommages :* -1
Fatigue : 10 *Déplacement :* 6/6m *Lutte :* 10
Seuils : *Inc. :* 8 *Fat. :* 33 (5/11/16/49)

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 2, Armes de contact 6, Armes de poing 3, Agilité manuelle 8, Baratin 3, Charme 8, Chant 4, Comédie 4, Connaissance du milieu social (prostitution, n'importe quel autre au choix) 6, Corps à corps 6, Cuisine 5, Danse 4, Écouter 6, Esquive 6, Interrogation 5, Jeu 3, Langage(s) parlé(s) 5, Lecture sur les lèvres 4, Mémoire 3, Négociation 2, Observation 6, Onguents, drogues et poisons 2, Premiers soins 2, Science (psychologie) 5, Survie 4

Équipement : dague, I.D., 500 sols

Mutations : rarement (ou Empathieä ; prostitués les plus demandés)

Description : les Prostituées, que l'on rencontre fréquemment dans les grandes villes, sont reconnues et respectées par tous. Elles sont souvent autre chose que de simples prostituées et travaillent avec les forces de sécurité ou en tant qu'espionnes. Elles gagnent toutes assez bien leur vie. Certaines sont tellement demandées qu'elles ont réussi à amasser de véritables fortunes.

14.17 Soldat

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
11	13	12	10	13	12	14	10	09	11

Poids : 75 kg *Taille :* 1m80 *Âge :* 24 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst. :* 23 % *Bonus dommages :* +2
Fatigue : 12 *Déplacement :* 10/10m *Lutte :* 12
Seuils : *Inc. :* 9 *Fat. :* 37 (6/12/18/55)

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 4, Armes blanches à 2 mains 4, Armes de contact 4, Armes d'épaule 4, Armes de jet 4, Armes lourdes 4, Armes de poing 4, Armes de trait 4, Bouclier 4, Commandement 2, Connaissance d'un milieu social (armée) 6, Ecouter 4, Langage(s) parlé(s) 7, Corps à corps 6, Esquive 4, Observation 6, Premiers soins 4, Pugilat 4, Stratégie 4, Sens du danger 3, Survie 4, Tactique 4

Équipement : kevlar, pistolet, fusil choc ou fusil d'assaut, dague, I.D., 100 sols, communicateur.

Mutations : jamais.

Description : le Soldat de base de l'Hégémonie. Il sert également de policier dans les villes hégémoniennes. C'est un individu fier et persuadé de la suprématie de sa nation. Il vénère le Conseil hégémonien.

14.18 Techno-hybride hégémonien

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
09	17	15	06	14	18	20	04	05	06

Poids : 135 kg *Taille :* 2m *Âge :* 28 ans

Réaction : 7 *Percep. Inst. :* 16 % *Bonus dommages :* +4
Fatigue : 14 *Déplacement :* 13/13m *Lutte :* 16
Seuils : *Inc. :* 11 *Fat. :* 43 (7/14/21/64)

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 6, Armes de contact 6, Armes de poing 8, Connaissance milieu social (armée hégémonique) 6, Corps à corps 8, Dissimulation 6, Ecouter 3, Esquive 6, Hybride 8, Observation 2, Pugilat 6, Langage(s) parlé(s) 3, Langage des signes 4, Sens du danger 6, Survie 6

Équipement : plaques subdermales, arme de poignet hybride, lourd manteau à capuche, 1 000 sols, I.D., dague thermique, pistolet lance multi-harpons.

Mutations : jamais

Description : pour la plupart, ces êtres hideux font partie des troupes de choc de l'Hégémonie. Certains sont des fugitifs, d'autres ont gagné leur liberté ou ont été modifiés dans une autre nation. Ils sont rares sur Équinoxe. Ils sortent toujours par deux et revêtus de lourds manteaux à capuche, dissimulant leurs visages.

14.19 Trafiquant d'Équinoxe

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
10	10	10	12	11	11	14	11	11	15

Poids : 75 kg *Taille :* 1m80 *Âge :* 40 ans

Réaction : 5 *Percep. Inst. :* 23 % *Bonus dommages :* +1
Fatigue : 11 *Déplacement :* 7/7m *Lutte :* 12
Seuils : *Inc. :* 9 *Fat. :* 36 (6/12/18/54)

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Armes de contact 2, Armes de poing 2, Bureaucratie 4, Connaissance du milieu social (marché noir et bas-fonds) 8, Création de faux 4, Ecouter 5, Estimation de valeur commerciale 6, Langage(s) écrit(s) 4, Langage(s) parlé(s) 6, Négociation 8, Observation 5, Survie 4.

Équipement : cuir moléculaire, dague, pistolet, I.D., faux documents, 2000 sols

Mutations : possible

Description : régnant sur le marché noir, les Trafiquants en tous genres gagnent leur vie, principalement sur Équinoxe, en acquérant et en revendant des marchandises généralement illicites. Ces gens-là créent souvent d'énormes organisations dont ils sont les maîtres. Ils emploient des espions et peuvent avoir une certaine influence dans une cité ou dans une communauté. Certains groupes, comme l'Hydre, possèdent des stations sous-marines où ils fabriquent des drogues et du matériel illégal. Ils sont également assez puissants pour disposer de petites armées.

14.20 Veilleur

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
11	10	12	10	14	11	14	13	10	10

Poids : 70 kg *Taille :* 1m85 *Âge :* 30 ans

Réaction : 6 *Percep. Inst. :* 24 % *Bonus dommages :* +1
Fatigue : 10 *Déplacement :* 9/9m *Lutte :* 12
Seuils : *Inc. :* 8 *Fat. :* 34 (6/11/17/51)

- Talents principaux :* Armes blanches à 1 main 6, Armes blanches à 2 mains 6, Armes de contact 6, Armes d'épaule 6, Armes de poing 6, Bouclier 6, Commandement 4, Connaissance d'un milieu social (Veilleurs, marché noir) 6, Corps à corps 6, Diplomatie 4, Écouter 5, Interrogation 5, Langage(s) parlé(s) 9, Esquive 6, Négociations 4, Observation 5, Premiers soins 3, Pugilat 5, Sentir 4, Survie 4, Tactique 3
- Équipement :* kevlar, pistolet, fusils choc ou lance thermique, matraque choc Mao, I.D., scan, communicateur, 200 sols.
- Mutations :* jamais.
- Description :* l'élite des soldats de toutes les nations est appelée à servir dans le corps des Veilleurs. Ils assurent la sécurité à Équinoxe et Ariane et sur les stations spatiales. Ce sont les troupes constituant l'armée des Veilleurs. Leur prestige est grand. Ils sont généralement très serviables et appréciés par la population. Bien que les soldats ne servent qu'un temps défini, il est fréquent qu'un Veilleur signe un contrat à vie.

