

POLARIS

Un jeu de rôles de Philippe Tessier

SUPPLÉMENT SCÉNARIOS

**Ce supplément de 24 pages
ne peut être vendu sans l'écran qui l'accompagne.**

Il contient 1 écran et 3 scénarios intitulés :
“La ruine des Severance” de Benoît Attinost
“Le spectre des abysses” de Julien Blondel
“Une simple partie de chasse” de Philippe Tessier

L'écran est illustré par Joël Mouclier
Le livret est illustré par Laurent Cagniat
et les plans sont de Pierre Courtial



ISBN 2-910529-42-B
Prix conseillé : 99 FF

LA RUINE DES SEVERANCE

**Scénario pour une équipe ayant une ou deux aventures à son actif.
Plus qu'une aventure classique, c'est une péripétie qui est offerte aux joueurs.
Vous pourrez l'insérer sans difficulté dans une campagne.**

L'action principale se déroule non loin de l'étrange communauté minière de Maio (Afrique occidentale) mais peut être déplacée où bon vous semble. Les chapitres seront émaillés de petits encarts "Et si..." qui permettront aux plus courageux d'entre vous de lancer leurs joueurs sur de petites aventures annexes. Pour l'ambiance, relisez le premier tome de *La Ballade au Bout du Monde*. L'histoire est différente, mais vous y trouverez de quoi enrichir les personnages non joueurs. Enfin, même si c'est la réflexion qui sauvera les personnages, il serait bon qu'au moins l'un d'entre eux puisse faire montre d'un minimum de force physique.

INTRODUCTION

Un jour comme les autres à Équinoxe : la foule oppressante, le bruit des machines, l'odeur du confinement. Les marchands haranguent, les voleurs courent et les Veilleurs observent. Parfois des cortèges bigarrés fendent la cohue au pas de course, ne laissant derrière eux que quelques commentaires acides. Les personnages vivent ici et peut-être même y sont nés. C'est dans les rassemblements importants comme les foires, les marchés et autres lieux de commerce, qu'il est possible de trouver du travail ou une simple opportunité de se faire un peu d'argent. Les marchands sont nombreux et cherchent toujours une escorte, des guides ou même quelques ribaudes.

En fait ce n'est pas d'un riche commerçant que vient la promesse d'un peu d'argent mais d'une sorte de débris en haillon à la démarche nonchalante. À sa ceinture pendent des colifichets qui ne trompent pas sur sa profession : c'est un piller de ruines. Son visage torve, son œil chafouin, son sourire aurifère et son odeur de vase en font un personnage détestable de la première à la dernière seconde. Il se présente sous le nom de Dameur Kabestan. Il a une petite mission très simple mais un peu périlleuse à confier à un groupe qui n'a pas froid aux yeux. La récompense sera en fonction du résultat de l'expédition.

OÙ L'ON APPREND LA NATURE DE LA MISSION

Kabestan ne parle que devant une petite liqueur d'algue. Il explique qu'il est nouveau à Équinoxe et qu'il est en ville pour affaire. Il habite le plus souvent à Omeross et est citoyen de l'Union Méditerranéenne. Sans plus de détail sur sa vie privée, il enchaîne sur la mission en présentant un petit disque laser. La veille, il a acheté une concession à l'un de ses collègues hégémoniens, c'est-à-dire l'indication d'une ruine encore inconnue à piller.

Elle se trouverait à l'ouest de Maio, une ville minière particulièrement peu accueillante (cf P75 des règles) et ce disque indique sa localisation exacte. Le piller n'est pas un débutant et il a pris une précaution au moment où il a conclu le marché : il a un droit de regard sur la qualité de la concession. Avant de s'y rendre avec ses équipes, il désire donc qu'un groupe de mercenaires accompagné parte en reconnaissance et lui ramène un maximum de renseignements. Il craint que la présence de Maio non loin ne soit un handicap et surtout qu'elle attire les pirates de toutes les mers. Il attend donc un rapport complet sur la zone et éventuellement une estimation des richesses à exploiter. Suivant les résultats de l'estimation, il récompensera les personnages et l'expert qui partira avec eux. Il ne cache pas que la présence d'un passager supplémentaire est autant une assurance pour lui que les personnages ne pilleront pas les ruines, que la volonté de faire expertiser les lieux. Ce faisant, il fait signe à une personne encapuchonnée d'approcher. Il présente Oshiskaya, sa fidèle assistante depuis déjà dix ans. Si les personnages n'ont pas de moyen de transport, c'est Kabestan qui le fournira : Un transport de type Vestal (cf P84 du *Kit de Survie* ou le remplacer par un véhicule de transport type 1 dans les règles), modifié et doté d'un tube lance-torpilles A-16 Vengeur (4 torpilles). Le navire se nomme le Melkior. Oshiskaya ne dirigera pas la mission, elle n'aura qu'un rôle d'expert, pas de capitaine. Kabestan estime le voyage à 4 jours complets en comptant une halte à Ferlo pour le ravitaillement. L'expertise durera deux jours et le retour sera de quatre jours. La récompense de base est de 3 000 sols par personne, plus

ET SI... LE DROIT AU TRAVAIL.

Dans le quartier où rôdent les personnages, des malfrats ont faussé une nouvelle loi. Toute personne sans travail et qui en cherche un, doit passer par eux et payer une taxe. Officiellement, c'est pour aider à l'emploi. En fait, c'est du racket pur et simple. Les autorités ferment les yeux, car cela évite ainsi que des vagabonds désœuvrés viennent traîner dans le coin. Les personnages vont rapidement être confrontés à ces escrocs. Paieront-ils la taxe ?

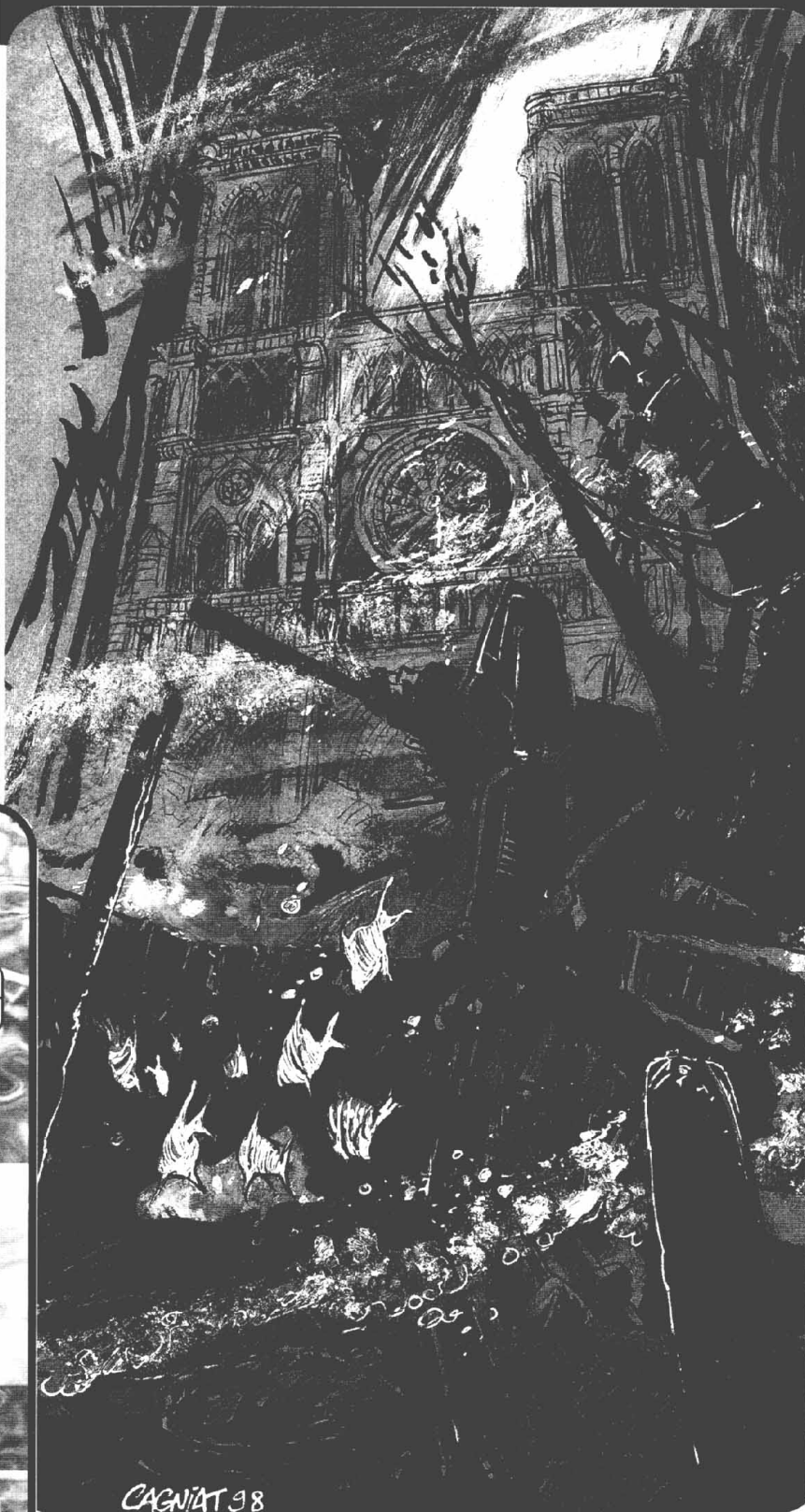
un bonus de 1 000 si le rapport est concluant. Si les personnages acceptent, le piller leur remet le disque contenant le tracé jusqu'à la zone à explorer ainsi qu'une avance de 500 sols par personne pour les faux frais. Oshiskaya se tient à leur disposition pour le départ et leur remet une adresse où la contacter.

HOMME AVERTI EN VAUT DEUX

Les personnages un peu méfiants (ou prudents), peuvent chercher à se renseigner sur cette mission assez classique. Voici quelques pistes qu'ils peuvent suivre.

KABESTAN ET OSHISKAYA

Ils ont tous les deux une réputation établie dans le milieu très spécial des pillers de ruines. Les membres de cette congrégation de charognards sont dignes de leur profession. Ils sont tous chétifs, craintifs,



OSHISKAYA (PILLEUSE DE RUINES)

Poids : 65 kg Taille : 1m70 âge : 45 ans
Réaction : 15 Perception : 12

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	11	12	16	14	11	10	10	15	14

Bonus Dommages : 0 Vitesse : 8 m/tour
Poids portable : 0 kg Lutte : 12
Recul : 14
Seuils : Inc. : 14 Lég. : 4 Grav. : 8
Crit. : 14 Fat. : 22 Mort : 44

Influence : 3

Talents principaux : Acquisition de matériel 8, Armes de contact 4, Armes de poing 6, A.T.E 6, A.T.M. 6, Connaissance du milieu marin et des ruines 9, Corps à Corps 2, Esquive 3, Premiers soins 8, Survie 8.

Équipements : Masque de résine, Armure de plongée Nymph 1-A, Pistolet Norston, Harpon Calien, 100 sols et deux machines Drakar.

Description : Oshiskaya est une piller de ruine qui a trop joué sa chance. À l'âge de vingt ans, alors qu'elle approchait trop de la surface, une créature amphibie l'a attaquée, arrachant son armure. L'acide flottant à la surface a fait le reste et la piller a été défigurée. Au cours des années là, il ne lui reste qu'une voix hors du commun autoritaire mais apaisante, quasi hypnotique. Son visage, toujours sous un masque de latex, est le plus souvent caché sous une capuche. Son corps est couvert de brûlures et protégé par une pellicule de plastique mou. Cette femme est triste, résignée, et peut le rendre éminemment suspect pour ceux qui ne connaissent pas son passé. Elle peut être un allié précieux si les personnages le méritent.

teigneux, méfiants et sournois. Kabestan semble être honnête (pour autant qu'un piller puisse l'être). Son assistante, elle, est connue surtout pour le mystère qui entoure son masque. Peu de collègues se souviennent de son accident. On l'appelle la Voix de la Mort. Les hommes du Kabestan sont effectivement dans l'une des villes de l'Union Méditerranéenne (à Omeross plus précisément).

LE PLAN SUR LE DISQUE

C'est une route classique en trois dimensions. Elle donne le détail d'une zone assez large non loin de Maio qui comprend une faille profonde de 4 500 mètres

ET SI... LE PORTEUR DU DISQUE DE KABESTAN SE LE FAIT FAUCHER !

Une bousculade, des gamins qui cavalaient dans tous les sens et le précieux plan disparaît. Il arrive entre les mains de Fanar de bilieux, un malfrat obligeant les enfants à voler pour son compte. Quand ils sont trop vieux (14 ans), il les revend. Sa petite bande compte 15 gamins prêts à tout pour éviter le knout, un fouet terminé par un hameçon. Fanar rendra le disque au plus offrant des pilliers d'Équinoxe. Il faudra trouver un moyen de le récupérer.

baptisée Fosse des Severance. Le relief est vraiment chaotique et il faudra un pilote doué pour passer entre les différents canyons qui parsèment la région. Les données sont uniquement topographiques. Il n'y a aucune indication sur des habitants éventuels ou la faune locale. Le dessinateur de cette carte est anonyme mais les mesures sont hégémoniennes. Une petite recherche rapide sur la fosse des Severance permet de découvrir qu'il s'agissait d'une ancienne famille de l'Hégémonie qui a été chassée de la capitale par les Patriarches il y a plus de 150 ans. Une sombre histoire politique teintée, avec le temps, de légendes. Les Severance avaient la réputation de posséder des secrets que l'on qualifierait de présent de généticiens. Mais leurs méthodes barbares et leur inhumanité ne pouvaient être cautionnées plus longtemps par les Patriarches. Ils les bannirent donc, non sans avoir pillé auparavant toutes leurs richesses (y compris celles technologiques). La faille porte ce nom puisque sitôt partie, toute la lignée des Severance a été prise en chasse par les soldats hégémoniens et coulée dans cette région. Aucun noble de l'époque n'a protesté devant cette barbarie et cette unanimité fut quasi unique dans l'histoire de cet empire.

LES PIRATES DANS LA RÉGION À EXPLORER

Comme le soupçonnait Kabestan, la ville de Maio attire les petits groupes de pillards. La sécurité autour de cette ville est donc totale. Quiconque approche et ne donne pas un code d'accès, est immédiatement coulé par le fond sans sommation. Inutile d'attendre de l'aide de ce côté en cas de difficulté. Les pirates qui fréquentent le plus cette zone sont les hommes de la Fraternité du Tigre et de la Fraternité des Alizés. Le conflit actuel entre les deux bandes rivales peut jouer en la faveur des personnages.

VOYAGE

Le trajet est à votre discrétion. Si les personnages (et les joueurs) n'ont jamais goûté aux plaisirs des pérégrinations marines, c'est leur moment qu'ils en découvrent

ET SI... UN PASSAGER CLANDESTIN

Sitôt sorti d'Équinoxe, le Melktor est pris en chasse par les Veilleurs. La police est à la recherche d'un tueur en série très dangereux du nom de Goltan le furieux. Les fonctionnaires pensent qu'il pourrait être à bord du vaisseau des personnages. C'est exact. Il a fait prisonnier Oshiskaya (enfermée dans un placard) et a mis son masque. La pileuse est vraiment monstrueuse sans ses protections. Les personnages la reconnaîtront-ils en ouvrant le placard ?

toute la saveur : ronronnement incessant des machines, problèmes techniques, fausses alertes sonar et promiscuité intolérable. Tant que l'escalade à Ferlo n'a pas eu lieu, il y a peu de chance que des pirates fassent leur apparition.

Une fois à Ferlo, il est possible de prendre quelques renseignements supplémentaires auprès des fermiers locaux. Ils en savent peu sinon que les dauphins évitent la zone de la faille des Severance. Quelques navires ont déjà disparu là-bas mais toujours suite à des accidents classiques. La navigation au sonar est déconseillée dans la région et mieux vaut s'assurer que le blindage est au point avant de s'y aventurer. La faune locale semble être classique et on a jamais noté de prédateurs plus dangereux que les requins à plaques ou les murènes serpents. On parle parfois d'une colonie de pieuvres Kraken mais sans plus de précision. L'histoire des Severance et de leur massacre est connue dans la région comme un exemple de la cruauté des Patriarches. Une fois la paisible Ferlo passée, les personnages vont devoir être prudents. En effet, il y a 10% de chance par tranche de six heures de rencontrer une frégate pirate. À vous de déterminer, suivant la puissance de votre groupe, l'armement des bandits. Si l'attaque est trop radicale et que le groupe est menacé d'extinction trop rapidement, faites intervenir une faction pirate rivale qui mettra en fuite les premiers attaquants.

