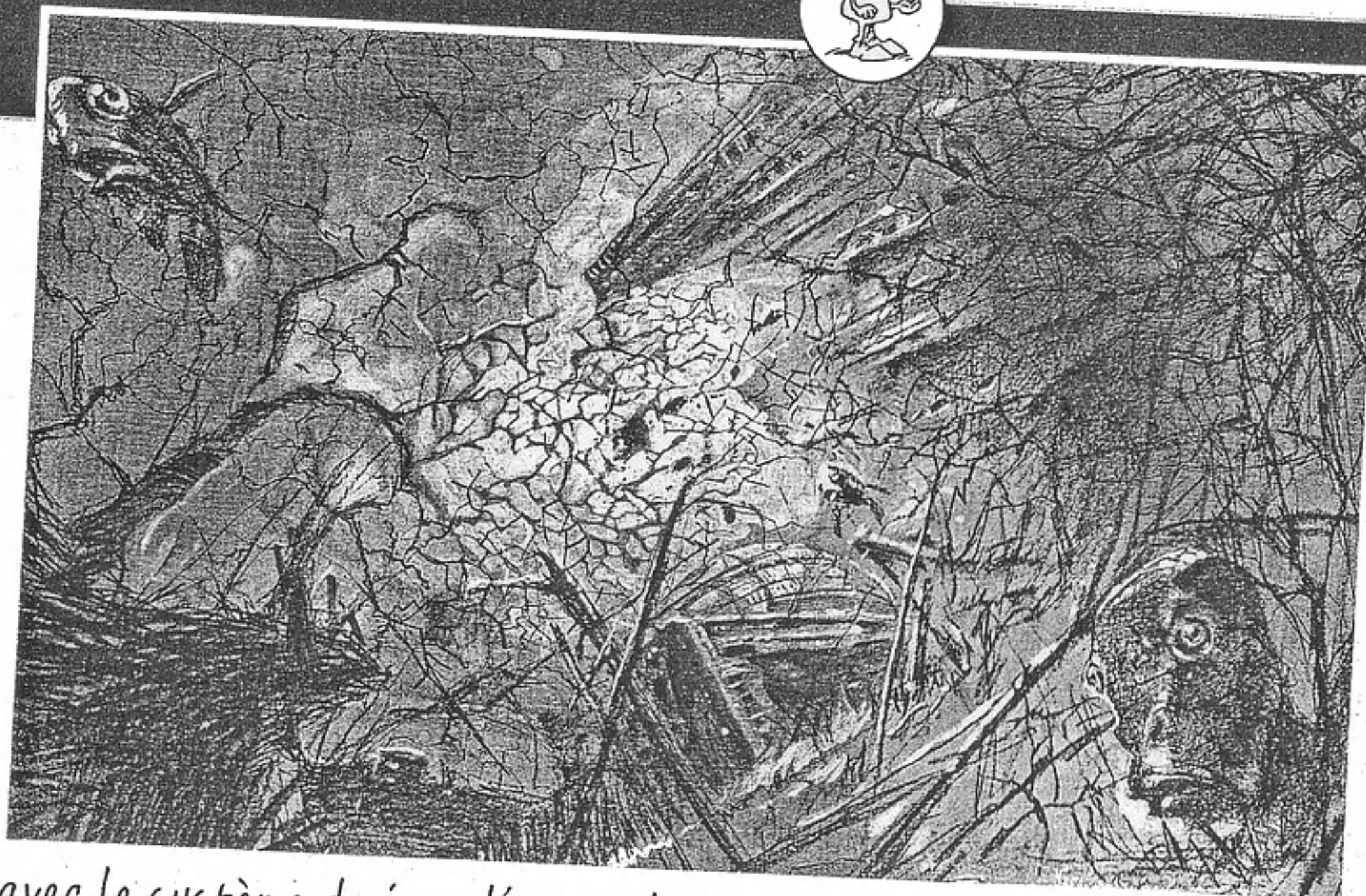


Corail



Pour fêter dignement l'arrivée de la seconde édition de « Polaris », rien de tel qu'un petit scénario d'initiation ! Histoire de découvrir le monde, de se familiariser avec le système de jeu, d'approcher quelques-unes des grandes organisations sous-marines... ou tout simplement de réviser ses bases. Ce gros tas de magouilles tout chaud conviendra aussi bien aux novices qu'aux vieux briscards.

