

L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs

Un scénario

Blue Planet v2

par
Jérôme Darmont

Prologue

Tout avait commencé de façon presque banale. Raster Bob travaillait à l'occasion pour le Mouvement Rasta Nouveau (MRN). Il passait pour eux des armes en contrebande sur son catamaran modifié. Il recevait une somme d'argent à Kingston, l'échangeait contre la cargaison en pleine Mer des Dauphins, puis revenait la déposer dans une petite crique, quelque part sur la côte entre Kingston et Marley. Les rastas l'avaient surveillé de près au début — pas le genre à confier leur fric à n'importe qui — mais ils commençaient à lui faire confiance. Et là, la tuile. Un cyclone pas prévu par la météo. Et pas un petit ! Catamaran coulé au-dessus d'une fosse marine, cargaison perdue et Raster Bob, assommé suite à la rupture de son grand mat, en train de glisser à pic vers l'abysse...

Il faisait noir, froid et Raster Bob, toujours inconscient, n'allait pas tarder à succomber à la pression écrasante quand une lueur bleuâtre apparut. L'aborigène originaire de la Sierra Nueva qui la dégageait explora les souvenirs de l'infortuné contrebandier, réfléchit, puis décida d'utiliser cet humain dans son combat contre les pollueurs. Après quelques modifications biochimiques, la créature soigna Raster Bob et le renvoya doucement vers la surface.

Raster Bob reprit conscience au milieu des débris de son bateau. Par chance, il put retrouver un canot de sauvetage motorisé. Évaluant avec lucidité et rapidité le pétrin dans lequel il était, il décida de se faire oublier à Kingston et mit le cap sur Haven.

Mission

Selon le background des personnages, le modérateur devra adapter l'introduction à ce scénario. S'ils sont citoyens corporatistes, ce sera simple, leur corpo leur assignera la mission (probablement suite à un contrat avec GenDiver). S'ils sont indépendants, il faudra les allécher avec une offre d'emploi bien rémunérée (vous pouvez aller jusqu'à 50.000 cs par tête, GenDiver ne s'attend pas vraiment à les voir revenir réclamer leur salaire). S'ils sont plutôt proches du GEO, c'est leur employeur qui leur assignera pour mission de répondre à la petite annonce incognito pour voir de quoi il retourne. Il faudra alors supprimer le personnage de Camille Bachj, à moins que le modérateur souhaite exploiter une concurrence entre services du GEO qui peut se révéler amusante.

D'une manière ou d'une autre, les personnages se retrouvent à Haven dans les bureaux du Haven Policy Institute, une société de conseil qui représente les intérêts de GenDiver en ville (GenDiver ne reconnaît pas l'autorité du GEO et n'a pas de succursale à Haven). Leur interlocuteur, un homme en costume sombre qui ne se présente pas (il s'appelle Harry Waffelmann, si les personnages demandent), leur expose l'objet de la mission : il s'agit simplement d'escorter le San Diego, un navire transporteur de Long John battant pavillon de GenDiver, de Santa Elena à Haven. Le hic, c'est que trois cargos similaires ont déjà été perdus corps et biens ces derniers mois sans que la sécurité interne de GenDiver ne puisse en découvrir la raison. À chaque fois, les satellites de surveillance ou l'escorte aérienne n'ont pas pu fournir de donnée holographique ou d'enregistrement radar analysa-

ble en raison de la couverture nuageuse ou d'un grain subit. La sécurité interne étant par ailleurs débordée à cause des événements de la Sierra Nueva, GenDiver a décidé de faire appel à des extérieurs. Ce que ne leur avoue pas Waffelmann, c'est l'étendue des pertes en véhicules d'escorte et en soldats qu'a subi GenDiver, qui peut difficilement se le permettre en ce moment (toujours la Sierra Nueva).

Le transfert des personnages à Santa Elena est prévu pour le lendemain. Une sauterelle de patrouille (PG 157) sera mise à leur disposition pour la durée de la mission s'ils ne disposent pas eux-mêmes d'un véhicule. Le voyage de 2313 km prend 8 heures en sauterelle. Si les personnages possèdent des véhicules plus lents qu'ils veulent absolument utiliser (navires de surface ou submersibles), il faudra retarder le départ du San Diego, mais c'est négociable.

Témoins ou suspects ?

Avant d'embarquer sur le San Diego, les personnages voudront peut-être profiter du voyage pour faire quelques recherches sur CommCore. Concernant GenDiver, ils peuvent apprendre les renseignements généraux contenus dans l'Annexe 1. Un jet d'Intellect + Informatique de difficulté moyenne suffit. En faisant une petite étude, ils peuvent aussi se rendre compte que si les cargos de Long John continuent de couler à ce rythme, cela va vite causer un problème financier non-négligeable à la corporation (jet d'Intellect + Économie compliqué). Pas de quoi la mettre en faillite, mais certainement de quoi la déstabiliser face à ses concurrents. Le cours du scrip GenDiver n'est d'ailleurs pas au mieux (0.61 cs GEO — mauvaise nouvelle pour les personnages !).

