



Un parfum abyssal

par Stéphane Idczak

Ce scénario est en trois actes, chacun étant bien marqué et d'un style différent des autres. Lors du premier acte, les PJs vont jouer les explorateurs, avec une ambiance à mi-chemin entre «Abyss» et «Le vaisseau de l'angoisse». Lors du second, nos explorateurs vont vivre un cauchemar éveillé avec des hallucinations particulièrement éprouvantes dans un climat situé entre «Sphère», «Un cri dans l'océan» et «Event Horizon». Enfin, le scénario se conclura sur une chasse au monstre sous-marin inspirée de «Vingt milles lieux sous les mers» et de «Alien». Au programme donc : aventure, sueurs froides et combat ! Comme je suis sympa, j'y ai même mis un donjon, une hydre (c'est plus joli qu'un dragon, non ?) et un trésor...

1

SYNOPSIS

Les personnages sont engagés pour expertiser une petite station minière abandonnée afin de déterminer si celle-ci vaut la peine d'être remise en état ou pas. Lors de leur exploration des mines, dont les filons paraissent bien maigres, les personnages découvrent une plante aquatique qui semble s'être acclimatée à l'endroit. A l'insu des PJs, ces plantes présentes dans les mines leur inoculent volontairement une substance chimique. Il s'agit d'une sorte de phéromone de communication permettant de communiquer avec d'autres espèces, mais le dosage et la formule ne sont pas encore parfaitement optimisés pour les humains et les PJs vivent alors d'angoissantes vi-

sions hallucinatoires induites par le psychotrope. Lorsque les effets de la drogue se dissipent, une partie du message des plantes a finalement été transmise aux intéressés. Ces derniers doivent alors avoir compris l'origine de leurs cauchemars, mais espérons que les personnages pousseront un peu plus loin leur investigation avant d'exterminer les plantes responsables. En effet, ces dernières tentent d'avertir les PJs de la présence d'une créature dans les mines qui représente un danger extrême pour elles et d'éventuels mineurs. Si les PJs éliminent le monstre et établissent un contact pacifique avec les plantes, ils réaliseront qu'elles présentent une forme d'intelligence et qu'en échange d'une protection elles

peuvent produire des substances médicinales particulièrement intéressantes. Aux PJs de finalement proposer à leurs clients de reconverter la station minière en ferme pharmaceutique.

Prologue

TOUT COMMENCE TOUJOURS DANS UNE TAVERNE

Les personnages sont tranquillement en train de siroter une bière de plancton dans leur bar favori à Equinoxe. Il s'agit de la Torpille, un bar où des clients peuvent engager discrètement des équipes rodées à toutes sortes de missions sous-marines plus ou moins légales. La clientèle n'est pas franchement la plus reluisante, mais le service d'ordre est assuré d'une poigne de fer par Cyclope, un mutant avec un seul œil et doté d'une musculature à faire pâlir un Techno-hybride.

C'est alors que s'approche un homme d'une trentaine d'années, habillé d'une combinaison bon marché, relativement bien de sa personne, mais visiblement un peu mal à l'aise en un tel lieu. Ce mineur, Mike Elbovitch, se présente alors poliment aux personnages et leur demande s'ils seraient intéressés par un petit travail facile et potentiellement bien rémunéré. Si les personnages lui en demandent plus, il leur explique en quoi consiste le job.

Il s'agit de se rendre dans une station minière abandonnée afin d'expertiser l'état du filon de cuivre et celui des modules de la station dans le but de déterminer si celle-ci vaut la peine d'être remise en état ou pas et si oui, combien cela coûterait. Un inventaire de l'équipement et du matériel présent est également souhaité. L'emplacement exact de la station ne sera divulgué qu'en cas d'acceptation du travail. Mike peut néanmoins affirmer qu'elle est située dans une région calme et relativement isolée en bordure des frontières Hégémoniennes, dans une zone de grande profondeur (-13000 mètres). L'activité pirate y est nulle et le voyage jusqu'à la station ne devrait pas poser le moindre problème.

La question rémunération est plus délicate, car Mike Elbovitch n'est pas franchement riche. Il proposera de prêter de l'équipement courant aux personnages si ceux-ci en ont besoin, mais il ne possède ni armes, ni torpilles. A la rigueur, il peut fournir quelques bâtonnets d'explosif habituellement utilisés dans les mines (pas plus d'une dizaine de bâtonnets de 500 g). Si la mission est un succès et qu'une exploitation de la station semble possible et rentable, Mike se propose d'offrir 20% des bénéfices annuels à l'équipe à la place des 5 ou 10% habituellement proposés. C'est une offre très intéressante qui ne peut être revue à la

hausse. Par contre, si l'exploitation de la station n'a pas lieu, Mike pourra uniquement dédommager les PJs des frais qu'ils auront engagés... En attendant, il leur offre la tournée et peut leur laisser une journée pour réfléchir.