L'incident de Rockhall

Un peu plus de deux semaines avant le début de ce scénario (J-16), une équipe d'hybrides du culte du Trident est envoyée au sud de la communauté de Rockhall, non loin d'Équinoxe. Une dizaine d'ouvriers se sont retrouvés bloqués sur le site d'une future base d'exploitation agricole, suite à une surprenante tempête sous-marine. Une fois arrivés sur les lieux, les hybrides se mettent à l'œuvre. Parmi eux, Gaan, un jeune qui participe à sa première opération à risque. Il est destiné à devenir le personnage majeur du scénario. Après une heure d'intervention, il reste deux techniciens bloqués sous une lourde charpente. La zone est encore agitée, les communications sont presque impossibles et Gaan, seul sur les lieux, tente désespérément de venir en aide aux hommes qu'il a localisés.

Trois heures plus tard, les hybrides rentrent faire leur rapport. Malgré les efforts du reste de l'équipe, Gaan et les deux ouvriers sont portés disparus. Alors qu'il était sur le point de libérer un premier technicien, Gaan a été surpris par une nouvelle secousse et l'explosion d'un générateur électrique coincé entre une poutrelle et la roche. Le lendemain, une fois les éléments calmés, seuls les employés du chantier sont finalement retrouvés par l'équipe envoyée en renfort. Peter Thorn est mort asphyxié et Gail Divers ne doit son salut qu'au respirateur installé par l'hybride avant l'explosion du générateur.

Prisonnier du corail

Si Gaan n'a pu être retrouvé par ses confrères, il n'est pas mort pour autant. Pris dans le jeu des courants, le corps de l'hybride a été porté sur

plusieurs centaines de mètres et déposé dans un ensemble de cavités artificielles. Là, enseveli sous les algues et les fragments de plastitane, il s'est posé contre un récif de corail mis à jour par des charges explosives du chantier. Gaan doit la vie à ces coraux qui, au travers de ses plaies ouvertes, lui ont fourni un incroyable mélange d'oxygène et d'énergie vitale. Il est alors loin de se douter que ce sont ces coraux qui ont provoqué la tempête pour empêcher la progression des travaux...

Après une semaine d'inconscience, l'hybride finit par reprendre ses esprits et croit n'avoir passé qu'un moment dans la grotte. Mais entre-temps, les travaux ont été interrompus et la zone placée en quarantaine. Constatant l'absence de son équipe, Gaan croit avoir été abandonné sur le site. Lorsqu'il décide de quitter les lieux pour rallier Équinoxe, son équilibre mental est beaucoup plus alarmant que son état physique. Ses blessures se sont en effet refermées grâce au corail, dont les propriétés médicinales sont régulièrement mises à profit dans les cités du Pacifique, mais son amnésie le perturbe gravement. Quelques heures plus tard, l'hybride rejoint donc la cité neutre, se heurte à une patrouille de Veilleurs filtrant le transit, prend la fuite et part se réfugier dans les niveaux inférieurs, où il reste caché jusqu'au jour J.

Réactions en chaîne

Il va sans dire que l'incident de Rockhall et la disparition de l'hybride ont attiré l'attention de nombreux organismes officiels, dont le culte du Trident. Les Veilleurs chargés du GSI ont attendu le rapport de la seconde équipe et le témoignage de Gail Divers pour conclure à la mort de Gaan. La zone de chantier a été fermée dans la journée et les responsables entendus dans le cadre d'une enquête de routine. L'affaire aurait été classée si les révélations des Veilleurs frontaliers et d'étran-

ges rumeurs provenant des étages inférieurs n'étaient pas venues éveiller la curiosité des Veilleurs d'Équinoxe.

Contraint de se déplacer pour se nourrir et assurer sa sécurité, Gaan a été repéré à plusieurs reprises. Autant dire qu'un hybride épuisé et hagard ne passe pas inaperçu dans les sous-sols de la cité neutre. Les rumeurs se sont donc propagées, amplifiées et déformées pour parvenir, par le biais des espions et des indicateurs, jusqu'aux oreilles du culte, du Soleil Noir, de la société Cortex et de Coralia Deventris, ambassadrice de la république du Corail sur Équinoxe.