LES RUINES

La zone à explorer est un carré de cent kilomètres de côté. Pour bien l'étudier, il faut impérativement descendre et slalomer entre les cheminées. Il y a de quoi stresser le plus habile des pilotes : trous d'eau, courants violents et imprévisibles, vieux requin à plaques qui fait tout s'écrouler sur son passage, bref, un petit coin de nature sauvage à parcourir de long en large. Le seul contact que peuvent avoir ceux qui écouteront la radio, c'est un lancinant message d'avertissement à tout vaisseau approchant les eaux territoriales de Maio. Par contre, un observateur attentif remarquera des impacts d'explosion dans le sol. Il semble qu'à différentes périodes et différents endroits des grenades sous-marines aient été larguées en grande quantité. Le dernier pilonnage doit dater de plus de dix ans. En sortant et en cherchant des débris, il est possible de reconnaître un armement de type hégémonien.

Rapidement, il semble évident qu'aucune ruine ne se trouve dans la partie supérieure de la zone indiquée. Il va falloir que le transport s'enfonce dans la faille. La descente doit être un moment périlleux du scénario. Les parois distantes de cent mètres semblent pouvoir se refermer sur les personnages comme d'immenses mâchoires. Le pilote doit redoubler de vigilance. La fosse est constituée de multiples chenaux tous plus sombres et étroits les uns que les autres. C'est là que se cachent des spécimens impressionnants de murènes serpents. Ces monstres attaquent même les vaisseaux et il va falloir trouver un moyen de les chasser avant qu'elles ne percent le blindage. Elles attaquent par groupe de 10 (cf P229 des règles).

Une fois ce danger écarté, quelques jets de Perception et de la méthode permettent de repérer le début des ruines. Un mur, puis un second, et au détour d'un profond couloir, une petite ville ! La plupart des bâtiments semblent intacts et un jet de Connaissance de l'histoire ancienne permet d'identifier des ruines antérieures à l'arrivée de l'homme sous les flots. Non que le personnage puisse donner un nom à ce type d'architecture, mais il ne s'agit pas là de l'œuvre d'une civilisation sous-marine connue (pas de dôme, pas de base). Cette ville a été engloutie, il y a bien longtemps, et oubliée. Mais le plus impressionnant reste sans doute le bâtiment central : une cathédrale de plus de cents mètres de haut dans le plus pur style gothique. Que

ET SI... DE LA CONCURRENCE ?

Un vaisseau arrive juste après celui des personnages. Il n'a aucune intention agressive mais débarque tout simplement trois pilliers qui se mettent au travail sous les yeux des explorateurs. Si les créatures marines du coin en laissent le temps, une petite discussion est en train d'avoir lieu. Les pillards ne respectent aucune règle et ignorent même le sens du mot concession. Ils sont trois pilliers et un pilote (cf archétype P245 des règles).

fait-elle là ? Qui l'a construit ? Mystère. Les personnages devraient se poser quelques questions avant de commencer une première sortie. Oshiskaya, pourtant très discrète, ne cache pas son impatience.

ATTAQUE !

L'exploration de la cité n'est pas de tout repos. En effet, les Murènes serpents y pondent leurs œufs et défendent certains bâtiments avec hargne. Des aventuriers trop imprudents devraient faire les frais de leur négligence. La cathédrale est le repère d'une pieuvre tigre nichée dans les entrelacs des voûtes pluricentennaires (cf P228 des règles). C'est ici que des pilliers de ruines pourront trouver leur bonheur. Objets de culte (d'origine inconnue), statues, vitraux encore intacts, une fortune attend les plus téméraires. L'ensemble est si bien conservé qu'un habitué des ruines pourra trouver ça étrange.

Le véritable danger se trouve partout autour des explorateurs. Sitôt qu'un personnage s'isole un peu, il sombre dans l'inconscience (sans aucun moyen de riposter) et disparaît. Aussitôt l'alerte donnée, les moyens de communication du vaisseau sont brouillés et deux harpons titanesques tentent de l'immobiliser. Un jet de Pilotage à -50% permet d'éviter les deux crochets. Sinon, il est possible de lancer une torpille en A.T.M. avec le même malus en direction des lanceurs. Mais rapidement, d'autres personnages vont sombrer dans l'inconscience. Oshiskaya en fera partie. Si un des explorateurs maîtrise le pouvoir de Contrôle Mental, il peut tenter sa chance pour rester le plus longtemps possible conscient. Il verra, sortant de sas, des hommes en armures hégémoniennes de récupération. Si un personnage tente une fuite, des torpilles individuelles (6) se lanceront à sa poursuite. Apparemment, quelqu'un ne veut pas qu'on puisse repartir d'ici...

LA PRISON

Quand les personnages reprennent conscience, ils sont dans un sas dont l'une des portes semble pouvoir s'ouvrir. Ils n'ont plus d'arme, plus d'armure, juste les vêtements qu'ils portaient lorsqu'ils sont tombés (maillots de bains, short, ou rien du tout). Peut-être ont-ils des armes cachées dans le corps, c'est possible. Dans ce cas, ils ont intérêt à bien les dissimuler. Sitôt la porte passée, s'ils ne se défendent pas, ils seront attaqués, dépouillés, roués de coups et pour les femmes, violées. Dix loques humaines tentent de leur arracher la moindre richesse avant de prendre la fuite. Si le groupe résiste plus de deux tours, ils prennent la fuite en hurlant.

Dans la pénombre, le groupe pourra découvrir leur nouveau domicile : une caverne titanesque et de forme ovale (100 mètres de long pour 60 de large) : en son centre, une flaque d'eau et pendant du plafond, des cages où crouissent des prisonniers. Des petits renforcements semblent faire office de lits mais il est impossible de se cacher ici. Mis à part quelques individus dormant à même le sol, il est possible de discerner deux groupes distincts

se tenant à l'opposé l'un de l'autre. Dans les parties supérieures de la caverne (inaccessibles) des miroirs sans teint permettent aux géoliers de surveiller la pièce. Mis à part le sas (blindé), il n'y a aucun moyen de sortir d'ici. La faible lumière est assurée par des projecteurs qu'un mécanicien trouvera sans doute bien démodés. Certaines parties de la paroi sont gravées et portent les noms de tous les prisonniers ayant passé quelques temps ici : plus de mille individus en tout. La flaque d'eau est peu profonde et remplie d'eau de mer. Un tuyau de trente centimètres amène de l'eau alors qu'un second l'évacue. Elle est utilisée comme WC. En cas de jugement au sein de l'un des deux groupes et de condamnation, la coupable est noyé dans la flaque.

LES LOUPS ENTRE EUX

Depuis près d'un siècle et demi, des prisonniers s'entre-déchirent dans cette caverne. Tous les jours, par le sas, on leur apporte de quoi survivre et parfois des vêtements. Qui ? Aucun d'entre eux ne le sait. Pourquoi et comment sont-ils arrivés là ? Mystère. Peut-on sortir ? Oui. Quand il y a un mort, il est placé dans le sas et emporté. Parfois, les géoliers envoient des gaz. Même les hybrides, qui leur résistent pourtant, perdent connaissance. Quand les prisonniers se réveillent, certains d'entre eux ont disparu. Malgré l'épaisseur des murs, il est possible d'entendre alors leurs gémissements et leurs hurlements. Que leur arrivent-ils ? Pas de réponse. Aucun prisonnier ne l'a jamais su. Alors quand aucune explication logique ne peut répondre aux questions, c'est l'irrationnel qui prend le pas. Il s'est donc créé une légende sur l'antichambre de l'enfer. Tous les gens présents ici doivent payer une faute et c'est pour cette raison qu'un jour ils seront emportés de l'autre côté : en enfer. Il y a deux groupes ennemis qui cohabitent ici. Le premier pense que seule la souffrance pourra sauver les âmes des prisonniers. Ils se font appeler les Martyres. Le second groupe est peut-être raisonnable puisqu'il pense qu'il vaut mieux survivre le mieux possible avant de disparaître comme tous les autres. Les premiers cherchent donc à faire endurer mille tourments aux nouveaux venus et sont dirigés par l'Archange. Les seconds préfèrent vivre sur la bête et amasser tout ce qui peut

UN PRISONNIER TYPE

Poids : 45 kg Taille : Var. Age : Var.
Réaction : 15 Perception : 13

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
9	8	12	12	5	9	6	5	10	15

Bonus Dommages : 0 Vitesse : 6 m/tour
Poids portable : 30 kg Lutte : 9
Recul : 15
Seuils : Inc. : 7 Lég. : 5 Grav. : 10
 Crit. : 15 Fat. : 30 Mort : 45

Influence : 0
Talents principaux : Armes de contact 2, Connaissance de la Prison 9, Corps à Corps 2, Esquive 3, Survie 8.

Équipements : Rien. Au mieux un bout de ferraille aiguisé en guise de lame.

Mutations : Très rarement

Description : Des loques humaines retournées à l'état animal. Ils ne craignent plus grand chose si ce n'est la douleur et la Grande Guerrière (voir plus bas) à qui ils obéissent.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

L'hégémonie et plus précisément les Patriarches craignent la famille des Severance. Lazard Severance, le dignitaire en chef, membre éminent parmi les scientifiques, avait plusieurs fois fait montre d'une rébellion teintée de mépris. Il savait que son comportement pourrait un jour lui nuire. Il entreprit de se trouver un refuge discret pas trop loin de l'Hégémonie mais suffisamment isolé pour être tranquille. Il découvrit les ruines et la cathédrale et choisit cet emplacement autant pour des raisons pratiques que mystiques. Les travaux durèrent cinq années. Quand il fut chassé avec sa famille de Keryss, il se dirigea vers sa base secrète avec sa suite et abandonna les vaisseaux à la merci des croiseurs hégémoniens. Lazard avait un grand projet. Il voulait créer, grâce à ses connaissances en génétique, un homme nouveau et parfait. Sa base secrète n'était qu'une étape de son plan. Dans ce laboratoire provisoire, il donnerait jour au nouveau citoyen qui conquerrait le monde. Autant dire qu'il était un peu fou (comme ses ancêtres et sa descendance). Tout ce petit monde s'installa et se mit au travail. Mais les grands plans mégalomaniaques ne fonctionnent jamais. C'est bien connu. Lazard mourut d'une simple grippe trois mois après son arrivée, sans laisser d'instruction à ses fils, des crétins congénitaux. Isolés du monde, ils voulurent continuer l'œuvre de leur père mais bientôt la matière première vint à manquer : de la nourriture et des cobayes. Tous les serviteurs ayant été charcutés sur la table d'opération, il fallut trouver de la chair fraîche. Depuis donc des générations, les Severance parcourent le monde et rabattent dans leur coin perdu des pilliers de ruines. Le projet d'origine a été oublié depuis longtemps et la base est devenue une prison infernale où croupissent des dizaines d'hommes et femmes. Les expériences (plutôt des tortures sadiques) continuent sans but et sans objet. Les Severance sont des fous dangereux qui vénèrent la mémoire de leur ancêtre, rien de plus. Leur seule trouvaille véritable (due au hasard), c'est le pouvoir imparable de rendre inconsciente une personne à distance. Tous leurs membres possèdent ce pouvoir. Ils maîtrisent la Force Polaris sans vraiment le savoir. Pour eux c'est un signe de leur supériorité sur un homme normal. Bien sûr, leurs petites manigances ont parfois attiré l'attention des hégémoniens. Cela explique les vains bombardements répétés dans les parties hautes de la zone à explorer par les personnages. Kabestan n'est pas au service des Severance mais il est prudent. Ce n'est pas la première fois que des pilliers de ruines disparaissent dans la région et notamment sa fille Sanya Kabestan. Il a donc envoyé les personnages et son assistante pour vérifier ses soupçons. S'ils sont vérifiés, il va intervenir avec des mercenaires. Mais arrivera-t-il à temps ?

l'ère pour attendre la mort avec un minimum de confort. C'est la Grande Guerrière qui les dirige et ils se nomment eux-même les Guerriers. Les Martyres comptent 20 hommes et 3 femmes. Ils sont les propriétaires des cages qu'ils peuvent descendre à loisir grâce à des chaînes. Les Guerriers sont 12 hommes et 4 femmes. Ils contrôlent les alcôves les plus profondes (trois mètres). Il y a aussi 10 loques plus proches de l'animal que de l'homme. Tous savent qu'un jour ou l'autre, ils finiront soit dans les griffes des démons, soit comme ces loques. Les Martyres les capturent de temps à autre pour libérer leur âme.

LES MARTYRES

L'Archange, se nomme Mike le saint. Il dirige ce groupe depuis deux ans après un putsch. C'est un fou dangereux qui cherchera à capturer les personnages pour les placer dans des cages. En effet, en les affaiblissant dès le départ, il s'assure qu'ils ne pourront pas prendre sa place. Manipulateur, il a pour projet de lancer une attaque surprise sur les troupes de la Grande Guerrière.

LES GUERRIERS

Organisés selon des règles militaires, ils obéissent à la Grande Guerrière, de son véritable nom, Sanya Kabestan. Moins nombreux mais plus déterminés que les Martyres, ils gèrent la prison : nourriture, vêtements, outils. Pour entrer parmi eux, il faut prouver sa vaillance et se battre contre un champion. Être vainqueur n'est pas trop dur vu l'état physique des prisonniers. Sanya Kabestan reconnaît immédiatement Oshiskaya et est prête à déclencher une guerre si cette dernière est aux mains des Martyres.

L'ATTAQUE

Laissez à présent les personnages s'adapter à leur nouvelle condition de prisonnier. Entre les hurlements des Martyres et les harangues des Guerriers, ils vont devoir apprendre à survivre. S'isoler, c'est offrir à ses adversaires la possibilité d'attaquer, rester groupé c'est supporter les autres. Bien entendu, ils

MIKE LE SAINT (ARCHANGE ET ANCIEN PILOTE DE LA LIGUE ROUGE)

Poids : 85 kg Taille : 1m95 Âge : 55 ans
Réaction : 16 Perception : 13

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
13	15	14	16	16	13	12	16	15	14

Bonus Dommages : +2 Vitesse : 10 m/tour

Poids portable : 100 kg Lutte : 13

Recul : 26

Senils : Inc : 9 Lég : 6 Grav : 13

Chit : 19 Fat : 38 Mort : 57

Influence : 8 (dans la prison)

Talents principaux : Armes de contact 4, Connaissance du milieu marin et des ruines 7, Corps à Corps 6, Esquive 6, Survie 7, Commandement 8, Persuasion 8, Interrogation 8.
Équipements : Un couteau (vieux d'un siècle)

Mutations : Aucune

Description : Comme beaucoup de prisonniers avant lui Mike le saint est devenu fou. L'angoisse se lit sur son visage et il ne dort quasiment pas. Il sait qu'un jour un de ses subordonnés prendra sa place et il a déjà assassiné plusieurs d'entre eux par crainte. Il n'a pas toujours été un Martyre. Il a même été l'amant de la Grande Guerrière dans le temps. À présent, il le déteste plus que tout. C'est un sadique. Il sait qu'il finira dans les tourments alors il veut en faire autant sur les autres avant de mourir.

vont chercher aussi à s'évader. Comment ? Aucun moyen. Les lois de la prison interdisent de creuser de peur de tomber sur l'eau et d'engloutir tout le monde. Attendre dans les sas ? D'autres l'ont fait avant eux. C'est tout simple :



il ne s'ouvre pas et il n'y a plus de nourriture. Chercher du côté du tuyau ? À moins de faire trente centimètres, c'est peine perdue. Contacter l'extérieur ? Impossible. Une légende de la prison veut qu'un polarien avait une radio implantée en lui et a tenté de s'en servir. Les ondes étaient tellement brouillées qu'il n'a jamais réussi. De plus, il a attiré l'attention sur lui et a été emporté aussitôt. Creuser le sol ? Personne n'a jamais réussi à trouver un instrument capable de gratter la pierre brute. Les armes des chefs étant considérées comme sacrées, il est impensable de les utiliser à cette fin. Bref, laissez-les mijoter un petit moment, découvrir les autres prisonniers et leurs habitudes, réfléchir à toute cette histoire comme d'autres avant eux l'ont fait. Une fois qu'ils auront bien tourné en rond, lâchez les gaz. Les geôliers vont prendre de nouvelles victimes. Les personnages peuvent tenter de résister aux toxines. Il suffit de réussir des jets de Résistance fois deux. À chaque réussite, ils peuvent supporter une minute de plus les somnifères. S'ils résistent plus de cinq minutes, les Severance utiliseront leur pouvoir mental et tout sera terminé. Quand tous les prisonniers reprendront conscience, la Grande Guerrière aura disparu corps et bien. Peut-être qu'un des personnages sera du lot des disparus. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre suivant et placez-le dans le laboratoire de Lazard avec Sanya Kabestan. L'un comme l'autre feront connaissance avec les membres de la famille Severance. Histoire de leur faire comprendre ce qui va leur arriver, les savants fous vont commencer par charcuter un autre prisonnier. Pendant ce temps, l'Archange va profiter de la confusion dans le camp adverse pour lancer un assaut généralisé avec l'ordre de ne pas faire prisonnier. Il reste derrière ses troupes le plus longtemps possible. Les Martyres ont l'avantage du nombre et un moral supérieur. À moins que les personnages n'agissent, la victoire des hommes du saint sera rapide et radicale. Dans le cas contraire, il fait se replier ses troupes pour attendre un moment plus propice. Cherchant à épuiser l'adversaire, il va lancer une attaque toutes les demi-heures. C'est quand il sera certain de la victoire, qu'il se jettera à son tour dans le combat. C'est aussi à ce moment que la première détonation fera trembler la caverne et qu'un filet d'eau va percer l'un des murs. La pression aidant, le filet va se transformer en jet d'eau

**SANYA KABESTAN
(GRANDE GUERRIÈRE
PILLEUSE DE RUINES)**

Poids : 60 kg / Taille : 1m65 / Age : 30 ans
Réaction : 16 / Perception : 14

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
15	12	15	16	16	11	11	13	15	14

Bonus Dommages : +1 / Vitesse : +9 m/our
Poids portable : 75 kg / Lutte : 4
Recul : 22
Sensibles : Lég : 6 / Grav : 11
Mort : 41
Influence : 9 (dans la prison)

Talents principaux : Armes de contact 5, Connaissance du milieu marin et des ruines 6, Corps à Corps 8, Esquive 8, Survie 6, Commandement 9, Persuasion 7.