Quatrième partie

Annexes

L'ombre d'osiris

« C'est quoi ce bruit ?

— Oh ! Rien que quelques petites détonations !

— Et c'est normal ?

— Bien entendu ! Règlement de compte entre deux bandes.

— Et ces explosions ? C'est normal aussi ?

— Ben...

— Et ces types en armures de combat qui pulvérisent les blocs d'habitation ?

— Ben là... je crois qu'on a intérêt à se planquer. »

— Discussion entre un client et un barman au début de cette aventure.

Quel est donc cette nouvelle faction que l'on connaît sous le nom d'Osiris ? Ne rêvez pas, vous n'en apprendrez pas beaucoup sur elle dans ce premier scénario. Par contre, vos aventuriers vont très vite se rendre compte que cette organisation dispose de très, très gros moyens.

A.1 Résumé de l'intrigue

Li-kaï est un individu au service d'Osiris, une mystérieuse faction inconnue jusqu'alors. Il sert à bord d'un navire de l'organisation, le Sphinx. Un jour, tout à fait par hasard, il découvre la terrible machination ourdie par ses maîtres contre le reste de l'humanité. Révolté par ce qu'il vient de découvrir, il ne pense qu'à une chose : prévenir le reste de l'humanité. Malheureusement, il n'a aucune idée de la manière d'y parvenir.

Le destin intervient alors en sa faveur. A cause d'un terrible accident le Sphinx s'échoue dans une faille peu profonde du Golfe Persique. Li-kaï réussit à gagner un véhicule de transport et à fuir le navire avec une sphère de contrôle. Il met le cap sur Équinoxe, la seule ville qu'il connaisse un peu. Plusieurs jours plus tard, il arrive à accoster au niveau -6 de la cité. Malheureusement pour lui, il tombe rapidement entre les mains de Vurick le Borgne, dirigeant une des plus grande organisation criminelle d'Équinoxe. Vurick sait qu'il va pouvoir tirer un bon prix de la sphère mais veut en savoir plus. Malgré toute ses tentatives d'intimidation, Li-kaï refuse de lui parler.

Pendant ce temps, une escouade de la Garde d'Osiris a retrouvé la trace du fugitif et accoste sur Équinoxe. Ka, le chef de l'expédition, envoie six hommes pour mettre la main sur Li-kaï. Après avoir fouillé le niveau -6, les agents découvrent que Vurick détient leur homme. Ils essaient de négocier avec lui mais sont éliminés par le criminel. La riposte de Ka ne se fait pas attendre. Il intervient en personne avec trente hommes dont deux en armure de combat et attaque l'un des QG de Vurick au niveau -6 (proche de l'endroit où se trouvent les PJ). L'attaque est brutale et prend Vurick complètement par surprise. Ce dernier choisit de fuir par l'un de ses nombreux passages secrets et alerte les Veilleurs. Li-kaï profite de la confusion pour fuir avec la sphère mais il est blessé mortellement par Vurick qui lui tire une balle dans le dos. C'est à ce moment là que les PJ entrent en jeu.

A.2 Osiris

Ce groupe, totalement inconnu, a choisi de vivre à l'écart de la société. Il est dirigé par un individu connu sous le nom d'Horus. Ancien archéologue de l'Alliance Azur, Horus avait pressenti la destruction de l'Alliance et s'était retiré du monde en mettant à l'abris certains de ses confrères et des individus triés sur le volet. Il a construit sa propre société à l'abris de bases secrètes disséminées dans les océans. Horus est immortel et règne en maître absolu sur son peuple. Il refuse toute relation avec le reste du monde et conserve précieusement les restes de technologie azurienne et généticienne qu'il a pu sauver.

A.3 Introduction : Les bas-fonds d'Équinoxe

Cette aventure commence alors que les PJ se trouvent, pour une raison ou pour une autre, dans les bas-fonds d'Équinoxe. Alors qu'ils sont en train de vaquer à leurs occupations dans un bar quelconque, ils entendent des explosions et des tirs venant de l'extérieur. Juste à cet instant, Li-kaï entre dans la salle où ils se trouvent en portant une lourde sphère en or. Il est pâle et perd beaucoup de sang. Il s'effondre quelques secondes après. Si les PJ s'approchent de lui, ils l'entendent murmure « Osiris...prenez l'œil de Ra...la sphère...Trésor fabuleux... » avant de rendre l'âme.

La première chose que doivent faire les PJ est de calmer les ardeurs de tous les clients du bar ayant aperçu la sphère (s'ils ne sont pas seuls bien entendu). L'apparence de l'or peut rendre fou n'importe quel individu normalement constitué.

Avant qu'ils aient eu le temps de trop réfléchir, deux hommes jaillissent dans le bar et tirent sur tout ce qui bouge (pas forcément les PJ tout de suite). Les deux agents de Ka ont aperçu Li-kaï et ont pour ordre de ne plus prendre de gants. Dès que les PJ s'en seront débarrassés, les choses sérieuses commencent.

Si les PJ fouillent le corps de Li-kaï, ils remarqueront qu'il porte un tatouage sur le ventre, un hiéroglyphe bizarre. Il sert également dans sa main un bout de papier sur lequel sont inscrites les coordonnées de l'épave du Sphinx.

A.3.1 Carton tous azimuts

Le plus gros problème des PJ est de quitter le secteur sans une égratignure. Le combat à l'extérieur est spectaculaire. Dans les coursives du niveau -6, des dizaines de combattants se livrent un combat sans merci. Il y a des explosions partout, des tirs d'armes automatiques et des rayons éblouissants. De temps en temps, on peut apercevoir des armures de combat d'un type inconnu. De l'une d'elles émane un rayon dévastateur qui fauche tout ce qu'il croise. Les PJ ont véritablement intérêt à se mettre à l'abris le plus vite possible.

Six tours plus tard, six hommes d'Osiris débarquent dans le bar et massacrent ceux qui s'y trouvent. Ils en capturent quelques-uns pour les faire parler. Si les PJ ne sont plus là et qu'ils ont pris la sphère, les prisonniers donneront leur description aux hommes de Ka.

Le combat à l'extérieur dure 20 tours. À ce moment là, les Veilleurs interviennent et déploient les grands moyens. Une quarantaine d'hommes des services de sécurité, soutenus par deux armures de combat de la Faction Condor, bouclent le quartier et abattent tous ceux qui portent une arme. Ka ordonne donc la retraite et regagne son navire qui est à quai dans le secteur 17 du niveau -6.