● Au matin de J-6, deux jours après l'entrée remarquée de Gaan, le culte décide d'entamer une procédure de recherches dans la cité. L'objectif des Veilleurs est alors simplement de retrouver l'hybride, qui n'est pas encore identifié. Quelques jours plus tard, dans la nuit de J-2, une équipe de Veilleurs finit par remonter la piste des informateurs et tente d'établir un contact avec l'hybride. Les agents du culte sont alors pris sous le feu d'un groupe de mercenaires (voir plus bas). Gaan profite de la confusion pour s'enfuir. Par la suite, les caméras portatives des Veilleurs leur permettent d'identifier Gaan et quelques-uns des hommes armés.

● Les rumeurs qui circulent en sous-sol se fraient également un chemin jusqu'aux indicateurs de Cortex, l'une des plus puissantes corporations de recherche génétique de la région. La perspective de récupérer un hybride errant séduit immédiatement les responsables de la firme qui, sous sa façade respectable, abrite plusieurs départements secrets et illégaux. À J-4, la firme prend contact avec les chasseurs de corps, un organisme clandestin du niveau 4, et lance un contrat sur la tête de l'hybride. Comme on l'a vu, ces mercenaires attaquent les Veilleurs à J-2. Ils sont décrits un peu plus loin, au paragraphe *Les forces en pré-*

sence. Après cette date, la société Cortex poursuit ses recherches en s'abritant derrière les hommes qu'elle a engagés.

- À J-2, suite à l'affrontement, des agents du Soleil Noir apprennent l'existence de l'hybride et se lancent également à sa poursuite. Leur but est de le récupérer pour tenter de le convertir, une pratique courante dans la guerre qui les oppose au culte du Trident. Pour le moment, les deux agents chargés de l'affaire se contentent de suivre Gaan et d'attendre.

- À J-1, l'ambassadrice de la république du Corail reçoit un message codé provenant d'un de ses espions personnels. Jusque-là, Coralia Deventris n'avait prêté que peu d'attention à l'affaire, mais deux éléments vont la décider à entrer en scène à son tour. Tout d'abord, le message contient un extrait de l'enregistrement vidéo des Veilleurs. On y voit clairement le visage de Gaan couvert d'une sorte de duvet écailleux et de minuscules excroissances minérales. Ensuite, l'espion mentionne une «étonnante activité corallienne» dans la zone mise en quarantaine par le culte. Au jour J-1, l'ambassadrice envoie deux espions sur le site pour constater les faits. L'équipe revient à J+1, confirme l'existence d'une chaîne de coraux particulièrement réactifs et est envoyée à la recherche de Gaan. Coralia est la première à faire le rapprochement entre le corail et le comportement de l'hybride.

Les forces en présence

- Au jour J, les Veilleurs croient que les hommes qu'ils ont affronté à J-2 ont été engagés par le Soleil Noir pour récupérer Gaan. Plutôt que d'accélérer leurs recherches, ils ont donc décidé de suivre l'hybride dans l'espoir de remonter jusqu'aux commanditaires des mercenaires et de procéder à une arrestation massive. Une équipe de deux Silencieux a été affectée à la surveillance de Gaan, tandis que deux équipes de trois Veilleurs tentent de retrouver la piste des mercenaires. Ces trois équipes se bornent à suivre leurs ordres et n'interviendront directement qu'à partir de J+3 (voir plus loin). Avant cette date, elles pourront au mieux prendre part à un combat pour éviter que Gaan ne soit tué et faciliter la fuite de l'hybride.

- Les chasseurs de corps, douze hommes armés et entraînés, ne se gênent pas pour multiplier les actions. L'équipe engagée par Cortex fera tout pour récupérer Gaan le plus rapidement possible. Deux attaques sont décrites plus loin à titre d'exemple, mais vous êtes libres d'improviser toutes sortes d'embuscades à partir du jour J. Même si l'un des chasseurs est soumis à la question, il sera impossible de lui faire avouer le nom de son employeur du moment. Seul Rohan, le responsable de l'équipe, est au courant de l'implication de Cortex. Quoi qu'il arrive, la firme niera catégoriquement tout lien avec les mercenaires et fera jouer ses nombreux appuis pour assurer sa tranquillité.