Équipements : Un sabre

Mutations : Aucune

Description : Dans la prison, depuis quatre ans, elle est l'une des plus anciennes. Si elle disparaît, la maigre cohésion de son groupe s'envole. Tous les jours, elle prie pour que son père envoie du secours. Elle sera déçue quand elle apprendra que les personnages et Oubliés ne vont pas en secours. Pendant tout espoir, elle n'aura pas de son seul privilège de chef : se cacher dans les lieux les plus ratés, quand les gaz sont lâchés, pour échapper à une rafale. Elle n'a que 30 ans mais en fait 40. Jusqu'à présent, elle mène son groupe avec fermeté.

et prendre de la force à chaque seconde. Dès lors, tous les prisonniers, n'ayant plus rien à perdre, vont se lancer dans le massacre. Si un personnage a marché sur le pied de l'un d'entre eux, il devra l'affronter dans la panique. Les détonations sont dues à l'arrivée des navires du Kabestan qui larguent grenades sur grenades. D'ailleurs, alors que l'eau sera à deux mètres cinquante, une détonation va faire exploser le sas. Bien évidemment, les derniers prisonniers vivants vont s'y précipiter. Ce sera l'unique chance pour le groupe de sortir de la prison. Quelques secondes plus tard et la caverne s'effondre sous la pression. Des jets d'apnée et de natation seront utiles pour passer le sas. Une fois de l'autre côté, il faudra ouvrir l'accès à l'une des sections de la base souterraine et refermer mécaniquement la porte pour stopper l'eau avant que la pression ne soit trop forte. Il faudra le faire rapidement, quitte à sacrifier les plus lents.

LE DOMAINE DES SEVERANCE

Avec ou sans d'autres prisonniers, les personnages vont pouvoir enfin découvrir l'envers du décor. Reportez-vous au plan de la base.

LA PRISON

Inondée, elle est inaccessible.

LES COMMUNS

Cuisine, salle d'eau et salles communes, la plupart des pièces sont vides, sans lumière et inutilisées depuis des lustres. Les descendants de Lazard ont dégénéré au point de ne plus rien entretenir de ce qui était pourtant une base très performante. Par contre, ils connaissent toutes les cachettes possibles et imaginables pour tendre un piège. Toutes les portes sont étanches et peuvent résister une demi-heure à la pression extérieure. Les maîtres des lieux

n'ont plus de serveurs depuis des lustres. Mis à part des membres de cette belle famille de fous, les personnages ne rencontreront personne.

LE LABORATOIRE

C'est là que sont opérées les vivisections des prisonniers. Un personnage et Sanya y attendent solidement maintenus sur une table d'opération. Surélevées par rapport à la prison, des fenêtres sans teint donnent sur la caverne. Les Severance aimaient à contempler leurs victimes et rire de leur pitoyable combat pour la vie. Bien entendu, il est impossible de se détacher normalement des tables (sauf si vous le décidez autrement). Le problème c'est que les baies vitrées donnant sur la caverne pleine d'eau ne vont pas tenir le choc bien longtemps (un quart d'heure tout au plus). Il faudra donc que soit Kabestan père arrive à la rescousse, soit que les personnages soient très rapides. Outre une salle de torture, le laboratoire sert aussi d'entrepôt. Les armures de plongée, les scooters des mers et autres harpons sont stockés ici. Il n'y a pas d'arme car Tiburt, le chef de famille, n'a pas confiance en sa fille et ses neveux.

LES HABITATIONS DES SEVERANCE

Des chambres et des salons luxueux moisis par l'humidité. La base a dû être magnifique dans le temps mais rien n'a été entretenu. L'ambiance décadente est digne d'un film d'horreur des temps anciens. Les portraits de Lazard dominant chaque pièce et toisent le visiteur. C'est là que le grand-père et Mina se trouvent la majorité du temps. Il n'y a rien de vital à récupérer ici si ce n'est une explication sur les origines de la base et de la prison.

LES SAS D'ÉVACUATION

C'est de là que sont commandés les harpons géants et les appareils de brouillage. S'il n'a pas été détruit, le vaisseau des personnages est encore là. Les Severance l'auraient modifié rapidement et revendu peu de temps

ULRICH SEVERANCE (PSYCHOPATHE)

Poids : 75 kg Taille : 1m85 Age : 35 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	16	15	10	12	18	15	05	06	15

Réaction : 17 Perception : 12 Bonus Dommages : +3
 Vitesse : 12 m/tour Poids portable : 110 kg Lutte : 14
 Recul : 30

Seuils : Inc. : 12 Lég. : 8 Grav. : 16 Crit. : 24 Fat. : 48 Mort : 72

Influence : 2

Talents principaux : Variable

Équipements : Pistolet Pek II

Mutations : Force Polaris 80% de chance d'assommer un adversaire à distance. Ne peut être utilisé en situation de grand stress.

Description : Ulrich est un exemple des survivants de la famille Severance. Ils sont six en tout et forment un petit musée de l'horreur. À vous de faire varier les compétences en gardant à l'esprit qu'ils ont tous la Force Polaris et qu'ils sont relativement forts.

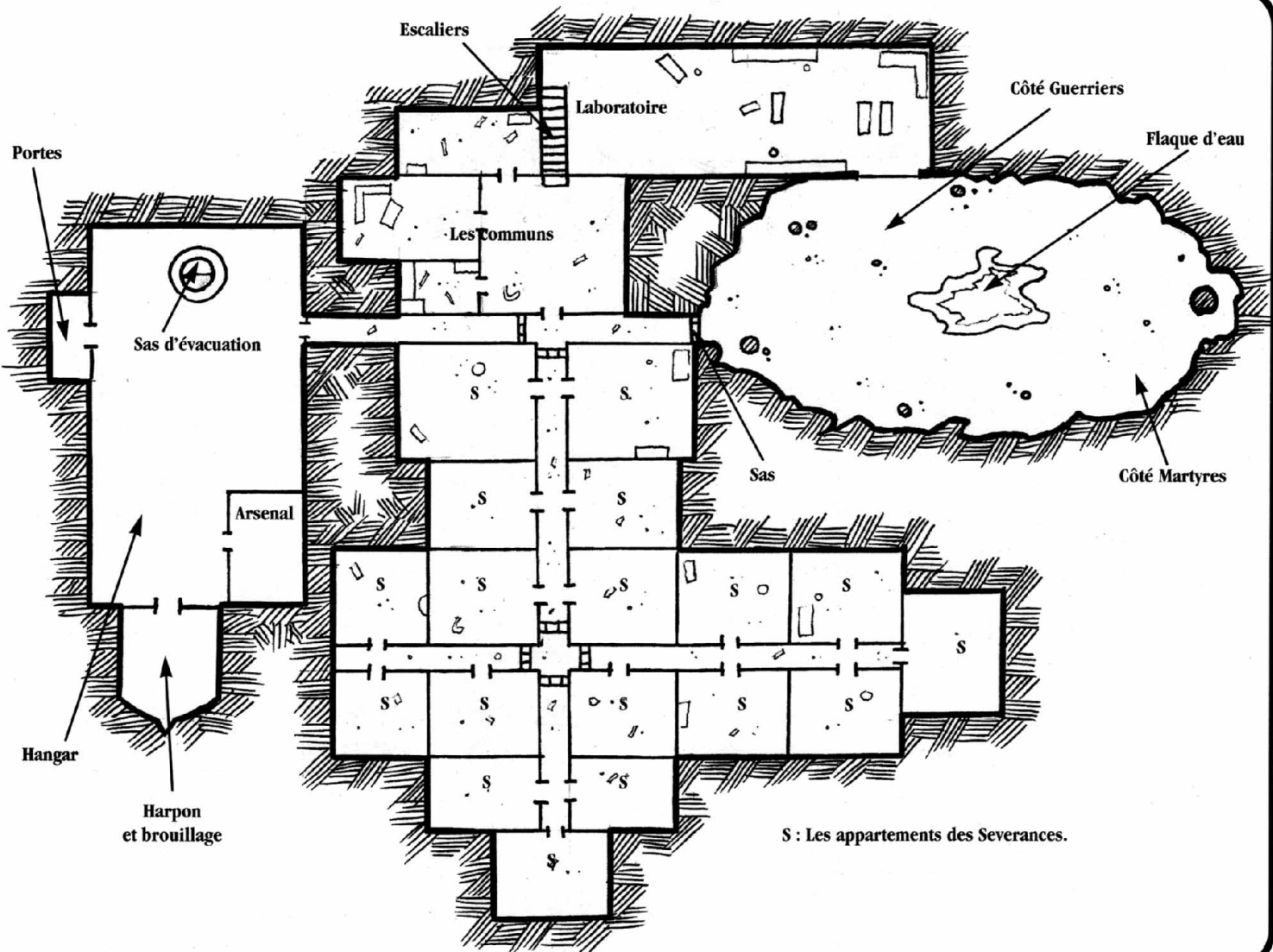
Jonas, le grand père : Un débris en chaise roulante électrique. Pistolet Neuman sous sa couverture.

Tiburt, le premier fils et chef de famille : Il commande la base. Il préfère tuer toute sa famille plutôt que de s'avouer vaincu. C'est lui le tortionnaire attiré qui s'occupera de Sanya et du personnage, s'il en a le temps. Il aime à expliquer le but de ses expériences à ses victimes. Armé d'une mitrailleuse Kevler.

Jason, le second fils : Il n'est pas dans la base mais revient au moment de l'attaque (voir le dernier chapitre).

Basil, le jumeau de Ulrich : Une brute épaisse, fils de Jason. Armé d'une lance thermique.

Mina, la fille de Tiburt : Mina est une fillette de dix ans. Elle est très gentille mais casse ses "jouets" trop vite. Elle est armée d'un pistolet Neuman et d'un Pelinor qu'elle manie aussi bien l'un que l'autre et des deux mains.



après. Si le navire a été détruit, il y a une caravelle. Elle n'est pas dotée d'arme. Dans une petite salle à côté de ce hangar, se trouve l'arsenal. À vous de décider ce que les personnages peuvent prendre (suivant le temps qu'ils ont avant que l'eau n'invalise tout).

LA CHUTE DES SEVERANCE

Une fois justice faite (ou pas), il faut penser à évacuer. Kabestan pilonne tellement les ruines que l'eau gagne du terrain à chaque nouvelle explosion. L'ouverture du sas, donnant au-dessus des ruines, est automatique. Il suffit juste de se présenter et de prévenir les pilliers de sa présence (sinon ils tirent leurs dernières munitions dans le tas). L'employeur des personnages leur explique sa part de l'histoire et leur promet une récompense faramineuse pour avoir sauvé sa fille. C'est à ce moment que choisit le dernier des Severance (Jason, le vendeur de concession) pour torpiller Dameur Kabestan, le tuant sur le coup. Les pilliers de ruines évacuent en vitesse, laissant les personnages se débrouiller avec le fou. Il pilote un chasseur Manta et se

battrà jusqu'au bout. Les personnages doivent donc trouver un moyen de l'éliminer sans armement et d'éviter ses torpilles. Pour les compétences, reprendre celles du pilote de chasseur (cf P245 des règles). Le final doit être épique, mouvementé et plein de rebondissements. Jason est prêt à tout pour venger sa famille, y compris à commettre les plus grossières erreurs. C'est le moment de donner un dernier coup de sang à vos joueurs.

CONCLUSION

Sanya Kabestan rappelle les troupes de son père rapidement et offre aux personnages ce qu'ils désirent dans les ruines de la fosse des Severance. S'ils ont perdu un vaisseau, elle leur en finance un autre plus perfectionné. Ils viennent de se faire un allié de poids chez les pilliers de ruines. De plus, s'ils clament haut et fort l'éradication des Severance, ils auront peut-être les échos des félicitations des hautes autorités de l'Hégémonie. Apparemment, ils auront fait quelques heureux. Bien sûr, rien ne dit qu'il n'y avait pas d'autres membres de cette curieuse famille. D'ailleurs...

BENOÎT ATTINOST

LE SPECTRE DES ABYSSES

"Il est des vérités que la raison refuse d'appréhender."

- Déméter

AVERTISSEMENT

Ce scénario n'a rien d'un module d'introduction. Il met en scène une situation diplomatique et des phénomènes surnaturels que seul un meneur de jeu confirmé pourra gérer convenablement. De plus, il s'adresse à une équipe de personnages suffisamment habitués au monde pour se risquer à interférer dans un conflit opposant deux grandes puissances sous-marines. Les vétérans de la première édition sont donc les bienvenus, mais les règles de la seconde sont absolument indispensables.

En plus de la Ligue Rouge, de l'Hégémonie et du Culte du Trident, ce scénario exploite une faction volontairement laissée dans l'ombre jusqu'à ce jour: la communauté du Léviathan. Cette organisation est, et doit demeurer, l'un des grands mystères du monde sous-marin. C'est pourquoi vous ne trouverez dans ces pages que les éléments indispensables à la bonne marche du scénario.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Les personnages vont être engagés pour retrouver les rescapés d'une tragique mission d'exploration. Ils comprendront vite que leur commanditaire est affilié à une puissante organisation sous-marine et que les deux survivants, frappés d'une singulière amnésie, sont les derniers témoins d'un phénomène qui semble déchaîner bien des passions. De fil en aiguille, les personnages vont se retrouver plongés malgré eux au cœur d'un conflit opposant la Ligue Rouge à l'Hégémonie. Sous la tutelle de l'O.E.S.M., ils finiront par découvrir ce qu'abritent les grottes abyssales tant convoitées par ces factions et approcheront de très près la mystérieuse communauté du Léviathan. Du moins, s'ils sont encore en vie.

L'EXPÉDITION NORA CRAIG

Nora "Lady" Craig est (ou plutôt était) un véritable phénomène. Réputée pour son audace et son tempérament, elle était très appréciée des mercenaires et des chercheurs indépendants avec qui elle entretient d'étroites relations professionnelles. Formée à la prestigieuse université de Syte, en Union Méditerranéenne, Nora a conservé son indépendance malgré les propositions de nombreux organismes officiels. Elle mettait même un point d'honneur à prendre ses confrères de vitesse, en consultant les archives des centres d'observation sous-marins et les relevés de son propre réseau de surveillance, un ensemble de capteurs "artisanaux" reliés à un terminal informatique capable d'analyser les plus subtiles variations de température et d'intensité des flux.

Quatre jours avant l'entrée en scène des personnages, Nora est alertée par une série de mesures indiquant les apparitions consécutives d'une formidable concentration d'énergie en deux endroits du globe. Le phénomène est tout d'abord repéré aux abords du Fossé des Aléoutiennes par une sonde de l'Alliance Polaire, puis à quelques miles de la cité de Katal, par un des capteurs personnels de Nora. Bien que relativement fréquente dans les régions les plus profondes du globe, l'hypothèse d'une manifestation de type Polaris est tout de suite écartée par la chercheuse. Jamais une telle manifestation n'avait pu être constatée à deux reprises, en l'espace de quelques minutes, par des sondes aussi éloignées l'une de l'autre.