A.3.2 Chasse à l'homme

Si tout se passe bien, les PJ s'en tirent indemnes et se retrouvent avec une mystérieuse sphère sur les bras. Laissez-leur un peu de répit (une petite journée de détente ne fait jamais de mal) puis faites-leur clairement comprendre qu'ils ont maintenant les mystérieux étrangers et les hommes de Vurick à leurs trousses.

Les coordonnées de l'épave doivent les intéresser suffisamment pour qu'ils décident de se rendre sur place afin d'en savoir un petit peu plus. S'ils cherchent à en savoir plus sur la sphère et qu'ils s'adressent à des gens ayant les connaissances adéquates, ces derniers leur diront qu'il y a de fortes chances qu'elle vienne d'un dépôt généticien. Mais attention, s'ils montrent l'engin à n'importe qui, il y a de fortes chance pour que la sphère attire les convoitises et que plusieurs factions se mêlent de l'affaire. La prudence est donc vitale.

Si un dépôt généticien ne suffit pas à persuader que les PJ doivent se rendre sur place, c'est à désespérer de tout. Dans le cas contraire, ils doivent se préparer à partir tout en essayant d'échapper aux hommes d'Osiris et à ceux de

Vurick. S'ils n'ont pas réussi à faire fonctionner la sphère (à déchiffrer les coordonnées) et qu'ils n'ont pas le petit bout de papier, il faut qu'ils réussissent à s'introduire à bord du navire de Ka.

Si les hommes de Ka réussissent à reprendre la sphère, ce n'est absolument pas grave à partir du moment où les PJ ont les coordonnées.

Le navire de Ka est une petite frégate de 20 000 tonnes qui est à quai dans le secteur 17 du niveau -6. S'introduire à bord ne devrait pas être trop difficile, les hommes d'Osiris cherchant les PJ dans toute la station.

Cette partie de l'aventure peut être plus ou moins longue selon les actions des PJ. La chasse à l'homme vous permet de faire découvrir à vos joueur les différents niveaux d'Équinoxe.

Pour les hommes de Vurick, utilisez l'archétype Trafiquant d'Équinoxe.

A.4 L'épave du sphinx

L'épave du Sphinx est située dans le Golfe Persique à une profondeur de -650 mètres. Elle est proche de la côte. Le navire est bloqué dans une faille peu profonde et les dommages qu'il a subi rendent impossible un quelconque remorquage. Osiris a donc décidé de démanteler entièrement l'appareil pour récupérer le plus de matériel possible. Le chantier va durer plusieurs semaines et quand les PJ arrivent sur place, ils peuvent assister à la fin des opérations. Il ne reste alors qu'un squelette de navire. Cependant, plusieurs équipes travaillent encore dans la structure du bâtiment et si les PJ souhaitent aller y jeter un coup d'œil, cela peut être l'occasion d'intéressants combats sous l'eau. Les équipes d'ouvriers sont surveillés par deux plongeurs en armure Isis.

Ce qui est important, c'est que les PJ observent le chantier et suivent les ouvriers jusqu'à une gigantesque grotte à flanc de paroi. Dans cette grotte est installé le poste de commandement du chantier. Le matériel vital est amené dans ce poste puis évacué grâce à un avion de transport vers une des bases d'Osiris située en surface.

La grotte sous-marine permet à un escorteur de passer et de remonter un énorme tunnel englouti qui débouche, 600 mètres plus haut, sur une caverne en surface. Le tunnel est en permanence surveillé par quatre soldats en armures Isis. Ces derniers se montrent assez laxistes, n'imaginant pas une seconde qu'un quelconque intrus puisse arriver jusqu'à eux.

Les navires qui transportent les restes de l'épave empruntent ce tunnel plusieurs fois par jour. Il y règne donc une certaine activité. Les PJ peuvent donc, soit profiter de cette activité pour s'introduire dans la caverne, soit attendre la fin du chantier. Dans ce dernier cas, ils ne seront confrontés qu'à quelques hommes d'Osiris restés derrière pour déménager l'installation provisoire.

A.5 La grotte

Dans tout le réseau de grottes sont installés des haut-parleurs, des lampes de chantier et des purificateurs d'air.

A/ Cette gigantesque grotte a été aménagée pour pouvoir transporter les restes de l'épave vers la surface. Si les PJ s'y introduisent avant la fin des travaux, ils peuvent y découvrir des grues, des camions de transport, des piles de containers, etc... Des équipes d'une centaine d'ouvriers y travaillent en permanence, se relayant toutes les huit heures. Le matériel déchargé des navires est conduit dans des camions vers la zone C, trois kilomètres plus loin.

Il n'y a que deux gardes armés dans cette salle qui sont stationnés à l'entrée du poste de commandement. Les gardes sont chacun équipés d'une protection kevlar, d'un pistolet et d'un fusil. Ils portent un casque. Le bruit dans la grotte est assourdissant. Si les PJ arrivent après la fin des opérations, il ne reste plus dans la grotte que quelques caisses et un véhicule de transport, les hommes d'Osiris s'appêtant à prendre le dernier avion. Les deux gardes sont encore présents.

B/ Le long tunnel de trois kilomètres est empruntés par les camions qui transportent les marchandises vers la plate-forme de décollage en C. Vers le milieu du tunnel, un drone de combat surveille cette issue. Il reste jusqu'à ce que la dernière équipe soit partie.

Drone de combat

Type : Dog	Poids : 20 kg
Intégrité : 10	Seuil structurel : 80
Blindage : 2	Armure : 20
Équipement :	Mini-propulseur d'appoint, Système réactif, deux canons à neutron montés en batterie.
Ordinateur :	niv. 8/Sécurité : 2/Actions : 2/Palier 9
Programmes :	Attaque 8
Système d'acquisition :	Palier 7 ; Cibles : 4 (radar de proximité, réagit à toute intrusion sur un rayon de 200 mètres)

Pour ne pas être importuné par le drone, il suffit de prendre sur un garde ou un ouvrier une plaquette d'identification. Il faut bien naturellement une plaquette par PJ.

C/ La plate-forme de décollage est une grotte de 300 mètres de diamètre dont le sommet est obstrué par deux panneaux d'acier pouvant s'ouvrir afin de permettre à un appareil de décoller ou d'atterrir verticalement. Les panneaux sont séparés de 100 mètres. Quand un avion se présente au-dessus du puits d'accès, le premier panneau s'ouvre pour permettre à l'appareil de descendre dans le tunnel. Puis, le premier panneau se referme et le second s'ouvre. Le personnel est ainsi à l'abris des conditions de la surface.

