

Blue Planet

Chef de gang

NOM : Serge Klazimakoff

ÂGE : 39 ans

DATE DE NAISSANCE : 12 décembre 2160

Vous êtes né sur Terre, dans une zone libre. Le gouvernement terrien avait abandonné depuis longtemps l'idée de faire régner la loi et l'ordre dans ces enclaves. Vous avez passé votre jeunesse dans un trou à rat ravagé par la guerre et digne de l'enfer, où les seigneurs du crime se battaient sans cesse entre eux. Vous avez quitté la zone libre adolescent, après avoir littéralement fait du stop au milieu des champs de bataille.

Hors des zones libres, les choses n'allaient guère mieux. Un gosse inculte de la zone était indésirable dans le monde high-tech des corpos. Vous auriez dû en venir à faire des boulots minables, mais au lieu de cela vous avez pris un risque et signé avec Atlas Materials un contrat de cinq ans sur Poséidon en tant qu'ouvrier du bâtiment. Ils vous ont collé dans un cercueil cryogénique, chargé dans un cargo stellaire et envoyé à quelques milliards de kilomètres de la Terre. Quand ils ont ouvert le cercueil et que vous avez respiré l'air moite de Poséidon, vous avez su que vous étiez chez vous.

Vous avez travaillé, transportant des pylônes et soudant des dômes sous-marins en bioplastique de 200 mètres de haut. Le boulot était dur et vous étiez heureux de pouvoir aller en permission dans des villes comme Haven et Kingston. C'est alors que vous avez commencé à vous impliquer dans l'industrie du pharium. Le pharium est une drogue native de Poséidon. Un peu comme l'opium, mais meilleure. Vous avez quitté Atlas pour devenir homme de main des trafiquants de pharium.

Le crime organisé est dirigé par la famille Gorchoff sur Poséidon. Ils contrôlent tout, du pharium à la prostitution, en passant par le trafic d'armes et l'espionnage. Vous avez commencé à progresser dans la hiérarchie criminelle, mais vous avez atteint un plafond au bout de cinq ans. Vous ne pouviez plus aller plus haut sans devenir un serviteur des Gorchoff. Vous avez toujours détesté être piégé, alors vous avez cherché quelque chose qui vous fournisse le style de vie et la liberté que vous vouliez.

Vous l'avez trouvé à Dyfedd. Dyfedd est une cité flottante dirigée par Lavender Organics. En 2194, LavOrg a ajouté deux barges à la cité afin d'en étendre le quartier touristique. Dyfedd est bourrée de gens riches, principalement des touristes venus goûter la vie sauvage de Poséidon. De riches touristes...

Vous avez pris les Gorchoff de vitesse et pris le contrôle du marché du pharium sur Dyfedd. Vous avez dû être prudent : la sécurité de Dyfedd et les Gorchoff vous auront si vous vous faites trop remarquer. Vous avez construit votre propre petit réseau de dealers de pharium fournissant de riches clients et vous vous êtes diversifié dans plusieurs autres petites entreprises. Un peu de vol, un peu de racket à la protection... Vous avez l'intention de vous étendre jusqu'à devenir aussi puissant que les Gorchoff. Vous êtes chez vous sur Poséidon, désormais, et vous allez y être riche et libre...

Notes de jeu : Vous ne vous faites aucune illusion sur vous-même. Vous êtes un criminel qui veut devenir très riche. Votre jeunesse dans la zone libre vous a appris que les lois sont juste des illusions dans l'esprit des gens et que c'est ce que vous pouvez vous approprier qui compte. Vous n'êtes pas forcément cruel, mais vous êtes un survivant.

- **Larry Scjelli :** Votre bras droit. Larry est avec vous depuis le début. C'est toujours bon de l'avoir à ses côtés dans une embrouille. Vous avez toujours l'impression de ne pas le connaître, cependant.
- **Li Fan Tsu :** Une petite salope ambitieuse, celle-là. Elle essaye de prendre la place de Larry. Vous vous demandez jusqu'où elle ira pour l'avoir...

- **Abdullah Al-Maluk :** Abdullah et le mec en qui vous n'avez pas confiance. Il est trop calme, a trop de relations. Il agit toujours comme s'il était protégé. Quelqu'un le paye et ça pourrait bien être les Gorchoff.
- **Genevive Sian :** La petite Genevive. Votre coursière et bonne à tout faire. C'est comme si quelqu'un avait pris une gentille majorette et lui avait ordonné de se joindre au gang. Le bon côté des choses, c'est qu'elle peut être facilement sacrifiée.
- **Marlon Clarke :** Clarke est un bon membre de l'équipe. Il suit les ordres et fait les choses comme il faut en général. Il n'a pas trop d'ambition, cependant. C'est tant mieux, c'est vous le chef ici.

Blue Planet

C'est l'année 2199. Il y a plus d'un siècle, on observa à la lisière du système solaire un trou de ver menant au système Lambda Serpentis. Un monde océan habitable y fut découvert : Poséidon. Un vaisseau de colonisation énorme, le UNSS *Cousteau*, y fut envoyé en 2086 avec un équipage de colons génétiquement améliorés.