Les personnages peuvent également obtenir la liste des membres d'équipage des cargos disparus afin d'effectuer des recoupements avec celle du San Diego. Une analyse simple (jet d'Intellect + Informatique) permet de découvrir que trois personnes ont survécu aux trois naufrages d'affilée et été recueillies par les équipes de secours : Charlie Barbora, Raster Bob et Rocco Swifter (ce ne sont pas nécessairement les mêmes naufrages pour Bob et le tandem Charlie/Rocco). La plupart des autres survivants a quitté la compagnie et/ou occupe un emploi à terre. Si les personnages ne pensent pas à chercher cette information à ce stade, elle sera toujours disponible à bord du San Diego. Rocco et Charlie ne sont d'ailleurs pas peu fiers d'avoir la peau aussi dure. Il sera difficile d'obtenir plus que les noms et les holos d'identité des trois suspects, mais un jet d'Intellect + Informatique stimulant peut donner accès à leurs adresses personnelles à Santa Elena.

Personnages

Raster Bob

Raster Bob a grandi comme de nombreux natifs des quartiers pauvres de Kingston. Livré à lui-même très jeune, il a réussi en trafiquant ici ou là à « s'en sortir », comme il dit. Exerçant la trouble profession de contrebandier, il a plusieurs fois effectué des « runs » pour le compte du MRN. Après son accident et la perte d'une précieuse cargaison d'armes, il a trouvé préférable de se faire oublier des écoterroristes et, subtilement inspiré, a trouvé un job chez GenDiver en tant que cuisinier sur les navires de la corpo. Il commence seulement à se rendre compte que c'est peut-être bien lui qui a provoqué les naufrages et que ce n'est probablement pas un hasard s'il n'a pas été gobé par un grand blanc... Il est le seul des rescapés des autres naufrages à avoir vu leur monstrueuse cause, mais il garde ce renseignement pour lui en raison de ses soupçons.

Tchatcheur et dragueur invétéré, Raster Bob est un grand black à la coiffure rasta. Il n'est généralement habillé que d'un pantalon « corsaire » blanc d'une propreté douteuse (on ne cuisine pas sans

se salir !). Cool de nature, il est néanmoins prompt à agiter son couteau à fil diamanté sous le nez des emmerdeurs. Voire à l'utiliser, si nécessaire.

Tom Wheeler

Tom Wheeler est né dans une ferme à algues située à des miles de la civilisation. Il y a passé une enfance heureuse sans se soucier du recontact jusqu'à ce qu'une pollution d'origine officiellement indéterminée, mais notoirement attribuée à une exploitation de Long John voisine, ne ravage les récoltes de ses parents plusieurs années de suite. Ruinée, la famille Wheeler fut forcée de rejoindre la cohorte grandissante des pauvres de la ville la plus proche, Kingston. Tom était une recrue parfaite pour le MRN, au sein duquel il officie depuis avec conviction (politique et religieuse).

Il avait pour mission de retrouver Raster Bob et il l'a traqué jusqu'à Santa Elena depuis Haven. Tom s'est engagé à bord du San Diego en tant que marin. Il compte faire cracher à Raster Bob le fric qu'il doit au MRN. Blond aux yeux noirs et au teint hâlé, Wheeler cache derrière une façade de plouc naïf une sourde détermination et une formidable ténacité. Sa formation paramilitaire et ses biomodifications en font un adversaire à ne pas sous-estimer hâtivement.

Camille Bachj

Pur produit du GEO, Camille Bachj est en mission pour découvrir la raison des disparitions à répétition des navires de GenDiver et éventuellement découvrir le lien avec les insurgés de la Sierra Nueva. Son intervention n'est pas nécessaire, elle est juste là pour faire un rapport sur ce qui se passe. Cependant, les capacités hors du commun de Bob Raster éveilleront sa curiosité et elle lui proposera sans doute la protection du GEO. Sa couverture sur le San Diego est celle du médecin de bord. Petite brune eurasienne, elle est simplement vêtue d'une blouse blanche, insigne de sa fonction (si, elle porte quelque chose dessous ! tsss...).

Rocco Swifter et Charlie Barbora

Rocco et Charlie sont inséparables depuis leur tendre enfance. Toujours fourrés ensemble, ils sont comme frères. Tous deux grands et bruns, leur ressemblance est beaucoup renforcée par les modifications plastiques qu'ils ont subies. Ils affectionnent de porter des débardeurs qui mettent en valeur leurs muscles. Il semble que ces deux génies n'aient d'autre but dans la vie que de devenir riches, de s'entourer de jolies filles et de vivre comme des rois. Ils ont survécu à trois naufrages consécutifs par chance, mais aussi parce qu'ils font preuve d'une solidarité et d'une loyauté exemplaires l'un envers l'autre.