Si les personnages demandent à Mike pourquoi ce dernier n'effectue pas cette reconnaissance lui-même, il avouera avoir des connaissances techniques très rudimentaires. Il ne se sent pas à même d'évaluer seul la possibilité de remettre la station en état et le coût d'une telle opération mais il se proposera d'accompagner les personnages si ceux-ci le souhaitent.

QUELQUES RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Les personnages devraient accepter la mission, mais il se peut qu'ils souhaitent préalablement se renseigner à propos de Mike ou de la station. Obtenir les informations suivantes ne devrait pas être trop difficile du moment qu'on s'adresse aux bonnes personnes. Rappelez-vous cependant que dans le monde de Polaris, même les informations ont un coût. Mike préfère cacher ce qu'il sait aux PJs à propos de la station abandonnée. Pour lui il s'agit de superstitions et il ne veut pas effrayer les PJs avec des légendes ayant pour but d'éloigner les curieux d'un trésor potentiel. Si les PJs insistent, il pourra néanmoins leur avouer ce qu'il sait.

Auprès des mineurs, de préférence des collègues de Mike

Mike Elbovitch est un gars sans histoire qui rêve depuis longtemps de posséder sa propre petite station minière. Son salaire de mineur ne lui permet cependant pas d'en acquérir une, malgré les aides de l'état pour ce genre d'entreprise. Il a entendu parlé d'une station minière abandonnée qui appartiendra à celui qui la remettra en état, et économise à cette fin du matériel et le peu d'argent qu'il arrive à mettre de côté. C'est un mineur tout à fait capable, qui saurait faire fructifier une mine rentable. Il n'y connaît pas grand-chose en station et devra s'entourer de quelques techniciens et mécaniciens pour son projet. On peut lui faire confiance, il n'a jamais tenté d'entourlouper. Il ne sait même pas tricher aux cartes...

Auprès de mineurs ayant travaillé en Hégémonie, ou de récupérateurs ayant croisé près des frontières Hégémoniennes

La station minière que connaît Mike, est la station Ginette IV en bordure des frontières Hégémoniennes du côté de la Ligue Rouge. Il ne donnera d'ailleurs

cette information que si les PJs acceptent le contrat. Cette station est abandonnée depuis 2 ans, ses précédents occupants ayant tous été trouvés morts. La station avait visiblement subi un assaut par une force armée qui a saboté la station ensuite. Rien n'avait été volé dans la station et ses occupants, tous tués sans exception, étaient des mineurs sans histoire. Personne ne comprend pourquoi ils ont été ainsi massacrés. Le plus étrange, c'est qu'aucun signal d'alarme, aucun S. O. S. n'a été émis par la station lors de l'attaque de celle-ci. Certains affirment que les mineurs ne semblaient pas s'être défendus, comme si les assaillants étaient invisibles...

Depuis, la station est considérée comme maudite. Certains disent même qu'elle serait hantée par les âmes torturées des mineurs morts, ces derniers cherchant à comprendre ce qui leur est arrivé et pourquoi, exterminant ceux qui sont incapables de leur répondre.

Auprès de n'importe quel ivrogne ou pilier de bar

La station Ginette IV est maudite et hantée (faux).

Tous les pilleurs de ruines qui ont tenté de s'y rendre ne sont jamais revenus (vrai, mais ils n'étaient pas si nombreux que cela à avoir tenté le coup).

Un seul gars en est revenu l'année dernière, il était devenu complètement fou (vrai, il a mal supporté la communication avec les plantes télépathes).

Cette station est un ancien dépôt généticien défendu par toute une série de systèmes de défense mortels et hyper sophistiqués (faux).

Elle produisait la meilleure bière de l'océan, d'ailleurs laissez-moi venir avec vous je suis un expert (faux, même si c'est peut-être effectivement un expert en la matière).

La station Ginette IV n'existe pas, c'est une légende marine (faux, arrêtez vos conneries !).

Les mineurs de cette station ont creusé trop profond et ils ont libéré une créature qui aurait dû rester à jamais cachée (Faux. Le Balrog ? Connais pas ! Je ne m'inspire pas des œuvres d'autrui, moi, Monsieur !).