LES PASSAGERS DU NAUGHTYLE

Nora Craig réunit donc une équipe composée de deux plongeurs, d'un technicien et d'une pilote expérimentée. L'expédition quitte Crinéa dans la journée et parvient aux abords de la sonde sans avoir signalé sa présence aux autorités locales. L'entrée clandestine du Naughtyle éveille donc la curiosité des responsables du transit, qui attendront toutefois qu'un nouveau phénomène se produise pour envoyer deux chasseurs dans le sillage de Nora Craig. Une fois le Naughtyle parvenu à la verticale de la sonde, Karl Vender parvient à déchiffrer les moindres détails de l'enregistrement et guide l'équipe vers le flanc continental de la Plaine d'Argentine, une zone truffée de cavités et de grottes souterraines. Accompagné de Conrad et Daryl Hutchinson, les deux plongeurs, Nora sort du vaisseau pour effectuer une première approche. Le groupe de plongeurs trouve rapidement l'entrée d'un vaste complexe troglodyte et se lance dans l'exploration de grottes couvertes de symboles antiques gravés dans les parois. À bord du Naughtyle, Karl Vender et Elie Baine, la pilote, s'inquiètent du silence radio de leurs compagnons. Avant de comprendre que les communications sont bloquées par l'épaisseur de la roche, Vender est déjà en route pour la grotte, bien décidé à retrouver les trois plongeurs. C'est ainsi qu'il va découvrir la créature et assister à la mort de Nora Craig et des frères Hutchinson, noyés dans une décharge électrique lancée par le Léviathan.

LA DÉLÉGATION DU LÉVIATHAN

Quelques mois plus tôt, la communauté du Léviathan découvre l'existence d'une créature endormie dans une grotte de la Plaine Abyssale d'Argentine. Après l'envoi d'une équipe de repérage, un groupe de prêtres se rend au large de Katal pour étudier la créature, plongée dans une étrange torpeur. Comme

en témoignent l'agencement des grottes et les symboles antiques qui constellent les parois, il semble que le léviathan ait été volontairement endormi par les membres d'un culte voué à l'adoration des créatures titanesques. La délégation entame alors un long rituel destiné à réveiller le monstre, que Nora Craig aura tout juste le temps d'apercevoir avant de périr. Sans rentrer dans les détails, sachez que la délégation s'est tout simplement "transportée" du Fossé des Aléoutiennes jusqu'au complexe souterrain. C'est l'énergie mise en œuvre lors de ce déplacement qui fut enregistrée par Nora Craig. Ensuite, pour réveiller le léviathan, les membres de la communauté ont utilisé un rituel fondé sur l'incroyable empathie qui les lie aux créatures sous-marines. La décharge électrique responsable de la mort des plongeurs a été "commandée" par les prêtres grâce à cette même empathie. Par la suite, la délégation quittera les grottes comme elle y était arrivée et emportera le léviathan dans les ténèbres des Aléoutiennes. Cette scène se déroulera sous les yeux des personnages.

RÉACTIONS EN CHAÎNE

Au moment où Nora Craig et les frères Hutchinson découvrent le repaire du léviathan, deux des plus puissantes organisations du globe sont déjà en route vers la Plaine Abyssale. Alertés par des perturbations électromagnétiques, un croiseur hégémonien en patrouille et un module de surveillance territoriale de la Ligue Rouge ont eux-aussi repéré les échos du premier phénomène, quelques heures plus tôt. La zone abyssale n'étant affiliée à aucune nation, les deux puissances demandent alors immédiatement l'envoi d'une mission de reconnaissance. De son côté, le Conseil de Katal s'intéresse à la présence du vaisseau et lance deux chasseurs rapides à sa recherche. Par la suite, les trois factions vont enregistrer les échos de la déflagration mortelle et parvenir aux abords de la paroi continentale dans un mouchoir de poche.

La situation devient vite très complexe. Malgré la proximité de leurs infrastructures, les responsables de Katal ne peuvent faire valoir de réelle souveraineté territoriale et se trouvent obligés de négocier avec les flottes rivales. Pendant que les navires se positionnent pour placer la zone en quarantaine, des équipes de diplomates sont donc appelées en renfort. Les autorités de Katal tentent de contrer l'ingérence des deux puissances qui, motivées par la présence de ce qu'elles croient être une base militaire, tiennent de plus en plus à s'assurer le contrôle du territoire. Deux jours d'intenses négociations vont s'écouler jusqu'à ce qu'une délégation du Culte du Trident réponde à l'invitation du Conseil de Katal. Loin de calmer les ardeurs, l'arrivée de cette mission diplomatique va pousser l'Hégémonie et la Ligue Rouge à redoubler d'efforts. Comme aucune des forces en présence ne tient à laisser sa rivale inspecter les grottes la première, les représentants de Katal vont profiter de leur avantage géographique pour geler les discussions le temps d'envoyer une équipe neutre sur le terrain. Aucune des trois fac-



tions ne cherchera à contrer la progression des indépendants, car mieux vaut en effet laisser des pions "tâter le terrain" avant d'agir.

L'INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Le Conseil de Katal va donc envoyer un ambassadeur à la recherche d'une équipe d'aventuriers susceptible de débloquer la situation sans compromettre les intérêts de la cité. L'émissaire se nomme Jonas Oradeck. Grand, mince, la trentaine sportive, cheveux courts, regard franc, Oradeck se présentera aux personnages dans une combinaison urbaine sobre et discrète. Pour éviter de "téléporter" l'ambassadeur à la table des personnages, utilisez les alliés et les connaissances du groupe pour arranger un rendez-vous par personne interposée. Lors de l'entretien, Jonas présentera la situation sans rien occulter et répondra de son mieux à toutes les questions. Il est au courant de tout, sauf du contenu des grottes et de la composition de l'équipée du Naughtyle. Ce sont ces deux informations manquantes qu'il espère obtenir dans un premier temps grâce aux personnages. Le contrat comprend donc la récupération des survivants du Naughtyle et l'exploration des cavernes tant convoitées. Pour ras-

LES ENREGISTREMENTS

Les personnages risquent tôt ou tard de s'intéresser aux mystérieux enregistrements que Vender tient tant à garder secrets. Les deux boîtes noires renferment tous les paramètres de voyage du Naughtyle. La plus petite, celle du module de pilotage, ne contient que les coordonnées du dernier trajet en date, de la sortie du vaisseau à J-4 jusqu'à son retour à J-1. L'enregistrement a été interrompu quelques minutes après l'entrée au port de Crinéa. La seconde contient la mémoire du Naughtyle depuis son premier vol jusqu'à la même interruption. Après une rapide manipulation, les personnages pourront y découvrir le plan de vol du vaisseau, les coordonnées exactes des grottes abyssales et les échos de la déflagration d'énergie provoquée par le léviathan. Cette manifestation sera difficilement interprétable en tant que telle. Les bandes des caméras externes du Naughtyle permettront de découvrir les grottes, la sortie des trois plongeurs, puis celle de Vender et le retour de celui-ci quelques instants après un flash lumineux bleuâtre. La caméra personnelle de Vender a enregistré les mêmes scènes sous un angle différent, mais contient surtout le passage où les plongeurs ont trouvé la mort. Pour conserver un peu du mystère, décrivez un enregistrement mouvementé où les personnages pourront distinguer une gigantesque créature baignant dans un lac souterrain, entourée d'une vingtaine de silhouettes humanoides comparables à des Foreurs (si les personnages connaissent). Évitez de fournir trop de détails, étant donné que Vender n'a pas disposé de conditions idéales pour filmer. Le flash lumineux a de plus provoqué une panne de circuit responsable d'un "blanc" de quelques secondes, le temps que Vender commence à sortir des grottes.

sur les personnages, Jonas dira qu'il compte sur les enregistrements du Naughtyle pour faciliter l'accès aux grottes. Si l'exploration s'avère trop risquée, les personnages pourront rompre leur engagement au terme de leur première mission. Il est tout de même question de 10 000 sols pour récupérer les survivants, 10 000 de plus pour le Naughtyle, et 30 000 supplémentaires pour une descente concluante dans les grottes... Jonas acceptera même d'avancer 10 000 sols pour parer aux frais d'équipement. Étant données la situation diplomatique et l'importance des enjeux pour les dirigeants de Katal, l'intermédiaire n'aura aucun mal à justifier l'énormité des sommes.

ACTE 1: NAUGHTYLE

L'ENQUÊTE

Le jour J marque l'acceptation du contrat de Jonas et le début des recherches des personnages. En toute logique, il ne devrait pas leur falloir plus de deux jours pour retrouver Elie Baine et Karl Vender, mais vous disposez d'un délai confortable de cinq jours. Dès J+3, Jonas se fera très pressant et demandera à son équipe de conclure au plus vite. Les prêtres étant sur le point de quitter la grotte, les capteurs commenceront à relever d'énormes concentrations d'énergie et les responsables des flottes feront tout pour intervenir au plus vite. Passé J+5, le léviathan quittera son repaire et les personnages n'auront plus guère d'intérêt pour personne.

Le déroulement de l'enquête est donc très libre. Aidez-vous des éléments qui suivent pour répondre aux investigations du groupe et improviser toutes sortes d'événements annexes.

LES INDICES

Avant de quitter les personnages, Jonas leur aura fait un exposé détaillé de ce qu'il sait du Naughtyle et de son équipage. Le vaisseau a été identifié par les chasseurs de Katal alors qu'il quittait précipitamment les eaux territo-

riales. Le Naughtyle est enregistré au nom de Nora Craig et possède un hangar privatif dans les sous-sols de Crinéa (niveau -2, box 19), ainsi qu'un appartement au niveau 3. Jonas fournira également un relevé du contrôle douanier de Crinéa indiquant les horaires des deux derniers passages enregistrés du Naughtyle. Le premier correspond à la matinée de J-4, le second à l'après-midi de J-1. Le premier contrôle montre que le vaisseau transportait cinq personnes: Nora Craig, Conrad Hutchinson, Daryl Hutchinson, Karl Vender et Elie Baine, déclarée comme pilote. Les soutes contenaient du matériel de plongée, divers systèmes de mesure annexes et l'équipement personnel des passagers. Le second contrôle, plus alarmant, ne fait mention que de Vender et Baine. Toutes les autorisations semblent en règle et le vaisseau ne fait l'objet d'aucune autre enquête officielle. Jonas conseillera donc aux personnages d'orienter leurs recherches en direction de Crinéa et leur laissera un code de fréquence pour être contacté à tout moment. Il regagnera ensuite Katal et n'interviendra que par communicateur interposé.

LES RESCAPÉS

Karl Vender et Elie Baine ont effectivement rallié Crinéa la veille, après un voyage de retour quelque peu mouvementé. Deux jours plus tôt, Vender assistait à la mort de ses compagnons et découvrait avec horreur le visage du léviathan et des prêtres. Lorsqu'il regagne le Naughtyle, il emporte avec lui quelques minutes d'enregistrement nichées dans la caméra de sa combinaison et une angoisse suffisamment profonde pour lui faire perdre à jamais la raison. Quelques minutes plus tard, Elie Baine échappe aux chasseurs de Katal et prend le chemin de Crinéa, où elle abandonnera Vender et le Naughtyle.

Depuis leur retour, les deux survivants de l'expédition Craig ne se sont jamais revus. Karl Vender s'est enfermé dans son appartement pour échapper aux monstres qu'il croit s'être lancés à ses trousses.

Choquée par les récents événements, Elie Baine s'est empressée de retrouver ses collègues du Sentinel, l'atelier de réparation où elle travaille entre deux sorties, et d'y faire acheminer le Naughtyle pour éviter qu'une enquête de routine ne mette à jour quelques irrégularités. Le transfert du vaisseau a été "voilé" par les propriétaires de l'atelier, qui se sont arrangés pour qu'aucun registre n'en fasse mention. Les personnages risquent donc d'avoir plus de mal à retrouver le Naughtyle que ses deux rescapés.

LES PISTES DE CRINÉA

La majeure partie de l'enquête va se dérouler sur Crinéa, où se trouve la seule piste de départ. Les personnages ont plusieurs façons de remonter jusqu'à Baine et Vender. La description des sites et des interlocuteurs devrait vous permettre de gérer une enquête qui s'annonce plus difficile qu'il n'y paraît.

- L'appartement de Nora Craig se situe au niveau 3 de la cité et fait partie d'un ensemble de logements de standing moyen. Le sas est verrouillé par un code d'accès et une carte magnétique. L'intérieur est composé d'un coin cuisine, d'une petite salle d'eau et d'une pièce principale faisant office de chambre et de salon. Lorsque les personnages y entreront, Vender aura déjà effectué une visite pour récupérer le relais et le terminal du dispositif de surveillance de Nora. L'appartement est donc en grand désordre et vidé de tout ce qui pouvait toucher de près ou de loin aux activités de sa propriétaire. Si les personnages s'intéressent au matériel informatique encore présent (Vender n'a emporté que l'essentiel), ils comprendront facilement que le responsable du "vol" savait ce qu'il faisait

et que rien n'a été endommagé. Il est donc fort possible que ce soit Nora elle-même qui ait emporté une partie de son dispositif. En l'absence du relais et de la centrale informatique, les personnages ont peu de chance de comprendre à quoi servait l'installation. Un rapide examen des rares archives informatiques encore présentes pourra leur donner une idée des recherches anthropologiques de Nora Craig.

Le seul indice important est le répertoire électronique de Nora, où figurent les coordonnées personnelles de tous ses contacts (dont Baine et Vender).

- Au hangar personnel de Nora Craig (niveau -2, box 19), les personnages ne trouveront que quelques cuves de réserve et du petit matériel classique. Tout indique qu'un vaisseau y a transité récemment, mais il faudra s'adresser aux responsables de la location pour en apprendre davantage. L'agence se trouve au même niveau. Pete Seamer, employé de base, fera tout pour se rendre agréable et pour cacher...qu'il ne sait rien. Il utilisera les caméras intérieures pour constater l'absence du Naughtyle ("un beau vaisseau, qu'elle avait là!") et n'aura aucune explication à fournir. Les enregistrements des caméras sont recyclés toutes les 24 heures, sauf en cas d'anomalie, et Pete ne voit aucune anomalie à signaler. Mis à part un visuel du vaisseau de Craig, les personnages ne trouveront donc rien tant qu'ils ne chercheront pas du côté d'Elie Baine et de ses collègues de travail.

- Le Sentinelle se trouve au niveau -1, comporte deux grands ateliers mécaniques, quelques appartements à l'étage et deux accès privatifs vers les hangars du niveau inférieur. Une petite trentaine de personnes travaillent sous la houlette de Max Keendow, propriétaire des lieux et interlocuteur privilégié des personnages. Keendow est un ancien pilote mercenaire, reconverti depuis huit ans. Grand, costaud, chauve, tatoué, regard perçant et pistolet lourd au côté. Sans être un véritable chef de gang, Keendow est suffisamment influent sur Grinéa pour protéger ses hommes et mener rondement ses petites affaires. Max fera rapidement comprendre aux personnages qu'ils perdent leur temps s'ils viennent "chercher des noises à Elie", qui habite un des appartements de l'étage supérieur. Il acceptera d'arranger une rencontre avec la pilote, prendra toutes les garanties de sécurité et insistera pour être présent (ou dans les parages) lors de l'entretien. Si les personnages font le moindre écart, ils devront compter sur la rancune tenace de Keendow jusqu'à la fin de leur enquête. À l'inverse, s'ils se montrent honnêtes et dignes de confiance, l'ancien mercenaire se présentera sous son vrai jour et pourra considérablement faciliter leurs recherches. Il va sans dire que le Naughtyle, qui dort dans un des hangars privés du Sentinelle, sera interdit de visite sans l'accord et la présence d'Elie Baine.

- Si les personnages la jouent fine, ils ont une chance d'approcher la pilote et de commencer à comprendre la situation. Elie fait un sérieux blocage sur l'incident de la Plaine d'Argentine. Au début, elle se bornera à dire que "tout s'est bien passé" et que "Nora et les frangins les ont quittés sans explication". Avec de bons arguments, les personnages parviendront vite à la faire raconter la mort des trois plongeurs et les explications torturées de Vender, ainsi que les raisons du "déplacement" du Naughtyle. Elie Baine n'acceptera de conduire les personnages jusqu'au vaisseau que si elle se sent parfaitement en confiance. À l'intérieur du Naughtyle, tout est resté en place exceptés les affaires personnelles de Vender, les enregistrements des caméras extérieures et les deux boîtes noires de l'appareil. Tout a été emporté par le technicien. Elie pourra donc révéler tout ce qu'elle sait si les personnages réussissent à la convaincre. Elle acceptera même de les accompagner jusqu'à l'appartement de Vender, mais hésitera avant de se décider à suivre le groupe vers Katal. Vous pouvez jouer sur les faiblesses de caractère de la pilote pour corser les discussions et mettre en scène différents incidents (disparition momentanée de Baine, intervention mus-

clée de Keendow, etc.) durant l'enquête des personnages. Logiquement, Elie devrait finalement se décider à partir pour Katal.