- Les agents du Soleil Noir mettent quelques jours à comprendre pourquoi les Veilleurs s'intéressent autant à eux, bien qu'ils soient habitués à faire l'objet d'enquêtes et de filatures régulières. Les deux espions vont donc légèrement retarder leurs recherches pour percer à jour les motifs de

«l'acharnement» des Veilleurs. À J+1, après deux jours de contre-enquête, ils découvrent l'existence des chasseurs de corps, qu'ils se mettent à suivre discrètement pour partager leurs découvertes. Là encore, vous êtes libres d'utiliser les espions du Soleil Noir pour mettre en scène divers incidents ou rencontres, en tenant compte de la chronologie et de la progression des différentes enquêtes.

- Quant à Coralia Deventris et à ses hommes, ils se font aussi discrets que possible et n'interviennent qu'à J+5 (voir plus loin). Il n'y a a priori aucune raison que les personnages s'intéressent à eux, et encore moins pour qu'une rencontre se produise avant cette date. Cela n'empêche pas l'ambassadrice de se tenir informée de tous les rebondissements de l'affaire et, en cas d'urgence, d'envoyer deux mercenaires de confiance au secours de Gaan. Mais même dans ce cas, les hommes garderont secrète l'implication de Coralia et prétendront «passer par là quand l'hybride a été attaqué». Si vous faites intervenir ces mercenaires, utilisez les caractéristiques des chasseurs de corps.

- Et enfin, il y a Horm. Cet hybride, membre de la GSI depuis bientôt dix ans, assumait la fonction de chef d'équipe lors de l'intervention de Rockhall. C'est également lui qui a servi d'instructeur à Gaan. En découvrant l'absence de son ancien élève au rapport, il a aussitôt alerté les Veilleurs et demandé l'envoi d'une mission de récupération, à laquelle il s'est joint. En apprenant les incidents de J-8 et J-2, Horm s'est mis en tête de retrouver Gaan avant les autres, de peur qu'il ne lui arrive quelque chose. Ses supérieurs se sont très vite aperçus de ses recherches et, sans l'encourager ouvertement, le laissent agir dans l'espoir de résultats. En plus d'être expérimenté, Horm est un hybride, tout comme le fugitif, et risque de mieux prévoir les réactions de Gaan. Horm peut intervenir à n'importe quel moment du scénario. Si son parcours n'est pas décrit, c'est pour laisser le choix d'utiliser ce personnage à votre rythme, voire de ne pas l'utiliser du tout. Si vous ne voulez pas compliquer les enquêtes en cours, l'hybride peut tout de même servir d'interlocuteur aux personnages si ces derniers contactent le GSI ou cherchent à se renseigner sur Gaan.

Introduction

Les personnages sont sur Équinoxe. Après avoir intercepté quelques rumeurs plus ou moins liées à l'affaire (on parle beaucoup dans les bars), le groupe va être conduit jusqu'à l'hybride par Steven, un gosse des rues qui les accoste sans détours. L'enfant leur parle «du monstre des sous-sols», un «homme-poisson couvert d'écailles» qui semble servir de croquemitaine à sa bande de jeunes voyous des étages inférieurs. S'il est questionné avec tact, Steven peut apprendre aux personnages que «le mutant» erre dans les tunnels du niveau -4 depuis plusieurs jours, qu'il n'est visiblement pas agressif, mais que «beaucoup de monde lui tourne autour». Les personnages comprennent vite que le gosse cherche à tirer profit de sa découverte et, s'ils lui offrent suffisamment, ils se font facilement guider jusqu'aux tunnels où l'hybride a été repéré pour la dernière fois. Si le grou-

