

# Dominica

Un environnement de campagne

## Blue Planet v2

Par Jérôme Darmont

### Préambule

Dominica n'est pas tout à fait un scénario au sens où je l'entends d'habitude. C'est à la fois plus, car je l'ai conçu pour être le cadre d'une petite campagne, et moins, car l'histoire n'est pas aussi détaillée que celles que j'ai écrites jusqu'ici. Ce n'est pas non plus juste la description d'un contexte. Mon objectif est de fournir aux personnages un cadre dans lequel interagir, avec une trame de fond, mais surtout beaucoup de PNJ avec leurs objectifs propres. L'évolution de la situation est très ouverte et dépend principalement des décisions des personnages. Vamos !

### Synopsis de la campagne

Julius et Maria Jackson sont à la tête d'un mouvement terrien, les amniotistes<sup>1</sup>, qui prône le retour à une vie au sein de la mer nourricière. Leur rêve est de vivre dans un habitat sous-marin et si ce dernier se trouve sur une planète non polluée comme Poséidon, c'est encore mieux ! Ils font alors une rencontre providentielle : un mécène milliardaire, Franco Rabane, adhère à leur mouvement. Désormais, les plans les plus fous sont permis...

Les Jackson débarquent donc sur Poséidon et, faisant preuve d'un certain bon sens, font appel à une équipe de collaborateurs locaux développant diverses compétences (les personnages) afin de repérer un endroit adéquat pour leur station sous-marine, préparer (voire déminer) le terrain avec les natifs voisins, assurer la construction, la sécurité du site, la promotion médiatique de l'événement, etc.

Mais bien sûr, les intentions de Franco Rabane ne sont pas pures. Il a influencé les amniotistes afin qu'ils sélectionnent une zone recelant du Long John. Son objectif est de faire main basse sur le gisement au nez et à la barbe des états corporatistes des environs, tout cela pour le compte des USA, qui font tout pour renforcer leur position sur Poséidon et affaiblir celle de la GEO. Il parvient cependant, non sans mal, à convaincre Julius Jackson d'exploiter le filon pour le compte des amniotistes afin de garantir à la fois l'autonomie financière du mouvement et l'utilisation de méthodes non polluantes d'extraction du Long John.

À ce stade, la suite des événements dépendra beaucoup des actions des personnages, qui évolueront dans un environnement particulièrement complexe : états corporatistes plus qu'intéressés par le nouveau gisement, natifs trahis, barbouzes américains soucieux de préserver leurs intérêts et même quelques autres surprises !

---

<sup>1</sup> Source d'inspiration : *GURPS Transhuman Space: Under Pressure*, p. 16.

## L'embauche

♪ **Générique de début** : Frank Black and the Catholics, « Everything is new », *Show me your tears*, Cooking Vinyl, 2003.

La façon dont Julius et Maria Jackson entrent en contact avec les personnages dépend principalement de leur statut. Pour simplifier (au Modérateur de s'adapter selon la situation exacte), s'ils sont un groupe d'indépendants, les Jackson les approchent via CommCore. Les deux nouveaux venus, encore couverts des points rouges subséquents au long voyage dans l'espace, leur présentent tout d'abord le mouvement amniotiste, son idéal de retour à une vie au sein de la mer nourricière et leur volonté de fonder un habitat sous-marin dans un coin perdu de Poséidon. Il est prévu qu'une centaine d'amniotistes viendra peupler l'endroit.

Bien que Julius et Maria Jackson aient déjà sélectionné une localisation, ils sont visiblement très conscients de leur méconnaissance de la planète océan et ont besoin d'une équipe de collaborateurs locaux développant diverses compétences afin de repérer le lieu idéal pour leur station sous-marine, préparer (voire déminer) le terrain avec les natifs voisins, assurer la construction, la sécurité du site, la promotion médiatique de l'événement, etc. Le salaire offert de 5000 titres GEO par mois et par personne est plutôt généreux et le contrat de longue durée (un an renouvelable, par exemple). Les personnages peuvent bien sûr négocier les conditions de durée et de rémunération (jusqu'à 6000 titres) si cela les amuse.

Si les personnages sont employés par un organisme tiers (GEO ou état corporatiste), Julius et Maria Jackson contactent ce dernier directement et ils reçoivent ensuite la mission d'aider les amniotistes. Le briefing est alors le même, la clause financière en moins. Il ne reste plus qu'à se lancer dans la grande aventure !

## Repérer les lieux

La zone à l'écart de la civilisation posidonienne que les amniotistes ont sélectionnée est l'archipel de Dominique, situé à environ 3000 km au sud-est de Haven et 2000 km à l'est de Prime Meridian, en bordure du plateau continental. Il est constitué de trois petites îles formant un triangle équilatéral grossier dont la pointe est orientée vers le sud.

L'île occidentale est en fait un petit volcan en activité. Les eaux peu profondes aux abords de l'atoll sont subdivisées en de nombreux bassins aux couleurs vives magnifiques, délimités par des récifs qui rendent la navigation dangereuse. Les eaux chaudes permettent la prolifération de diverses espèces d'algues, qui attirent à leur tour de nombreux poissons, ainsi que quelques prédateurs susceptibles d'inquiéter les nageurs, notamment des petits blancs (NS 85) ou des groupes de mojos (NS 65). Ces derniers peuvent d'ailleurs facilement se perdre dans le dédale de bassins, aussi l'emploi d'un guide local est-il conseillé (ils ont l'habitude de pêcher dans le coin).

L'île méridionale est l'île de Dominique proprement dite. C'est la seule qui soit répertoriée comme habitée. Sa côte occidentale est constituée de falaises qui donnent sur la partie la plus escarpée de l'île. La pente s'adoucit ensuite progressivement jusqu'aux plages de sable fin de la côte orientale. La végétation est principalement constituée d'une jungle qui fournit de nombreux produits aux habitants (bois, fruits, palmes, lianes...). Ces derniers, au nombre

d'environ cinq cents, sont regroupés dans un village natif typique (PG 208), organisé en cercle et niché dans une petite crique rocheuse bien abritée située au sud de l'île.

Finalement, l'île orientale est une mangrove posidonienne (MG 153) de taille moyenne. Sillonnée d'un labyrinthe de canaux étroits, elle abrite une petite communauté (une centaine de personnes) de natifs isolationnistes et quelque peu sauvages. Leur existence est inconnue de tous, hormis de leurs voisins de Dominique, avec qui ils entretiennent des relations ambiguës. Ils méprisent en effet leur compromission avec les colons, mais n'iraient pas jusqu'à menacer leurs frères égarés, tant qu'ils respectent leur isolement. Il existe même quelques liens familiaux ou amicaux, quoi que ténus, entre les membres des deux communautés.

L'endroit idéal pour la station sous-marine peut être déterminé par un jet d'Intellect + Géologie de difficulté facile. Il est situé au sud de l'archipel, à environ cent mètres sous la surface, en bordure d'un canyon qui plonge du plateau continental vers la plaine abyssale (NS 50) voisine et ses profondeurs insondables (quatre kilomètres en moyenne).

### ♪ Ambiances sonores :

- En mer, au bord de l'eau : F. Deroussen, *Mers & océans*, Nashvert Production, 1996.
- Aux abords du volcan : F. Deroussen, « Volcans », *Ambiances et sons de la nature*, Nashvert Production, 1999.
- Dans la jungle de Dominique ou dans la mangrove : F. Deroussen, « Jungle », *Ambiances et sons de la nature*, Nashvert Production, 1999.
- Sous l'eau : Éric Serra, *Le Grand Bleu*, Virgin, 1989<sup>2</sup>.

## Amadouer les natifs

La première chose à faire pour les personnages en arrivant à Dominique est de prendre contact avec Annabella Chung, la maire de la petite communauté. À moins qu'ils s'y prennent vraiment très mal ou très brutalement, ils ne devraient pas rencontrer de problème à ce stade. Au pire, les natifs se plaignent des vaisseaux bruyants qui décollent et amérissent sans arrêt à Al-Mamlakah et qui détraquent le temps. Cependant, bien qu'amicale, Annabella Chung n'est ni naïve ni stupide, aussi leur faut-il la convaincre, ainsi que son conseil municipal, que l'entreprise des amniotistes permettra de développer l'activité économique de l'île sans causer aucune pollution ni autre dérangement. Les personnages ont des billes pour soutenir cette ligne d'argumentation et emporter l'adhésion de la majorité des gens du village. Si tout se passe normalement, Annabella Chung informe tout de même les personnages de la présence des natifs de la mangrove dans le secteur. Étant donnés leurs penchants isolationnistes, elle ne s'attend à aucun problème de leur côté si on ne les ennuie pas, mais les informer serait sans doute plus sage.