Personnages secondaires

Capitaine Rafik. Toxic et irascible, Habib Rafik est le seul à avoir accepté le poste de capitaine du San Diego, ses collègues ne se bousculant curieusement pas. Il est aisément repérable au bruit qu'il fait en marchant. La prothèse qui remplace sa jambe droite est défectueuse, mais il ne s'occupe pas de la faire arranger, préférant claquer tout son fric en pharium. Si un personnage la lui bricole, il le prendra peut-être en amitié.

Ira Ramstein. Cette rousse flamboyante aux cheveux perpétuellement en pétard seconde Rafik avec efficacité et loyauté. Elle le connaissait avant sa déchéance (causée par la mort de sa femme dans l'accident nautique qui lui a coûté sa jambe) et lui conserve une profonde amitié. C'est elle qui détient le véritable pouvoir à bord du San Diego et elle pourrait s'avérer utile si les personnages savent s'y prendre avec elle.

Éclaireur. Ce dauphin excentrique a été détaché des forces de sécurité de GenDiver pour ouvrir la route du San Diego. Une aubaine pour lui qui considérait depuis déjà quelque temps l'opportunité de désertir pour rejoindre les insurgés de la Sierra Nueva. Il a prévu de s'évanouir dans la nature une nuit ou l'autre. Il communique avec le reste de l'équipage grâce au drone de son AUXYCET.

Enquête à Santa Elena

Normalement, les personnages devraient arriver à Santa Elena la veille du départ du San Diego, dans la soirée. Cela leur laisse le temps de visiter les appartements de Bob, Swifter et Barbora s'ils disposent de leurs adresses. Tous trois vivent dans des habitations populaires mises à disposition par GenDiver à ses employés contractuels, mais ils se trouvent actuellement à bord du San Diego pour préparer le départ. Swifter et Barbora habitent ensemble, Raster dans un autre immeuble. Leurs appartements minuscules ne sont meublés que d'un lit et d'une douche escamotables et un coin cuisine minimaliste (doublez l'espace pour les deux italiens). Un ordinateur avec accès CommCore est également fourni en standard. Crocheter la serrure des portes d'entrée demande un jet de Dextérité + Crochetage compliqué.

Les deux appartements ne contiennent rien de notable, si ce n'est quelques éléments permettant de se faire une idée sur le caractère de leurs occupants : poster de Bob Marley servant de cible à fléchettes et un petit peu de pharium planqué sous le matelas chez Raster Bob ; matériel de musculation, magazines masculins et posters de moto-sauterelles de sport chez les deux autres. Si les personnages « craquent » le mot de passe des ordinateurs (jet d'Intellect + Informatique de difficulté redoutable sans le logiciel d'intrusion adéquat), ils peuvent consulter les dernières communications de leurs suspects. Ce sont principalement des appels professionnels, à part un appel au bar « Le Nirvana » et un à une certaine « Madame Shawa » pour Raster Bob et plusieurs appels à un club de gym pour les italiens.

Le Nirvana

Le Nirvana est un bar branché. De forme hexagonale, la pièce principale est éclairée par des néons bleus et donne sur quatre pièces secondaires à thème (chaque mois, un des thèmes change). Une cinquième pièce est en fait un bassin qui donne sur l'océan, ce qui permet aux cétacés de se mêler aux clients. Le sixième côté de l'hexagone est occupé par l'entrée et le bar attenant. Les personnages pourront se détendre ici (enfin, à condition d'apprécier la musique à fond), à défaut d'apprendre grand chose sur Raster Bob, qui semble être un type sympathique mais à qui il faut souvent appeler un taxi pour le ramener chez lui.

Madame Shawa

La mystérieuse Madame Shawa habite dans le petit et misérable quartier natif de la ville, dans une maison construite de bric et de broc (bioplastique et bois de récupération). Un rideau tressé de coquillages masque l'entrée d'une pièce sombre au centre de laquelle brille une lampe de chevet munie d'une ampoule rouge. Une vieille aquaforme au longs cheveux gris et aux yeux azur est assise en tailleur sur des coussins élimés. C'est Madama Shawa, voyante et guérisseuse de son état. Dans un premier temps, elle refusera dignement de divulguer des informations sur Raster Bob (secret professionnel !), mais si les personnages se montrent persuasifs et/ou fortunés, elle voudra bien leur en dire un peu sur lui (il faut bien vivre...). Bob est venu la voir deux ou trois fois, à la recherche de ses souvenirs. Selon elle, c'est un homme perturbé, une âme perdue qu'elle n'a guère pu soulager. Il sera difficile d'en apprendre plus. Il faudra même faire pas mal de tri dans les propos de la vieille qui use et abuse avec malice d'un jargon mystico-charlatanesque incompréhensible.