Dans la grotte, on trouve une piste d'atterrissage, un petit poste de contrôle sur la droite, des caisses et des conteneurs, du matériel d'entretien pour les avions et de quoi les ravitailler. La salle est gardée par deux gardes qui tiennent en laisse deux hyaennas. Quatre autres gardes sont de repos dans une cabine sur la gauche. Leurs hyaennas sont enfermées dans une cage à côté de la cabine.

Si les PJ arrivent à la fin du chantier, les gardes sont encore présents, mais presque toute l'installation a été démontée. Il ne reste qu'un appareil prêt à partir. Le pilote de cet engin n'hésite pas à décoller en abandonnant les derniers hommes s'il voit l'ombre d'un combat.

D/ Ce réseau de tunnel conduit droit vers l'extérieur. Pendant les opérations d'évacuation, les hommes d'Osiris ont installé un grand sas démontable pour en limiter l'accès. Le sas sera démonté si les PJ arrivent à la fin du chantier. Ceux qui auraient le malheur de prendre ce chemin, commenceront à suffoquer au bout d'une centaine de mètres d'ascension et seront attaqués par un ver titan. S'ils poursuivent, ils ont intérêt à avoir de bonnes protections.

A.5.1 Le poste de commandement

A/ C'est le centre de contrôle principal. Au centre de cette pièce est installé le contrôleur chargé de répartir les missions. Il trône sur une plate-forme sur laquelle ont été montés différents appareillages. Un micro lui permet d'aboyer ses ordres dans toute l'installation.

B/ Ces dortoirs de fortune peuvent accueillir les quelques 500 ouvriers travaillant au démantèlement du navire. Il n'y a qu'un lit et une petite malle par ouvrier.

C/ C'est ici que sont installés les sanitaires des ouvriers.

D/ C'est la cantine. Elle peut servir 180 personnes.

E/ On trouve ici les cuisines et le stockage des vivres.

F/ D'autres sanitaires.

G/ C'est le centre de commandement. On y trouve des ordinateurs, des consoles de contrôle, les plans de l'épave, etc. Le chef de la mission, Memnor, s'y trouve presque en permanence.

H/ Ce sont les quartiers privés de Memnor.

I/ Ce sont les quartiers des 18 gardes en armures de combat qui se relaient toutes les huit heures pour assurer la surveillance de l'épave et du tunnel de la grotte.

J/ Ce sont les quartiers des 6 gardes qui se relaient toutes les huit heures à l'entrée du poste de commandement.

K/ C'est l'infirmerie.

A.6 Une mission d'observation

Si Ka n'a pas récupéré la sphère, il arrivera dans la région peu de temps après les PJ. S'il a récupéré la sphère, il arrivera avant eux mais ne restera que quelques temps avant de repartir.

Le rôle des PJ dans cette histoire est avant tout un rôle d'observateur. Ce scénario doit uniquement leur permettre de découvrir une nouvelle organisation et de pouvoir estimer sa puissance. Ils seront bientôt de nouveau confrontés à Osiris mais cette fois-ci ils auront une petite idée de ce qui les attend.

A.6.1 Armure Isis avec module de conversion

Ces armures, d'un type inconnu, ressemblent étrangement aux armures généticiennes 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 un 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 au 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

Gab : 18

Prof : 12 000

Vitesse : Surface : vitesse du personnage, réacteur dorsale

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

Accélération : 2/1

Décélération : 4/2

Intégrité : 8

Ordinateur : Thoth (Niv. : 6/Séc. : 2/Prog. Attaq. : 6/Blind. : 2/Actions : 2/Palier 10)

Seuil structurel : 140 (70 en Z1 sans volet de sécurité).

Blindage : 4

Armure : 20

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

Bouclier antiradiation : 10

Modificateurs : F/A/R : +5

Zone	ID	Systèmes
Z ₁	Tête	Pressurisateur/Commandes optiques/Tactique visière
Z ₂	Torse (droit)	Chauffage/Filtre à gaz carbonique/Survie/Sonscan Passif/Analyseur/Calculateur/Sonscan actif(radar)/Générateur de lumière 6
Z ₃	Torse (gauche)	Contrôles/Assistance mouvement/Verrouillage antivol/Ordinateur général/Moteur fusion turbine/Système de conversion (Palier 10, Résistance 38)/Système guérison auto 6 (Premiers soins)
Z ₄	Bras droit	Arme palmaire Solar (équivalente au pistolet Solar, 280 charges) contrôlé manuellement (utilisation avec Talent Armes de poing)
Z ₅	Bras Gauche	Stabilisateurs/Lance-harpons/Lien mécanique/Lien électronique/Arme palmaire Choc (équivalente à un fusil choc, 20 charges) contrôlé manuellement (utilisation avec Talent Armes de poing)
Z ₆	Jambe droite	Diagnostic Universel
Z ₇	Jambe gauche	Réparateur Universel 6

A.6.2 Armure Uraeus

L'armure Uraeus est la même que l'armure Isis avec les modificateurs suivants :

Type : Isis	Poids : 80kg
Gabarit : 18	Profondeur : 16 000
Bouclier antiradiation : 10	Modificateurs : F: +8, Agilité: +6, Rapidité: +2
Ordinateur : Thoth II (Niv.: 8/Séc.: 2/Prog. Attaq.: 8/Blind.: 6/Actions: 2/Palier 10)	
Seuil structurel : 190 (95 en Z_1 sans volet de sécurité).	
Blindage : 6	Armure : 30

Zone 4 : Canon laser portable (Lien électronique, batterie 72)

A.7 Ka

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12(18)	13	14(16)	13	14	14(22)	17	14	14	12

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

<i>Réaction :</i> 7 (7)	<i>Percep. Inst. :</i> 31%	<i>Bonus dommages :</i> +3 (+5)
<i>Fatigue :</i> 13 (16)	<i>Déplacement :</i> 11/11m (21/23m)	<i>Lutte :</i> 14 (19)
<i>Seuils :</i>	<i>Inc. :</i> 11	<i>Fat. :</i> 43 (7/14/21/64)

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 8, Écouter 6, Escalade 6, Esquive 7, Esquive mentale 8, Interrogation 6, Langages écrit (Osir 12), Langage parlé (Néo-Azuran 8, Arkonien 10, Osir 12), Lecture radar 6, Lecture sonar 8, Nager 8, Négociation 10, Observation 8, Premiers soins 10, Pugilat 8, Sauter 6, Science (électronique, mécanique, informatique) 8, Sentir 4

Équipement : armure Uraeus

Mutations : –

Description : Ka est le chef de l'équipe envoyée sur Équinoxe pour récupérer la sphère. Il est totalement imberbe et ses yeux sont plus noirs que de l'encre. C'est un personnage autoritaire. S'il pense qu'un combat risque de tourner à son désavantage, il n'hésite pas à fuir pour pouvoir revenir plus tard. Son unique objectif est la sphère, dès qu'il la récupère, il fait tout pour retourner au camp de base.