Pendant leurs explorations dans l'archipel, les personnages sont surveillés discrètement par Appui, le dauphin-pilote de la patrouille native de Dominique (dont personne ne fait mention devant eux). Quand je vous dis qu'Annabella Chung n'est pas née de la dernière pluie ! Elle cherche juste à s'assurer que les personnages sont bien sincères. Par ailleurs, s'ils en font la demande ou enchaînent une ou deux mésaventures dans le secteur, Annabella Chung peut leur

---

<sup>2</sup> Tous les morceaux ne sont pas appropriés, au Modérateur de faire sa sélection.

proposer les services de l'autre patrouilleur local, Royo, comme guide. Dans ce cas, Appui les accompagne aussi, mais sans se montrer. Si les personnages repèrent le dauphin-pilote, celui-ci met fin sans attendre à cette « blague innocente » à moins de pouvoir les distancer facilement. Il ne met à aucun prix la vie des personnages en danger dans une course-poursuite hasardeuse.

Pendant toute cette période, le Modérateur doit s'attacher à faire ressentir aux personnages la douceur de vivre qui règne à Dominique, l'ambiance détendue, la gentillesse des natifs, et les encourager à nouer des relations plus approfondies avec les habitants, ou à tout le moins de sympathiser, notamment avec les PNJ majeurs, y compris Tao Lavigne, qui est susceptible de leur causer des soucis plus tard malgré sa cordialité sincère.

Le contact avec les natifs de la mangrove risque d'être beaucoup plus tendu qu'avec les habitants de Dominique. Leur chef, Stéphane Jones, a en effet accepté de cacher un insurgé de la Sierra Nueva (l'épaulard Ouko) et les penchants isolationnistes de la petite communauté se doublent maintenant d'une méfiance exacerbée. Si les personnages restent à distance de la mangrove ou la survolent, ils ne repèrent tout simplement rien. S'ils y pénètrent, ils se retrouvent à un moment ou à un autre empêtrés dans la végétation d'un canal étroit. Les natifs choisissent ce moment pour les encercler et leur demander de manière peu aimable ce qu'ils viennent faire ici. Espérons que les personnages savent garder leur sang froid ! Même si la discussion avec Stéphane Jones est au mieux tendue, les natifs, malgré leur air menaçant, ne sont pas des psychopathes. Ils se contentent de raccompagner les intrus vers la sortie. Suite à cet épisode, les personnages devraient comprendre que les habitants de la mangrove sont *a priori* hostiles à l'installation des amniotistes, mais que la majorité d'entre eux ne s'y opposera pas activement si leur chère mangrove est laissée en paix.

Finalement, si les personnages patrouillent sous l'eau aux abords de la mangrove, il est possible qu'ils repèrent des mouvements de poissons suspects. Un jet d'Intellect + Zoologie de difficulté formalité leur fait alors subodorer la présence d'un prédateur de grande taille dans le secteur. Ce dernier fait cependant preuve de prudence et reste toujours à portée limite de sonar, ce qui rend son identification impossible. Il s'agit bien sûr d'Ouko, mais si le Modérateur ne souhaite pas griller la carte de l'épaulard tout de suite, le petit jeu d'Appui qui surveille les personnages peut lui permettre de brouiller les cartes quelque temps.

## Négos en tous genres

Une fois les natifs de l'archipel au maximum « sous contrôle » et l'emplacement idéal de la station sous-marine repéré, il faut maintenant passer à la phase de construction de la station sous-marine. Les plans sont déjà prêts, mais il faut trouver l'entreprise qui les mettra en œuvre. Les personnages n'ont en cette matière guère de choix. Géographiquement, Atlas Materials est la corpo la mieux placée. Techniquement, seule Hydrosan pourrait également répondre à l'appel d'offre, mais comme elle court déjà un autre lièvre dans la région (voir ci-dessous), elle ne veut pas prendre le risque de titiller plus avant Atlas Materials dans sa sphère d'influence. Atlas est donc l'option quasi-incontournable. Néanmoins, s'ils y tiennent, les personnages peuvent faire appel à des indépendants. C'est plus compliqué à gérer (il faut certainement l'intervention de plusieurs entreprises), le résultat est plus hasardeux, le coût plus élevé (là, il faudra convaincre Franco Rabane via CommCore), mais c'est possible.

Selon toutes probabilités, les personnages finissent donc un jour ou l'autre à Al-Mamlakah (MG 87) dans le bureau de Mahmoud Akoubi, le bras droit du « Cheik » Sharad Patel (éventuellement pour une tentative d'intimidation s'ils ont fait appel à quelqu'un d'autre qu'Atlas). Le Modérateur peut jouer cette négociation de manière plus ou moins détaillée, selon les capacités et affinités des personnages, mais c'est surtout l'occasion de visiter la ville et Prime Meridian en général. Cependant, le Modérateur doit essayer de faire sentir aux personnages que l'état corporatiste et ses agents sont légèrement contrariés par leur initiative (ils recherchent du Long John dans le coin) et qu'ils acceptent de construire la station sous-marine aussi pour garder un œil sur ce qui se passe aux portes de leur domaine. Si les choses se passent bien, n'hésitez pas à faire donner une tournure amicale à la relation des personnages avec Akoubi. Même s'il sépare nettement les affaires et la vie privée, cela pourra fournir matière à des dilemmes et donner du piment à la suite de la campagne.

Lors du séjour des personnages à Al-Mamlakah ou peu de temps après, ils sont contactés par le Père Alain, secrétaire particulier de Monseigneur Damon Lotaviano, Archevêque de Poséidon. Un brin mystérieux, l'ecclésiastique leur indique seulement que l'archevêque souhaite les rencontrer à Alderberg (MG 97) au plus tôt. Voilà l'occasion de faire encore un peu de tourisme dans la région ! Une fois sur place, les personnages sont rapidement et discrètement introduits dans le bureau de Lotaviano. Ce dernier, après les avoir longuement jaugés de son regard pénétrant, leur annonce qu'il connaît leur projet de station sous-marine (non, on ne peut pas lui demander comment). Il est très intéressé et voudrait connaître quelques détails. Si les personnages accèdent à sa demande, éventuellement après avoir demandé l'autorisation aux Jackson, Lotaviano dévoile son jeu.

Pour une raison qu'il ne révèle sous aucun prétexte (il cherche à découvrir des aborigènes, voire à en capturer un pour l'étudier), Lotaviano souhaite fonder un monastère sous-marin (environnement on ne peut plus propice à la prière, selon lui). Pragmatique, plutôt que de financer sa propre station sous-marine, il propose aux personnages de participer au financement de celle des amniotistes, en échange d'un espace réservé pour ses ouailles. Financièrement, son offre semble très intéressante. Évidemment, l'archevêque n'exige pas une réponse immédiate. Une fois consultés, les amniotistes ne sont pas défavorables à cette idée, même si la fortune de Franco Rabane leur permettrait de financer la station sans aide.

Cependant, les personnages sont rapidement contactés par un nouveau protagoniste : la dauphine Médiatrice, représentante d'Hydrospan. Il se trouve que Monseigneur Lotaviano est en négociation avec sa corporation pour la construction d'une station sous-marine indépendante (MG 98) et qu'elle n'entend pas perdre ce contrat (décidément, les nouvelles vont vite dans la région). Médiatrice essaie par tous les moyens de persuader les personnages de renoncer. Normalement basée à New Fremantle, elle est prête à se déplacer si nécessaire plutôt que de traiter via CommCore. L'issue de cette négociation n'est pas critique pour la suite, mais les personnages ne sont pas obligés de le savoir. Quelle que soit leur décision, ils acquièrent la reconnaissance d'une des deux factions (l'Église de Poséidon ou Hydrospan), mais leur relation se refroidit avec l'autre protagoniste. Cruel dilemme ! Heureusement, au pire, si les personnages sont extrêmement maladroits et s'aliènent l'archevêque ou la corporation, les deux sont des adversaires honorables et non des « grands méchants ». Pour se sortir de cette situation, les personnages proposeront peut-être de fusionner les projets de Monseigneur Lotaviano et des amniotistes en un gros chantier pris en charge par Hydrospan. Mais dans ce cas, c'est l'ire d'Atlas Materials qu'ils risquent d'attiser et Médiatrice le sait.

Comme la partie précédente, celle-ci est une occasion pour les personnages de voir du pays et de rencontrer des personnages intéressants. Bref, la tâche du Modérateur est de poser le décor. N'hésitez pas à faire voyager les personnages jusqu'à Prime Meridian dans la sauterelle du dauphin Câblé, qui opère comme transporteur indépendant dans les environs. Une petite tempête pourrait leur faire découvrir ses exceptionnels talents de pilote et son grain de folie. Tao Lavigne serait également un bon guide sur place. Ce serait d'ailleurs l'occasion de le rencontrer si ce n'est déjà fait (Annabella Chung peut le leur recommander). Si le Modérateur est sympa, il peut même permettre aux personnages d'être les témoins d'une rencontre discrète entre Stéphane Jones et son contact à Zéro Nation, Phil Roberts, qui demande des nouvelles de leur ami récemment arrivé (Ouko, bien sûr, mais évitez de mentionner son nom ou de laisser penser que c'est un épaulard).