Chronologie

- **J-16** : Incident au chantier, les hybrides sont envoyés près de Rockhall.
- **J-15** : La seconde équipe retrouve Divers, Gaan est porté disparu, la zone est placée en quarantaine.
- **J-8** : Gaan reprend conscience, revient à Équinoxe et se heurte aux Veilleurs.
- **J-6** : Ouverture de l'enquête du culte.
- **J-4** : Cortex engage des chasseurs de corps pour capturer l'hybride.
- **J-2** : Affrontement entre les mercenaires de Cortex et les Veilleurs. Deux agents du Soleil Noir se lancent à la poursuite de Gaan.
- **J-1** : Coralia envoie deux espions près de Rockhall.
- **Jour J** : Début du scénario, les personnages rencontrent Gaan.
- **J+1** : Les espions de Coralia rentrent à Équinoxe et partent à la recherche de l'hybride.

pe se désintéresse de Steven, arrangez-vous pour que l'enfant se fasse enlever quelques minutes plus tard, presque sous les yeux des personnages. Les agents du Soleil Noir ou les chasseurs de corps seraient parfaits dans ce rôle, à moins que vous ne préfériez faire entrer Horm en scène. Dans ce cas, l'hybride accoste Steven et se fait guider jusqu'au niveau -4 sans tapage et sans enlèvement.

De la rencontre de Steven à celle de l'hybride, il est possible de placer toutes sortes d'événements pour animer le trajet des personnages ou aiguïser leur curiosité : Filature, rencontre plus ou moins agréable, contrôle de Veilleurs, intervention des chasseurs de corps, affrontement entre deux gangs des sous-sols, etc. Si vous possédez *Équinoxe*, utilisez la description des étages inférieurs et des créatures pour compliquer la descente du groupe. Sinon, sachez que les étages inférieurs sont vraiment très mal fréquentés et que les humains y côtoient des créatures des plus insolites.

La rencontre

Pour échapper à ses poursuivants, Gaan est obligé de changer régulièrement de refuge. Guidés par Steven (normalement), les personnages le trouvent prostré, couvert d'un vieux manteau troué, dans un conduit d'aération. Si Steven est présent, il refuse de trop s'approcher du conduit et se fait payer avant de rejoindre ses compagnons (une vingtaine d'orphelins unis autour d'une vieille femme qui leur sert de mère adoptive). Au premier abord, l'hybride a l'air drogué, ou tout du moins malade. Il s'adresse aux personnages de façon totalement incohérente, alternant des moments de silence avec des crises de tremblements spectaculaires. Il fait beaucoup d'allusions à «son abandon», «au complot du culte» et à un mystérieux «virus» dont il est persuadé d'être porteur. Si les personnages font preuve de patience et de tact, Gaan finit par se calmer et accepte de raconter son histoire. L'incident de Rockhall, les deux techniciens bloqués, l'explosion du générateur, tous ces éléments sont déformés

La mutation de Gaan

À l'inverse des personnages, vous savez déjà que la « maladie » de Gaan est liée aux coraux de Rockhall. Comme le confirme le rapport des espions coralliens, cette souche possède d'étonnantes propriétés. L'échange énergétique qui a sauvé la vie de l'hybride a également facilité l'implantation de germes qui, à court terme, vont s'attaquer aux os et au système nerveux de Gaan. L'hybride sert tout simplement d'hôte à une entité minérale particulièrement intelligente, dont le but n'est autre que la reproduction et l'expansion de son espèce. Si les mutations physiques cessent d'évoluer assez vite, le comportement de Gaan va sensiblement se modifier à partir de J+3, au moment où la volonté du corail prendra définitivement le contrôle de l'hybride.

par la certitude de Gaan d'être victime d'une « machination du culte ». Selon lui, ses supérieurs auraient tout mis en scène pour expérimenter une nouvelle drogue (« un truc spécial pour les hybrides »). Gaan est également persuadé que « les types » qui le suivent sont envoyés par le culte pour suivre l'évolution de « sa transformation ». Sa peau, notamment celle de son visage, est couverte d'écailles, d'excroissances minérales et de plaques nacrées qu'il s'obstine à gratter frénétiquement. Si le rapprochement entre les modifications corporelles de Gaan et celles de certains habitants de la république du Corail semble évident, il est impossible de déterminer l'origine de ses mutations. Son cas est unique en son genre.