Les caractéristiques entre parenthèses sont ses caractéristiques en armure.

A.8 Memnor

AGI	RES	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
11	12	11	16	15	12	16	15	15	14

Poids : 85 kg *Taille :* 1,90m *Âge :* 38 ans

<i>Réaction :</i> 6	<i>Percep. Inst. :</i> 31	<i>Bonus dommages :</i> +2
<i>Fatigue :</i> 13	<i>Déplacement :</i> 7/7m	<i>Lutte :</i> 13
<i>Seuils :</i>	<i>Inc. :</i> 11	<i>Fat. :</i> 44 (7/15/22/66)

<i>Talents principaux :</i>	Armes de contact 6, Armes de poing 5, Commandement 10, Corps à corps 8, Discipline mentale 9, Écouter 6, Escalade 6, Esquive 5, Interrogation 9, Langages écrit (Osir 12), Langage parlé (Néo-Azuran 8, Arkonien 10, Osir 12), Lecture radar 6, Lecture sonar 8, Nager 8, Négociation 10, Observation 8, Pugilat 6, Sauter 6, Science (électronique, mécanique, informatique) 6, Sentir 3
<i>Équipement :</i>	uniforme renforcé (équivalent à cuir moléculaire), pistolet Solar, dague Ahur, Champ anti-agression 6
<i>Mutations :</i>	–
<i>Description :</i>	Memnor est le responsable du chantier. C'est un soldat qui exige beaucoup de ses hommes. Il n'aime pas cette mission et ne pense qu'à la terminer au plus vite.

A.9 La sphère

La sphère est constituée d'une matière ressemblant à l'or mais en beaucoup plus résistant. Sa densité est supérieure à celle de l'osmium et avoisine 23 grammes au cm³. Elle a la taille d'un petit melon et pèse 23kg. Il est extrêmement difficile de la rayer ou de l'endommager. Il faudrait avoir recours à des appareils très puissants. Sa température de fusion est de 3600°C.

La sphère est couverte de sortes de hiéroglyphes très étranges et dont la signification est inconnue. Un spécialiste en Arkonien peut déterminer que certains hiéroglyphes font penser à des symboles Arkoniens déformés. La sphère est légèrement tiède au toucher. Elle est légèrement magnétisée.

La sphère trouvée par les PJ est inactive. C'est en fait un drone extrêmement complexe qui se déplace généralement grâce à un système d'antigravité. L'ordinateur qu'elle renferme contient des informations vitales pour Osiris.

Un personnage qui passe du temps pour l'étudier peut se rendre compte qu'en passant le doigt sur certains symboles dans un ordre précis, la sphère réagit. Il faut effectuer un jet d'Agilité manuelle pour chaque découverte. Dans cette aventure, les PJ ne peuvent découvrir que trois fonctions de la sphère.

Temps d'étude nécessaire	Difficulté
1 heure	6
12 heures	8
24 heures	12

1ère fonction : la sphère projette une carte holographique des fonds marins. Sur la carte apparaît un texte incompréhensible. Un personnage sachant lire l'Arkonien, s'il réussit un jet contre une difficulté 8, peut déterminer qu'il s'agit d'un langage dérivé de cette langue. Cela ressemblerait à un message de détresse. Puis, apparaît sur la carte un agrandissement de la région du Golfe Persique et des coordonnées. Les PJ peuvent estimer les coordonnées ou si l'un d'eux lit l'Arkonien, il peut les déterminer précisément.

2ème fonction : la sphère active son système antigravité et se met en suspension à 1 mètre au-dessus du sol. Elle ne bouge pas mais peut être déplacée facilement. Son poids est nul dans ce cas.

3ème fonction : la sphère s'ouvre dévoilant un système extrêmement complexe. Il faut des mois d'étude pour tenter de comprendre à quoi servent les différents mécanismes. Un personnage ayant le Talent Démolition peut, s'il réussit un jet contre une difficulté de 10, remarquer un système qui ressemble beaucoup à un système d'autodestruction. Pour le neutraliser, il faut réussir un jet de Démolition contre une difficulté de 10. Dans le cas contraire, la sphère s'autodétruit (explosif de taille 10) si Ka ne parvient pas à la récupérer. Pour éviter cela, il faut soit la désamorcer soit empêcher que l'ordre de destruction ne lui parvienne.

A.10 Les hommes d'Osiris

Utilisez l'archétype Soldat. Ils sont équipés d'un cuir moléculaire, d'un pistolet Solar avec trois batteries et d'une dague Ahur. Ils portent tous sur le ventre un tatouage étrange ressemblant aux inscriptions que l'on peut trouver sur la sphère. Deux de ces hommes, qui attendent à bord du navire, ont une armure Isis et une lance thermique.

A.10.1 Dague Ahur

Les hommes d'Osiris se servent de dagues dont la lame se termine par trois pointes (une pointe centrale et une pointe de chaque côté s'écartant de la lame centrale.)

Armes	Poids	Dég. Phys.	Protection	Résistance
Ahur	0,6kg	Bonus + 4	14	18

A.10.2 Pistolets Solar

Ces petites armes à intensité tirent une succession de rayons éblouissants très courts. L'Intensité de ces rayons va de 1 à 6. L'Intensité détermine les dommages de base. L'arme est toute petite, pas plus grande qu'une main. Elle utilise des chargeurs spéciaux. La batterie est le nombre de charge de l'arme. Plus l'Intensité du tir sera importante, plus la batterie se videra vite. Ainsi, si un personnage utilise ce pistolet à Cadence 4 et à Intensité 6, il ne pourra tirer qu'une seule fois.

Armes	Dég. phys.	Cadence	Batterie	Portée	Poids
Pistolet Solar	var.	1 à 4	24	18/60/120/280m	0,1kg

A.10.3 Canon laser portable Ra (Arme lourde de tir)

Le canon laser Ra ressemble à un lance-flammes. Le fusil est relié à une batterie qui se porte sur le dos. Cette arme est à Intensité. Elle inflige donc 1 point de dommage de base si on choisit une Intensité 1, 2 points de dommages de base si on choisit une Intensité 2, etc. L'Intensité maximale est de 12.