Pour finir, cette balade est l'occasion de découvrir l'endroit le plus branché de Prime Meridian : le Subbacultcha. Situé sur la côte sud de l'île, à Southport, ce bar est la propriété de la fière hybride Féline Youssef. Avec son ambiance mi-branchée (lumières vertes, musique à la mode), mi-western (de nombreux clients locaux travaillent dans les ranchs alentours), il est devenu le rendez-vous non seulement des habitants de Prime Meridian, mais aussi de certains fêtards blasés du Révo de Haven, sans parler des touristes. C'est bien sûr l'endroit rêvé pour apprendre toutes les rumeurs qui circulent sur Prime Meridian. En effet, même les employés d'Atlas apprécient d'y fumer le narguilé de temps à autre. « La terrasse », qui donne sur le port, permet aux clients cétacés de se joindre à la fête.

Et les Jackson, dans tout ça ? Et bien c'est le moment de les faire venir sur place et interagir avec les personnages. Selon les compétences de négociateurs de ces derniers, cela peut-être au début ou la fin de cette partie. Leur présence peut en effet aider, mais il ne faut pas non plus frustrer les joueurs avec des PNJ qui font tout à la place de leurs persos !

#### ♪ Ambiances sonores :

- À Al-Mamlakah : Loreena McKennitt, « Marco Polo », *Live in Paris and Toronto*, Quinlan Road Limited, 1999.
- À Alderberg : *Trésors du chant grégorien*, Philips Classics Productions, 1996.
- Au Subbacultcha : Frank Black, « Subbacultcha », *Frank Black Francis*, Cooking Vinyl, 2004.

## Construire un rêve

Ça y est, tous les ingrédients sont réunis, la construction effective de la station sous-marine des amniotistes peut commencer ! Les personnages vont maintenant devoir se transformer en chefs de chantier. Encore une fois, il faudra au Modérateur composer avec leurs compétences pour éviter qu'ils ne s'ennuient pendant cette phase. Mais rassurez-vous, nous leurs réservons quelques surprises...

Tout d'abord, si les personnages n'avaient pas déjà repéré ce détail en consultant les plans de la station, ils peuvent se rendre compte lors de la construction que la base est manifestement surdimensionnée. Elle peut facilement accueillir plus de dix fois le nombre prévu d'occupants (jet d'Intellect + Gestion, Artisanat ou Démolition de difficulté compliquée pour repérer le surplus de matériaux). Interrogés sur le sujet, Julius et Maria Jackson n'ont pas de réponse. Contacté, Franco Rabane affirme miser sur le succès de l'entreprise et espère bien qu'il

suscitera les vocations de nombreux nouveaux amniotistes. Et au pire, autant vivre confortablement dans la station ! C'est un détail un peu curieux, mais cela gêne finalement peu les Jackson, qui ont beaucoup de travail quotidien à assurer pour que la construction se passe bien et dans les délais.

Mais les personnages ont rapidement des choses plus graves à gérer. Dès le début de la construction, des sous-marins menaçants commencent à rôder autour du site, jouant les uns avec les autres (et avec les personnages, pourquoi pas ?) à un inquiétant jeu du chat et de la souris. Ce sont principalement des sous-marins intercepteurs (PG 159) très furtifs. Les premiers sur site sont ceux d'Atlas Materials. Ils ont pour double mission de veiller à la sécurité des citoyens de la corpo qui travaillent à la construction et de garder un œil sur ces intrus d'amniotistes. Avertie par Tao Lavigne, GenDiver, la corpo concurrente la plus féroce d'Atlas, y va également rapidement d'une petite flottille. Si les personnages se sont brouillés avec Hydrospan, la corpo cétagée peut très bien dépêcher un de ses impressionnants *Reef Raiders* (FM 104) sur place. Finalement, dès qu'ils sont prévenus, les États-Unis envoient également des forces dans la zone, coordonnées par l'agent Thomas Ketchum, qui établit un camp de base discret sur les hauteurs de Dominique. Avec tout ce beau monde qui croise dans un petit périmètre, les incidents sont probables. Au Modérateur de déterminer leur portée et l'implication que peuvent y trouver les personnages. Il peut au minimum se servir de ces sous-marins d'attaque comme croque-mitaines : invisibles, mais toujours tapis dans l'ombre hors de portée de sonar, effrayants.

Les natifs de la mangrove se font également un plaisir de semer la zizanie dans ce jeu de barbouzes. Selon les relations qu'ils entretiennent avec les personnages, ils sont soit une poignée menés par Ouko à tenter quelques opérations de sabotage, soit toute la tribu, Stéphane Jones et ses contacts à Zéro Nation à leur tête. Dans ce cas, les sabotages sont plus fréquents, plus destructeurs et les travailleurs d'Atlas sont même carrément la cible d'opérations de guérilla sous-marine. La présence des agences de GenDiver peut également envenimer la situation si ces derniers découvrent la présence d'Ouko dans les parages. Ils voudront alors lui faire la peau à tout prix. Il faut alors tous les talents de médiateurs des personnages pour faire l'interface entre les corpos et les natifs et éviter une escalade militaire. Par exemple, une attaque de la mangrove, que ce soit par Atlas ou par GenDiver, provoquerait la révolte des habitants de Dominique et la radicalisation des survivants. Ces derniers, éventuellement armés par l'autre faction (surtout si c'est GenDiver) ou Zéro Nation, n'hésiteraient alors pas à se lancer dans des opérations suicides aussi désespérées que meurtrières.

## **Techno parano**

Paradoxalement, une fois la station achevée, les choses se calment. S'affronter dans l'ombre est une chose, s'en prendre à un endroit habité en est une autre. GenDiver en a d'ailleurs fait l'amère expérience après la destruction d'Undersea Habitat, la première station sous-marine d'Atlas Materials. Cependant, tout n'est calme qu'en apparence...

Avec l'arrivée d'une centaine de terriens amniotistes fraîchement débarqués et couverts de points rouges, la station sous-marine devient soudainement un endroit bourdonnant d'activité. Il y a en effet encore beaucoup à faire pour que la colonie devienne confortable (déco intérieure) et autosuffisante (champs d'algues, élevage de poissons...). Les personnages ont également le privilège de rencontrer en personne le cynique Franco Rabane, qui se comporte

en nabab et comme le propriétaire des lieux (qu'il est *de facto*...), ainsi que sa charmante garde du corps (officiellement pilote) Ally Mac Deal.

Par ailleurs, si les sous-marins menaçants se font plus discrets, ils croisent toujours dans les environs. De plus, si les personnages ne mettent pas en œuvre une politique de sécurité rigoureuse, des barbouzes de tous ordres se substituent à des fournisseurs et la station est bientôt truffée de caméras et de micros espions (jet de Perception + Électronique de difficulté stimulante pour les repérer sans le matériel adéquat). Les tentatives de sabotage de la part des natifs de la mangrove ne sont pas à exclure non plus.

De plus, deux personnes se sont carrément infiltrées parmi les amniotistes. La première est Sœur Nina Fioreze. En attendant que la station de l'archevêque Lotaviano soit construite à son tour, cet agent secret du pape Lucius V (un de ses douze apôtres — MG 98) remplace une scientifique catholique qui a été convaincue de céder sa place. Son objectif est d'observer et d'étudier des aborigènes afin de prouver que la planète océan est le berceau de l'humanité, le monde d'avant le déluge... Elle est inoffensive, mais sa présence peut brouiller les cartes, d'autant que son nom de code, avec lequel elle communique avec Alderberg, est Thomas. Thomas, comme Thomas Ketchum, l'agent américain pour qui Franco Rabane a réservé une place parmi les amniotistes (à moins qu'il n'ait été repéré plus tôt). Et cet homme est beaucoup moins inoffensif que la religieuse... Cependant, il est là pour veiller sur les intérêts américains dans cette affaire, et donc plutôt pour protéger la station et ses habitants qu'autre chose.

## **La découverte ou l'ignorance**

La phase précédente peut durer autant de temps que nécessaire pour que les personnages nouent des liens avec les amniotistes et les autres PNJ, détectent les taupes, etc. C'est une fois de plus au Modérateur de juger. Puis, un jour, le volcan de Dominique entre en éruption sans crier gare. Rien de grave, les autochtones en ont vu d'autres. Mais sous l'eau, les secousses sismiques provoquent un courant de turbidité qui s'engouffre dans le canyon au bord duquel est localisée la station des amniotistes. Cette dernière est bien secouée, noyée dans un nuage de sédiments, ses cultures aquatiques détruites et il ne fait pas bon nager ou naviguer dans les parages pendant quelques heures, mais rien de beaucoup plus grave.