L'implication des personnages

Le groupe peut décider d'agir pour plusieurs raisons, de la simple générosité à l'envie de savoir, en passant par la perspective de profit. S'il les sent intrigués par son histoire, Gaan propose aux personnages de l'aider à « contrer les plans diaboliques du culte ». Il est suffisamment perturbé pour leur promettre monts et merveilles et trouver les mots pour se rendre convaincant. À ce stade, le corail influence déjà son mental. Si les révélations de Gaan ne suffisent pas à motiver les personnages, vous pouvez utiliser Horm, les Veilleurs chargés de l'enquête et/ou les espions du Soleil Noir. Chacune de ces factions possède des informations qu'elle peut partager avec le groupe, dans le cadre d'un contrat officieux. Horm se joint aux PJ pour comprendre ce qui est arrivé à son compagnon. Une fois les personnages lancés, il se met en retrait. Les Veilleurs peuvent engager des indépendants « qui ont approché l'hybride » pour qu'ils assurent sa protection, ce qui facilitera leur travail de surveillance des autres groupes. Les Veilleurs ne communiquent aucune information confidentielle et, bien entendu, démentent tout projet de « drogue à hybride ». Quant aux espions du Soleil Noir, qui prennent

Coralia



soin de masquer leur affiliation, ils peuvent également demander aux personnages de protéger Gaan et d'enquêter sur les mercenaires lancés à sa poursuite. À partir de J+2, Coralia peut elle aussi chercher à utiliser les personnages pour suivre l'évolution des mutations de Gaan.

Plusieurs options sont donc possibles (et même cumulables) pour impliquer les personnages dans l'affaire. La seule alliance à éviter pour l'instant concerne les chasseurs de corps, qui doivent rester les principaux « méchants » du scénario.

Comment gérer l'enquête

À partir de là, les personnages sont livrés à eux-mêmes et ce sont leurs initiatives qui vont donner forme à l'enquête. Gaan doit juste servir de déclencheur et, de temps à autre, fournir quelques informations plus ou moins contradictoires et/ou inutiles. Les deux sites importants sont les niveaux inférieurs d'Équinoxe, où le groupe risque de passer la majeure partie de son temps, et le chantier de Rockhall. Si les personnages n'en ont pas l'idée, Gaan leur propose d'aller explorer les lieux « à la recherche de preuves ». L'enquête est rythmée par l'évolution de l'hybride et les interventions des différentes factions. Pour éviter les répétitions, alternez des séquences de combat, des scènes de filature ou de poursuite, des moments

de calme propices au dialogue et des retournements de situation spectaculaires.

Le seul événement incontournable est l'intervention de Coralia Deventris, par qui viendront les explications et le dénouement de l'affaire. D'ici là, utilisez les éléments dont vous disposez pour construire l'aventure autour des personnages.

Le site de Rockhall

La zone mise en quarantaine englobe l'ensemble du chantier, soit une dizaine de kilomètres carrés. La plaine est jonchée d'éléments de construction tordus, de véhicules enlisés et de barges étanches transportant des matériaux variés. Placée sous la surveillance des Veilleurs, elle est complètement déserte. Les personnages n'ont cependant aucun mal à s'en approcher, les responsables de l'enquête jugeant préférable d'attendre « un événement » plutôt que d'appréhender tout de suite Gaan et ses associés. Vous pouvez tout de même placer un barrage aux sorties de la cité qui forcera le groupe à faire preuve d'imagination.

Sur place, hormis les décombres et les pièces détachées, les personnages peuvent s'intéresser aux cavités que Gaan leur désigne. Là, ils découvrent une importante souche d'un corail bleuté, légèrement fluorescent (et pas phosphorescent), dont les facultés ne pourront être mises à jour que par une analyse poussée en laboratoire.

Si un personnage tente de prélever un échantillon, il y a de grandes chances pour que son armure soit entaillée par les arêtes tranchantes du corail ou, si son blindage est trop important, qu'elle emporte un fragment de corail qui provoquera une coupure au moment opportun. Dans ce cas, appliquez les règles de contamination (voir le paragraphe suivant) en augmentant l'Intensité du corail à 18.