En 2090, un virus modifié génétiquement pour tuer un parasite du riz muta et se transmit d'espèces de plantes en espèces de plantes jusqu'à anéantir la production de nourriture de la Terre. Dans le chaos de la grande Famine, les gouvernements nationaux se révélèrent impuissants. Des régions entières furent dévastées alors que des foules d'émeutiers se battaient entre elles. Dans une tentative désespérée de sauver l'humanité, l'ONU confia le pouvoir légal et gouvernemental au GEO (*Global Ecology Organization*). Le GEO finança massivement la recherche scientifique et créa ses propres forces de maintien de la paix pour faire respecter l'ordre.

Ailleurs sur Terre, certains se tournèrent vers les corporations qui avaient les ressources et les armées privées nécessaires pour survivre au chaos. Le GEO, ayant besoin de soutiens et de moyens, accepta l'établissement légal des états corporatistes. Les zones situées hors de la protection du GEO ou des états corporatistes s'effondrèrent en d'apocalyptiques et chaotiques zones libres. La grande Famine et le chaos qui s'en suivit durèrent 30 ans et la reconstruction presque autant. Le GEO demeura un gouvernement mondial de fait et refusa de rendre l'autorité à l'ONU ou aux gouvernements nationaux. C'est un vaisseau du GEO qui traversa le trou de ver en 2172 pour recontacter la colonie de Poséidon.

Les colons s'étaient adaptés à la vie sur la planète océan, ayant abandonné le gros de la technologie lorsqu'ils n'avaient plus pu la maintenir en état de marche. Le GEO et les états corporatistes commencèrent à explorer et à coloniser la planète méthodiquement. La découverte en 2185 du minerai de xénosilicate déclencha un effort de colonisation massif. Ce minerai, surnommé « Long John », rendait le génie génétique beaucoup plus rapide et meilleur marché. L'immortalité à portée de main...

La grande Famine avait appris à l'humanité qu'il fallait se battre pour survivre. L'aspiration à l'immortalité a conduit les états corporatistes à mettre en œuvre des opérations de prospection à grande échelle sur Poséidon. Certains craignent que le délicat équilibre écologique de la planète océan ne soit perturbé par l'arrivée massive de colons et d'industries et des groupes terroristes natifs (on appelle natifs les premiers colons) comme « Poséidon libre » ripostent face aux étrangers. Le GEO surveille de près les états corporatistes, toujours rebelles, et des dissensions apparaissent dans les hautes sphères du gouvernement. Le GEO est peut-être une relique du temps passé... ou la seule force capable de sauver l'humanité de sa propre avidité.

NOM : Larry Scjelli

ÂGE : 62 ans

DATE DE NAISSANCE : 3 juin 2137

C'est devenu presque intéressant d'un point de vue intellectuel. De considérer votre vie comme une expérience sociologique.

Vous êtes né sur Terre. Vous étiez un cadre dirigeant chez Atlas Materials. Vous aviez ce qu'il y avait de meilleur. De votre superbe maison, vous contrôliez la vie de milliers de personnes. Tous vos besoins étaient satisfaits. Vous faisiez partie des riches, des puissants, de l'élite, des surhommes.

Vous avez été assigné sur Poséidon pour superviser la construction d'une arcologie sous-marine. Cela aurait dû être l'étape suivante dans votre ascension. Ce fut en fait un désastre. Vous avez rogné sur les budgets pour gagner du temps et de l'argent. Dans votre obsession de terminer le projet plus vite et moins cher que tout le monde, vous avez construit l'arcologie sans respecter les règles. Elle était quand même sûre, sans danger... dans des conditions normales.

Si la bombe de « Poséidon libre » avait explosé une fois l'arcologie habitée, quatre cent personnes auraient péri. Son effondrement coûta juste quelques milliards. Et votre carrière. En une moins d'une journée, vous vous êtes retrouvé à errer dans les rues de Haven, sans un sous et sans domicile fixe. Vous auriez du mourir, mais vous n'êtes pas mort.

Vous avez découvert au fond de votre cœur que vous étiez un complet salaud. Ça vous avait bien servi, en fait, quand vous étiez un big boss corporatiste. Ça vous sert encore mieux en tant que gangster et tueur.

Vous êtes un homme cynique et effrayant. Vous avez l'air vieux, mais vos améliorations génétiques vous rendent plus costaud qu'un homme du tiers de votre âge. Vous vous surprenez à presque aimer les bas fonds dans lesquels vous vivez.

Vous êtes membres d'un gang de trafiquants de drogue basé à Dyfedd. Dyfedd est une cité flottante, une station balnéaire pour les riches et les puissants. Vous apportez des sacs de pharium par le tunnel de Morlock et les revendez aux riches. Aux gens comme l'homme que vous étiez.

Vous voulez redevenir comme avant. Vous en avez besoin. Mais vous n'y arriverez pas sans argent. Vous avez besoin d'un gros coup. Ensuite, vous pourrez laisser tomber ce gang de dealers inutile et revenir dans le jeu corporatiste.

Vous avez appris à tuer les gens pour manger. Ça devrait être facile. Juste un gros coup.