Une fois le danger passé et l'eau redevenue claire, les amniotistes ou les personnages ne tardent pas à découvrir ce qui était caché au fond du canyon : un dépôt jaunâtre, un peu visqueux... du Long John ! Vu l'attention dont bénéficient les amniotistes, cacher cette découverte est illusoire, d'autant que la nouvelle risque de circuler rapidement si les personnages n'y prennent garde. Les Jackson sont effondrés, mais il faut réagir vite. La meilleure solution est de déclarer le filon à Haven, au siège du gouvernement, le plus rapidement possible, avant que quelqu'un d'autre ne s'en attribue la paternité. Si les personnages n'ont personne de confiance sur place qui puisse s'acquitter de cette tâche pour les amniotistes, Franco Rabane avance un pion. Il connaît personnellement l'ambassadeur des USA sur Poséidon, Robert Walker, qui a déjà par son lobbying facilité l'immigration massive des amniotistes. Il peut s'occuper de cela. Si les personnages convainquent les Jackson de refuser, Rabane n'insiste pas. Ce n'est pas indispensable à l'exécution du plan. Par contre, cela peut mettre la puce à l'oreille des personnages, surtout s'ils ont découvert les activités de Thomas Ketchum. S'ils enquêtent dans les environs du volcan, ils découvrent grâce à un jet d'Intelligence + Géologie ou Démolition de difficulté stimulante que l'éruption a été causée par une explosion judicieusement préparée. Si les personnages s'occupent eux-mêmes de la



déclaration, le Modérateur peut mettre en scène une course de vitesse où les agents de GenDiver et d'Atlas usent de tous les moyens pour retarder les personnages, qui sont alors protégés, un comble, par Ketchum s'il est encore en course.

Une fois les amniotistes légalement propriétaires du filon et théoriquement à l'abri de toute ingérence extérieure, il faut décider de la suite à donner à l'affaire. Une réunion au sommet, véritable assemblée générale utilisant tous les canaux de communication de la station sous-marine, rassemble les Jackson, Franco Rabane, tous les amniotistes et les personnages ou peut-être Annabella Chung, pour peu qu'ils se soient suffisamment impliqués dans toute cette histoire. Deux lignes d'action sont possibles : ne pas exploiter le Long John, au risque d'exacerber la convoitise d'Atlas Materials ou d'une autre corporation ; ou l'exploiter afin de garantir à la fois l'autonomie financière du mouvement et l'utilisation de méthodes non polluantes d'extraction du Long John. Ce sont les cartes que joue Franco Rabane. Il peut, grâce à ses nombreux contacts, trouver des investisseurs (américains bien sûr, mais il se garde bien de le préciser) qui rendront l'exploitation du Long John possible. Si Hydrospan est bien disposée envers les amniotistes, elle peut leur fournir du matériel non polluant pour l'extraction du minerai. Les discussions entre les amniotistes sont longues et âpres. À moins que les personnages n'interviennent de façon significative dans le débat, la proposition de Rabane est acceptée d'une courte majorité.

## **The end?**

Que se passe-t-il à partir de là ? C'est très difficile à prédire... Dans quel camp sont les personnages ? Avec les amniotistes, les natifs, les USA (pour le fric, pourquoi pas) ? Ont-ils réussi à comprendre ce qui se tramait dans les coulisses ? Qui sont leurs alliés, leurs ennemis ? Comment mènent-ils les nouvelles négociations inévitables avec Atlas Materials (qui aura à ce moment-là retrouvé les traces du piratage informatique qui leur a fait perdre le filon) et les natifs de Dominique (qui se sentent légitimement trahis) ? Tout cela est très ouvert et différentes fins sont possibles. Si tout se passe bien pour les États-Unis, ils se retrouvent, grâce aux fonds qu'ils ont investis, en sous-main à la tête d'une petite exploitation prospère de Long John qui renforce leur assise sur Poséidon. Leur rôle dans l'histoire peut aussi être révélé au grand jour, auquel cas Rabane perd le soutien des amniotistes. Mais si cela survient trop tard, que peuvent-ils faire ? Dans ce cas de figure, il est probable que la communauté amniotiste se disloque. Au contraire, s'ils s'y prennent bien et à temps, les personnages peuvent aider les amniotistes à se débarrasser de leurs encombrants soutiens. Avec un filon de Long John en leur possession, ils peuvent facilement trouver d'autres investisseurs plus honnêtes et vivre pleinement leur rêve. La situation peut aussi très mal tourner entre tous les protagonistes et dégénérer en guerre ouverte. Si les choses en arrivent à ce point, il reste au Modérateur la possibilité de faire intervenir les aborigènes pour calmer tout le monde de façon définitive et faire redevenir Dominique le coin perdu qu'il aurait peut-être dû rester.

Dans tous les cas, espérons que les personnages s'en tireront sans trop de casse, qu'ils auront noué des relations dans le coin, se seront fait des amis, pas trop d'ennemis, bref, auront vécu des aventures ! Globalement, ils devraient également avoir mérité au moins une trentaine de points d'expérience (quantité à moduler par le Modérateur selon la durée effective de la campagne et à distiller au fur et à mesure s'il le souhaite).

♪ **Générique de fin** : Frank Black and the Catholics, « Everything is new », *Show me your tears*, Cooking Vinyl, 2003.

## Most wanted

### ➔ Julius Jackson

Julius Jackson a l'apparence stricte du lettré qu'il est (imaginez l'acteur Samuel Jackson portant des lunettes à montures épaisses et prenant un air sévère). Élevé dans un environnement privilégié, il en a toutefois une conscience aiguë et il nourrit une indéniable culpabilité que ses semblables aient pollué la Terre, ainsi que des opinions radicalement écologistes. Après de brillantes études, il devient fonctionnaire de la GEO. Il y rencontre sa future femme, Maria. Quelques années plus tard, ils se reconnaissent dans l'amiotisme et se lancent à fond dans le militantisme, prônant un retour à l'océan, source de toute vie. Leur engagement total les amène rapidement à la tête du mouvement. Désormais, Julius est tout près de réaliser ses rêves les plus fous et il est tellement obsédé par cet objectif qu'il en néglige sa femme. Plus précisément, sans qu'il s'en rende vraiment compte, elle est devenue pour lui plus une collaboratrice qu'une compagne. Entièrement dévoué à sa tâche, il ne voit pas sa souffrance.

**Espèce :** Modi

**Origine :** Zone libre – Enclave

**Background :** Université, GEO

**But :** Illumination

**Motivation :** Culpabilité

**Attitude :** Obstiné

**Rôle :** Savant

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme 1, Agilité –1, Dextérité 0, Perception –1, Intellect 2, Présence –1, Volonté 3

**Attributs dérivés :** Endurance 2, Réflexes –1, Force 0, Robustesse 0

**Modifications :** Aquaforme osmoforme, Prise neurale (satellite), Implant micro-ordinateur

**Aptitudes :** (Supérieur) Sciences humaines (Bon) Administration, Communication, Culture

**Talents :** Administration 5, Allemand 4, Anglais 7, Aquaculture 3, Chinois 5, Conduite 2, Cueillette 1, Culture 1, Culture corporatiste 1, Culture de la GEO 3, Culture terrienne 8, Discours 5, Écriture 9, Électronique 1, Espagnol 7, Gestion 1, Histoire 7, Hydroponique 3, Informatique 5, Mécanique 1, Nage 6, Politique 8, Russe 3, Théologie 5

## ☛ Maria Jackson

Maria Jackson, née Lopez, est une grande femme mince, brune au teint hâlé. Sa beauté est toutefois peu mise en valeur par les blouses blanches qu'elle affectionne de porter au travail. Elle est née dans une zone sinistrée d'Amérique latine. Très vite livrée à elle-même, elle ne doit qu'à sa force de caractère son éducation et sa carrière au sein de la GEO. C'est là qu'elle a rencontré son mari Julius, dont elle partage les convictions amniotistes. Elle n'est cependant pas aussi idéaliste que lui, ou peut-être plus pragmatique, si bien que le couple se complète à merveille à la tête du mouvement. Cependant, ces derniers temps, Julius est devenu totalement accaparé par leur aventure posidonienne et il ne lui prête plus l'attention qu'elle voudrait. Tirillée entre ses convictions et ses problèmes de couple, Maria n'a pas réussi à s'en ouvrir à son mari. Peut-être le fera-t-elle auprès des personnages ?