On peut utiliser cette arme de deux manières, soit normalement contre une seule cible soit en balayant une zone. Quand cette arme est utilisée pour balayer, elle produit pendant quelques secondes un rayon lumineux long de 20 mètres que l'opérateur peut déplacer de 90°. Le rayon affecte tout ce qu'il fauche sur son passage. Si une cible n'est pas détruite ou tuée par le rayon (dans ce cas elle est coupée en deux), tout ce qui se trouve derrière elle est à l'abri du faisceau. Cette utilisation coûte deux fois plus de charges qu'une utilisation normale. Ainsi, si on l'utilise à Intensité 12, cela coûtera 24 charges.

Armes	Dég. phys.	Cadence	Batterie	Portée	Poids
Ra	var.	1	36	40/80/160/800m ou 20 m	4kg

Index

- Absence ★, 173
- Absolan, 191
- Achilla, 67
- Achille, 53, 320, 335, 375
- Acquisition de matériel, 174
- Acrobatie/Gymnastique, 174
- Adelaïde, 68
- Agilité manuelle, 174
- Alexandre
 - Primarque, 37, 39, 77, 105
- Algue neurotrope, 292
- Algue Vulcain, 292
- Alkard, 28
- Allahmed, 65
- Alpha, 39, 150, 241, 322, 337, 339, 370
- Altération temporelle , 203
- Amanéun, 191
- Amazonia, 56
- Analyse des sensations empathiques, 174
- Angel, 68
- Apnée, 174
- Arch, 44
- Archétypes
 - Assassin/Espion, 405
 - Barman, 406
 - Charognards, 406
 - Chef de station, 406
 - Contrebandier, 407
 - Cultivateur/Éleveur, 407
 - Diplomate, 408
 - Exclu des bas-fonds, 408
 - Ka, 422
 - Marchand, 409
 - Memnor, 422
 - Mineur, 410
 - Mécanicien/Électronicien, 409
 - Pilleur de ruines, 410
 - Pilote de chasseur, 411
 - Pirate, 411
 - Prostitué(e), 412
 - Prêtre du Trident, 412
 - Soldat, 413
 - Techno-hybride hégémonien, 413
 - Trafiquant d'Équinoxe, 414
 - Veilleur, 414
- Argonaute, 20, 25, 28, 65, 104
- Arimatti, 47, 48
- Arishem, 60
- Arkonien, 191
- Arlis, 39
- Armes blanches à 1 main, 174
- Armes blanches à 2 mains, 175
- Armes d'épaule, 175
- Armes de contact, 175
- Armes de jet, 175
- Armes de poing, 175
- Armes de trait, 175
- Armes lourdes de contact, 175
- Armes lourdes de tirs, 176
- Armes satellite, 176
- Armes spéciales, 176
- Armure, 176
- Artémis, 20, 25, 27, 28, 320
- Assassin/Espion, 405
- Assistance au tir mécanique (ATM), 177
- Assistance au tir électronique (ATE), 177
- Astre, 62
- Astrid, 68
- Atlantis, 20, 23, 25, 27, 28, 58, 270, 272, 273, 320, 323
- Attaque psychique, 203
- Aube, 62
- Azran, 191
- Azuran, 191
- Azuria, 44
- Azuréen, 191
- Baratin, 177
- Barman, 406
- Barrière de force, 203
- Barrière moléculaire, 203
- Barrière Psychique, 204
- Barrow, 39
- Behemoth, 62
- Bermude, 29
- Berrevis
 - Alcinia, 43
- Berua, 73
- Borsky, 80
- Bouclier, 177

- Brouillage, 204
 Bureaucratie, 177
 Bête du flux, 204

 Calloway
 Elmenear, 43
 Cape, 44
 Capitaine Nemo, 109
 Carion, 51
 Cartographie, 178
 Cauchemar, 204
 Cerbera, 64, 68
 Champ de force, 204
 Champ moléculaire, 205
 Champ psychique, 205
 Chant, 178
 Charme, 178
 Charognards, 406
 Chasser/pister, 178
 Chef de station, 406
 Cheko, 69
 Chiens fous, 69
 Chiloe, 36
 Chyrso, 291
 Clavius, 84, 113
 Clemt, 29
 Clintok, 69
 Cléo, 76
 Cohorte Gabrielle, 69
 Combat monté, 178
 Commandement, 179
 Compagnie des Océans Unifiés, 94
 Compagnie du Pacifique, 94
 Compagnie Touristique du Corail, 93
 Comédie, 178
 Condor, 48, 61, 418
 Confrérie de la Dague, 66
 Connaissance, 190
 Conseil de l'Élite, 25
 Conseil des Patriarches, 25, 26, 28, 105
 Contorsion, 179
 Contrebandier, 407
 Contrôle mental, 205
 Corallia, 44
 Corps X, 114
 Corps à corps, 179
 Cortex, 21, 42, 48, 85, 117, 155, 349
 Course, 179
 Coïba, 69
 Crescia, 70
 Crinea, 29
 Cross, 70
 Crozet, 70
 Cruz, 36

 Cryptographie, 179
 Création de faux, 179
 Cuisine, 180
 Cultivateur/Éleveur, 407
 Cunha, 70
 Cyclope, 62, 332
 Cyrull, 17, 60

 Dag, 62, 66, 168, 358, 360, 371, 372, 424
 Dague psychique, 206
 Dale, 44
 Dalle, 79
 Danse, 180
 Dauphin, 62, 328, 371–373, 379
 Daverick, 81
 Davis, 62
 Debeurre, 71
 Deep Star, 93
 Delerik, 50
 Delta-Oceanus, 92
 Delvion, 50, 51
 Dem, 70
 Demsey, 78
 Deric, 69
 Derling, 70
 Derton, 78
 Deventris
 Coralia, 43
 Devrac, 19, 41, 47
 Devraverit, 32, 33
 Diplomate, 408
 Diplomatie, 180
 Discipline mentale ★, 181
 Discrétion, 181
 Disruption moléculaire, 207
 Dissimulation, 181
 Djour, 71
 Dolphin, 92
 Domptage, 181
 Doom, 290
 Dorir, 54
 Dormeur, 33
 Draken, 57
 Dream, 291
 Drech, 44
 Dyn
 Van, 52–54
 Déchirure du flux, 206
 Décraar, 85
 Dégainer, 180
 Déguisement, 180
 Démolition, 180
 Déméter, 47, 48, 50, 51, 60, 62–64, 70, 200
 Désintégration moléculaire, 206