A bord du San Diego

Le San Diego est un cargo que l'on pourrait qualifier de standard. Imaginez un navire actuel avec des lignes un peu plus futuristes, c'est tout. Durant le voyage, il faudra veiller à ce que les joueurs ne s'ennuient pas tout en gérant les actions de leurs personnages, celles des PNJ et les interactions entre PJ et PNJ. C'est le cœur du scénario. Il est très ouvert et complètement dépendant des groupes de joueurs et des modérateurs. J'espère cependant que les quelques éléments ci-dessous aideront à le rendre intéressant et à poser une ambiance lourde et tendue, même s'il faudra certainement que le modérateur improvise et mélange tout cela à sa sauce.

C'est Ira Ramstein qui accueillera les personnages à leur arrivée à bord, Rafik étant une fois de plus enfermé dans sa cabine, probablement en train de s'enfiler sa dose de pharium. Devant diriger la manœuvre de départ, elle leur fera rapidement les honneurs du bâtiment et leur présentera les autres officiers présents (Camille Bachj et Éclaireur).

Déroulement prévu du voyage

La vitesse de croisière du San Diego est d'environ 30 km/h, ce qui lui fait relier Santa Elena à Haven en 80 heures, soit deux jours deux tiers (les jours de Poséidon durent 30 heures). Le départ de Santa Elena est prévu à 1500 h. Les personnages doivent donc passer deux nuits complète en mer avant d'arriver à Haven de nuit à 0500 h.

Récapitulatif : départ jour 1 – 1500 h, jour 2, jour 3, arrivée jour 4 – 0500 h.

Météo

Pendant toute la durée du voyage, la température oscillera autour de 40°C le jour et 30°C la nuit, avec un taux d'humidité très élevé (rien que de très banal dans la région). Le temps sera ensoleillé le premier jour, mais le San Diego essuiera une petite tempête le soir — pas de quoi mettre le navire en danger, mais cela gênera fortement les déplacements des personnages sur le pont. La journée du lendemain et une bonne partie de la nuit seront très nuageuses, puis le temps se remettra au beau. Les personnages peuvent facilement apprendre tout cela à l'avance en se connectant sur CommCore (jet d'Intellect + Informatique de difficulté formalité) ou en faisant une petite étude météorologique (jet d'Intellect + Météo).

Le Long John

Autant mettre les choses au point tout de suite avec vos joueurs, pas la peine d'y penser ! Le Long John est stocké dans une cale blindée fermée par des serrures électroniques sophistiquées qui ne peuvent être ouvertes qu'à terre avec le jeu de clés approprié (qui ne se trouve pas à bord). Si vraiment les personnages tentent le coup, deux jets d'Intellect + Électronique de difficulté redoutable sont nécessaires pour ouvrir la porte, et encore, avec le matériel adéquat. La cale est de surcroît gardée par 12 membres de la sécurité interne de GenDiver, bien entraînés et surarmés (ils travaillent par équipe de quatre en relais) et truffée d'alarmes silencieuses.

Fausses pistes

Rocco et Charlie sont volontiers bravaches, mais il ne devrait pas être difficile pour les personnages de déterminer qu'ils ne sont pour rien dans les naufrages (jet de Perception + Psychologie, éventuellement). Il faudra cependant que les PJ fassent attention à ne pas froisser la susceptibilité des deux italiens ou à les rendre méfiants en les filant peu discrètement. Ces derniers ne crachent pas sur une

bonne bagarre, surtout si la belle toubib et/ou le second sont dans les parages et qu'ils peuvent les impressionner — ou se faire dorloter après une bonne correction.

Gare aussi aux personnages s'ils font trop de grabuge. Ils ont beau être responsables de la sécurité, Rafik et le seul maître à bord et le vieil entêté, qui ne supporte pas le désordre, peut très bien décider de les consigner dans leur cabine, ce qui risque de leur compliquer la tâche !

Les personnages feront certainement appel aux services d'Éclaireur, à moins qu'ils ne le surveillent. Il y a donc de bonnes chances qu'ils remarquent sa disparition. Éclaireur fera défection la première nuit, pendant la tempête. Il programmera son AUXYCET pour continuer à patrouiller autour du San Diego, juste assez loin sous la surface pour qu'on ne distingue pas bien s'il s'agit du dauphin ou pas. Éclaireur, lui, mettra le cap droit sur la Sierra Nueva.

Avant chaque repas, Raster Bob plonge dans l'océan. Mais que fait-il sous la coque ? Il pêche, tout simplement... Si les personnages l'en empêchent d'une manière ou d'une autre, la qualité des repas à bord se dégradera, à la grande colère de l'équipage.

Si les personnages sont très attentifs, ils peuvent remarquer que le médecin de bord n'est pas souvent à l'infirmerie. Elle est même sacrément fouineuse ! Camille Bachj fera tout pour ne pas mettre en danger sa couverture (y compris une démonstration médicale, si nécessaire), mais si les personnages se montrent dignes de confiance, elle pourra partager avec eux quelques renseignements, tout en restant évasive en ce qui concerne son véritable employeur.