Contamination

À partir de J+3, le corail peut très bien décider de s'infiltrer dans le corps des personnages. Pour ce faire, Gaan devra soit attendre qu'un échange de fluides puisse s'opérer de façon « réaliste » (suite à une blessure, par exemple), soit profiter du sommeil d'un des personnages pour lui injecter un peu de son propre sang. Un personnage contaminé de cette façon doit effectuer un jet de Résistance aux poisons contre l'Intensité du corail (14). Après ce premier jet, le personnage doit en effectuer un nouveau à chaque heure jusqu'à ce qu'il obtienne trois échecs ou trois réussites (soit un maximum de cinq jets). Aucun artifice ne peut interrompre le processus d'implantation tant que le personnage n'aura pas de lui-même résisté, ou cédé à la puissance du corail. Les personnages empathes et/ou porteurs de la mutation Polaris n'ont besoin que de deux réussites pour résister définitivement au corail.

En cas d'implantation réussie, le personnage dispose d'un temps d'incubation de quatre jours avant que les mutations ne s'opèrent. Dès ce moment, il commence à subir l'influence grandissante du corail et doit lutter contre sa volonté pour entreprendre des actions jugées néfastes par le corail (à vous de voir). L'Intensité du corail est de 5 au départ et augmente de 2 points par journée d'incubation. Les jets d'opposition s'ef-

fectuent avec la Volonté. Cette caractéristique peut être majorée de 5 points suite à un jet d'Empathie réussi contre l'Intensité actuelle du corail. Quoi qu'il arrive, le(s) personnage(s) touché(s) par le corail seront soignés à temps par les agents de Coralie Deventris (voir *Le dénouement*). Mais ils ne le savent pas...

Pour donner une dimension plus angoissante à l'intrigue, jouez sur un début d'épidémie: Confrontez les personnages à la multiplication du corail et ce, même s'ils n'ont pas encore découvert la nature de la mutation. Gaan a eu largement le temps de communiquer ses germes à une foule de mendiants et de gosses de la rue au cours de son errance. Pour éviter qu'Équinoxe ne se transforme en un champ de coraux vivants, rappelez-vous que le corail a besoin de quatre jours avant d'être autonome, et donc de pouvoir se dupliquer. Un échange de fluides pendant cette période d'incubation n'a pratiquement aucune chance de provoquer de mutation (l'Intensité est divisée par dix).

Face à un début d'épidémie, les Veilleurs réagissent très vite. Ils décident d'arrêter Gaan et ses compagnons. Improvisez une course-poursuite dans les rues d'Équinoxe et contraignez les personnages à vraiment choisir leur camp, voire à s'allier avec le Soleil Noir ou les chasseurs de corps de Cortex. Les conséquences d'une telle alliance sont laissées à votre seul jugement, mais sachez que les deux organisations finiront tôt ou tard par tenter d'éliminer les personnages, devenus inutiles ou trop gênants.

Le dénouement

Passé J+5, Coralie peut intervenir quand bon vous semble et mettre un terme au scénario. Grâce aux analyses et aux rapports de ses collaborateurs, elle finit par découvrir les propriétés de la souche de Rockhall et peut ainsi négocier un arrangement avec le culte. Coralie propose de faire déplacer la souche, permettant ainsi aux travaux de se poursuivre, et de convoquer sur Équinoxe des empathes capables d'enrayer l'implantation du corail chez les victimes locales. En échange, elle demande tout naturellement le droit d'exploitation de la souche, en permettant généreusement aux scientifiques du culte de suivre l'évolution de certains projets à venir. Pressé par la menace et le nombre croissant de victimes, le culte finit par accepter. Si les personnages ont été touchés par le corail, ils sont amenés dans les locaux du culte pour recevoir une visite des empathes. Une heure plus tard, ils ressortent sains et saufs, sans aucun souvenir de la manœuvre. S'ils ont échappé ou résisté au corail, ils seront tout de même convoqués par l'ambasadrice, qui les remercie pour leur coopération et les assure de toute sa sympathie.