Notes de jeu : Vous êtes un vieux salaud désagréable qui a merdé grave et qui paye toujours pour ça. Vous êtes prêt à écraser n'importe qui, mais vous êtes suffisamment manipulateur pour le cacher. Personne ne connaît votre passé, au fait.

- **Serge Klazimakoff :** Le chef du gang. Une canaille, mais il vous aime bien et il ne vous trahira pas.
- **Li Fan Tsu :** Une petite coquine ambitieuse. Elle vous rappelle vous-même dans votre jeunesse, mais il y a un truc qui cloche à son sujet. Elle cache quelque chose.
- **Abdullah Al-Maluk :** C'est un corpo. Vous pouvez presque le sentir à son odeur. Pour qui travaille-t-il ? Est-ce qu'Atlas l'a envoyé pour finir de vous punir ? Tenez-vous à l'écart de lui jusqu'à ce que vous découvriez ce qu'il trame.
- **Genevive Sian :** Inutile. Une vraie idiote.
- **Marlon Clarke :** Un homme dangereux. Ne lui tournez pas le dos.

C'est l'année 2199. Il y a plus d'un siècle, on observa à la lisière du système solaire un trou de ver menant au système Lambda Serpentis. Un monde océan habitable y fut découvert : Poséidon. Un vaisseau de colonisation énorme, le UNSS *Cousteau*, y fut envoyé en 2086 avec un équipage de colons génétiquement améliorés.

En 2090, un virus modifié génétiquement pour tuer un parasite du riz muta et se transmit d'espèces de plantes en espèces de plantes jusqu'à anéantir la production de nourriture de la Terre. Dans le chaos de la grande Famine, les gouvernements nationaux se révélèrent impuissants. Des régions entières furent dévastées alors que des foules d'émeutiers se battaient entre elles. Dans une tentative désespérée de sauver l'humanité, l'ONU confia le pouvoir légal et gouvernemental au GEO (*Global Ecology Organization*). Le GEO finança massivement la recherche scientifique et créa ses propres forces de maintien de la paix pour faire respecter l'ordre.

Ailleurs sur Terre, certains se tournèrent vers les corporations qui avaient les ressources et les armées privées nécessaires pour survivre au chaos. Le GEO, ayant besoin de soutiens et de moyens, accepta l'établissement légal des états corporatistes. Les zones situées hors de la protection du GEO ou des états corporatistes s'effondrèrent en d'apocalyptiques et chaotiques zones libres. La grande Famine et le chaos qui s'en suivit durèrent 30 ans et la reconstruction presque autant. Le GEO demeura un gouvernement mondial de fait et refusa de rendre l'autorité à l'ONU ou aux gouvernements nationaux. C'est un vaisseau du GEO qui traversa le trou de ver en 2172 pour recontacter la colonie de Poséidon.

Les colons s'étaient adaptés à la vie sur la planète océan, ayant abandonné le gros de la technologie lorsqu'ils n'avaient plus pu la maintenir en état de marche. Le GEO et les états corporatistes commencèrent à explorer et à coloniser la planète méthodiquement. La découverte en 2185 du minéral de xénosilicate déclencha un effort de colonisation massif. Ce minéral, surnommé « Long John », rendait le génie génétique beaucoup plus rapide et meilleur marché. L'immortalité à portée de main...

La grande Famine avait appris à l'humanité qu'il fallait se battre pour survivre. L'aspiration à l'immortalité a conduit les états corporatistes à mettre en œuvre des opérations de prospection à grande échelle sur Poséidon. Certains craignent que le délicat équilibre écologique de la planète océan ne soit perturbé par l'arrivée massive de colons et d'industries et des groupes terroristes natifs (on appelle natifs les premiers colons) comme « Poséidon libre » ripostent face aux étrangers. Le GEO surveille de près les états corporatistes, toujours rebelles, et des dissensions apparaissent dans les hautes sphères du gouvernement. Le GEO est peut-être une relique du temps passé... ou la seule force capable de sauver l'humanité de sa propre avidité.

NOM : Li Fan Tsu
ÂGE : 26 ans

DATE DE NAISSANCE : 4 mars 2163

La loi sur Poséidon est quasi-inexistante.

Les états corporatistes contrôlent leurs cités et rendent leur propre justice — qui revient à dire « la corpo a toujours raison ». Les colonies natives sont primitives et les flics natifs n’arrivent pas à gérer l’afflux de crime et de corruption amené par les nouveaux arrivants en provenance de la Terre. Dans les cités indépendantes, le GEO essaye de maintenir la paix, mais les marshals du GEO ne sont pas assez nombreux et manquent de moyens. Poséidon est une mosaïque chaotique de crime et de corruption. Pour ramener la justice dans ce monde frontière, les marshals en sont réduits à de dangereuses extrémités.

La cheville ouvrière du crime organisé sur Poséidon est le syndicat de la famille Gorchoff. Ils contrôlent tout, de la drogue à l’espionnage industriel. Ils ont construit cet empire criminel sur leur réputation d’hommes impitoyables et une sécurité de fer. Personne ne parle des Gorchoff et personne ne quitte les Gorchoff. Seuls ceux qui sont prêts à donner leur vie pour le syndicat atteignent un rang élevé dans l’organisation.