- Karl Vender est donc la clef incontournable de l'enquête. Son appartement est situé au niveau 1, à quelques mètres de la taverne Selena. Vender est enfermé dans une pièce unique qu'il a transformée en un laboratoire jonché de câbles tentaculaires, de moniteurs informatiques et de cartes sous-marines étalées sur le sol. Les parois de l'appartement sont couvertes de symboles incompréhensibles témoignant de la santé mentale de Vender. Si les personnages se postent aux abords de l'appartement pour attendre que le technicien sorte de chez lui, ils risquent d'attendre plusieurs heures. Vender reste cloîtré en permanence et ne sort que pour acheter de l'alcool et effectuer une ronde de surveillance. Il y a donc neuf chances sur dix que les personnages le trouvent chez lui en arrivant, quelle que soit l'heure. Convaincu que les prêtres se sont lancés à sa poursuite, Vender n'hésitera pas à faire feu sur les personnages, qu'il croira être "des envoyés du Léviathan" ou "des assassins déguisés". Jouez sur sa folie et sa paranoïa pour improviser des dialogues et des scènes décalées. Vender mettra quelques temps avant d'accepter que les personnages ne sont pas des monstres. Les propos de Vender doivent être filtrés par sa folie, de manière à ce que les personnages ne soient jamais vraiment sûrs de leur véracité. Il refusera catégoriquement de suivre le groupe jusqu'à Katal et les personnages devront faire preuve de beaucoup d'ingéniosité (ou de violence) pour le décider.

En plus de son inquiétant locataire, l'appartement de Vender abrite les éléments du système de surveillance de Nora Craig, assemblés et modifiés par le technicien. Le dispositif est opérationnel et relié aux sondes installées sur tout le continent. Les personnages pourront y découvrir les relevés d'une centaine de capteurs avant de parler avec Vender des "phénomènes provoqués par le monstre". Karl possède également l'enregistrement des caméras du Naughtyle, les bandes de sa propre caméra de combinaison, les boîtes noires du vaisseau et les archives informatiques utilisées par Nora pour stocker les relevés des deux manifestations. Vender acceptera de partager "ces petits bijoux" si le groupe se montre digne de confiance. La présence d'un scientifique le rassurera sensiblement.

LES ÉVÉNEMENTS

Normalement, les personnages devraient avoir suffisamment de travail avec la récupération des deux survivants et du Naughtyle, mais vous pouvez mettre en scène quelques incidents supplémentaires, qu'ils soient ou non directement liés à l'enquête. Les scènes qui suivent ne sont que des suggestions.

- Si les personnages se montrent trop voyants dans leur enquête, ils peuvent très bien être repérés par des indépendants locaux qui se lanceront sur leurs traces. Une équipe composée d'archétypes (contrebandier, assassin,

LES ACTEURS

Étant donné qu'ils ne risquent pas d'intervenir trop "techniquement" lors du scénario, les principaux PNJ n'ont pas besoin de caractéristiques détaillées. Vous pourrez donc utiliser les archétypes de la seconde édition en modifiant légèrement quelques compétences.

Karl Vender: "Mécanicien/Électronicien" avec Cryptographie 7, Systèmes de sécurité 6, Connaissance du milieu marin 6, Armes de poing 5, cuir moléculaire et pistolet lourd.

Elie Baine: "Pilote de chasse" avec Connaissance du milieu marin 6, Connaissance des Grinéa 7, Pilotage (chasseur) 10 et pistolet lourd.

Max Keendow: "Boss" avec Science (mécanique) 6, Connaissance précise Grinéa 8, Connaissance du milieu social (mercenaires) 7 et armes au choix (pistolet "Bimomate" avec Connaissance précise (Katal)).

L'IMPÉRATRICE

Les caractéristiques de l'Impératrice sont décrites dans le chapitre "créatures" de la seconde édition, mais celle que les personnages vont devoir affronter est légèrement différente, car porteuse de mutations liées à son séjour en surface.

En plus des facultés communes à la race, l'Impératrice des souterrains possède les Talents Détection (Chaleur 12) et "Stratégie" 6, ainsi qu'un pouvoir d'attaque psychique comparable à l'effet Polaris du même nom. L'attaque affecte une cible unique, non une zone, et doit être utilisée comme un talent que la créature possède à 10. Ce chiffre remplace l'addition Maîtrise du Polaris et du niveau du pouvoir habituellement utilisée pour déterminer l'Intensité maximale de l'effet. Pour justifier la mort de Dagen Peiry, qui fait partie des événements du scénario, on considère que l'effet a été décuplé par une réaction du pouvoir Polaris du prêtre. Les attaques portées contre les personnages devront être gérées de façon normale, mais un porteur du Polaris risque tout de même un déclenchement accidentel de sa force.

soldat, trafiquant) peut décider de suivre les personnages et tenter de les devancer pour retrouver avant eux le Naughtyle et/ou Vender. Cette course donnera lieu à des confusions et des combats très intéressants.

- La santé mentale de Karl Vender peut donner lieu à toutes sortes d'incidents spectaculaires, tels que des crises de paranoïa, des accès de folie en pleine rue, des délires remarqués par les autorités locales, une fusillade impromptue, etc. Vender est capable de tout pour se protéger des monstres qui le suivent et peut être utilisé pour devenir un véritable cauchemar, forçant les personnages à faire preuve d'encore plus de discrétion.

- Dans le même style, Elie Baine peut décider de fausser compagnie aux personnages et se réfugier dans les sous-sols de la cité. À partir de là, Max Keendow peut s'en prendre aux personnages avant de les aider à retrouver sa protégée. Quelques altercations bruyantes peuvent éventuellement mettre les miliciens de Crinéa dans la course, si ce n'est pas déjà fait.

- La position géographique de la cité permet de faire intervenir toutes sortes d'acteurs connus des personnages, tel l'allié ou l'ennemi juré du groupe. Cette option ouvre le champ à de nombreuses complications et rencontres qui pourront soit retarder, soit faciliter la progression des personnages. Un allié/ennemi affilié à l'une des factions présentes près de Katal pourra de plus recevoir des consignes particulières de ses supérieures, mettant ainsi la puce à l'oreille du groupe.

RETOUR À KATAL

Utilisez Jonas Oradeck pour coordonner les actions des personnages et, une fois les rescapés réunis, sonner l'heure du départ pour Katal. Jonas insistera pour que les deux survivants soient présents, si possible à bord du Naughtyle. Il a besoin du maximum d'informations pour lancer les personnages dans les grottes sans risquer de catastrophe. Notez qu'il acceptera de renégocier les termes du contrat si le groupe a découvert l'ampleur du danger qui les guette, grâce aux révélations de Vender et aux divers enregistrements. Le trajet devrait s'effectuer sans problème jusqu'à Katal. Mais si vous voulez corser la situation (et permettre à

un personnage pilote de prouver son talent), vous pouvez faire intervenir une attaque de pirates sur le chemin. Jonas et le Conseil auront tout préparé pour que leur précieux colis arrive à bon port, et des chasseurs de Katal pourront arriver sur les lieux "comme par magie" pour éviter la destruction du vaisseau des personnages. Considérez que le groupe sera suivi ou surveillé de très près depuis son départ de Crinéa et que, les puissances voisines étant toutes impliquées dans l'affaire, aucune patrouille officielle ne risque de venir créer des complications. Arrivés près de Katal, les personnages seront contactés par radio et guidés vers la zone de quarantaine (49° ouest, 36° sud). Là, ils découvriront les flottes massivement positionnées près de la paroi continentale de la Plaine Abyssale d'Argentine et seront escortés par des chasseurs qui les conduiront dans le croiseur hégémonien servant de quartier général.

ACTE 2 : LÉVIATHAN

RÉUNION AU SOMMET

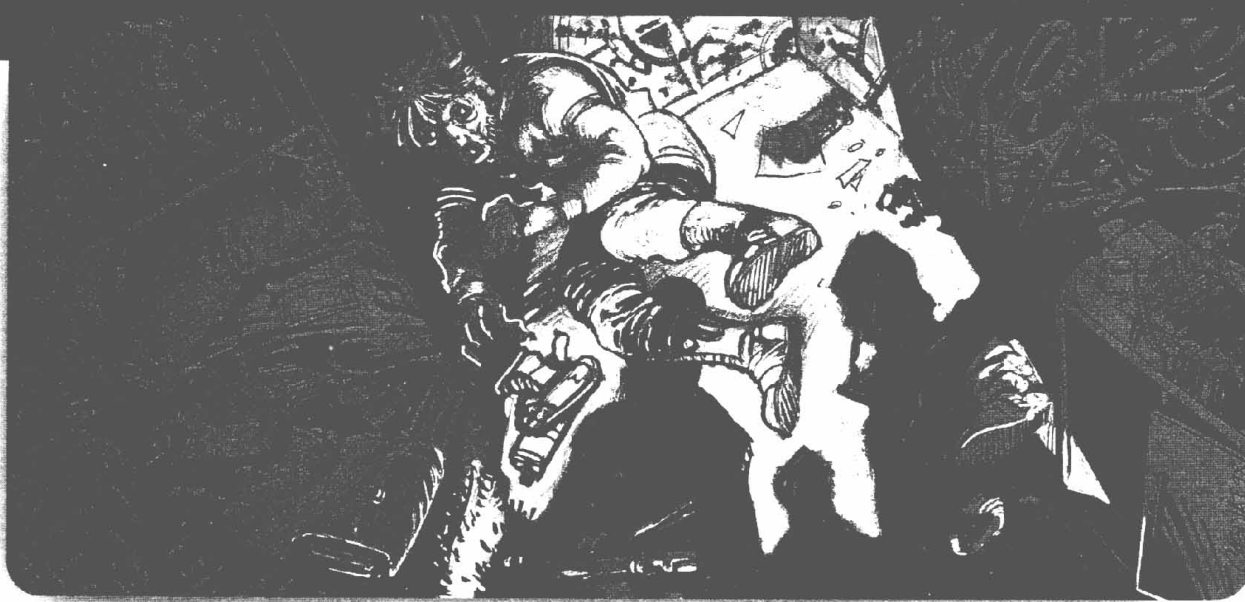
Une fois le vaisseau arrimé (ou les vaisseaux, si les personnages ont remorqué/transporté le Naughtyle en plus de leur propre véhicule), le groupe sera accueilli par Jonas Oradeck qui les conduira jusqu'à leurs quartiers réservés. En chemin, Jonas leur exposera sommairement la situation diplomatique et leur demandera de se tenir prêts pour rencontrer les délégués des organisations. Elie Baine et Karl Vender seront logés dans des chambres proches de celles des personnages. Une heure plus tard, le groupe au complet sera invité à prendre place à la table ronde et pourra découvrir les visages des représentants qui y siègent déjà : Harald Jackson pour le Culte du Trident, Yann Brevitch pour la Ligue Rouge, Amon Peiry pour l'Hégémonie et Jonas pour Katal. Ces délégués ne sont que les responsables de l'expédition qui doit envoyer les personnages et deux membres du Culte dans les grottes. Les véritables stratèges resteront assis derrière les caméras qui filmeront l'intégralité des discussions. Il sera impossible de les contacter directement. La réunion a pour but de rassembler les éléments détenus par les deux camps (personnages et flottes) et de préparer au mieux la mission d'exploration à venir. C'est l'occasion de faire le point sur les révélations des rescapés, de visionner les enregistrements et d'exposer les derniers incidents survenus aux abords des grottes (de nouvelles émanations énergétiques de type inconnu ont été enregistrées durant l'enquête des personnages). La réunion doit durer suffisamment longtemps pour que les personnages apprennent l'essentiel des informations et que Vender fasse un petit numéro de folie furieuse. Après cela, que les personnages soient ou non décidés à descendre, l'alerte générale sera déclenchée par la sortie du léviathan.

CHAMP LIBRE

Grâce aux écrans de contrôle et aux sonars holographiques du vaisseau, les personnages auront la possibilité de suivre la sortie du monstre et surtout sa specta-

LA BÊTE

Avant de gérer le combat contre l'Impératrice Noire, vous devrez mettre en scène la réaction du Polaris à l'attaque mentale de la créature. Le prêtre succombera presque instantanément à l'attaque, mais laissera s'échapper un effet Polaris combinant la Bête du Flux à la Disruption Moléculaire. Une incroyable décharge d'énergie va broyer la roche dans un rayon de 20 mètres autour du prêtre et libérer une Bête du Flux immatérielle, qui restera cachée dans l'amas rocheux le temps de prendre consistance. Quelques instants plus tard, elle se mettra à suivre le(s) personnage(s) comme une ombre et pour s'incarner dans le premier corps disponible. Elle ne possède aucune caractéristique physique, à l'exception de celles de son corps d'emprunt et ne peut rester plus de deux heures dans la même enveloppe, qu'elle est obligée de quitter après ce délai. Le corps ne subit pas de dommages, mais ne peut à aucun moment reprendre le contrôle. La seule motivation de la Bête est de rester en vie. Seule un sensible rétrécissement de la cune ne témoigne de sa présence dans un corps incarné.



culaire disparition. Auréolé d'une lumière vive, le léviathan commencera par quitter les grottes, fracassant la roche sur son passage, avant de se diriger droit vers les vaisseaux stationnaires. Quelques tirs défensifs seront immédiatement déclenchés qui sembleront n'avoir aucun effet sur le monstre. Et pour cause, le léviathan est déjà en partie dématérialisé, sur le point de se transporter avec les prêtres vers le Fossé des Aléoutiennes. Personne à bord ne pourra expliquer ce phénomène et tous se contenteront d'assister au gigantesque flash lumineux qui brouillera les instruments de mesure, le temps que la créature disparaisse purement et simplement. Après cela, plusieurs analyses seront effectuées sans succès et les personnages pressés vers les grottes. Tout le matériel nécessaire sera fourni par les armuriers hégémoniens. Le groupe sera accompagné par deux délégués du Culte, le lieutenant Veilleur Harald Jackson et le prêtre Dagen Kehl, envoyés pour garantir "la neutralité et la coordination de l'expédition". L'équipe prendra place à bord d'un transporteur de débarquement guidé à distance par les techniciens hégémoniens. Vender et Baine ne seront pas du voyage. À l'intérieur des grottes, les personnages pourront respirer sans contrainte et les communications seront possibles, mais fréquemment perturbées. Utilisez les archétypes "Veilleur" et "Prêtre du Trident" pour gérer les deux compagnons du groupe.

SOUS TERRE

L'accès au complexe souterrain sera rendu délicat par les ravages causés par le léviathan. Le transporteur s'approchera le plus possible avant de débarquer ses passagers, qui devront effectuer les derniers mètres sous l'eau. Une fois à l'intérieur, les personnages découvriront une grotte cyclopéenne, suffisamment vaste pour contenir trois créatures du même type, truffée de cavités et de tunnels en partie bouchés par les mouvements de terrain. Il est d'ailleurs très étonnant que la salle soit restée intacte... Laissez le groupe explorer le complexe et s'attarder sur les gravures incompréhensibles qui ornent la majorité des parois avant de mettre en scène le premier événement. Dagen, le prêtre du Culte, s'arrêtera brutalement pour se prendre la tête entre les mains, en proie à de violentes secousses. Si l'un des personnages est porteur du Polaris, il sentira tout de suite que le prêtre est en train de libérer malgré lui son pouvoir. Le prêtre est victime d'une attaque mentale lancée par la créature que le groupe va bientôt découvrir. Ce monstre, une Impératrice Noire, a découvert le léviathan endormi lors d'une errance souterraine, et l'empathie qui s'est progressivement créée entre les deux créatures a instauré une sorte de symbiose protectrice. Si l'araignée ne figurait pas sur les enregistrements de Vender, c'est parce qu'elle est restée en retrait durant le séjour des prêtres du Léviathan. Après la sortie du monstre marin, elle s'est retrouvée seule, torturée par l'absence de son compagnon.

L'Impératrice s'en prendra tout d'abord au prêtre, qu'elle considère comme la principale menace en raison de ses pouvoirs mentaux, avant d'attaquer le reste du groupe avec une étonnante stratégie. Cette créature étant très intelligente, elle fera tout pour diviser le groupe ou attendre le meilleur moment pour n'avoir que deux ou trois adversaires à chaque assaut.