Le minerai extrait de la station est radioactif, c'est lui qui a tué les mineurs à petit feu (faux, mais les PJs risquent quand même de s'encombrer avec un compteur Geiger).

Ce sont des pirates qui ont attaqué la station. Depuis, ils s'en servent comme base et il ne fait pas bon de s'en approcher (faux, mais un peu de paranoïa c'est toujours bon).

La vérité sur la station Ginette IV (seul le MJ sait cela)

Il y a deux ans, la station Ginette IV a été attaquée par un commando de Techno-hybrides de son propre camp lors d'une mission visant à tester l'efficacité d'une arme nouvellement acquise. A l'aide d'un faisceau moléculaire invisible, cette arme satellite

avait la particularité de priver d'énergie tout appareil présent dans sa zone d'effet (cf. scénario «Opération Gorgone», du même auteur). L'utilisation de cette arme a servi à mettre en panne tous les systèmes de la station lors de son attaque, ce qui explique la facilité qu'ont eu les Techno-hybrides à éliminer tout le monde et le fait qu'aucun signal de détresse n'ait été envoyé. Il n'y a donc pas de fantômes dans la station et celle-ci n'est pas maudite. Comme nous le verrons plus tard, le danger vient d'ailleurs...

Acte I : Exploration

EN ROUTE !

Après avoir fait le plein de leur véhicule et acquis le matériel adéquat (notez bien ce qu'ils emportent, tant pis pour eux s'ils oublient d'emporter du matériel vital), les PJs peuvent se mettre en route. Le trajet jusqu'à la station se passe sans problème. Seuls quelques courants thermiques peuvent perturber l'apportage à la station. En effet, en raison de quelques poches magmatiques abyssales, l'eau est plus chaude qu'ailleurs. La profondeur est relativement importante (-13.000 mètres) et une lumière extrêmement faible provenant de la surface éclaire avec peine une zone rocailleuse au relief tourmenté. En raison des sources de chaleur, la faune prolifère néanmoins et la flore est parfois luxuriante, ce qui donne un peu de gaieté à la morosité lugubre de l'endroit.

Seule la station donne un aspect sinistre au paysage. Certains modules sont gravement endommagés, des traces d'explosions étant visibles de l'extérieur. Un tunnel de communication partant en oblique depuis un module surélevé s'est rompu et repose sur le sol. Il permettait jadis d'acheminer du matériel et les hommes vers les mines et de ramener le minerai vers la station.

Le sas du module d'entrée (2) semble en état de fonctionner pourvu qu'on lui fournisse une source de courant externe. Sinon, il est possible d'agrandir des brèches présentes dans les modules (1), (7), (8) et (12).

L'accès aux mines, semblable à une caverne, s'enfonce en pente douce dans un affleurement rocheux riche en minerais se prolongeant en profondeur.

A priori, les personnages devraient établir un petit camp de base dans un module pas trop abîmé de la station avant de partir explorer le reste. Il semble plus intelligent de vérifier en priorité l'état du filon de la

mine car c'est ce qui peut être effectué le plus rapidement. En effet, si celui-ci est épuisé, il devient inutile de pousser plus avant l'exploration de la station.

LA STATION MINIÈRE CIVILE GINETTE IV

Vous trouverez ici la description de la station minière. Elle est dans un état assez délabré mais pourra être remise partiellement en état par les personnages car les dispositifs élémentaires de survie ont été miraculeusement épargnés. Pour vous donner une échelle approximative de l'ensemble, considérez que chaque module fait environ huit mètres de large sur deux de haut. Chaque module comporte une écoutille étanche munie d'un hublot à chacune de ses issues.

Quelques indications seront données quant au temps et au matériel nécessaires et à la difficulté pour remettre en état les différents éléments de la station. Ces temps et difficultés sont donnés pour une personne. Chaque personne supplémentaire diminue la durée de 30% ou la difficulté de 20%, pour peu que la personne qui aide réussisse un jet sans malus dans la compétence appropriée.

En cas de réussite critique, une personne effectue sa tâche deux fois plus vite que prévu. En cas d'échec, un nouvel essai peut être tenté avec le matériel précédent après une nouvelle période correspondant au temps nécessaire. En cas d'échec critique, le ma-

tériel utilisé n'est pas récupérable et au lieu d'avoir été réparé, un élément sera endommagé de manière supplémentaire, la difficulté de réparation étant alors majorée de +10%.