Une personne extérieure à la famille a failli, pourtant. Serge Klazimakoff est un petit gangster et trafiquant de drogue basé sur la cité flottante corporatiste de Dyfedd. On murmure qu’il a failli rejoindre le syndicat, mais qu’il a fait marche arrière pour tenter sa chance en indépendant. Vous êtes un agent spécial attaché au Bureau des Marshals du GEO. Votre mission est d’infiltrer sous couverture le gang de Klazimakoff et de trouver un moyen de rejoindre l’organisation des Gorchoff. C’est une mission à long terme, mais vous savez que vous aurez les Gorchoff et que vous ramènerez la justice sur cette planète. Poséidon mérite mieux que le crime et la corruption.

Klazimakoff a organisé un petit gang pour arriver à ses fins criminelles. Vos talents acquis à l’académie vous ont donné l’avantage dans la rue et vous avez commencé à jouer le rôle d’une fille gangster ambitieuse. Vous vous êtes bien débrouillée jusqu’à maintenant. Vous savez que vous aurez à enfreindre la loi pour vous frayer un chemin dans le syndicat des Gorchoff. Mais vous vous refusez au meurtre, cependant.

Notes de jeu : Vous jouez la comédie depuis plusieurs mois. Si les autres membres du gang découvraient qui vous êtes, vous seriez immédiatement tuée. Vous êtes très stressée et avez tendance à retourner ce stress sur le gang sous forme de colère et de violence. Sous le masque, vous êtes pourtant une officier de police consciencieuse et pleine de sens de la justice.

- **Serge Klazimakoff :** Le chef du gang. Serge est un rival autoproclamé des Gorchoff, mais c’est votre seul lien possible avec leur syndicat du crime.
- **Larry Scjelli :** Un vieil homme très dangereux. Larry montre des signes d’améliorations bio-génétiques, tout comme vous. Il a l’air d’être au bord de la folie.
- **Abdullah Al-Maluk :** Un salaud rusé, toujours calme.
- **Genevive Sian :** Une tête en l’air. C’est une native. Vous vous demandez ce qu’elle fait à Dyfedd. Cette cité n’est pas connue pour sa population native.
- **Marlon Clarke :** Il semble juste être là pour ses muscles. Vous le suspectez de cacher quelque chose.

C’est l’année 2199. Il y a plus d’un siècle, on observa à la lisière du système solaire un trou de ver menant au système Lambda Serpentis. Un monde océan habitable y fut découvert : Poséidon. Un vaisseau de colonisation énorme, le UNSS *Cousteau*, y fut envoyé en 2086 avec un équipage de colons génétiquement améliorés.

En 2090, un virus modifié génétiquement pour tuer un parasite du riz muta et se transmit d’espèces de plantes en espèces de plantes jusqu’à anéantir la production de nourriture de la Terre. Dans le chaos de la grande Famine, les gouvernements nationaux se révélèrent impuissants. Des régions entières furent dévastées alors que des foules d’émeutiers se battaient entre elles. Dans une tentative désespérée de sauver l’humanité, l’ONU confia le pouvoir légal et gouvernemental au GEO (*Global Ecology Organization*). Le GEO finança massivement la recherche scientifique et créa ses propres forces de maintien de la paix pour faire respecter l’ordre.

Ailleurs sur Terre, certains se tournèrent vers les corporations qui avaient les ressources et les armées privées nécessaires pour survivre au chaos. Le GEO, ayant besoin de soutiens et de moyens, accepta l’établissement légal des états corporatistes. Les zones situées hors de la protection du GEO ou des états corporatistes s’effondrèrent en d’apocalyptiques et chaotiques zones libres. La grande Famine et le chaos qui s’en suivit durèrent 30 ans et la reconstruction presque autant. Le GEO demeura un gouvernement mondial de fait et refusa de rendre l’autorité à l’ONU ou aux gouvernements nationaux. C’est un vaisseau du GEO qui traversa le trou de ver en 2172 pour recontacter la colonie de Poséidon.

Les colons s’étaient adaptés à la vie sur la planète océan, ayant abandonné le gros de la technologie lorsqu’ils n’avaient plus pu la maintenir en état de marche. Le GEO et les états corporatistes commencèrent à explorer et à coloniser la planète méthodiquement. La découverte en 2185 du minéral de xénosilicate déclencha un effort de colonisation massif. Ce minéral, surnommé « Long John », rendait le génie génétique beaucoup plus rapide et meilleur marché. L’immortalité à portée de main...

La grande Famine avait appris à l’humanité qu’il fallait se battre pour survivre. L’aspiration à l’immortalité a conduit les états corporatistes à mettre en œuvre des opérations de prospection à grande échelle sur Poséidon. Certains craignent que le délicat équilibre écologique de la planète océan ne soit perturbé par l’arrivée massive de colons et d’industries et des groupes terroristes natifs (on appelle natifs les premiers colons) comme « Poséidon libre » ripostent face aux étrangers. Le GEO surveille de près les états corporatistes, toujours rebelles, et des dissensions apparaissent dans les hautes sphères du gouvernement. Le GEO est peut-être une relique du temps passé... ou la seule force capable de sauver l’humanité de sa propre avidité.