- Déstructuration , 206
- Ebraer
 Vaughn, 28
- Edgesteel, 34, 35
- Endurance, 181
- Enseignement, 181
- Entraînement, 182
- Erald, 83
- Erchey, 45
- Escalade, 182
- Esio, 71
- Esquive, 182
- Esquive mentale ★, 182
- Estimation de la valeur commerciale, 182
- Europa, 114
- Excis, 114
- Exclu des bas-fonds, 408
- Exeter, 20, 25, 37
- Exon, 191
- Explora, 93
- Extur, 71
- Faltor
 Olaf, 35
- Fanstorm
 Alec, 41
- Fassar, 45
- Felshner, 64, 76
- Feora, 30
- Ferlo, 71
- Ferra, 71
- Florea, 30
- Foreur, 191
- Foudre, 207
- Fous
 Chiens, 64, 69
- Frao, 71
- Free Star, 93
- Fuego Libertad, 58
- Gabrielle, 156
- Galeshor, 60
- Galia, 54
- Gallasteno
 Guillaume, 40
- Garrad
 Helm, 39
- Gashklar, 191
- Gatéen, 191
- Gatéo, 72
- Gaza, 72
- Georgia, 72
- Gestion, 183
- Gladius, 49, 62, 93, 357, 366, 367, 373
- Global Océanus, 94
- Godter
 Ovar, 29
- Groendald, 33, 34
- Graven, 72
- Grippe bleue, 294
- Guamea, 30
- gueuses, 321
- Gunter, 73
- Guérison moléculaire, 207
- Guérison psychique, 207
- Haltérophilie, 183
- Hammerdale, 78, 334
- Hatteras, 18, 24, 25, 32, 33
- Hell, 73
- Hellion, 48
- Horn, 73
- Hudson, 27, 30, 77, 84
- Hybride ★, 183
- Hypnose ★, 183
- Hélio, 48, 50, 63
- Hélène, 72
- Héraclès, 53
- Iagna, 39
- Imitation, 183
- Interrogation, 184
- Inésis, 191
- Isaru, 79
- Isitac, 192
- Ithraxien, 192
- Janus, 48, 50, 331
- Jeu, 184
- Ka, 54, 422
- Kalima, 73
- Kalver, 83
- Kaléed Gradest, 35
- Katal, 73
- Kai, 45
- Kell, 74
- Kendall, 84, 85
- Kerguelen, 58
- Keryss, 30
 Olmon, 24
- King, 81
- Kiowas, 64, 68
- Klan, 192
- Kraken, 293
- Kresh, 74
- Kroll, 72

- Kryss, 59
 Krystchef
 Ember, 39

 Lagrun, 79
 Lamarch, 74
 Lames d'énergie, 208
 Lames psychiques, 208
 Lancer, 184
 Langage des signes ★, 184
 Langages écrit et parlé ★, 190
 Largan, 74
 Larkater, 68
 Larxin, 74
 Laïpur, 74
 Le Cap, 56
 Lecture radar, 184
 Lecture sonar, 184
 Lecture sur les lèvres, 185
 Leical, 74, 75
 Leipver, 73
 Leis, 36
 Leminsk, 77, 85
 Lemund, 79
 Len, 62, 66, 75, 82
 Leng, 75
 Leonid, 40
 Lesarach, 192
 Lesark, 47
 Leyfa, 75
 Libérius, 73
 Limier, 66, 156
 Lions Rouges, 65
 Litua, 75
 Llend, 75
 Loptar, 79
 Loptéros, 50, 61
 Loups des Profondeurs, 64, 156
 Loups des profondeurs, 76
 Luan, 76
 Légion, 64, 68, 74, 78, 156
 Lémuria, 58
 Léop, 83
 Lévéan, 192
 Léxzion, 192

 Magiar, 34, 150, 151, 370
 Maio, 76
 Malacha, 80
 Malia, 76
 Maloge, 80
 Manag, 77
 Mangeur d'esprit, 208
 Manta, 33, 35, 64, 320, 380

 Marchand, 409
 Masse de destruction, 208
 Masénya, 60
 Maul, 77, 84
 Maîtrise de l'écho actif, 311
 Maîtrise de l'écho passif, 311
 Maîtrise du Polaris, 201
 Memnor, 422
 Merolar, 68
 Merrox, 77
 Meslar Main Rouge , 42
 Metchv, 77
 Meya, 77
 Mineur, 410
 Minos, 20, 34, 114
 Modification de la masse, 209
 Modification de la pression, 209
 Modification de la température, 209
 Moloch 27, 76
 Monture, 185
 Mygale, 33, 35, 272
 Mécanicien/Électronicien, 409
 Méditation ★, 185
 Mélindros, 50
 Méléor, 84, 113
 Mémoire ★, 185
 Métalan, 192

 Nager, 185
 Natahlios, 51
 Navigation, 186
 Nazca, 36
 Necra, 78
 Nellion, 60
 Nemo, 109
 Neodes, 78
 Neptune, 48–51, 320
 Nera, 78
 Nerami, 78
 Netéria, 46
 New Horizon, 93
 Nezraïs, 192
 Nisheim, 60
 Nobra, 79
 Nova, 79, 92, 93, 366
 Nox, 31
 Numenor, 45
 Négociation, 186
 Néo–Azuran, 192
 Néo–tech, 69
 Néo–Troie, 54
 Néolan, 192

 Oblitération psychique, 209

- Observation, 186
 Océane, 192
 Odyssée, 93
 oesm, 20, 23, 24, 40, 47, 48, 56, 58, 60, 72, 73, 77, 78,
 83, 84, 89, 101, 104, 164
 Ojias, 45
 Olakar, 192
 Olosak, 193
 Olympe, 114
 Olysia, 79
 Ombre, 50, 62, 310
 Omeross, 54
 Onaku, 79
 Onde Polaris, 210
 Ondes de choc, 210
 Ondes de choc psychique, 210
 Oneral, 37
 Onguents, drogues et poisons, 186
 Oniger, 79
 Orca, 72, 79, 80
 Ossyr, 56
 Ossyrien, 193
 Oster, 80
 Our
 Vira, 25, 28
 Ourgor, 31
 Oursa, 40
 Ozark, 31