**Espèce :** Modi

**Origine :** Zone libre – Zone sinistrée

**Background :** Indépendante, GEO

**But :** Bonheur

**Motivation :** Fierté

**Attitude :** Énergique

**Rôle :** Scientifique

**Attributs primaires :** Carrure -1, Forme 1, Agilité -1, Dextérité 1, Perception 0, Intellect 2, Présence 1, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 0, Force 0, Robustesse 0

**Modifications :** Aquaforme osmoforme, Prise neurale (satellite), Implant micro-ordinateur

**Aptitudes :** (Supérieure) Sciences physiques (Bonne) Administration, Sciences de la vie, Technique

**Talents :** Administration 5, Anglais 4, Armes d'épaulé 1, Astronomie 5, Biochimie 3, Botanique 3, Conduite 4, Cueillette 1, Culture corporatiste 3, Culture de la GEO 3, Culture terrienne 5, Économie 2, Écriture 3, Espagnol 7, Génétique 3, Géologie 5, Histoire 1, Informatique 5, Mécanique 1, Météorologie 6, Nage 6, Négociation 2, Orientation 1, Persuasion 1, Physique 7, Pistage 1, Politique 1, Premiers soins 3, Télécommande 3, Zoologie 3

## ☛ Franco Rabane

Grand, bronzé, cheveux poivre et sel soignés, regard pénétrant, Franco Rabane est l'archétype du transhumain riche et sûr de lui. Héritier d'une grande fortune bâtie dans l'industrie du luxe, il a cependant dû user de nombreuses compromissions, pressions amicales et « donations volontaires » afin d'éviter que l'entreprise familiale ne soit absorbée par un état corporatiste. De fil en aiguille, il en est venu à être très proche d'intérêts américains à qui il ne peut désormais plus rien refuser (ce qui d'ailleurs ne l'empêche pas de dormir). Il a donc endossé le rôle du mécène du mouvement amniotiste sans sourciller et compte mener la mission que lui a confiée le gouvernement américain à son terme. Comme toute sa vie, il considère en apparence tout cela comme un jeu, quoi qu'il compte bien s'enrichir immensément et jouir très, très longtemps de sa fortune.

**Espèce :** Transhumain

**Origine :** Urbaine

**Background :** Université, Corporatiste

**But :** Immortalité

**Motivation :** Jeu

**Attitude :** Lunatique

**Rôle :** Mécène vendu

**Attributs primaires :** Carrure 1, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 2, Intellect 0, Présence 4, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 2, Réflexes 1, Force 1, Robustesse 1

**Modifications :** Modification plastique, Prise neurale (satellite)

**Aptitudes :** (Supérieur) Administration (Bon) Communication, Culture, Subterfuge

**Talents :** Administration 6, Anglais 5, Armes de poing 4, Baratin 3, Conduite 2, Corruption 4, Culture corporatiste 6, Culture de la GEO 1, Culture terrienne 7, Droit 3, Économie 5, Écriture 5, Espagnol 1, Français 5, Gestion 5, Histoire 1, Informatique 6, Négociation 5, Persuasion 5, Politique 2

**Équipement :** Pistolet dissimulable (dégâts 5)

## ➔ Ally Mac Deal

Comme le dit l'adage bien connu, il faut se méfier des apparences. Bien que plutôt petite et mince, cette blonde au sourire franc et angélique a été génétiquement modifiée pour devenir une parfaite garde du corps. Née sur la station Aurora, en orbite autour de la Terre, Ally a bien vite quitté le nid familial (enfin, les quinze mètres carrés attribués à ces quasi-esclaves d'un état corporatiste) pour aboutir dans les bas fonds de la station orbitale. Elle y fut remarquée par un cadre de la Macleod Enforcement en visite d'affaire. La corpo l'a formée et modifiée. Elle n'a pas quitté son service depuis. Ally est actuellement attachée à la protection de Franco Rabane. Sa couverture de pilote de son jet privé ne fait guère illusion, mais ce n'est pas vraiment le but recherché. Bien qu'elle ait risqué sa vie pour protéger celle de nombreux salauds par le passé, quelque chose dans le comportement de son client actuel la révulse. Elle n'en laisse rien paraître, mais si elle développe de la sympathie pour les amniotistes ou les personnages, elle pourrait bien choisir de désert sa corpo.

**Espèce :** Modi

**Origine :** Orbite terrestre

**Background :** Rue, Corporatiste

**But :** Liberté

**Motivation :** Honneur

**Attitude :** Souriante

**Rôle :** Chauffeur / Garde du corps

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme 2, Agilité 2, Dextérité 2, Perception 2, Intellect 0, Présence 1, Volonté 0

**Attributs dérivés :** Endurance 2, Réflexes 3, Force 1, Robustesse 1

**Modifications :** Accélération neuronale, Développement musculo-squelettique, Modification plastique, Prise neurale (satellite), Vision nocturne, Zoom

**Aptitudes :** (Supérieure) Armes à feu (Bonne) Combat rapproché, Sports, Véhicules

**Talents :** Administration 2, Anglais 5, Apesanteur 3, Armes d'épaule 6, Armes de poing 6, Armes lourdes 2, Artillerie 3, Baratin 2, Combat armé 2, Combat sans arme 6, Commandement 3, Culture corporatiste 4, Culture de la rue 3, Culture militaire 5, Culture terrienne 3, Démolition 1, Déplacement silencieux 1, Droit 1, Économie 1, Électronique 2, Français 1, Gestion 1, Informatique 2, Lancer 4, Maîtrise d'avaries 2, Mécanique 1, Nage 2, Navigation 3, Négociation 1, Parachutisme 3, Persuasion 1, Pilotage 5, Premiers soins 3, Camouflage 1, Stratégie 3, Tactique 3, Télécommande 4

**Équipement :** Pistolet saser (dégâts 7), Carabine saser (dégâts 8/11), Grenades fumigènes, Armure polyflex légère (protection 2/4), ADAV commercial

## ➤ Robert Henry Walker (FC 40)

Élancé, brun, distingué, Robert Walker a effectué toute sa carrière de haut fonctionnaire aux affaires étrangères des USA. Avant de devenir ambassadeur sur Poséidon, il a occupé le même poste en Chine et à l'Assemblée Générale de la GEO. Ses positions anti-GEO sont bien connues. Les USA ne reconnaissent d'ailleurs pas l'autorité de la GEO sur Poséidon et considèrent la planète comme un protectorat de l'ONU. Walker et son équipe travaillent dur à forger des liens avec le conseil municipal de Haven, les dirigeants de Kingston et plusieurs états corporatistes, dont GenDiver. Leur objectif est d'affaiblir la position politique de la GEO sur Poséidon. L'opération en cours doit permettre aux USA d'assurer leur mainmise sur une source de Long John, et donc de revenus et de pouvoir.

**Espèce :** Transhumain

**Origine :** Urbaine

**Background :** Université, GEO

**But :** Puissance

**Motivation :** Ambition

**Attitude :** Arrogant

**Rôle :** Diplomate

**Attributs primaires :** Carrure 1, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 2, Intellect 1, Présence 3, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 2, Réflexes 1, Force 1, Robustesse 1

**Modifications :** Implant traducteur, Modification plastique, Prise neurale (satellite)

**Aptitudes :** (Supérieur) Communication (Bon) Administration, Commandement, Culture

**Talents :** Administration 8, Allemand 1, Anglais 6, Baratin 3, Chinois 5, Combat sans arme (kung-fu) 6, Commandement 5, Conduite 2, Coréen 5, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 7, Culture de la GEO 5, Culture native 1, Culture terrienne 7, Discours 5, Droit 5, Économie 2, Écriture 7, Français 3, Gestion 2, Histoire 5, Informatique 4, Japonais 5, Logistique 2, Négociation 6, Persuasion 6, Politique 7, Psychologie 3, Russe 3, Stratégie 3

## ➔ **Thomas Ketchum (FC 40)**

Grand, blond, mâchoire carrée, Thomas Ketchum est officiellement retraité de la CIA et attaché diplomatique à l'ambassade américaine sur Poséidon. En réalité, il est toujours en activité pour le compte de la CIA et l'âme damnée de l'ambassadeur Walker. Ketchum est un agent de renseignement prudent, qui s'appuie beaucoup sur la technique pour mener à bien ses opérations. Il est passé maître dans le piratage des réseaux informatique et emploie beaucoup de modules et de véhicules télécommandés pour les actions sur le terrain. Néanmoins, il n'hésite pas à s'impliquer physiquement lorsque cela est nécessaire. C'est lui qui a volé l'emplacement du gisement de Long John en piratant les communications entre un satellite de relevés géologiques d'Atlas Materials et Al-Mamlakah.