NOM : Abdullah Al-Maluk
ÂGE : 35 ans

DATE DE NAISSANCE : 29 juin 2164

Sur Terre, pendant la grande Famine, les multinationales ont du évoluer d’industries profitables vers de véritables gouvernements nationaux, les états corporatistes. Ce changement n’a pas été facile et les objectifs de profit et de devoir sont souvent divergents. Alors que les corpos se restructuraient en nations, une classe sociale mystérieuse apparut. Pas tout à fait des espions, pas tout à fait des agents, quelque chose qui n’existait pas avant. Des personnes capables d’agir au mieux des intérêts d’une corpo dans des situations où la corpo ne s’était jamais trouvée auparavant. Une sorte de police secrète.

Désormais, alors que les corpos exploitent le nouveau monde de Poséidon, on a besoin de telles personnes plus que jamais. Poséidon est un monde chaotique et les états corporatistes le considèrent comme une opportunité incroyable. Ils détiennent plus de pouvoir sur Poséidon qu’ils n’en ont jamais eu sur Terre.

Vous travaillez pour GenDiver, une des plus grosses et des plus puissantes corpos dans le domaine de la biogénétique. Vous travaillez dans la zone floue séparant les intérêts commerciaux de la corpo et la sécurité nationale. Vous travaillez sous couverture dans la cité flottante de Dyfedd. Lavender Organics, un des concurrents de GenDiver, est le propriétaire de Dyfedd. Un autre officier supérieur de GenDiver, Natasha King, garde un œil sur la surface de Dyfedd, sur les activités de la haute société et les grosses manifestations corporatistes. Vous êtes chargé de surveiller ce que les habitants de Dyfedd appellent les niveaux Morlock, les endroits sans lumière situés sous les barges. Si Lavender Organics fait quelque chose... d’intéressant en privé, c’est à vous de le découvrir.

Pour votre couverture, vous travaillez avec un gang de trafiquants de drogue. Cela ne vous inquiète pas : si vous êtes découvert, GenDiver a promis de vous sortir du pétrin. Ce boulot vous donne accès à des contacts que vous n’auriez pas en temps normal.

Si vous faites du bon boulot, vous recevrez une promotion. Les possibilités sont sans limite pour un homme intelligent qui sait ce qui est important dans la vie.

Tout ce que vous avez à faire est survivre aux problèmes et aux turpitudes de la vie de criminel encore un peu de temps.

Notes de jeu : Vous êtes toujours très calme, plein de sang froid. Vous avez des centaines de contacts et donnez l’impression que vous connaissez tout le monde. Vous êtes sans cesse en train de marchander. Au fond de votre esprit, cependant, vous savez que GenDiver vous protège et que vous pouvez vous permettre de prendre des risques et de trahir vos contacts si nécessaire. À la base, vous êtes un salaud de corpo sous couverture et vous avez appris que la seule différence entre les criminels et les corpos comme vous est que les corpos ne sont pas assez stupides pour faire les mêmes erreurs que les criminels.

- **Serge Klazimakoff :** Le chef du gang. Un voyou qui a un peu vieilli.
- **Larry Scjelli :** Intéressant... Larry est un vieil homme, mais très costaud. Il est excentrique et discret, mais quelque chose en lui vous dit qu’il a des origines corporatistes.
- **Li Fan Tsu :** Salut, Mademoiselle je-bosse-pour-quelqu’un-d’autre-et-je-vais-faire-tomber-Serge. Elle est trop douée pour être vraiment loyale envers Serge et travaille certainement pour ses rivaux, le syndicat du crime Gorchoff.
- **Genevive Sian :** Une native. Les natifs sont en général des barbares inutiles ou des radicaux fauteurs de troubles. Elle est métisse : c’est une radicale inutile. Vous l’aimez bien quand

même, comme vous aimeriez un petit animal familial avec de grands yeux et qui n’arrête pas de tomber tout seul.

- **Marlon Clarke :** Certains gosses se retrouvent criminels sans savoir pourquoi. Comme lui. Ne vous fiez pas à lui.

Blue Planet

C’est l’année 2199. Il y a plus d’un siècle, on observa à la lisière du système solaire un trou de ver menant au système Lambda Serpentis. Un monde océan habitable y fut découvert : Poséidon. Un vaisseau de colonisation énorme, le UNSS *Cousteau*, y fut envoyé en 2086 avec un équipage de colons génétiquement améliorés.

En 2090, un virus modifié génétiquement pour tuer un parasite du riz muta et se transmet d’espèces de plantes en espèces de plantes jusqu’à anéantir la production de nourriture de la Terre. Dans le chaos de la grande Famine, les gouvernements nationaux se révélèrent impuissants. Des régions entières furent dévastées alors que des foules d’émeutiers se battaient entre elles. Dans une tentative désespérée de sauver l’humanité, l’ONU confia le pouvoir légal et gouvernemental au GEO (*Global Ecology Organization*). Le GEO finança massivement la recherche scientifique et créa ses propres forces de maintien de la paix pour faire respecter l’ordre.