Fausses alertes

Durant une bonne partie du premier après midi de voyage, le San Diego est suivi à distance par une sauterelle de transport. Cette dernière ne répond à aucune injonction radio. Et pour cause, elle est pilotée par des contrebandiers qui ne veulent évidemment pas s'identifier. Si aucune action n'est effectuée contre la sauterelle, elle finira par changer de cap au coucher du soleil (direction Nomad). En cas d'attaque, les contrebandiers décideront immédiatement de fuir.

Alors que le soleil est à son zénith, les occupants du San Diego sont aveuglés par d'innombrables flashes de lumière provenant de tribord avant. Il s'agit juste d'un banc de brillants (*sunburts*) particulièrement important.

Le cas Raster Bob

Dès le premier soir, quelque temps après dîner, Tom Wheeler se rend dans la cambuse où il menace Raster Bob. L'altercation entre les deux hommes est violente, mais aucun coup n'est échangé. Par la suite, Wheeler garde en permanence un œil sur Raster Bob (notamment quand celui-ci plonge pêcher), ce qui a le don d'irriter ce dernier et dégènera en bagarre à un moment ou à un autre. Ce sera peut-être l'occasion pour les PJ de s'interposer et d'essayer de gagner la confiance de Raster Bob. Les priorités de Wheeler sont les suivantes : 1) récupérer le fric du MRN, 2) ramener Raster Bob à Kingston de gré ou de force, 3) le liquider s'il est clair que c'est un traître et qu'il ne payera pas.

À vrai dire, Raster Bob est un peu déboussolé. Entre son amnésie concernant son accident, les naufrages qu'il a l'impression confuse d'avoir provoqués, mais sans savoir comment, l'énorme grand blanc qui aurait dû le gober la dernière fois et qui a semblé changer brutalement d'avis, le sommeil qui le fuit depuis son accident dans la Mer des Dauphins sans qu'il ne ressente de fatigue, et maintenant le MRN qui a retrouvé sa trace, il est prêt à accepter l'aide de gens aussi louches que les per-

sonnages ! Vous pouvez éventuellement autoriser aux personnages un jet de Perception + Psychologie pour détecter cette faiblesse.

Si les personnages font passer un examen médical à Raster Bob (auprès de Camille, bien sûr), une analyse de sang révélera de forts taux de substances chimiques inconnues. Par ailleurs, Raster Bob dérègle complètement les scanners à résonance magnétique (IRM, par exemple) que l'on essaye d'utiliser sur lui. En fait, la modification que lui a fait subir l'aborigène lui permet de produire inconsciemment un champ électromagnétique particulier très puissant qui a pour effet d'attirer les grands blancs. Ce n'est également pas par hasard qu'il s'est engagé chez GenDiver sans vraiment savoir pourquoi... A priori, les personnages ne pourront que deviner tout cela sans pouvoir le prouver formellement. Le seul moment où l'émission électromagnétique cesse est pendant le sommeil de Raster Bob, mais ce dernier ne dort pas plus de deux heures par nuit et s'avère incroyablement résistant à tous les somnifères disponibles sur le bateau (diviser leur efficacité par 10).

À moyen terme, la seule solution pour éviter de nouveaux désastres est de consigner Raster Bob à terre. À court terme, le mieux est de l'embarquer à bord d'une sauterelle et de quitter le San Diego au plus vite.

Attaqués !

Le deuxième jour (moment exact à déterminer par le modérateur selon l'avancement de l'enquête des personnages), un grand blanc répond à l'appel de Raster Bob. S'il a été décidé de l'emmener à Haven (ou ailleurs) au plus vite, le monstre survient pile au moment du départ. Voir l'Annexe 2 pour la description du grand blanc.

Soudain, un grand silence se fait sur l'océan (si vous utilisez une musique de fond, coupez-la brusquement). Même le clapotis des vagues sur la coque semble assourdi. Les personnages les plus observateurs apercevront une vague gagnant rapidement en hauteur (jusqu'à atteindre une dizaine de mètres !) qui se précipite à grande vitesse en direction du San Diego (jet de Perception/Vue compliqué). Quoi que fassent les personnages, il est maintenant trop tard pour sauver le navire et sa précieuse cargaison. Le grand blanc percute violemment le bateau, le tordant selon un angle impossible et ouvrant une brèche énorme sur son flanc bâbord. Le San Diego bascule sur le côté et coule en quelques minutes.

Mais le grand blanc ne se contente pas de faire sombrer le San Diego, il reste dans les parages immédiats afin de gober tout ce qui ressemble de près ou de loin à une proie (nageurs, canots de sauvetage, submersibles, sauterelle volant en rase-mottes...). Les seules personnes vraiment en sécurité sont celles qui entourent Raster Bob, que le monstre considère peut-être comme un membre de son espèce. Jouez la scène sans laisser respirer les personnages. S'ils ne sont pas trop pourris et/ou ont tissé quelques liens avec les membres d'équipage, gageons qu'ils tenteront d'en sauver quelques-uns une fois leur propre carcasse en sécurité. Mais n'hésitez pas à sacrifier du matériel ou un PNJ secondaire sous les yeux d'un personnage trop téméraire, ça a toujours son petit effet dissuasif...