**Espèce :** Modi

**Origine :** Urbaine

**Background :** Université, Espace

**But :** Accomplissement

**Motivation :** Loyauté

**Attitude :** Prudent

**Rôle :** Agent de renseignement

**Attributs primaires :** Carrure 1, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 1, Perception 1, Intellect 0, Présence 0, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 2, Force 1, Robustesse 1

**Modifications :** Accélération neuronale, Implant micro-ordinateur, Implant espionnage, Multiglandes, Œil bionique (caméra, infrarouge, ultraviolet, vision nocturne, zoom), Ouïe amplifiée, Prise neurale (satellite)

**Aptitudes :** (Supérieur) Technique (Bon) Armes à feu, Combat rapproché, Discrétion

**Talents :** Administration 1, Anglais 5, Apesanteur 2, Armes d'épaule 2, Armes de poing 6, Artisanat 3, Astronomie 1, Baratin 5, Camouflage 4, Chimie 1, Combat sans arme 6, Conduite 3, Corruption 3, Crochetage 6, Culture coloniale 3, Culture native 2, Culture spatiale 2, Culture terrienne 7, Déguisement 2, Démolition 4, Déplacement silencieux 4, Écriture 2, Électronique 7, Espagnol 5, Filature 4, Français 3, Histoire 1, Informatique 9, Maîtrise d'avaries 4, Mécanique 4, Persuasion 4, Physique 2, Pilotage 3, Politique 3, Télécommande 6

**Équipement :** Logiciels d'intrusion et de cryptage, Tenue de combat homochromique (en opération clandestine – protection 2), MacLeod Protector 43™ (dégâts 7)

## ➤ Anabella Chung

Cette petite eurasienne très mignonne n'est pas qu'une poupée native comme celle que l'on vend aux touristes sur les marchés de Haven. Originnaire de Dominique, une des îles les plus reculées de l'Archipel Pacifique, elle est allée se frotter à la civilisation coloniale en faisant des études à l'Institut des Sciences et Technologies de Haven. Là, elle a pu faire la part des choses entre les bienfaits de ce mode de vie et ses effets secondaires dévastateurs (pollution, etc.). De retour à Dominique, elle s'est fait élire maire et a pu mettre en œuvre avec énergie ses compétences et ses principes, avec l'approbation des autres villageois. Son souci est d'améliorer le confort de ses concitoyens sans pour autant bouleverser leur mode de vie.

**Espèce :** Aquaforme plongeur

**Origine :** Native

**Background :** Native, Université

**But :** Altruisme

**Motivation :** Devoir

**Attitude :** Coopérative

**Rôle :** Administratrice

**Attributs primaires :** Carrure -3, Forme 0, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 0, Intellect 1, Présence 2, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 0, Force -1, Robustesse -1

**Aptitudes :** (Supérieure) Administration (Bonne) Commandement, Communication, Culture

**Talents :** Administration 3, Anglais 6, Aquaculture 2, Arabe 3, Commandement 3, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 2, Culture de la GEO 2, Culture native 5, Culture terrienne 2, Discours 3, Droit 3, Économie 3, Écriture 5, Gestion 3, Histoire 2, Informatique 3, Interspec 5, Logistique 3, Nage 6, Navigation 4, Négociation 3, Orientation 1, Pêche 2, Persuasion 3, Politique 4, Thaïlandais 3, Voile 4

**Équipement :** Catamaran



## ➔ Royo

Natif de Dominique, ce grand gars bronzé aux cheveux longs n'était pas vraiment destiné à devenir patrouilleur. Il a fallu toute la force de persuasion d'Annabella Chung, qui tenait à mettre en place une patrouille native à Dominique, pour l'amener à accepter le poste. Mais bon, après tout, on ne crache pas sur une paye régulière. Comme policier, Royo est plutôt cool, peu enclin à envoyer ses rapports en temps et en heure et pas très au courant des lois, mais, à sa décharge, les problèmes sont rares dans le petit archipel. Tout compte fait, lui et le dauphin pilote Appui forment une bonne équipe.

**Espèce :** Aquaforme osmoforme

**Origine :** Native

**Background :** Natif, Rural

**But :** Tranquillité

**Motivation :** Pression sociale

**Attitude :** Holiste

**Rôle :** Patrouilleur natif

**Attributs primaires :** Carrure 1, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 1, Perception 0, Intellect -1, Présence 0, Volonté -1

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 1

**Aptitudes :** (Supérieur) Survie (Bon) Armes à feu, Combat rapproché, Discrétion

**Talents :** Administration 1, Alpinisme 3, Anglais 4, Aquaculture 2, Armes d'épaule 5, Botanique 3, Camouflage 2, Combat armé 4, Combat sans arme 2, Conduite 4, Cueillette 3, Culture coloniale 3, Culture de la rue 1, Culture native 5, Déplacement silencieux 2, Droit 2, Filature 1, Interspec 4, Mécanique 1, Médecine légale 1, Météorologie 2, Nage 8, Navigation 3, Orientation 5, Pêche 5, Persuasion 1, Pistage 3, Premiers soins 3, Télécommande 1, Voile 3, Zoologie 3

**Équipement :** Machette à fil diamanté (dégâts 4), Fusil léger (dégâts 6), Vedette de sauvetage ERT 14M

## ➤ Appui

Sauveteur/Appui est originaire de la Terre. Peu satisfait de son travail de sauveteur en mer qui manquait de sel, dégoûté par l'état de plus en plus pollué des mers terriennes, il s'est engagé dans la GEO qui avait besoin de cétacés sur Poséidon. Après un stage toujours aussi peu satisfaisant à Haven (le travail et l'environnement ressemblaient à celui de la Terre), Appui a obtenu sa mutation dans la patrouille native. Grâce au lobbying d'Anabella Chung qui souhaitait mettre en place une police à Dominique, il s'est retrouvé équipier de Royo. Il a tout de suite « accroché » avec le natif, qu'il considère comme le seul membre de son troupeau, désormais. Ils forment une bonne équipe. Appui, comme tous les dauphins pilotes, se refuse à la violence contre d'autres êtres intelligents (à moins d'être en légitime défense), mais il complète bien Royo grâce à ses autres talents

**Espèce :** Dauphin pilote

**Origine :** Terre – Côtière/Sédentaire

**Background :** GEO, Colonial

**But :** Justice

**Motivation :** Compassion

**Attitude :** Humble

**Rôle :** Patrouilleur

**Attributs primaires :** Carrure 10, Forme 2, Agilité -1, Dextérité -2, Perception 2, Intellect -2, Présence 0, Volonté 2

**Attributs dérivés :** Endurance 6, Réflexes 0, Force 6, Robustesse 3

**Modifications :** Manipulateurs, Vibratode

**Aptitudes :** (Supérieur) Médecine (Bon) Beaux-arts, Culture, Discrétion,

**Talents :** Administration 5, Anglais 1, Art vétérinaire 2, Camouflage 3, Cétacé 5, Chasse 2, Conduite 1, Culture cétacée 4, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 1, Culture de la GEO 4, Culture humaine 2, Culture native 5, Culture terrienne 1, Déplacement silencieux 3, Droit 5, Écriture 2, Filature 5, Histoire 1, Informatique 1, Interspec 10, Médecine légale 4, Nage 10, Persuasion 5, Photographie 4, Pilotage 1, Politique 1, Premiers soins 4, Télécommande 4,

**Équipement :** AUXCYCET (avec diffuseur de répulsif), Module télécommandé, Trousse médicale

## ➔ Stéphane Jones

Malgré son jeune âge relatif, ce beau ténébreux (brun, frisé, peau bronzée, yeux clairs) d'une trentaine d'années fait office de chef, ou du moins de porte-parole, des natifs de la mangrove. Leur devise pourrait être « pour vivre heureux, vivons cachés ». En résumé, ils ne veulent pas du progrès colonial et ils ne comptent pas se laisser envahir. Bien que la localisation excentrée de leur île les ait préservés de tout contact avec les nouveaux arrivants jusqu'ici, les habitants de la mangrove ne sont pas complètement coupés du monde. Stéphane, qui nourrit des sympathies idéologiques envers certains groupes écoterroristes comme Zéro Nation, a récemment accepté de recueillir un insurgé de la Sierra Nueva qui, blessé et « grillé », avait besoin de se mettre au vert quelque temps. Cependant, il n'est pas dit que tous les habitants de la mangrove approuvent ce choix risqué.

**Espèce :** Aquaforme plongeur

**Origine :** Native

**Background :** Natif, Rural

**But :** Liberté

**Motivation :** Fierté

**Attitude :** Arrogant

**Rôle :** Chef natif

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 0, Perception 0, Intellect 0, Présence 2, Volonté 0

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 0, Force 0, Robustesse 0

**Aptitudes :** (Supérieur) Survie (Bon) Combat rapproché, Discrétion, Sciences de la vie

**Talents :** Alpinisme 5, Anglais 5, Aquaculture 2, Armes d'épaule 4, Botanique 4, Camouflage 4, Combat armé 4, Combat sans arme 4, Cueillette 5, Culture native 8, Déplacement silencieux 4, Élevage 2, Interspec 2, Météorologie 3, Nage 9, Navigation 4, Orientation 7, Pêche 6, Pistage 5, Premiers soins 3, Voile 5, Zoologie 4

**Équipement :** Arbalète sous-marine (dégâts 5), Machette (dégâts 3), Catamaran

## ➔ Ouko

Les épaulards sont des cétacés de grande taille... Ouko est encore plus énorme ! Suite au massacre de son troupeau en raison d'une pollution d'origine inconnue, il s'est engagé au côté de Bataku depuis le début de l'insurrection de la Sierra Nueva. Il était même l'un de ses principaux lieutenants avant de prendre une initiative malheureuse qui a provoqué de nombreuses pertes inutiles dans son unité et l'a laissé grièvement blessé. Prophète suggéra alors de l'éloigner du champ de bataille, le temps qu'il récupère et réfléchisse un peu. Ouko est encore convalescent, mais assez bien remis et il enrage de rester inactif parmi les habitants de la mangrove !