DERNIERS REBONDISSEMENTS

Si les personnages parviennent à détruire l'Impératrice, ils pourront ensuite visiter le complexe à loisir. Les caméras permettront de filmer les symboles muraux et une fouille approfondie amènera à la découverte d'un petit nombre de sculptures, de plaques et de roches gravées qu'il sera possible d'emporter. Arrangez-vous pour compliquer la progression du groupe et maintenir une certaine ambiance de claustrophobie. Le complexe est suffisamment grand pour provoquer des dispersions et frayeurs, voire même ouvrir sur des tunnels menant à la surface, avec risques d'irradiations et de nouvelles rencontres désagréables. Après cela, le groupe pourra regagner le transporteur en emportant sans le savoir un passager "hanté" par la Bête. Si un des personnages a été investi, il sera libéré de l'emprise par les prêtres présents sur les navires. Par contre, s'il s'agit de Jackson ou de Peiry, vous pouvez décider de faire sortir la Bête durant le voyage de retour. La Bête ne peut véritablement être détruite, tout du moins pas par des armes, mais risque de causer une excitation du Polaris chez le(s) personnage(s) porteur(s)...

CONCLUSION

Après leur retour, les personnages seront récompensés et remerciés. Ils pourront désormais compter sur une relative confiance des organisations et surtout de la cité de Katal. Jonas Oradeck peut rester un contact de choix, de même qu'Elie Baine. Kark Vender finira ses jours à entretenir sa folie et peut éventuellement reprendre contact avec le groupe pour "monter une chasse aux monstres" laissée à votre appréciation. Les personnages ont également la possibilité de négocier leurs découvertes avec d'autres interlocuteurs, tels que des scientifiques intrigués par le contenu des grottes. Sachez cependant que les délégués du Conseil ne laisseront aux personnages que leurs souvenirs et les enregistrements des caméras personnelles qu'ils auront eu la bonne idée d'emporter. Tout le matériel prêté par l'Hégémonie sera récupéré en l'état, de même que les bandes et les boîtes noires du Naughtytle (une éventuelle copie effectuée à Crinéa sera donc très utile).

JULIEN BLONDEL

UNE SIMPLE PARTIE DE CHASSE

“ Courez et surtout ne vous retournez pas ! Ça nous arrive dessus, ça a une énorme gueule, pleins de crocs et surtout, ça à l'air de ne pas avoir mangé depuis pas mal de temps... ”

- Un aventurier observateur.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Pulpous doit énormément d'argent à un trafiquant de la ville où se trouvent les PJ. Désespéré, il apprend qu'un de ses concurrents, un certain Finalien, doit faire venir de la marchandise à bord d'un petit navire de transport qui ne sera presque pas protégé. Il propose donc à un nouveau petit groupe de pirates, la Confrérie de l'Enclume, de s'attaquer à ce convoi et de partager le butin. N'ayant rien pour payer les forbans, il leur offre sa fille adoptive, Natéa, en attendant de pouvoir la racheter. Natéa est un enfant des bas-fonds qui, à maintes reprises, a tiré Pulpous des ennuis. Cette fois-ci, elle en a marre des magouilles du marchand. Elle demande donc aux pirates de l'accepter parmi eux, d'attaquer le convoi et de garder toute la marchandise.

Pulpous se retrouve donc sans rien avec, à ses trousses, les hommes du trafiquant envers qui il a des dettes mais aussi ceux du marchand qui a découvert qui avait révélé l'itinéraire de son navire de ravitaillement. La dernière chance de Pulpous est de convaincre un groupe d'aventuriers d'aller récupérer la marchandise dans la base secrète des pirates, et accessoirement de ramener Natéa.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Cette aventure peut débuter dans n'importe quel port sous-marin où l'on peut trouver tout une faune de marchands, de pirates et d'aventuriers. La ville ne doit pas être très éloignée des côtes. Équinoxe est parfaite pour planter le décor de cette introduction.

C'est en flânant dans un bar quelconque que les héros vont rencontrer un certain Pulpous. Marchand de son état, c'est un magouilleur de première et un couard qui a le don de s'attirer des ennuis. Et des ennuis, il en a jusqu'au cou. Les PJ sont donc installés tranquillement au bar quand un petit homme malingre, Pulpous, vient à leur rencontre. Pitoyable et se lamentant constamment, le marchand cherche de l'aide. Il sollicite les aventuriers pour qu'ils réparent une terrible "injustice" dont il est la victime. Juste après avoir signalé qu'il y avait beaucoup d'argent à se faire dans cette opération, une énorme main saisit Pulpous par le col tandis que trois gorilles se plantent devant les PJ en leur demandant, sur un ton assez agressif, de ne pas s'en mêler (utilisez l'archétype Barman, pour les gorilles).

Les joueurs étant extrêmement susceptibles (en règle générale), il ne devrait pas en falloir plus pour déclencher une bagarre dans le bar. Si vraiment ils restent passifs, vous pouvez en rajouter avec les lamentations du brave Pulpous. Voilà donc nos héros embarqués avec Pulpous qui ne va plus les lâcher d'une semelle jusqu'à ce qu'ils acceptent son offre. Il est à noter que le trafiquant à qui notre marchand doit de l'argent enverra régulièrement des hommes tenter de récupérer Pulpous et que les PJ, bien naturellement, en feront les frais. Pulpous, à la moindre occasion, leur raconte sa version de l'histoire :

"Oh ! Mes amis, si vous saviez ce qu'on m'a fait. J'avais investi tout mon argent dans une affaire particulièrement juteuse sans me douter que mon client était un de ses criminels qui hantent les bas-fonds de nos villes. Mais j'aurais pu m'en sortir et oublier cette malheureuse histoire si de terribles pirates n'avaient pas attaqué mon navire de ravitaillement. Ils m'ont déposé de tous mes biens et enlevé ma fille unique... Oh ! Ma fille... ma pauvre enfant qui doit subir des outrages sans nom et qui risque d'être revendue comme une vulgaire marchandise... Ces pirates m'ont brisé le cœur mais ils m'ont aussi pris tout ce que j'avais. Aujourd'hui le criminel dont je vous ai parlé exige sa marchandise, mais je n'ai plus rien. Aidez-moi, par pitié, aidez-moi à retrouver mes biens... et ma fille."

Si les PJ lui demandent le nom du trafiquant, choisissez un criminel notoire de la ville dans laquelle ils se trouvent. Sur Équinoxe, Léoni le Fou (Les Sabres Rouges, niveau -3) fera parfaitement l'affaire.

Si les PJ lui demandent pourquoi il ne fait pas appel aux Veilleurs, Pulpous leur répond qu'une partie de sa marchandise n'est pas très "légale" et qu'il aura de gros ennuis si cela s'ébruite. De plus, dans le commerce, il n'y a rien de mieux qu'une intervention des Veilleurs pour détruire la réputation d'un "honnête commerçant".

Si les PJ refusent cette mission, insistez jusqu'à ce qu'ils craquent. Le seul moyen de se défaire de cette sangsue de Pulpous est de faire ce qu'il demande.

Dès que les PJ acceptent, le marchand leur révèle l'emplacement de leur tanière (quelque part sur la côte et à faible profondeur) et présentent les pirates en ces termes :

"De redoutables individus messieurs. Ils comptent parmi les pires forbans des sept mers. La Confrérie de l'Enclume est composée d'égorgeurs, de voleurs d'enfants et de pillards. Des bêtes sanguinaires si vous voulez mon avis. On dit même que les autres confréries ne les auraient pas officiellement reconnus. Ah ça ! Je vous mets en garde, ce sont de féroces adversaires."

Dès que les PJ ont accepté, ils peuvent soit partir tout de suite en aventure soit essayer d'en savoir plus.

ENQUÊTE PRELIMINAIRE

QUELQUES RENSEIGNEMENTS NE FONT JAMAIS DE MAL

Protéger Pulpous : avant de partir, les aventuriers doivent trouver un moyen de protéger Pulpous. Ils peuvent l'emmener avec eux mais il trouvera n'importe quel prétexte ("j'ai pas d'armure", "j'ai le mal de mer", "je suis claustrophobe", etc.) pour refuser. S'ils insistent, il accepte mais fera tout pour éviter le combat et pour se cacher dès qu'il le peut. Ils peuvent le confier à des gens qu'ils connaissent ou payer des gaillards pour le protéger ou bien ils peuvent tenter de négocier avec le trafiquant.

Négocier avec le trafiquant : pour cela, il va falloir qu'ils s'aventurent dans les bas-fonds. Cela peut donner lieu à une véritable aventure. Le trafiquant acceptera de les rencontrer. Il ne veut pas la mort de Pulpous (les PJ n'ont affronté que des gorilles, pas des tueurs) mais veut seulement récupérer l'argent que le marchand lui a emprunté. Il n'a jamais commandé la moindre marchandise. Si les PJ sont convaincants, il acceptera de leur accorder un délai raisonnable pour amener la marchandise qu'il saisira pour se dédommager. Passé ce délai, il considérera que les héros l'ont doublé et il fera tout pour les retrouver.

Renseignements sur la Confrérie de l'Enclume : en s'adressant aux autorités, les PJ peuvent apprendre que la Confrérie de l'Enclume est un groupe pirate récent qui n'a pas encore fait beaucoup parler de lui. Ses membres sont recherchés car ce sont des pirates, donc des criminels. S'ils ont une relation dans les forces de l'ordre, ils pourront savoir que c'est un petit groupe comme il en existe des centaines et que ses membres ne sont pas spécialement recherchés puisque insignifiants.

Auprès des pirates, les PJ peuvent apprendre que la Confrérie de l'Enclume a été créée par un gaillard très sympathique, un certain Vulrack, qui a beaucoup d'amis chez les forbans. On le dépeint comme un homme rigolard qui n'est ni un égorgeur ni un voleur d'enfants. Si les PJ ont de bons contacts chez les pirates, ils pourront en apprendre plus sur les différents lieutenants de Vulrack. Ils pourront aussi apprendre que Pulpous a contacté de nombreuses confréries de pirates, dont la Confrérie de l'Enclume, pour une petite affaire.

Renseignements sur Pulpous : chez les marchands, le seul nom de Pulpous fait hurler de rire. Il est considéré comme un raté qui n'a aucune envergure et qui serait incapable de vendre avec un quelconque profit un trésor de roi. Il a l'art de s'attirer des ennuis et passe son temps à supplier ses confrères de lui prêter de l'argent. Les PJ peuvent aussi apprendre qu'un marchand nommé Finalien, recherche Pulpous, et semble particulièrement en colère contre lui. Si les PJ ont de bons contacts chez les marchands, ils pourront découvrir que Finalien accuse Pulpous d'avoir engagé des pirates pour attaquer un de ses navires. Dans les bas-fonds, les héros peuvent découvrir quels sont les véritables liens qui unissent le marchand à sa "fille" mais aussi que Pulpous a emprunté de l'argent à plusieurs trafiquants.

Renseignements sur la base des pirates : la base des pirates de l'Enclume se trouve à faible profondeur sur la côte. Ils ont découvert une ancienne base secrète qui pourraient donner sur des installations à la surface. On



sait aussi que les souterrains situés dans la région, sont fréquentés par les Foreurs. Beaucoup s'étonnent donc que quelqu'un ait eu l'idée saugrenue d'y installer sa base puisque les Foreurs peuvent y débarquer à tout moment.

Si les PJ hésitent : avec toutes ces informations et surtout s'ils rencontrent Finalien (voir ci-dessous), les PJ peuvent hésiter à se lancer dans cette aventure. Ils peuvent cependant avoir plusieurs raisons de continuer. S'ils ne sont motivés que par l'appât du gain, insistez sur la valeur de la marchandise détenue par les pirates. Des forbans peuvent les encourager à aller négocier avec Vulrack pour éviter que d'autres mercenaires engagés par Pulpous, ou le trafiquant, n'aillent l'attaquer dans son domaine. Finalien peut les payer pour récupérer sa marchandise. En désespoir de cause, il reste la fille de Pulpous. Ce dernier, si les PJ apprennent tout de ses manigances, les suppliera d'aller sauver son enfant.

FINALIEN LE MARCHAND

Finalien peut intervenir soit par l'intermédiaire de ses gorilles qui seront envoyés régler son compte à Pulpous avec autant de régularité que les hommes du trafiquant, soit directement, si les PJ veulent le rencontrer. Il racontera toute l'histoire aux héros et sera même prêt à les payer pour qu'ils lui livrent le marchand et pour qu'ils aillent récupérer sa marchandise. Si les PJ veulent tenter de trouver un compromis pour aider Pulpous, Finalien est prêt à négocier s'il obtient réparation.

L'ANTRE DES PIRATES

LA CAVERNE ENGLOUTIE

La tanière des pirates est située à une profondeur de -267 m, le long d'une falaise qui s'élève de plusieurs dizaines de mètres au-dessus des eaux. Sans



connaissance précise de la région (et sans les indications de Pulpous), il est impossible de remarquer la caverne sous-marine située à la base de la falaise. La faune et la flore sont abondantes dans la région et les PJ peuvent ainsi avoir l'occasion de quitter les noirs abîmes auxquels ils sont habitués.

Fort heureusement, il y a peu de monstres redoutables dans la région mais par contre les eaux sont infestées de requins blancs. Quand les PJ s'approcheront de l'entrée de la caverne, envoyez-leur quelques squales pour rigoler un peu.

La caverne est assez étroite. On peut y entrer avec une armure de type Exo-1 sans aucun problème. Avec une armure Exo-2, le PJ doit faire un jet de Chance ou rester coincé. Avec une armure Exo-3, ce jet subit une pénalité de -25%. Avec une armure Exo-4, le jet subit une pénalité de -50%. On ne peut entrer dans la caverne avec une armure supérieure à Exo-4. S'ils tentent d'entrer dans la grotte avec des requins à leurs trousses, les PJ doivent réussir un jet de Sang-froid contre une difficulté de 20 ou voir leur caractéristique Chance réduite de moitié pour le jet ci-dessus.

Une fois entrés, les PJ découvrent une petite caverne avec deux tunnels s'enfonçant dans la falaise. Au pied des tunnels, on a déposé du matériel de secours : des tiges lumineuses, deux lance-harpons avec une dizaine de harpons, deux bouteilles d'oxygène, un pressurisateur de secours et une cage anti-requins (certains entrant dans la caverne de temps en temps).

Le tunnel de gauche remonte de quelques mètres vers la surface tandis que celui de droite mène à la caverne où se trouve le navire de transport des pirates à une centaine de mètres de là. L'entrée de la grotte abritant le navire est camouflée et les joueurs ne peuvent la trouver à l'extérieur que par pure chance et uniquement s'ils fouillent le secteur en espérant trouver une telle grotte. Il est à noter que sans le contrôle du système d'ouverture, on ne peut y entrer.

Tunnel de droite : ce tunnel donne donc dans la caverne de l'escorteur des pirates. Le navire est posé sur une sorte de vieille plate-forme métallique et orienté face à une grande paroi métallique. Quand le navire veut entrer ou sortir de la caverne, la paroi s'abaisse vers l'intérieur de la caverne.

L'escorteur est un appareil de type Congre largement modifié. Il ressemble plus à une épave qu'à autre chose. Un tunnel d'arrimage est fixé sur le haut de l'appareil et disparaît dans le plafond de la caverne. On peut y pénétrer de l'extérieur grâce à un sas situé le long du tunnel. Il y a 25% de chance que le techno-hybride soit dans la caverne à l'arrivée des PJ. S'il les repère, il attaque tout de suite.

On peut également remarquer la présence d'un second tunnel d'arrimage sur la paroi Est de la caverne. Ce tunnel est rétracté et il n'y a apparemment aucun moyen de l'ouvrir de l'extérieur. Les pirates n'ont jamais découvert comment on s'y rendait (cf *Une petite partie de chasse ?*).

Tunnel de gauche : le tunnel de gauche remonte d'une dizaine de mètres et mène au second sas d'entrée de la base qui n'est utilisé par les pirates que très rarement. Le sas est protégé par une serrure électronique 10. Le sas peut accueillir à la fois deux personnes en tenue Exo-1 ou 2.

LA STATION DES PIRATES

Cette base remonte certainement au temps précédant l'Alliance Azur. Tout y est en ruine, les murs métalliques sont rouillés et sur certaines parois on peut voir ruisseler de l'eau. La plupart des écoutilles grincent et il est très difficile de les manipuler (difficulté 18 à opposer à la Force). La plupart des pirates étant en opération, il ne sont que quelques-uns dans la base.

A : le sas débouche au milieu de la salle A. On y trouve des tenues de plongée légères. La porte donnant sur C est ouverte, et le techno-hybride verra tout intrus.