Conclusion et perspectives

L'objectif de l'attaque du grand blanc n'est pas de tuer les personnages, mais ne vous privez pas de leur faire très peur ! Normalement, ils devraient en réchapper et rejoindre Haven soit par leurs propres moyens, soit avec l'aide des équipes de secours dépêchées sur les lieux. Une fois au sec, il leur faudra décider entre les mains de qui ils veulent laisser Raster Bob. Le laisseront-ils libre (Raster Bob se battra pour si nécessaire), aux mains de GenDiver (chouette, un cobaye), du GEO (Camille

est pour, bien sûr) ? À eux de voir s'ils s'en font un ami ou un ennemi-qui-reviendra-pour-se-venger...

Par ailleurs, ce scénario ouvre la voie à au moins deux suites. Il y a déjà tout ce Long John qui traîne au fond de l'océan et que GenDiver aimerait bien récupérer — contrairement aux insurgés de la Sierra Nueva, qui pourraient bien eux-aussi contacter les personnages. Le mystère de ce qui est arrivé à Raster Bob reste également entier et ce dernier, ou l'organisme qui l'« héberge » (GenDiver, le GEO ou le HIST, qui sait), voudra certainement en savoir plus. Dans ce cas, il faudra sûrement s'attendre à des problèmes avec Tom Wheeler et le MRN. À suivre, donc !

Expérience (PG 76)

- Roleplaying : 1-5 points
- Objectifs remplis : 1 pour une bonne enquête, 1 pour comprendre à peu près ce qui se passe, 1 pour avoir sauvé des membres d'équipage lors du naufrage
- Survie : 1 point

Caractéristiques des PNJ

Raster Bob

Espèce : Aquaforme osmoforme

Origine : Natif

Background : Indépendant, Dans la rue

But : Survie

Motivation : Culpabilité

Attitude : Cool

Rôle : Contrebandidier

Attributs primaires : Carrure 1, Forme 2, Agilité 0, Dextérité 1, Perception 0 (Chimique 0, Oûie -1, Intuition 2, Toucher -1, Vue 0), Intellect 0, Présence 1, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 3, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Écholocation améliorée, Multi-glandes, Oxyphorie sanguine améliorée, Vision nocturne

Aptitudes : (Supérieur) Communication, Véhicules (Bon) Combat au contact, Culture, Art, Subterfuge

Talents : Bureaucratie 3, Économie 5, Droit 5, Management 3, Aquaculture 1, Natation 2, Combat armé 4, Combat sans arme 3, Négociation 8, Persuasion 5, Écriture 2, Culture coloniale 5, Culture corporatiste 2, Culture native 3, Culture de la rue 7, Cuisine 4, Armes de poing 2, Météorologie 3, Se cacher 4, Filature 3, Déplacement silencieux 4, Corruption 3, Baratin 9, Crochetage 2, Agilité manuelle 1, Pêche 1, Navigation 5, Informatique 4, Réparation d'urgence 1, Électronique 2, Mécanique 1, Conduite 2, Voile 5, Anglais 5

Équipement : Couteau MacLeod Carbonedge (Dégâts 3)

Tom Wheeler

Espèce : Aquaforme plongeur

Origine : Natif

Background : Rural, Dans la rue

But : Vengeance

Motivation : Foi

Attitude : Discipliné

Rôle : Écoterroriste

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

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

Modifications : Développement musculo-squelettique, Ballast, Plaques sous-cutanées (Dégâts à mains nues +1), Protection des côtes (Protection +1)

Aptitudes : (Supérieur) Combat au contact, Survie (Bon) Agriculture, Armes à feu, Athlétisme, Discrétion

Talents : Anglais 5, Aquaculture 1, Natation 5, Culture coloniale 2, Pêche 4, Culture native 3, Voile 1, Élevage 2, Botanique 3, Conduite 2, Agriculture 2, Mécanique 1, Orientation 4, Zoologie 3, Baratin 3, Se cacher 4, Droit 1, Persuasion 2, Déplacement silencieux 4, Culture de la rue 3, Combat sans arme 4, Corruption 1, Informatique 1, Culture corporatiste 2, Déguisement 1, Électronique 1, Armes de poing 3, Crochetage 1, Politique 1, Télécommande 3, Filature 1, Combat armé 2, Démolition 1, Premiers soins 4, Armes lourdes 2, Commandement 2, Armes d'épaule 5, Culture militaire 3, Stratégie 2, Tactique 2, Lancé 3, Trouver de la nourriture 3, Météorologie 2, Alpinisme 3, Navigation 2, Pistage 3