**Espèce :** Épaulard

**Origine :** Native

**Background :** Natif, Colonial

**But :** Vengeance

**Motivation :** Honneur

**Attitude :** Rebelle

**Rôle :** Insurgé natif

**Attributs primaires :** Carrure 14, Forme 4, Agilité -1, Dextérité -15, Perception 0, Intellect -3, Présence 0, Volonté 0

**Attributs dérivés :** Endurance 5, Réflexes 1, Force 9, Robustesse 5

**Modifications :** Vibratode

**Aptitudes :** (Supérieur) Armement militaire (Bon) Combat rapproché, Discrétion, Technique

**Talents :** Aquaculture 1, Artillerie 5, Camouflage 4, Cétacé 5, Chasse 6, Combat sans arme 4, Commandement 4, Conduite 1, Culture cétacée 3, Culture coloniale 4, Culture humaine 1, Culture militaire 5, Culture native 6, Démolition 4, Déplacement silencieux 4, Électronique 3, Interspec 10, Mécanique 3, Nage 10, Navigation 4, Orientation 4, Pilotage 1, Tactique 5, Télécommande 4

**Équipement :** Harnais d'armement avec canon d'assaut (dégâts 13) et lance-torpilles (dégâts 12)

## ➔ Phil Roberts

Ce petit homme brun et nerveux fait partie d'un groupe de pêcheurs natifs appartenant à une coopérative localisée dans la baie de Médine, sur Prime Meridian. Du moins, en apparence... Les pêcheurs font en fait partie du mouvement écoterroriste Zéro Nation et ne sont pas vraiment des enfants de cœur (MG 92). Phil Roberts est en bons termes avec Stéphane Jones. C'est d'ailleurs par son intermédiaire qu'Ouko a trouvé refuge dans la mangrove.

**Espèce :** Aquaforme osmoforme

**Origine :** Native

**Background :** Natif, Colonial

**But :** Révolution

**Motivation :** Haine

**Attitude :** Rebelle

**Rôle :** Écoterroriste

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 1, Perception 0, Intellect -1, Présence -1, Volonté 0

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 0, Force 0, Robustesse 0

**Aptitudes :** (Supérieur) (Bon)

**Talents :** Anglais 4, Aquaculture 2, Armes d'épaule 5, Armes de poing 3, Armes lourdes 5, Camouflage 3, Combat armé 3, Combat sans arme 3, Commandement 3, Conduite 4, Culture cétacée 1, Culture coloniale 6, Culture de la GEO 1, Culture militaire 5, Culture native 6, Démolition 4, Déplacement silencieux 3, Lancer 3, Nage 10, Navigation 2, Orientation 2, Pêche 6, Premiers soins 3, Stratégie 3, Tactique 3, Télécommande 3, Voile 6,

**Équipement :** Chalutier, Couteau à fil diamanté (dégâts 3), Pistolet gros calibre (dégâts 7), Shotgun (dégâts 7/10), Lance-grenades

## ➔ Mahmoud Akoubi

Mahmoud Akoubi est un cadre modèle d'Atlas Materials. Originaire du Maroc, il a construit toute sa carrière dans la corporation. Son modèle est Habib Hussein Al-Muhammadi, le dirigeant d'Atlas sur Poséidon. Ouvert et d'un abord cordial, il est relativement arrangeant en affaires tant que les intérêts vitaux de sa corporation ne sont pas en jeu. Mais dès que cela devient le cas, son patriotisme prend le dessus et il devient particulièrement retors. Sa position de bras droit du « Cheik » Sharad Patel à Al-Mamlakah en fait l'interlocuteur probable des personnages s'ils s'adressent à Atlas Materials.

**Espèce :** Modi

**Origine :** Corporatiste

**Background :** Corporatiste, Colonial

**But :** Accomplissement

**Motivation :** Professionnalisme

**Attitude :** Taciturne

**Rôle :** Cadre corporatiste

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 0, Perception 0, Intellect 1, Présence 1, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 0, Force 0, Robustesse 0

**Modifications :** Flore immunostimulante, Implant micro-ordinateur, Prise neurale (satellite)

**Aptitudes :** (Supérieur) Administration (Bon) Commandement, Communication, Culture

**Talents :** Administration 6, Anglais 3, Arabe 6, Commandement 3, Conduite 1, Culture cétacée 1, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 8, Culture de la GEO 3, Culture native 1, Culture terrienne 2, Discours 3, Droit 3, Économie 6, Écriture 3, Français 5, Gestion 6, Informatique 4, Italien 1, Logistique 6, Nage 2, Négociation 6, Persuasion 6, Pilotage 1, Politique 3, Théologie 1

## ☛ **Monseigneur Damon Lotaviano (MG 98)**

Cet homme chauve d'une cinquantaine d'années est l'Archevêque de Poséidon. Originaire du nord de l'Italie, il est venu sur la planète océan en espérant y augmenter le nombre des catholiques. Il prend également la croisade du Pape Lucius V (MG 98) très à cœur et y consacre la majorité de son temps, déléguant à l'Abbesse Rich l'administration d'Alderberg. Il supervise notamment personnellement les activités des douze apôtres en mission secrète sur Poséidon. Les contacts des personnages avec le monastère de Saint-Jean Baptiste relevant certainement de la croisade de Lucius, ces derniers auront donc directement à faire avec l'archevêque.

**Espèce :** Humain pure souche

**Origine :** Urbaine

**Background :** Université (séminaire), Colonial

**But :** Illumination

**Motivation :** Foi

**Attitude :** Arrogant

**Rôle :** Prêtre

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme -2, Agilité -2, Dextérité -1, Perception 2, Intellect 2, Présence 0, Volonté 3

**Attributs dérivés :** Endurance 0, Réflexes 0, Force -1, Robustesse 0

**Aptitudes :** (Supérieur) Sciences humaines (Bon) Administration, Communication, Culture

**Talents :** Administration 4, Anglais 5, Arabe 3, Archéologie 6, Conduite 3, Culture cétacée 1, Culture coloniale 4, Culture de la GEO 1, Culture native 4, Culture terrienne 10, Discours 5, Écriture 9, Français 3, Histoire 6, Informatique 5, Italien 7, Latin 7, Nage 2, Persuasion 1, Pilotage 1, Politique 6, Théologie 6

## ☛ Sœur Nina Fioreze

Sœur Nina a le physique passe-partout qui correspond très bien à sa discrète fonction. De formation scientifique, elle a en effet été soigneusement sélectionnée par le pape Lucius V pour faire partie des douze apôtres (MG 98) qui mènent sa croisade posidonienne : prouver que la planète océan est le berceau de l'humanité, le monde qui a subi le déluge, avant que la population émigre vers la Terre ; trouver et étudier des aborigènes ; prouver l'existence de Dieu ! Elle poursuit ces buts, infiltrée dans la station sous-marine des amniotistes. Son nom de code est Thomas.

**Espèce :** Modi

**Origine :** Zone libre – Zone sinistrée

**Background :** Rural, Université

**But :** Illumination

**Motivation :** Curiosité

**Attitude :** Introspective

**Rôle :** Agent de renseignement de l'Église

**Attributs primaires :** Carrure 0, Forme 0, Agilité –1, Dextérité –1, Perception 3, Intellect 1, Présence 0, Volonté 1

**Attributs dérivés :** Endurance 0, Réflexes 0, Force 0, Robustesse 0

**Modifications :** Enregistreur sensoriel, Halotolérance, Multiglandes, Prise neurale (satellite)

**Aptitudes :** (Supérieure) Sciences de la vie (Bonne) Discrétion, Sciences humaines, Sciences physiques

**Talents :** Administration 3, Anglais 3, Astronomie 3, Baratin 2, Biochimie 5, Botanique 6, Chimie 3, Conduite 4, Cueillette 1, Culture 2, Culture terrienne 5, Déplacement silencieux 3, Écriture 5, Élevage 2, Génétique 6, Géologie 3, Histoire 1, Informatique 4, Italien 6, Latin 3, Mécanique 2, Météorologie 3, Orientation 2, Photographie 2, Physique 3, Pistage 1, Politique 1, Premiers soins 1, Télécommande 3, Théologie 3, Zoologie 8



## ➤ Médiatrice

Médiatrice est originaire de la Terre. Citoyenne de l'état corporatiste Hydrospan, elle y a effectué toute sa carrière, son don pour les langues humaines l'orientant naturellement vers une fonction diplomatique. Son travail consiste à arranger les choses lorsqu'un problème survient entre Hydrospan et l'un de ses clients ou fournisseurs. Elle a brièvement travaillé dans le service des relations avec les autres états (corporatistes ou non) et la GEO, mais l'environnement plus impitoyable ne lui a pas convenu. Arrivée depuis relativement peu de temps à New Fremantle, elle a travaillé dur pour apprendre à connaître Poséidon et ses habitants.