B : ces couloirs se sont effondrés.

C : cette grande salle est à moitié effondrée et inondée. Au bout se trouve la cage d'ascenseur permettant d'atteindre les niveaux supérieurs. Le techno-hybride passe presque tout son temps dans l'espace de petite piscine formée par un effondrement du sol à cet endroit. La piscine est profonde de deux mètres. Si l'hybride aperçoit un intrus sortir du sas, il l'attaque et tente de le jeter dans la piscine.

D : c'est un long couloir d'une centaine de mètres.

E : le poste de sécurité est gardé par deux pirates (archétype Pirate).

F : salles de repos avec deux matelas moisies, une table ronde et des chaises.

G : c'était autrefois une salle de contrôle mais tout y est cassé. L'écoutille d'accès est complètement rouillée et tordue. La difficulté pour l'ouvrir est de 24.

H : le réfectoire et les cuisines des pirates.

I : salle de détente de Vulrack. Il s'y trouvera en compagnie de ses fidèles lieutenants à l'arrivée des joueurs en train de partager quelques marchandises précieuses.

J : cabine de Vulrack.

K : il y a un tout un tas de fatras dans ce débarras.

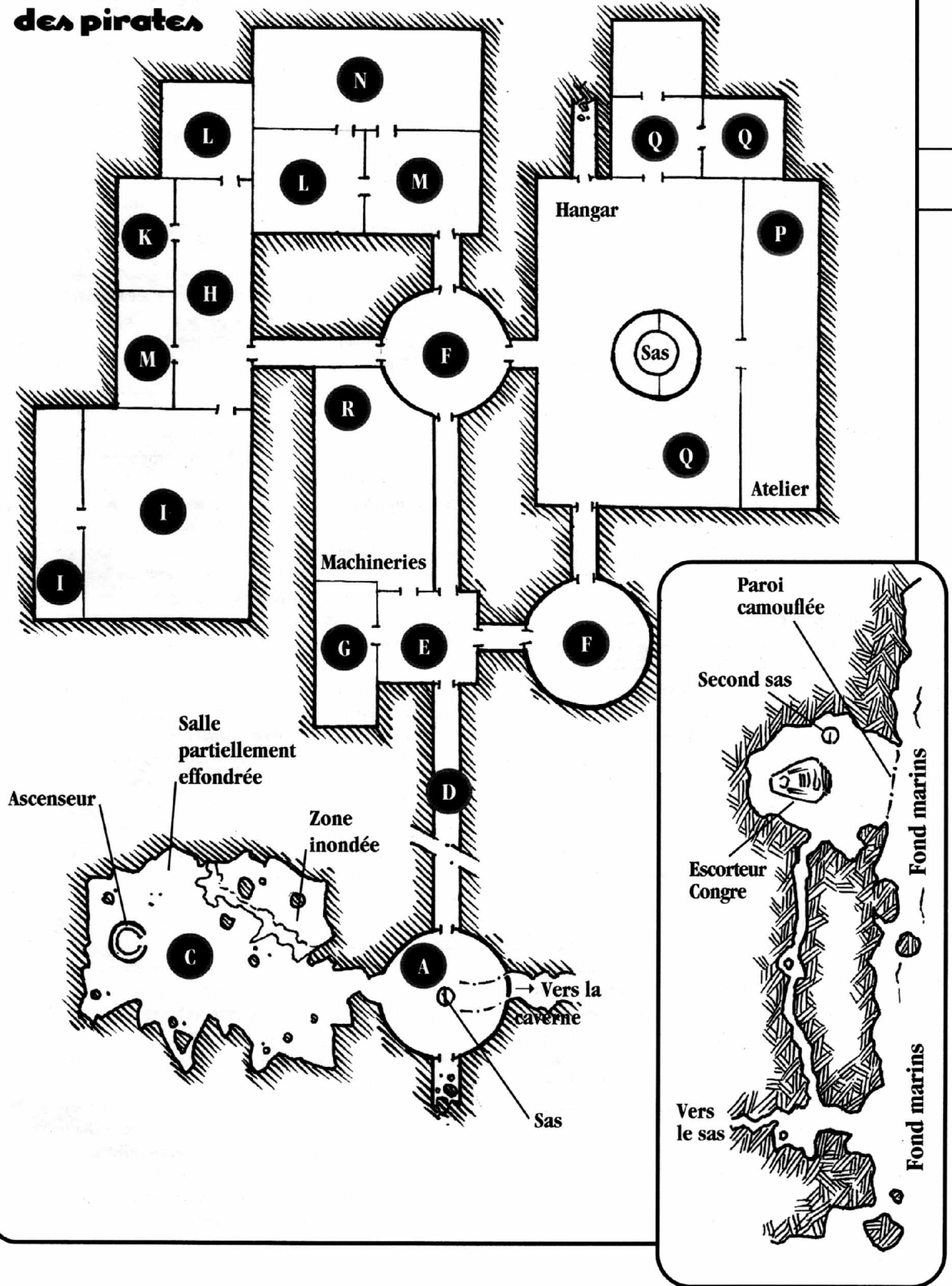
L : sanitaires.

M : salle de détente occupée par 4 pirates.

N : dortoirs des hommes de Vulrack. Il y a deux pirates dans cette salle.

O : au centre de cette grande salle, il y a le sas permettant d'accéder au Congre. Le sas est équipé d'une plate-forme élévatrice et peut contenir une dizaine d'hommes en armure Exo-1 et 2. La salle est surveillée par deux pirates.

La station des pirates



P : c'est un petit atelier aménagé par les pirates pour réparer du matériel.

Q : l'infirmerie comprenant des dortoirs pour les malades, une salle d'examen et le bureau d'un médecin qui fait bien défaut à Vulrack.

R : c'est la salle des machines où fonctionne encore un vieux réacteur à fusion relativement primitif. Tout le système de ventilation est aussi contrôlé d'ici. Il semble cependant que ce soit une installation secondaire et que le centre principal se trouve beaucoup plus haut. Si on fouille cette salle, on peut en avoir la confirmation en découvrant un vieux panneau rouillé sur lequel on peut voir ce qui ressemble à une sorte de plan de la base. Elle devait être gigantesque autrefois et on peut clairement y voir la salle permettant d'accéder au deuxième sas ainsi que la cage d'ascenseur qui y mène.

Les pirates : à part pour le techno-hybride, il est possible de négocier avec les pirates. Seul Migail peut s'avérer dangereux si sa part du butin est menacée. Dès que les PJ débouleront dans la salle où se trouve Vulrack, Migail, Kurt et Natéa, essayez d'éviter un bain de sang. Les joueurs doivent choisir une autre solution qu'entrer et tirer. S'ils ne veulent rien entendre, tant pis, ils perdent de précieux alliés et se sont fait de nouveaux ennemis de nombreux forbans, amis de Vulrack. Ce dernier ne leur en voudra pas s'ils ont tué le techno-hybride et quelques-uns de ses hommes : c'est de bonne guerre ! Mais si les PJ se sont arrangés pour neutraliser ses hommes sans les tuer, il appréciera en connaissance.

Si les choses s'arrangent, Natéa encouragera tout plan susceptible d'arranger tout le monde, Pulpous y compris.

Le butin : il est constitué de différentes marchandises comme des tissus, des vivres, etc. Il est encore à bord du navire. Si les pirates et les PJ s'en sortent, ce sera à eux de savoir quoi en faire.

UNE PETITE PARTIE DE CHASSE ?

Pendant que les aventuriers règlent leurs histoires, Vasagul et ses chasseurs ont réussi à pénétrer dans les installations souterraines de la base situées à environ 200 mètres au-dessus du repaire des pirates et légèrement au-dessus du niveau de la mer. Vasagul envoie un de ses traqueurs. Il entend immédiatement les voix des pirates et des PJ qui résonnent dans les conduites d'aération. Il décide donc de faire descendre un de ses chasseurs dans la cage d'ascenseur. Ce dernier se fait le plus discret possible. Il arrive en C, passe en A et voit le sas qu'il s'empresse de saboter. Il détruit tous les systèmes électroniques et sabote les systèmes mécaniques. Puis il remonte le couloir D, débarque dans le hangar Q et y sabote également le sas. Puis il s'empresse de remonter rejoindre son maître.

Vasagul utilise alors des pierres à fumée, des sortes de roches volcaniques qui ont la particularité, quand elles sont soumises au cri sonore des Foreurs, de dégager de la fumée noire nauséabonde dont les effets sont semblables à ceux du lacrymogène. Le Foreur s'en sert dans les conduites d'aération dans le but de débusquer ses proies (les PJ pourront entendre des bruits bizarres comme si on jetait quelque chose dans le vide-ordures d'un immeuble). Il n'a, en effet, pas l'intention de descendre dans une base humaine. Cependant, si son gibier refuse de quitter son terrier, il se fera violence et attaquera dans les installations.

La fumée apparaît en filtrant par les grilles d'aération et elle se répand très vite. N'arrivant pas à découvrir la cause de ce problème, les pirates peuvent penser qu'il s'agit d'un incendie dans les étages supérieurs (ils savent qu'il y en a) et qu'ils ne peuvent donc rien faire à part évacuer la base. Pour l'instant, ils ne risquent rien puisqu'il leur suffit de coiffer leur casque pour échapper aux effets de la fumée. Malheureusement, les deux sas ont été sabotés. S'il

reste encore quelques pirates vivants avec les aventuriers, les disputes vont aller bon train jusqu'à ce qu'on envisage la possibilité que quelqu'un d'autre ait pu commettre cet acte... quelqu'un qui serait venu des étages supérieurs. Les sas sont réparables mais il faudrait plusieurs dizaines d'heures et surtout pouvoir travailler sans tenue de plongée et avec une meilleure visibilité. Bien entendu, les Foreurs n'attendront pas plusieurs heures. Pour les pirates, il n'y a qu'une seule autre possibilité, trouver quelque part dans les étages supérieurs, le chemin menant à l'autre sas de la grotte où est stationné le Congre. Il leur faut donc escalader les 200 mètres de la cage d'ascenseur puis errer dans les ruines des installations supérieures pour trouver le moyen d'accéder au sas.

La cage d'ascenseur : il va falloir que les PJ grimpent sur 200 mètres. Il existait autrefois de nombreux étages intermédiaires mais les entrées sont toutes effondrées. Seul l'étage situé à 200 mètres est relativement en bon état. La difficulté d'ascension est de 8 mais il est possible de trouver tous les dix mètres des sortes de plate-formes stables pour se reposer. De plus, l'échelle de service est encore intacte à certains endroits. Mais si un individu s'en sert, il doit effectuer un jet de Chance tous les 2 mètres. En cas d'échec, l'échelle se détache et le personnage peut tenter de se raccrocher à quelque chose.

En cas de chute, un personnage peut effectuer un jet de Chance tous les deux mètres pour savoir si sa chute va être arrêtée par un obstacle. En cas d'échec critique, le personnage subit des dégâts de chute normaux et continue à tomber. Cela signifie qu'il a heurté un obstacle en chemin.

L'étage supérieur : dès qu'ils arrivent à destination, les PJ découvriront un spectacle de désolation. Tout y est partiellement effondré. L'air est vicié. La plupart des couloirs ont été traversés par des créatures du royaume souterrain et on peut donc y trouver des tunnels s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Il n'y a pas de plan fourni pour l'étage supérieur. C'est à vous de l'établir en fonction de ce que vous voulez faire endurer à vos PJ.

Vasagul attendra que les PJ se remettent de leur escalade puis il les observera quelques temps avant de leur signaler que la chasse est ouverte. Tout déplacement dans les ruines de la base peut être dangereux. Les pièges sont nombreux comme des morceaux de métal tranchant, des gouffres de plusieurs dizaines de mètres de profondeur, des effondrements, etc. Il faudra donc effectuer de nombreux jets de Chance, de Perception, d'Écouter ou de Sens du danger. Ces jets auront des pénalités selon que les aventuriers se déplacent vite ou lentement avec de la lumière ou sans. N'oubliez pas que ce terrain piégé peut également servir à piéger les Foreurs. Il y a largement de quoi faire.

Faune des étages supérieurs et des tunnels : vous pouvez peupler les étages supérieurs et les tunnels de toutes sortes de créatures. C'est à vous de choisir selon la puissance de votre groupe. Il est possible de rencontrer des rats-lynx ou des parasites de la surface. Vous pouvez aussi utiliser des dévo-reurs ou des vers-titans.

Que la chasse commence : l'important au cours de cette chasse est de rendre une atmosphère pesante. Les héros sont plongés dans les ténèbres d'une ancienne installation avec des ouvertures sur les souterrains. Ils entendent des bruits étranges, des craquements sinistres, etc. Ce qui intéresse par dessus tout Vasagul, c'est la chasse. Si les héros se montrent valeureux, il les épargnera même s'ils ont tué son Suragor et ses chasseurs. Il peut même se porter à leur secours contre un énorme monstre pour éviter que ce dernier ne le prive de ses proies. Il faut aussi que les PJ découvrent que les Foreurs ne sont pas des brutes sans cervelle mais bien des êtres très intelligents et surtout ayant un comportement proche de celui des hommes.

Si les héros arrivent à piéger Vasagul et même à lui sauver la vie, il les laissera partir et pourra être leur débiteur. Peut-être cela leur servira-t-il dans l'avenir.

Requins blancs (normaux !)

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
20	48	28	42	20	NA	16	06	24	24

Réaction : 10 **Perception :** 15
Vitesse (26): 33 m (39,6 km/h ; 22 nœuds)
Poids portable : 525 kg
Seuil d'inconscience : 21 **Att. :** Palier 7 **Dég. :** 5+10
Seuil de blessure légère : 14 **Esq. :** Palier 5 **Nbre d'At. :** 2(1)
Seuil de blessure grave : 29 **Par. :** NA **Armure :** 10
 (Blindage : 0)
Seuil de blessure critique : 43 **Équ. :** NA **Spéc. :** Irénésie
Seuil de blessure fatale : 86 **Lutte :** 28 **Recul :** NA
Seuil de mort : 129 **Fat. :** 31 **Act. :** 3 (1)

Description : une des plus vieilles créatures existant sur terre, le requin blanc a survécu malgré les bouleversements terrestres. Ce sont des machines à tuer qui ne pensent qu'à avaler tout ce qu'ils repèrent. Un requin, dès qu'il blesse une victime, attaque en Lutte pour écraser sa proie. C'est une attaque pour écraser normale mais les dommages, à cause de la Irénésie, sont augmentés de 3 points par tour. L'armure du requin s'explique par sa peau particulièrement épaisse.

Localisation :

- 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

Portée Attaques : contact
Poids : 700 kg
Taille : 4m50
Talents : Détections 6, Corps à corps 5

SURAGOR

AGI	FOR	RÉS	GAB	RAP	CHA	VOL	INT	SG-F	INS
18	30	48	10	12	NA	28	08	24	26

Réaction : 8 **Perception :** 17
Vitesse (32): 48 m (58 km/h)
Poids portable : 210 kg
Seuil d'inconscience : 21 **Att. :** Palier 6 **Dég. :** 2+6
Seuil de blessure légère : 14 **Esq. :** Palier 7 **Nbre d'At. :** 1
Seuil de blessure grave : 29 **Par. :** NA **Armure :** 0
 (Blindage : 0)
Seuil de blessure critique : 43 **Équ. :** Palier 8 **Spéc. :** NA
Seuil de blessure fatale : 86 **Lutte :** 19 **Recul :** 40
Seuil de mort : 129 **Fat. :** 35 **Act. :** 2 (1)

Description : ces créatures sont les chiens des Foreurs. Ils sont utilisés pour traquer des proies, généralement humaines, dans les tunnels souterrains. Ils ressemblent à des molosses horriblement déformés avec six pattes, des défenses de sanglier et une longue mâchoire garnie de crocs. Comme beaucoup de prédateur, les suragor attaquent à la gorge. La créature doit viser. Si l'attaque réussit, les dommages sont doublés pour déterminer si la victime est projetée à terre. Une attaque à la gorge fonctionne comme un écrasement mais les dommages sont augmentés de 2 par tour au lieu de 1. Les Suragors peuvent voir la chaleur des êtres vivants dans les ténèbres et peuvent faire des sauts impressionnants.