Équipement : Couteau (Dégâts 2), Pistolet-mitrailleur (Dégâts 6/9) caché dans sa cabine

Camille Bachj

Espèce : Humaine modifiée

Origine : GEO

Background : Université, GEO

But : Justice

Motivation : Loyauté

Attitude : Optimiste

Rôle : Agent sous couverture

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

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

Modifications : Oxyphorie sanguine améliorée, Multi-glandes, Implant espionnage, Yeux bioniques toutes options, Antipoison

Aptitudes : (Supérieure) Technique, Discrétion (Bonne) Médecine, Athlétisme, Armes à feu, Culture

Talents : Baratin 5, Bureaucratie 3, Informatique 6, Culture terrienne 5, Culture du GEO 6, Anglais 5, Français 7, Politique 5, Histoire 2, Écriture 2, Culture corporatiste 4, Corruption 3, Culture coloniale 2, Démolition 3, Déguisement 5, Électronique 3, Armes de poing 5, Se cacher 3, Thaïlandais 5, Crochetage 3, Armes d'épaule 4, Persuasion 3, Télécommande 4, Filature 5, Déplacement silencieux 3, Combat sans arme 4, Biochimie 1, Chimie 1, Premiers soins 5, Médecine générale 5, Pharmacologie 3, Psychologie 3, Chirurgie 1, Art vétérinaire 1, Combat armé 1, Armes lourdes 1, Commandement 1, Culture militaire 1, Stratégie 1, Tactique 1, Lancé 3

Équipement : Armure Polyflex légère (Protection 2/4), Pistolet dissimulable (Dégâts 6)

Rocco Swifter et Charlie Barбора

Espèce : Humains modifiés

Origine : Coloniale - Urbaine

Background : Colonial, Corporatiste

But : Richesse

Motivation : Insatisfaction

Attitude : Arrogants

Rôle : Marine marchande

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

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

Modifications : Modification plastique, Halotolérance

Aptitudes : (Supérieurs) Technique (Bons) Athlétisme, Combat au contact, Survie

Talents : Natation 4, Bureaucratie 3, Culture coloniale 6, Informatique 5, Conduite 2, Culture du GEO 2, Culture corporatiste 4, Pilotage 2, Culture cétacée 1, Culture native 1, Économie 1, Anglais 2, Italien 1, Management 1, Négociation 1, Artisanat 3, Chimie 1, Réparation d'urgence 3, Démolition 1, Électronique 3, Crochetage 3, Mécanique 3, Physique 2, Télécommande 3, Botanique 1, Premiers soins 1, Pêche 2, Trouver de la nourriture 2, Se cacher 1, Armes d'épaule 1, Météorologie 1, Alpinisme 2, Navigation 1, Orientation 2, Déplacement silencieux 1, Pistage 2, Zoologie 1, Combat sans arme 4, Sport : Body building 1

Annexe 1 : GenDiver

Siège social : Guadalupe, Mexique

Spécialités : Génie génétique, Génie de l'environnement, Sécurité

CA : 765 milliards de scrips

Implantation coloniale : Santa Elena (population : 20150)

GenDiver est l'état corporatiste le plus agressif en ce qui concerne la colonisation de Poséidon. GenDiver a mis sur pied de nombreuses opérations de prospection et construit des raffineries partout sur la planète. Son approche volontariste a causé plusieurs confrontations avec le GEO, les natifs et les autres corporations.

Depuis la ré-institution de l'ONU, GenDiver refuse officiellement de reconnaître le GEO en tant qu'organe de gouvernement légitime, a rappelé ses représentants à l'Assemblée Générale et refuse l'accès aux inspecteurs du GEO à ses installations de Poséidon. Curieusement, les confrontations entre le GEO et GenDiver sont plus franches sur Terre que sur le monde colonial. Le GEO contrôle le trou de ver et donc tous les accès au système Serpentin, si bien que la corporation hésite à tester les limites de la patience du GEO sur Poséidon.

GenDiver est également prompt au conflit avec les autres états corporatistes et en particulier avec Atlas Materials. Les hostilités entre ces deux corporations ne datent pas d'hier et remontent aux premières années après la découverte du Long John. En 2192, un escadron de sous-marins d'attaque de GenDiver qui escortaient un cargo ont subitement dévié de leur route et lâché plusieurs torpilles sur Undersea Habitat 1, la station sous-marine d'Atlas. Plus de 200 citoyens d'Atlas périrent dans la catastrophe.

GenDiver affirma que l'attaque était due à une « erreur de pilotage », mais refusa de transmettre l'enregistrement des communications entre les sous-marins et Santa Elena. Les survivants témoignèrent que les sous-marins avaient fait le tour de la station et établi un contact visuel avant de lâcher leurs torpilles. Avant l'arrivée des magistrats et des marshals du GEO sur Poséidon, plusieurs affrontements sanglants eurent lieu entre les services de sécurité des deux corporations.