Ailleurs sur Terre, certains se tournèrent vers les corporations qui avaient les ressources et les armées privées nécessaires pour survivre au chaos. Le GEO, ayant besoin de soutiens et de moyens, accepta l’établissement légal des états corporatistes. Les zones situées hors de la protection du GEO ou des états corporatistes s’effondrèrent en d’apocalyptiques et chaotiques zones libres. La grande Famine et le chaos qui s’en suivit durèrent 30 ans et la reconstruction presque autant. Le GEO demeura un gouvernement mondial de fait et refusa de rendre l’autorité à l’ONU ou aux gouvernements nationaux. C’est un vaisseau du GEO qui traversa le trou de ver en 2172 pour recontacter la colonie de Poséidon.

Les colons s’étaient adaptés à la vie sur la planète océan, ayant abandonné le gros de la technologie lorsqu’ils n’avaient plus pu la maintenir en état de marche. Le GEO et les états corporatistes commencèrent à explorer et à coloniser la planète méthodiquement. La découverte en 2185 du minerai de xénosilicate déclencha un effort de colonisation massif. Ce minerai, surnommé « Long John », rendait le génie génétique beaucoup plus rapide et meilleur marché. L’immortalité à portée de main...

La grande Famine avait appris à l’humanité qu’il fallait se battre pour survivre. L’aspiration à l’immortalité a conduit les états corporatistes à mettre en œuvre des opérations de prospection à grande échelle sur Poséidon. Certains craignent que le délicat équilibre écologique de la planète océan ne soit perturbé par l’arrivée massive de colons et d’industries et des groupes terroristes natifs (on appelle natifs les premiers colons) comme « Poséidon libre » ripostent face aux étrangers. Le GEO surveille de près les états corporatistes, toujours rebelles, et des dissensions apparaissent dans les hautes sphères du gouvernement. Le GEO est peut-être une relique du temps passé... ou la seule force capable de sauver l’humanité de sa propre avidité.

NOM : Genevive Sian

ÂGE : 21 ans

DATE DE NAISSANCE : 89 (calendrier de la colonie)

Vos arrières-grands-parents sont nés sur Terre et ont vécu la plus grande partie de leur vie sur un monde mourrant. Vos grands-parents ont fait partie de la première génération d'humains à vivre sur Poséidon, le nouveau monde si pur. Ils subirent l'Abandon alors que les derniers spasmes de la biosphère terrienne déclenchèrent la plus grande crise de l'histoire et que la Terre ignore Poséidon pendant des dizaines d'années. Pendant l'Abandon, le niveau technologie baissa faute de pièces détachées pour réparer les appareils en panne. Vos parents n'ont pas connu les ordinateurs ou la technologie avancée. Ils vivaient en harmonie avec l'écologie de Poséidon. Vous avez grandi alors que la Terre faisait son retour sur le monde qu'elle avait abandonné.

Les étrangers déchirent le fond des mers pour leur minerai de xénosilicate. Ils massacrent les poissons brillants pour leurs écailles. Ils creusent des îles pour extraire des minéraux et construisent de vastes villes de métal dans lesquelles ils comptent entasser les milliards de personnes qui constituent l'excès de population de la Terre. Le monde océan que nos ancêtres nous ont appris à aimer sera noyé par un flot de technologie et de gens étrangers.

« Poséidon libre » est une organisation, une révolution qui rend l'espoir aux natifs. « Poséidon libre » combattra les étrangers et les jettera dehors comme des poissons-baudruches avant la tempête. Vous donneriez votre vie pour « Poséidon libre », mais il n'est pas encore temps.

Storm Verimer, le dirigeant local de « Poséidon libre », vous a demandé un grand sacrifice pour la révolution. L'organisation a besoin d'armes, de submersibles, d'approvisionnement. Verimer vous a demandé d'aller à la ville des étrangers, à la cité flottante de Dyfedd et de prendre contact avec des criminels et des gangsters. C'est seulement à travers eux que « Poséidon libre » peut atteindre le marché noir qui lui permettra d'obtenir les outils de la révolution. Votre mission est de rester avec les gangsters, de travailler pour eux jusqu'à ce que vous vous soyez fait des contacts pour le marché noir.

Vous êtes partie d'un village qui ne recevait même pas la radio pour arriver à une cité flottante gérée par un super-calculateur dotée d'une intelligence artificielle. Dyfedd vous effraye, c'est un endroit très étrange. Vous êtes beaucoup moins effrayée par les gangsters que vous côtoyez. Ils ne sont pas si différents des villageois que vous connaissez, juste beaucoup plus en colère et moins les pieds sur terre. Ils ne vous traitent pas très bien parce que vous êtes une native sans instruction, mais vous en savez plus sur la vraie Poséidon sauvage qu'ils n'en sauront jamais. Ils sont là pour gagner de l'argent ou se cacher d'eux-mêmes. Vous êtes là pour reconquérir votre foyer.

Notes de jeu : Vous êtes assez inexpérimentée et naïve, mais votre foi en « Poséidon libre » est sans limite. Vous avez l'air assez heureux la plupart du temps et pas mal de monde vous prend pour une donzelle sans cervelle, mais c'est juste l'exubérance naturelle des natifs. Vous avez un surprenant sens pratique et pouvez vous montrer violente si nécessaire.