 Pacification/Furie, 210
 Pagan
 Oléross, 46
 Palance, 61
 Palia, 42, 74
 Palkrach, 48, 63
 Palladia, 114
 Panam, 93
 Paolus, 39
 Paramar, 24
 Passage, 211
 Pavot, 84
 Pelial, 80
 Pelis, 70
 Pendeven, 51
 Perception des indices, 186
 Persée, 53
 Perturbation de la réalité, 211
 Peste écarlate, 293
 Peterson, 56, 82
 Piang, 80
 Pilleur de ruines, 410
 Pilotage, 190
 Pilote de chasseur, 411
 Pimoud, 65

 Pirate, 411
 Pisner, 82
 Pitcap, 57
 Pièges, 186
 Polaris
 Altération temporelle , 203
 Attaque psychique, 203
 Barrière de force, 203
 Barrière moléculaire, 203
 Barrière Psychique, 204
 Brouillage, 204
 Bête du flux, 204
 Cauchemar , 204
 Champ de force, 204
 Champ moléculaire, 205
 Champ psychique, 205
 Contrôle mental, 205
 Dague psychique, 206
 Disruption moléculaire, 207
 Déchirure du flux, 206
 Désintégration moléculaire, 206
 Déstructuration , 206
 Foudre, 207
 Guérison moléculaire, 207
 Guérison psychique, 207
 Lames d'énergie, 208
 Lames psychiques, 208
 Mangeur d'esprit, 208
 Masse de destruction, 208
 Maîtrise de l'écho actif, 311
 Maîtrise de l'écho passif, 311
 Modification de la masse, 209
 Modification de la pression, 209
 Modification de la température, 209
 Oblitération psychique, 209
 Onde Polaris, 210
 Ondes de choc, 210
 Ondes de choc psychique, 210
 Pacification/Furie, 210
 Passage, 211
 Perturbation de la réalité, 211
 Prescience, 212
 Prison mentale, 213
 Pulsion électromagnétique, 213
 Régénération moléculaire, 213
 Sensibilité psychique, 214
 Siphon d'énergie, 214
 Sonscan, 214
 Sphère de gravité, 214
 Sphère de répulsion organique, 215
 Sphère de terreur, 215
 Sphère temporelle, 215
 Tempête du flux, 216

- Tourbillon, 216
 Tourbillon de mort, 216
 Télékinésie, 215
 Téléportation, 216
 Vortex physique, 217
 Vortex psychique, 217
- Polyaden, 75
 Polyphème, 94
 Poséidon, 93
 Pourfendeurs de Tubäi, 65
 Premiers soins, 187
 Prescience, 212
 Prisme, 25, 26, 30, 32, 132, 145
 Prison mentale, 213
 Prospection, 187
 Prostitué(e), 412
 Prédateurs, 65, 66
 Prêtre du Trident, 412
 Psycho-plancton, 292
 Pugilat, 187
 Pull, 80
 Pulsion électromagnétique, 213
 Pushkar, 59
 Pyrus, 75, 342
- Quercy, 37
- Ragen, 51
 Rajar, 77
 Ralaken, 63, 64
 Raljik
 Telkran, 20, 25, 58, 60, 65
 Rauxe, 31
 Rellaian, 82
 Respiration de fluide, 187
 Reyk, 81
 Rodhe, 59
 Rogue, 81
 Ræcor, 68
 Régnar, 74
 Régénération moléculaire, 213
 Rénaréan, 193
- Salomon, 65
 Sao, 81
 Sauter, 188
 Science, 190
 Scion, 62
 Sens du danger, 188
 Sens Gustatif, 188
 Sens tactile, 188
 Sensibilité psychique, 214
 Sentir, 188
 Sernéa, 48
- Seyar, 35, 66
 Shaïtan, 66
 Siberia, 40
 Sider, 83
 Siphon d'énergie, 214
 Siranéa, 93
 Sirs, 193
 Smith, 85
 Solaris, 49
 Soldat, 413
 Soleil Noir, 48, 50, 56, 63, 70, 79, 85, 105, 132, 151, 160, 310
 Soléen, 193
 Sonchac, 81
 Sonscan, 214
 Spectra, 38, 40
 Sphère de gravité, 214
 Sphère de répulsion organique, 215
 Sphère de terreur, 215
 Sphère temporelle, 215
 Starlight, 38
 Stirling, 46
 Stratégie, 188
 Survie, 189
 Suvadi, 82
 Syrte, 55
 Systèmes de sécurité/Crochetage, 189
- Tactique, 189
 Talkrys, 82
 Tamez, 55
 Tanez, 31
 Techno-hybride hégémonien, 413
 Telcris, 81
 Tellus, 82
 Tempête du flux, 216
 Terad, 85
 Terano, 77
 Terd, 69
 Ternaset, 193
 Terrack
 Alma, 35
 Terrastet
 Vilma, 28, 92
 Tiltane, 29, 32, 60
 Telma, 29, 32, 60
 Toundra, 82
 Tourbillon, 216
 Tourbillon de mort, 216
 Trafiquant d'Équinoxe, 414
 Transe ★, 189
 Transports de la Ligue, 94
 Transports Titan, 94
 Trashan, 193

- Trass, 83
 Trav, 74
 Tren, 24, 27, 42, 43, 70, 71, 73, 81
 Triasse, 41
 Trillsak, 63, 64
 Troll, 83
 Troyes, 114
 Try-Pôle, 77
 Tsoï, 83
 Tycho, 114
 Tyr, 83
 Tyss, 54
 Télékinésie, 215
 Télémaque, 93
 Télénéa, 72, 73
 Téléportation, 216

 Udson, 77, 83, 84
 Ultar, 32
 Urik
 Bjorn, 33
 Khan, 34, 35
 Usurpation, 189

 Vagarem, 60
 Valades, 84
 Valastor, 28
 Valéar, 84
 Varacha, 84
 Varevris, 84
 Veilleur, 19, 24, 45, 47–51, 56, 59–63, 70, 71, 73, 76,
 81–85, 92–94, 101, 102, 104, 113, 114, 125,
 145, 151, 161, 164, 357, 414, 415, 417, 418
 Vengard, 50
 Verr, 243, 280, 334, 371, 421
 Vigilant, 63, 69, 320
 Viper
 Véliador, 35
 Viramis, 25, 26, 28
 Vorhn
 Krellar, 50
 Vortex physique, 217
 Vortex psychique, 217
 Vrama, 37
 Vulcain, 38, 104, 292

 Walvis, 57
 Warton, 32
 Wellow, 80
 Wraith, 38

 Xal, 85
 xénium, 78

 Yucata, 32

 Yuka, 85

 Zemble, 85
 Zemo, 67, 68
 Ziar, 57

 Écouter, 181
 Énée, 53
 Énéfid, 191
 Épaulard, 77
 Équinoxe (Ariane), 51
 Évasion, 182