Localisation :

- 01-21 : Tête
- 22-56 : Corps
- 57-66 : Patte avant droite
- 67-76 : Patte avant gauche
- 77-83 : Patte milieu droite
- 84-90 : Patte milieu gauche
- 91-95 : Patte arrière droite
- 96-100 : Patte arrière gauche

Divers : détection de la chaleur
Portée Attaques : contact
Poids : 69 kg
Taille : 1 m au garrot
Talents : Acrobatie 7, Corps à corps 7, Écouter 6, Observer 4, Sauter 12, Sentir 8

ARMURES DES PIRATES

Modèles Exo-1 modifiés
Blindage actuel/max : 2/2
Profondeur : - 8 000 m **O² :** 8 heures
Pénalités : 3 **Poids :** 200 kg **Modif. :** E/A/R : +4
Intégrité : 6 **Seuil de structure :** 8
Cercles de structure : 4
Équipements : 20
Vitesse : 1 nœud (1,8 km/h soit 1m50 par tour)
Ordinateur modifié (Palier 8)
Niv. : 6 **Séc. :** 2 **Actions :** 2 **Cont. :** 18 **Prog. Attaq. :** 3 **Blind. :** 2

Sonscan modifié
 Actif : 8 N.milles (Palier 7)
 Passif : 28 N.milles (Palier 7)
 Analyseur : 2 cibles (Palier 6)
 Calculateur : 2 cibles (Palier 7)

Systèmes notables : Pressurisateur, Volet de sécurité, Chauffage, Filtre carbonique, Système de survie, Contrôles, Commandes manuelles, Assistance au mouvement, Stabilisateurs, Lance-harpons (bras droit avec 8 recharges et un lien mécanique), Dague thermique (poing droit).

Notes : 1/ Quand on allège une armure et que les points de blindage supprimés ne sont pas remplacés par de l'équipement, ce dernier ne compte bien évidemment pas dans le calcul des pénalités. De plus, le blindage d'une armure représente 50 %
 2/ Sans son casque, un personnage en armure peut activer des armes électroniques mais il ne peut en aucun cas bénéficier des bonus au tir d'un ordinateur ou d'un système d'assistance au tir inclus dans son armure.

PERSONNAGES

Vulrack le Lutteur, chef des pirates

Poids : 105 kg Taille : 1m95 Âge : 36 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
14	17	13	11	13	19	18	10	11	12

Réaction : 6 **Perception :** 11 **Bonus dommages :** +4
Fatigue : 16 **Déplacement :** 14/14 m **Poids portable :** 95 kg
Lutte : 17 **Recul :** 37
Seuils : Inc. : 11 Lég. : 8 Grav. : 15
 Crit. : 23 Fat. : 46 Mort : 69

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 4 (sp : sabre 6), Armes de contact 5, Armes de jet 4, Armes de poing 3, Armes de trait 4 (sp : lance-harpons 7), Armure 4 (sp : armure de plongée 8), A.T.M. 5, Baratin 8, Corps à corps 9, Écouter 3, Esquive 6, Jeu 6 (sp : dés 8), Lecture sonar 6, Nager 5, Observation 4, Premiers soins 3, Pugilat 8.

Équipements : armure pirate, lance-harpons individuel avec dix recharges, dague, dés.

Mutations : aucune.

Description : quand on le connaît bien, Vulrack est un individu fort sympathique qui aime traîner dans les bars et mesurer sa force avec les clients. C'est un personnage plein de vie, bon vivant et totalement honnête avec ses hommes. Il fait partie de la Confrérie de l'Enclume, un petit groupe de pirates comptant une cinquantaine d'individus ayant à leur disposition quelques escorteurs. Cette confrérie a été créée par Vulrack, il y a quelques années et n'a jamais beaucoup fait parler d'elle. Son symbole est, bien évidemment, une enclume.

LES PIRATES

Migaïl le Roublard

Poids : 45 kg Taille : 1m48 Âge : 34 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
19	07	18	11	10	09	09	10	13	15

Réaction : 8 **Perception :** 14 **Bonus dommages :** 0
Fatigue : 9 **Déplacement :** 18/18 m **Poids portable :** 18 m
Lutte : 12 **Recul :** 18
Seuils : Inc. : 7 Lég. : 4 Grav. : 9
 Crit. : 13 Fat. : 27 Mort : 40

Talents principaux : Acrobatie/gymnastique 6, Agilité manuelle 9, Armes de trait 5, Armes de contact 6, Armure 4, A.T.M. 4, Baratin 9, Combat acrobatique 6, Contorsion 7, Corps à corps 7, Course 6, Crochetage 5, Discrétion 6, Dissimulation 9, Écouter 4, Équilibre 6, Esquive 8, Évasion 10, Jeu 9, Survie 6 (sp : urbaine 10)

Équipements : armure pirate, dague, dés et cartes à jouer, outils de crochetage et d'évasion, 6 petits couteaux de lancer.

Mutations : aucune

Description : petit et très maigre, Migaïl est un spécialiste de l'évasion et de la survie. C'est aussi un joueur et un formidable baratinier. Sauvé par Vulrack au cours d'une bagarre dans un bar, il ne le quitte plus d'une semelle.

Kurt le Pendu

Poids : 95 kg Taille : 2m Âge : 25 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	18	09	07	10	22	18	05	04	12

Réaction : 4 **Perception :** 8 **Bonus dommages :** +5
Fatigue : 16 **Déplacement :** 13/13 m **Poids portable :** 125 kg
Lutte : 16 **Recul :** 20

Seuils : Inc. : 11 Lég. : 7 Grav. : 14
 Crit. : 21 Fat. : 43 Mort : 64

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 4 (sp : massue 6), Armure 4, Corps à corps 7, Cuisine 8, Endurance 8, Esquive 2, Haltérophilie 7, Jeu 4, Lancer 6, Pugilat 9

Équipements : massue, armure pirate

Mutations : Densité, déformation du cou

Description : Kurt est un peu stupide. Il a du mal à comprendre les choses, ce qui n'est pas très gênant car ce qu'il ne comprend pas, il le casse. Il a toujours été le compagnon de Vulrack mais avant d'avoir malencontreusement été soumis aux effets de la surface, c'était un individu un peu plus éveillé. Il obéit à tous les ordres du chef de la confrérie et possède le niveau intellectuel d'un enfant de 3 ans. On le sumomme le pendu car son cou a été déformé par les mutations et on a l'impression qu'il porte une corde autour de la gorge.

Natéa la Joueuse

Poids : 60 kg Taille : 1m75 Âge : 17 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
14	13	15	11	12	11	12	16	14	15

Réaction : 7 **Perception :** 14 **Bonus dommages :** +1
Fatigue : 12 **Déplacement :** 16/16 m **Poids portable :** 55 kg
Lutte : 12 **Recul :** 23
Seuils : Inc. : 9 Lég. : 6 Grav. : 12
 Crit. : 18 Fat. : 36 Mort : 54

Talents principaux : Acquisition de matériel 4, Acrobatie/gymnastique 6, Agilité manuelle 5, Armes de contact 5, Armes de poing 4, Armes de trait 5, Armure 4, A.T.M. 2, Charme 6, Corps à corps 3, Écouter 4, Esquive 6, Nager 4, Observation 7, Premiers soins 6, Survie 4 (sp : urbaine 9)

Équipements : dague, armure de cuir

Mutations : aucune

Description : Natéa est la fille adoptive de Pulpous. Enfin disons plutôt que Pulpous a été sauvé par Natéa alors qu'elle n'avait que 12 ans. Depuis la jeune fille passe son temps à aider le marchand et aujourd'hui elle en a un peu marre. C'est pour cette raison qu'elle n'a pas hésité à rejoindre la confrérie à laquelle Pulpous l'avait "mise en gage". Mais elle ressent du remords et tente de persuader Vulrack d'aider le marchand même s'il garde tout le butin de leur dernière opération.

Cyrus le Puéril

Poids : 70 kg Taille : 1m75 Âge : 28 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
11	13	13	14	15	12	13	11	15	14

Réaction : 6 **Perception :** 14 **Bonus dommages :** +1
Fatigue : 13 **Déplacement :** 12/12 m **Poids portable :** 60 kg
Lutte : 12 **Recul :** 25
Seuils : Inc. : 10 Lég. : 7 Grav. : 13
 Crit. : 20 Fat. : 40 Mort : 60

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 5, Armes de contact 5, Armes de poing 4, Armes de trait 5, Armure 6, A.T.M. 6, Corps à corps 2, Dissimulation 5, Écouter 4, Esquive 5, Jeu 5, Lecture sonar 3, Nager 4, Observation 4, Pièges 5, Pugilat 4

Équipements : pistolet léger, 2 dagues, armure de cuir, armure pirate, deux chargeurs, sabre

Mutations : aucune

Description : Cyrus est un pirate plus classique. Motivé par le gain, il suit Vulrack mais ne lui est pas très fidèle. Il joue souvent le niais mais c'est un individu très intelligent et un tueur impitoyable. Il n'hésitera pas à tuer tous

ceux qui pourront le menacer, ou s'en prendre à sa part de butin.

Voitu, le techno-hybride

Poids : 100 kg Taille : 2m Âge : 24

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
12	19	18	08	21	19	19	05	05	09

Réaction : 9 **Perception :** 7 **Bonus dommages :** +4
Fatigue : 15 **Déplacement :** 18/18m **Poids portable :** 95 kg
Lutte : 17 **Recul :** 38
Seuils : Inc. : 11 Lég. : 8 Grav. : 15
 Crit. : 23 Fat. : 46 Mort : 69

Talents principaux : Armes blanches à 1 main 4, Armes de contact 5, Armes de poing 5, Armes de trait 6, Chasser 6, Corps à corps 4, Endurance 8, Esquive 6, Hybride 9, Observation 4 (sp : sous-marine 8), Pister 4, Pugilat 5, Survie 6

Équipements : 1 arme de poignet hybride, couteau, lance-harpons

Mutations : techno-hybride

Description : brute sans cervelle qui ne pense qu'à tuer, Voitu obéit rarement aux ordres. Pour lui, toute personne qu'il ne connaît pas doit être éliminée. Vulrack le garde dans son équipe car c'est un remarquable commando sous-marin mais honnêtement, sa mort ne serait pas une grande perte.

Vasagul le Foreur

Poids : 280 kg Taille : 2m95 Âge : -

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
13	24	15	17	18	34	31	08	12	18

Réaction : 8 **Perception :** 15 **Bonus dommages :** +8
Fatigue : 25 **Déplacement :** 18/18 m (99m) **Poids portable :** 270 kg
Lutte : 26 **Recul :** 65
Seuils : Inc. : 18 Lég. : 12 Grav. : 24
 Crit. : 36 Fat. : 72 Mort : 108

Talents principaux : Armes blanches à 2 mains 4 (sp : lances 5, hache de bataille 6), Armes de jet 3 (sp : lances 5), Chasser 5, Corps à corps 4, Écouter 4, Endurance 6, Esquive 4, Observation 5, Pièges 8, Pister 5, Pugilat 2, Sentir Vibrations 7, Survie 6

Équipements : armure de cuir clouté (15/10), lance (4), hache à deux mains (6), couteau de chasse (3), différents trophées (crânes humains, etc.), six jours de rations

Mutations : onde sonore

Description : Vasagul est un Foreur membre de la tribu des Sogotar. Guerrier, il a toujours regretté de ne pas être assez grand et fort pour rejoindre les rangs des maîtres de guerre. Mais ses exploits au combat lui ont valu une certaine reconnaissance au sein de sa communauté. Il aime la chasse quelle que

soit la créature traquée. Il est toujours accompagné de son Suragor et de ses deux pisteurs. Vasagul est un Foreur honorable, bien qu'il hâisse les humains, il peut leur laisser la vie sauve s'ils se sont montrés valeureux. Utilisez les caractéristiques des Foreurs normaux pour les deux pisteurs (Livre de base p. 237).

Pulpous, le marchand

Poids : 50 kg Taille : 1m75 Âge : 39 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
08	10	14	11	06	07	11	12	14	18

Réaction : 5 **Perception :** 16 **Bonus dommages :** 1
Fatigue : 9 **Déplacement :** 10/10 m **Poids portable :** 35 kg
Lutte : 9 **Recul :** 18
Seuils : Inc. : 8 Lég. : 5 Grav. : 11
 Crit. : 16 Fat. : 32 Mort : 48

Talents principaux : Absence 4, Acquisition de matériel 5, Armes de contact 3, Baratin 8, Bureaucratie 9, Course 6, Discrétion 5, Dissimulation 6, Écouter 4, Esquive 5, Estimation de qualité 6, Estimation de Valeur 8, Gestion 2, Jeu 4, Négociation 5, Observation 6, Sens du danger 5, Survie 4 (sp : urbaine 8)

Équipements : ordinateur portable, vêtements de cuir, couteau, I.D.

Mutations : aucune

Description : totalement couard et presque complètement malhonnête, Pulpous est un marchand typique. Il n'est pas vraiment dangereux mais réussit toujours à se retrouver dans les pires situations et entraîne généralement ceux qui sont avec lui. Il a horreur de la violence et se cache où il peut au moindre coup de feu. Malgré ses défauts, c'est un individu attachant. Il regrette profondément d'avoir du donner Natéa en gage aux pirates.

Nouvelle mutation

Densité (personnel) : 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. Ce pouvoir permet d'augmenter sa propre densité, ce qui a pour effet d'augmenter le poids du mutant et sa résistance aux dommages physiques et d'inconscience. La difficulté du jet est le poids supplémentaire que le mutant veut atteindre. Si, par exemple, un personnage ayant un Gabarit de 12 pour un poids de 60 kg, veut peser 105 kg (équivalent à un Gabarit de 20), la difficulté est de 8. S'il réussit son jet, il pèsera 105 kg et verra tous ses seuils augmentés de 8 points. Par contre, le personnage subira une pénalité à tous ses talents utilisant l'Agilité égale à 2% par niveau atteint. Son déplacement sera en plus réduit de 1 tous les deux niveaux atteints. L'effet dure pendant un nombre de tours égal à la marge de réussite du jet de talent. Le modificateur est égal à (Volonté + Instinct + Intelligence)/3.

PHILIPPE TESSIER

ERRATA SECONDE ÉDITION

SCENARIO P.242

Armure Isis
L'armure Oracus est la même que l'armure Isis avec les modificateurs suivants :

Type : Isis **Poids :** 80 kg **Gabarit :** 18
Profondeur : -16 000 m **Bouclier antiradiation :** 10

Ordonnance Chou-ll (Palier 10)
 Niveau : 2 **Points :** 2
 Cont. : Prog. Ataq. 8 **Blindage :** 6 **Points de structure :** 16 **Cercles de sécurité :** 2
 Zone : Campo-laser portable (lien électronique, horaire 7)

PROFESSIONS P.107 A 113

Commando-marin, Pistolet-chasseur, Soldat/militaire, Soldats (cous), Auto-pistolet, Vendeur

**** Si le PJ a eu une distinction. Chance de faire partie d'un groupe d'élite. Argent doublé 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.

TABLE DES INTENSITÉS P.151

Les volumes (dernière colonne) sont en m³ et pas m².

L'ESPACE P.84

La station Euraspian a une population de 850 individus et non 85. C'est le siège du gouvernement de l'Alliance Orbitale.

POLARIS

DÉJÀ PARUS POUR POLARIS

le jeu de rôles de Philippe Tessier

- **L'écran** (un nouvel écran pour la nouvelle édition comprenant 3 scénarios inédits).
- **La Carte des Fonds Marins** (Poster d'1,20m de large).
- **Le Guide des Profondeurs** (141 cités décrites, leur système politique, les alliances, la composition de leur flotte...).
- **Pirates** (toutes les confréries, les lois du milieu, les secrets du Pacifique...).
- **Dossiers Confidentiels** (scénario et secrets sur les confréries pirates, supplément réservé au MJ).
- **Équinoxe** (tout sur la Cité Neutre, de ses souks aux Veilleurs et au Culte du Trident plus une introduction à une campagne qui vous fera découvrir le monde des profondeurs et ses intrigues).
- **Kit de Survie** (du matos, tout plein de matos).
- **Gaïa** (une campagne qui vous entraînera jusqu'à la surface)

À PARAÎTRE

- **Hégémonie** (description de la puissance la plus importante du monde de Polaris, deuxième volet de la campagne d'Équinoxe).
NOVEMBRE 98
- **Surface** (hostile, dangereuse, un supplément pour vous permettre d'évoluer sur la terre ferme, qui vous dévoilera de mystérieuses cités, des complots de grandes puissances...).
- **Vulcania** (La description intégrale d'une station, les us et coutumes de la vie dans les profondeurs des océans. Un supplément indispensable, qui compile autant d'aides de jeu que de propositions de scénarios).
JANVIER 99
- **Encyclopédie océanographique** (+ de 100 nouvelles espèces animales et végétales répertoriées par les savants d'Équinoxe).
FÉVRIER 99



©Halloween concept
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France

halloween.lotus@wanadoo.fr

Novembre 1998
ISBN 2-910529-42-B
Prix conseillé : 99 FF