GenDiver attire également beaucoup l'attention d'un groupe de natifs hostiles originaires de la Sierra Nueva. Pour l'instant, les assauts des terroristes natifs ont eu pour cibles des postes avancés de recherche et des stations météo, mais les attaques sur des cargos de la compagnie se multiplient. La sécurité de GenDiver a été violemment confrontée à des natifs à plusieurs reprises. Le plus récent de ces incidents, le massacre de Stone Bridge, a vu la mort de sept natifs. Largement médiatisé, il a déclenché une vague de protestations sans précédent dans l'archipel. Deacon Kingsley, un natif activiste et membre du Conseil Municipal de Haven, a même qualifié les équipes de sécurité de GenDiver d'« escadrons de la mort. »

Santa Elena est la seule possession majeure de GenDiver sur Poséidon. C'est une ville de taille moyenne située sur la côte sud-est d'Isla Verde. Ses ressources principales sont l'aquaculture, la recherche biologique et le raffinage du Long John. La sécurité est très serrée autour de la ville et certains journalistes l'ont qualifiée de « camp retranché ». Un visa est nécessaire pour s'y rendre.

Annexe 2 : Grand blanc (*Leviathan dominatus*)

GEO : Étude biologique de Poséidon n° POS-103



Illustration © Biohazard Games

Bien que ne ressemblant en rien aux requins de la Terre, les membres de cette espèce ont indubitablement reçu leur nom usuel en raison de leur couleur, de leur taille et de leur férocité. Énormes créatures, ces prédateurs chassent dans tous les océans de la planète, toujours affamés, toujours en train de se nourrir. Ces animaux sont si grands qu'ils doivent, entre deux proies, compléter leur régime alimentaire en filtrant l'eau pour absorber du plancton, comme les baleines terrestres. Avec leurs corps longs et épais, plutôt semblables à ceux des murènes qu'à ceux des requins, les grands blancs représentent le plus grand danger d'origine animale connu sur Poséidon. Capables d'avaler les petits bateaux ou sous-marins d'un seul coup et d'éventrer les plus grands, les grands blancs sont d'effrayants et véritables monstres.

Les grands blancs adultes sont énormes et la plupart sont très vieux. Ils sont si grands et si vieux qu'ils peuvent même supporter un écosystème entier de parasites, d'algues et d'organismes sessiles qui s'attachent à leur peau rugueuse. Comme les récifs coralliens, ces communautés attirent des herbivores et des prédateurs plus gros, créant ainsi une écologie complexe. Pour se défendre contre ces parasites, la peau des grands blancs a évolué et se dégrade sans cesse, se détachant en larges lambeaux lors du déplacement des créatures, emmenant les intrus avec elle. Ces tissus morts ou en décomposition donnent aux grands blancs leur aspect déguenillé et filandreux ainsi que leur couleur blanc pâle. Cette peau est également la source de leur légendaire poauneur.

Comportement

Plusieurs rangées d'arrêtes osseuses aiguës s'alignent le long de leur vaste gueule et, grâce à aux muscles puissants qui actionnent leurs mâchoires, les grands blancs peuvent déchirer la plupart des alliages et réduire en miette tout bioplastique industriel. Ce que les grands blancs ne peuvent pas entailler avec leurs mâchoires, ils le percutent de plein fouet jusqu'à ce que la structure ou le véhicule en question soit détruit et que les « parties comestibles » soient exposées.

Ces animaux sont longs et larges. Ils nagent par un mouvement ondulatoire qui peut créer une vague de dix mètres de haut quand les créatures chassent à la surface. Souvent, cette crête et le pre-

mier et le dernier avertissement que reçoivent les vaisseaux de surface avant qu'un grand blanc ne jaillisse hors de l'eau et s'écrase sur le bateau, le broyant et entraînant l'épave sous la surface.

Ces animaux ne sont pas seulement particulièrement sensibles aux vibrations transmises par l'eau, ils ont aussi une perception aiguë des champs électromagnétiques. Les scientifiques pensent que cette faculté permet à l'espèce de se repérer en suivant les champs magnétiques de Poséidon. Une autre théorie avance que cette sensibilité permet aux grands blancs de traquer leurs plus grosses proies grâce à l'électrochimie de leur système nerveux. Ceci pourrait expliquer en partie la haute fréquence avec laquelle cette espèce semble s'attaquer sans raison à des navires. Il se peut que leurs émissions électromagnétiques déclenchent un comportement instinctif de chasse chez les grands blancs.

Territoire	Toute la planète
Habitat	Zones riches en plancton ou pleine mer (en chasse)
Longueur	25 à 75 mètres
Masse	120 à 190 tonnes métriques
Fréquence	Rare. Des prédateurs de cette taille ne sont pas courants car l'écologie ne pourrait supporter une population nombreuse. C'est en partie grâce à cette rareté que naviguer sur Poséidon demeure un risque acceptable.
Valeur marchande	Inconnue
Niveau de danger	Extrême