Au terme d'une longue séance de reconditionnement, Gaan finit par rejoindre sa section. Il ne gardera pratiquement aucun souvenir de cette partie de sa vie. Quant aux autres acteurs, ils peuvent fort bien décider de refaire surface au moment où les personnages s'y attendront le moins.

Julien Blondel

illustration : Stéphane Levallois

LES PNJ

Pour Polaris

Gaan

1,82 m, 76 kg, hybride du GSI

AGIL 16/64% RÉS 18/72%

RAP 14/56% VOL 16/64%

SG-FD 14/56%

FOR 15/60% GAB 16/64%

CHA 12/48% IN 13/52%

INST 15/60%

Réaction 7, Perception 14, Bonus aux dégâts +3.

Course 13, Fatigue 16.

Seuils: Inc 12, Lég 8, Grav 16, Crit 25, Fat 50, Mort 75.

Talents: Armes blanches 6, Armes de poing (Pistolet hybride) 10, Corps à corps 6, Esquive 6, Connaissance du milieu naturel 7, Connaissance milieu social (culte 7, Équinoxe 5) et toute compétence utile à 6 (milieu marin) ou 3 (milieu urbain).

Horm

Mêmes caractéristiques avec +2 à toutes les compétences.

Les chasseurs de corps

AGIL 14/56% RÉS 15/60%

RAP 14/56% VOL 14/56%

SG-FD 16/64%

FOR 15/60% GAB 14/56%

CHA 12/48% IN 13/52%

INST 15/60%

Réaction 7, Perception 14, Bonus aux dégâts +2.

Course 15, Fatigue 11.

Seuils: Inc 10, Lég 7, Grav 14, Crit 21, Fat 43, Mort 54.

Talents: Toutes catégories d'armes à 5, Armure 4, Connaissances générales 6, Connaissance milieu social (mercénaires) 6, Corps à corps 6, Esquive 6, Discrétion 4, Pilotage chasseur 4, Premiers soins 5, Langage des signes 4.

Équipement: Cuir, pistolet lourd, dague, fusil d'assaut, communicateur.

Les espions de Coralie

Mêmes caractéristiques que les agents du Soleil Noir, avec Armes blanches 8, Armes de poing 5, Défense 8 et dague neurale pour seule arme.

Les agents du Soleil Noir

AGIL 15/60% RÉS 16/64%

RAP 16/64% VOL 16/64%

SG-FD 18/72%

FOR 14/56% GAB 14/56%

CHA 12/48% IN 14/56%

INST 18/72%

Réaction 8, Perception 16, Bonus aux dégâts +2.

Course 16, Fatigue 15.

Seuils: Inc 11, Lég 7, Grav 15, Crit 23, Fat 46, Mort 69.

Talents: Armes blanches 7, Armes de jet 6, Armes de poing 7, Connaissance du milieu naturel 5, Connaissance du milieu social (culte 8, Soleil Noir 12), Corps à corps 6, Esquive 6, Déguisement 6, Discrétion 8, Interrogation 6, Lecture sur les lèvres 6, Premiers soins 5, Informatique 5, Électronique 5, Système de sécurité 6, Tactique 5.

Équipement: Cuir moléculaire, champ antichoc Hô 45, pistolet choc, disques-drones, dague neurale, fausse ID, communicateur fréquence interne.

Les Veilleurs

AGIL 14/56% RÉS 14/56%

RAP 16/64% VOL 16/64%

SG-FD 18/72%

FOR 14/56% GAB 15/60%

CHA 13/52% IN 12/48%

INST 14/56%

Réaction 8, Perception 13, Bonus aux dégâts +2.

Course 15, Fatigue 11.

Seuils: Inc 11, Lég 7, Grav 15, Crit 22, Fat 45, Mort 67.

Talents: Toutes catégories d'armes 6, Armure 6, ATE/ATM 6, Corps à corps 6, Esquive 6, Démolition 4, Discrétion 6, Langage des signes 3, Orientation 4, Connaissance du milieu social (culte 10, Mercénaires 6), Connaissance du milieu (Équinoxe) 8, Premiers soins 4, Stratégie 4, Survie 6, Tactique 6.

Équipement: Kevlar, pistolet lourd, fusil d'assaut, grenades, casque, dague, communicateur.

Gaan