- **Serge Klazimakoff :** Le chef du gang. Il vous ignore et vous prend pour une folle.
- **Larry Scjelli :** Un vieux type effrayant. Vous n'aviez jamais imaginé qu'un homme comme lui pouvait exister.
- **Li Fan Tsu :** Elle vous rappelle les meilleurs chasseurs de votre village. Ne vous mettez pas en travers de sa route.
- **Abdullah Al-Maluk :** Un homme charmant avec qui vous vous entendez bien. C'est un étranger, cependant, alors ne lui faites pas confiance.

- **Marlon Clarke :** Vous ne l'aimez pas. Il est bizarre et vous n'êtes jamais sûr qu'il pense vraiment ce qu'il dit.

C'est l'année 2199. Il y a plus d'un siècle, on observa à la lisière du système solaire un trou de ver menant au système Lambda Serpentis. Un monde océan habitable y fut découvert : Poséidon. Un vaisseau de colonisation énorme, le UNSS *Cousteau*, y fut envoyé en 2086 avec un équipage de colons génétiquement améliorés.

En 2090, un virus modifié génétiquement pour tuer un parasite du riz muta et se transmet d'espèces de plantes en espèces de plantes jusqu'à anéantir la production de nourriture de la Terre. Dans le chaos de la grande Famine, les gouvernements nationaux se révélèrent impuissants. Des régions entières furent dévastées alors que des foules d'émeutiers se battaient entre elles. Dans une tentative désespérée de sauver l'humanité, l'ONU confia le pouvoir légal et gouvernemental au GEO (*Global Ecology Organization*). Le GEO finança massivement la recherche scientifique et créa ses propres forces de maintien de la paix pour faire respecter l'ordre.

Ailleurs sur Terre, certains se tournèrent vers les corporations qui avaient les ressources et les armées privées nécessaires pour survivre au chaos. Le GEO, ayant besoin de soutiens et de moyens, accepta l'établissement légal des états corporatistes. Les zones situées hors de la protection du GEO ou des états corporatistes s'effondrèrent en d'apocalyptiques et chaotiques zones libres. La grande Famine et le chaos qui s'en suivit durèrent 30 ans et la reconstruction presque autant. Le GEO demeura un gouvernement mondial de fait et refusa de rendre l'autorité à l'ONU ou aux gouvernements nationaux. C'est un vaisseau du GEO qui traversa le trou de ver en 2172 pour recontacter la colonie de Poséidon.

Les colons s'étaient adaptés à la vie sur la planète océan, ayant abandonné le gros de la technologie lorsqu'ils n'avaient plus pu la maintenir en état de marche. Le GEO et les états corporatistes commencèrent à explorer et à coloniser la planète méthodiquement. La découverte en 2185 du minerai de xénosilicate déclencha un effort de colonisation massif. Ce minerai, surnommé « Long John », rendait le génie génétique beaucoup plus rapide et meilleur marché. L'immortalité à portée de main...

La grande Famine avait appris à l'humanité qu'il fallait se battre pour survivre. L'aspiration à l'immortalité a conduit les états corporatistes à mettre en œuvre des opérations de prospection à grande échelle sur Poséidon. Certains craignent que le délicat équilibre écologique de la planète océan ne soit perturbé par l'arrivée massive de colons et d'industries et des groupes terroristes natifs (on appelle natifs les premiers colons) comme « Poséidon libre » ripostent face aux étrangers. Le GEO surveille de près les états corporatistes, toujours rebelles, et des dissensions apparaissent dans les hautes sphères du gouvernement. Le GEO est peut-être une relique du temps passé... ou la seule force capable de sauver l'humanité de sa propre avidité.

NOM : Marlon Clarke
ÂGE : 24 ans

DATE DE NAISSANCE : 30 mai 2175

Dans une organisation criminelle, il y a toujours un perdant qui n'est là que pour l'argent, les filles, la drogue ou le frisson de faire mal et qui ne se rend pas compte que c'est un business. Ces mecs sont des crétins ou des monstres. Ils finissent toujours par tout foutre en l'air.

Vous avez été promu dans les rangs du syndicat du crime de la famille Gorchoff, la plus grosse et la plus puissante organisation criminelle de Poséidon, en vous assurant que ce genre de perdants serait mort avant d'avoir mené une opération importante.

Vous avez commencé à rêver de crime organisé sur Mars. Quand vous aviez dix ans, votre mère vous a montré un flash info sur la découverte du minerai de xénosilicate sur la planète redécouverte de Poséidon. Ce minerai permet la reconstruction des cellules humaines — l'immortalité. Votre mère vous avait dit que ce truc serait plus précieux que n'importe quel minerai ou drogue dans l'histoire. À dix-huit ans, vous vous êtes embarqués pour Poséidon avec un objectif en tête : devenir l'homme le plus riche de l'histoire grâce au crime organisé.