**Espèce :** Grand dauphin

**Origine :** Corporatiste

**Background :** Université, Corporatiste

**But :** Bonheur

**Motivation :** Curiosité

**Attitude :** Optimiste

**Rôle :** Attachée diplomatique

**Attributs primaires :** Carrure 6, Forme 0, Agilité -1, Dextérité -12, Perception 2, Intellect -1, Présence 2, Volonté 0

**Attributs dérivés :** Endurance 3, Réflexes 0, Force 3, Robustesse 2

**Modifications :** Implant traducteur, Vibratode avec ordinateur intégré

**Aptitudes :** (Supérieure) Communication (Bonne) Administration, Culture, Sciences humaines

**Talents :** Administration 5, Allemand 3, Anglais 5, Baratin 3, Cétacé 5, Culture cétacée 4, Culture coloniale 4, Culture corporatiste 5, Culture humaine 4, Culture native 4, Culture terrienne 4, Discours 3, Droit 4, Économie 1, Écriture 5, Français 3, Gestion 1, Histoire 4, Informatique 2, Interspec 5, Nage 10, Négociation 4, Persuasion 4, Politique 4, Psychologie 4, Stratégie 3, Suédois 5, Télécommande 1

**Équipement :** AUXCYCET, Module télécommandé

## ☛ Câblé

Câblé est certainement le pilote le plus fou de tout l'Archipel Pacifique. Il ne refuse aucune mission sous prétexte qu'elle est dangereuse, vole par tous les temps et accomplit avec sa sauterelle customisée des prouesses insensées. Basé à Al-Mamlakah, il opère dans le secteur de Prime Meridian. Il travaille principalement pour Atlas Materials, mais servira peut-être de taxi aux personnages s'ils ne disposent pas de leur propre moyen de transport.

**Espèce :** Dauphin commun

**Origine :** Coloniale

**Background :** Corporatiste, Colonial

**But :** Célébrité

**Motivation :** Aventure

**Attitude :** Optimiste

**Rôle :** Pilote de brousse

**Attributs primaires :** Carrure 2, Forme 0, Agilité 4, Dextérité -9, Perception 4, Intellect -2, Présence -1, Volonté -1

**Attributs dérivés :** Endurance 2, Réflexes 6, Force 1, Robustesse 1

**Modifications :** Accélération neuronale, Prise neurale, Vibratode avec ordinateur intégré

**Aptitudes :** (Supérieur) Véhicules (Bon) Administration, Sciences physiques, Technique

**Talents :** Administration 5, Arabe 1, Baratin 2, Cétacé 5, Chasse 2, Culture cétacée 4, Culture coloniale 8, Culture corporatiste 5, Culture de la GEO 1, Culture native 1, Droit 3, Économie 4, Écriture 2, Électronique 4, Gestion 4, Informatique 4, Interspec 3, Maîtrise d'avaries 4, Mécanique 4, Météorologie 3, Nage 10, Navigation 3, Négociation 4, Persuasion 3, Pilotage 8, Télécommande 4

**Équipement :** Combinaison humidifiante, Module télécommandé, Sauterelle commerciale équipée d'un toboggan, d'un superchargeur (puissance +2) et d'un package de furtivité (niveau 6).

## ☛ Tao Lavigne

Tao a l'apparence d'un natif type (torse nu la plupart du temps), peut-être juste un peu excentrique (la coiffure « cocotier », sans doute). Son occupation officielle est le ravitaillement de Dominique : il fait régulièrement la navette entre l'île et Southport, sur Prime Meridian, mais en réalité, il travaille pour GenDiver, à qui il fournit des informations habilement soutirées aux employés d'Atlas Materials pendant leurs moments de détente (c'est un habitué du Subbacultcha) ou glanées à Al-Mamlakah, où il n'éveille guère l'attention. Si les personnages viennent à traiter avec Atlas, cela intéressera forcément GenDiver...

**Espèce :** Aquaforme plongeur

**Origine :** Native

**Background :** Natif, Rue

**But :** Richesse

**Motivation :** Insatisfaction

**Attitude :** Mépris

**Rôle :** Natif vendu

**Attributs primaires :** Carrure 1, Forme 1, Agilité 2, Dextérité 2, Perception 0, Intellect -1, Présence -2, Volonté -2

**Attributs dérivés :** Endurance 1, Réflexes 1, Force 1, Robustesse 1

**Aptitudes :** (Supérieur) Combat rapproché (Bon) Armes à feu, Discrétion, Subterfuge

**Talents :** Anglais 4, Aquaculture 2, Armes de poing 6, Baratin 7, Camouflage 6, Combat armé 6, Combat sans arme 3, Comédie 3, Corruption 5, Crochetage 4, Culture coloniale 3, Culture corporatiste 3, Culture de la rue 6, Culture native 5, Déplacement silencieux 6, Droit 2, Falsification 3, Filature 6, Nage 6, Navigation 1, Négociation 5, Orientation 1, Passe-passe 3, Pêche 2, Persuasion 6, Voile 6

**Équipement :** Couteau MacLeod Carbonedge™ (dégâts 3), Pistolet d'arrêt (dégâts 6), Catamaran

## ☛ Féлина Youssef

Féлина, née dans une réserve sur Terre, s'est engagée dans la GEO afin d'avoir l'opportunité de venir sur Poséidon. Elle a occupé pendant quinze ans la fonction de garde-pêche et pourchassé les braconniers aux quatre coins de l'Archipel Pacifique, sans enthousiasme, mais avec conscience professionnelle. Elle a ensuite travaillé quelques années au ranch de l'Éperon de Byron, sur Prime Meridian, avant d'avoir amassé suffisamment de fonds pour monter sa propre affaire. Attachée à ses amis du ranch, elle a repris un vieux bar miteux de Southport et en a fait l'un des endroits les plus branchés de la planète. Le Subbacultcha, c'est son nom, est en effet non seulement fréquenté par les habitants de Prime Meridian, mais certains noctambules blasés du Révo de Haven font tout le chemin depuis la capitale pour y faire la fête. C'est aussi l'endroit rêvé pour apprendre toutes les rumeurs qui circulent sur Prime.

**Espèce :** Hybride chat

**Origine :** Réserve

**Background :** GEO, Rural

**But :** Survie

**Motivation :** Fierté

**Attitude :** Pessimiste

**Rôle :** Propriétaire de bar

**Attributs primaires :** Carrure 2, Forme 2, Agilité 2, Dextérité 0, Perception 2, Intellect 0, Présence -1, Volonté 0

**Attributs dérivés :** Endurance 2, Réflexes 3, Force 2, Robustesse 1

**Modifications :** Antipoison, Flore immunostimulante, Halotolérance, Oxyphorie sanguine améliorée, Prise neurale

**Aptitudes :** (Supérieur) Armes à feu (Bon) Agriculture, Combat rapproché, Survie

**Talents :** Administration 5, Anglais 5, Armes d'épaule 6, Armes de poing 4, Botanique 1, Combat armé 3, Combat sans arme 6, Conduite 6, Crochetage 2, Cueillette 1, Culture 2, Culture corporatiste 1, Culture de la GEO 5, Culture de la rue 3, Culture terrienne 3, Droit 5, Écriture 2, Élevage 6, Filature 3, Gestion 2, Histoire 1, Informatique 1, Interspec 1, Mécanique 2, Médecine légale 3, Orientation 6, Persuasion 4, Photographie 3, Pistage 6, Politique 1, Premiers soins 3, Télécommande 3, Zoologie 6

**Équipement :** Carabine (dégâts 7)

➡ **Gros bras (sécurité corporatiste, barbouzes, écoterroristes, natifs hostiles...)**

**Attributs primaires :** Carrure 1, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 1, Perception 0, Intellect -2, Présence -1, Volonté -1

**Attributs dérivés :** Endurance 0, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 1

**Aptitudes :** (Supérieurs) Armes à feu ou Combat rapproché (Bons) Combat rapproché ou Armes à feu, Sports, Véhicules

**Talents principaux :** Armes d'épaule 4, Combat armé 4, Conduite ou Pilotage 4

**Équipement :** Pistolet-mitrailleur (dégâts 6/9) ou Fusil-harpon (dégâts 5), Couteau à fil diamanté (dégâts 3) ou Machette (dégâts 3)