Le syndicat du crime de la famille Gorchoff dirige les bas-fonds de Poséidon. Vous avez donc rejoint leurs rangs. Un de ces jours, vous vous marierez avec une fille Gorchoff pour atteindre le sommet. Pour le moment, vous construisez votre section de l'empire. Le territoire autour de Westcape, y compris la riche cité de Dyfedd, est une grosse région inexploitée. Les Gorchoff vous ont dit qu'un indépendant, Klazimakoff, revendiquait le contrôle de Dyfedd. Vous êtes venu sous couverture. Si Klazimakoff est bon, vous l'engagez. S'il est mauvais, vous le liquidez et vous prenez le contrôle de son petit commerce.

Vous faites semblant d'être le genre de perdant que vous détestez, une espèce de monstre pathétique et torturé. Ça dégoûte les gens, les repousse et les amène à vous sous-estimer. Et c'est parfait. Observer Klazimakoff. Observer sa bande. Vous allez diriger ce monde un de ces quatre, mais il faut être patient.

Il y a un autre agent des Gorchoff du côté de Westcape, un dénommé Grimm. C'est un ancien militaire, très dangereux. Il faudra trouver un moyen de l'éliminer un de ces jours. Il ne sait pas qui vous êtes, mais vous suivez attentivement sa carrière.

Notes de jeu : Vous êtes la valeur montante dans le monde du crime organisé. Vous êtes intelligent, talentueux, patient et ambitieux — une combinaison dangereuse et puissante. Ce truc avec Klazimakoff vous oblige à faire semblant d'être le genre de mec que vous méprisez. Ça devient de plus en plus dur de jouer les tarés, de vous mordre la langue plutôt que de donner des ordres à Klazimakoff.

- **Serge Klazimakoff :** D'après les Gorchoff, il avait de l'avenir avec eux. Il ressemble plutôt à un perdant à la petite semaine.
- **Larry Scjelli :** Un psychopathe. Ex-corporo, mais pas des services de sécurité. Vous ne savez pas qui il est vraiment.
- **Li Fan Tsu :** Ambitieuse, très compétente. Bien meilleure que Klazimakoff. Concluez une alliance avec elle ou tuez-la. La perspective d'une alliance est bien plus attrayante, mais vous devez rester libre pour vous marier avec une fille Gorchoff.
- **Abdullah Al-Maluk :** Un mielleux, limite gluant. Il travaille pour quelqu'un d'autre, c'est probablement un corporo. Découvrez qui il est et ce qu'il fout là.
- **Genevive Sian :** Une native débile. La perdante du gang.

C'est l'année 2199. Il y a plus d'un siècle, on observa à la lisière du système solaire un trou de ver menant au système Lambda Serpentis. Un monde océan habitable y fut découvert : Poséidon. Un vaisseau de colonisation énorme, le UNSS *Cousteau*, y fut envoyé en 2086 avec un équipage de colons génétiquement améliorés.

En 2090, un virus modifié génétiquement pour tuer un parasite du riz muta et se transmit d'espèces de plantes en espèces de plantes jusqu'à anéantir la production de nourriture de la Terre. Dans le chaos de la grande Famine, les gouvernements nationaux se révélèrent impuissants. Des régions entières furent dévastées alors que des foules d'émeutiers se battaient entre elles. Dans une tentative désespérée de sauver l'humanité, l'ONU confia le pouvoir légal et gouvernemental au GEO (*Global Ecology Organization*). Le GEO finança massivement la recherche scientifique et créa ses propres forces de maintien de la paix pour faire respecter l'ordre.

Ailleurs sur Terre, certains se tournèrent vers les corporations qui avaient les ressources et les armées privées nécessaires pour survivre au chaos. Le GEO, ayant besoin de soutiens et de moyens, accepta l'établissement légal des états corporatistes. Les zones situées hors de la protection du GEO ou des états corporatistes s'effondrèrent en d'apocalyptiques et chaotiques zones libres. La grande Famine et le chaos qui s'en suivit durèrent 30 ans et la reconstruction presque autant. Le GEO demeura un gouvernement mondial de fait et refusa de rendre l'autorité à l'ONU ou aux gouvernements nationaux. C'est un vaisseau du GEO qui traversa le trou de ver en 2172 pour recontacter la colonie de Poséidon.

Les colons s'étaient adaptés à la vie sur la planète océan, ayant abandonné le gros de la technologie lorsqu'ils n'avaient plus pu la maintenir en état de marche. Le GEO et les états corporatistes commencèrent à explorer et à coloniser la planète méthodiquement. La découverte en 2185 du minerai de xénosilicate déclencha un effort de colonisation massif. Ce minerai, surnommé « Long John », rendait le génie génétique beaucoup plus rapide et meilleur marché. L'immortalité à portée de main...

La grande Famine avait appris à l'humanité qu'il fallait se battre pour survivre. L'aspiration à l'immortalité a conduit les états corporatistes à mettre en œuvre des opérations de prospection à grande échelle sur Poséidon. Certains craignent que le délicat équilibre écologique de la planète océan ne soit perturbé par l'arrivée massive de colons et d'industries et des groupes terroristes natifs (on appelle natifs les premiers colons) comme « Poséidon libre » ripostent face aux étrangers. Le GEO surveille de près les états corporatistes, toujours rebelles, et des dissensions apparaissent dans les hautes sphères du gouvernement. Le GEO est peut-être une relique du temps passé... ou la seule force capable de sauver l'humanité de sa propre avidité.