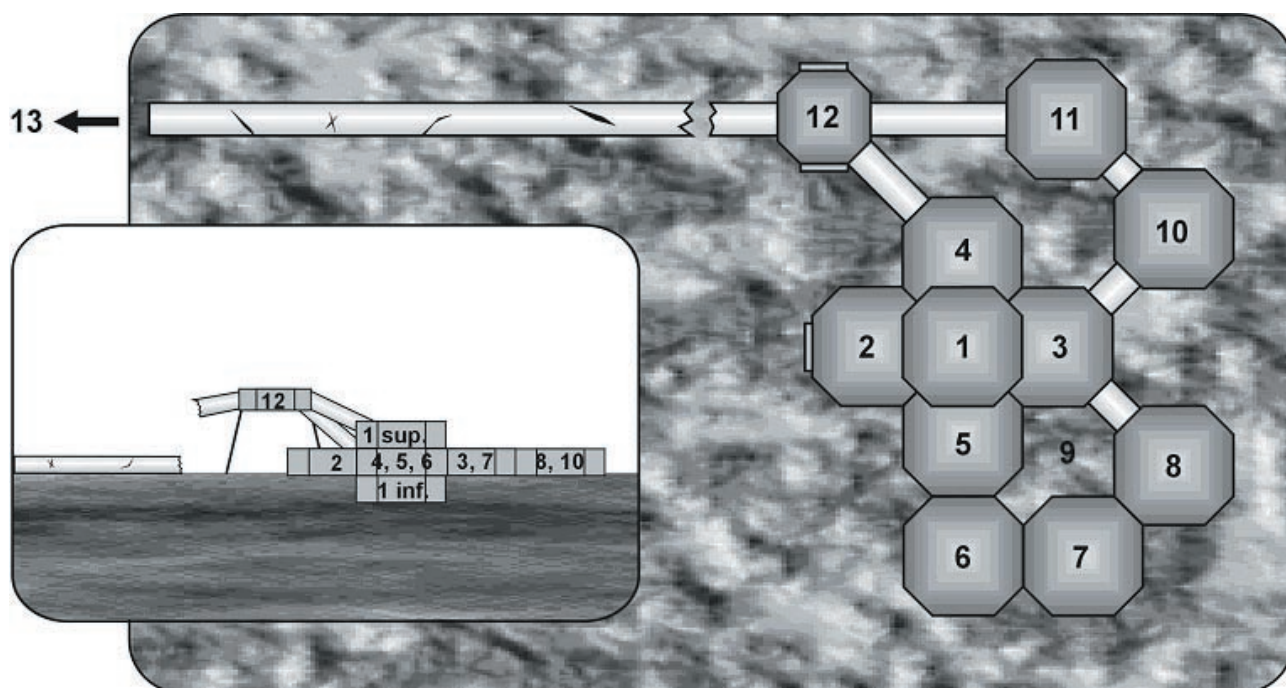
Pénétrer dans un module en formant une brèche nécessite de l'explosif (500 g), un chalumeau (1/4 d'heure, Mécanique à +20%) ou un découpe carlingue (1/2 heure, Armes lourdes de Contact à +10%). Agrandir une brèche déjà existante divise le temps et la quantité d'explosif nécessaires par deux.

Légende

1 : Module central

Ce module est en fait constitué de deux structures à la verticale l'une de l'autre reliées par un puits de communication cylindrique muni d'une échelle et fermé dans sa partie haute et dans sa partie basse par une écoutille horizontale étanche. La structure supérieure est posée chevauchant partiellement les modules 2, 3, 4 et 5 qui communiquent également chacun avec le puits central par une écoutille verticale. Cette structure supérieure est entièrement inondée et a visiblement souffert. De profondes brèches causées par des explosifs percent la structure du module mais elles ne sont pas assez larges pour permettre le passage d'un PJ. Visiblement, ces explosifs auraient été posés à l'intérieur du module et non à l'extérieur (Démolition à +30% pour s'en apercevoir).

Dans la partie supérieure du module central, se trouve le poste de communication, quelques radars, deux vieux ordinateurs ainsi que les commandes et les alarmes des différents systèmes de sécurité et de survie de la station. L'ensemble a souffert de son



immersion prolongée et devra être changé. Comme il s'agit de matériel standard, cela ne sera pas très coûteux et pourra être effectué en quelques jours à peine lors d'une remise à neuf de la station. Les PJs auront uniquement besoin de remettre temporairement en état les systèmes de survie de la station, le reste étant pour le moment facultatif. Cela pourra se faire directement au niveau de la structure inférieure du module. Si les PJs veulent pouvoir agir sur les systèmes de survie de la station sans être obligés de descendre dans la structure inférieure, une console provisoire pourra être assemblée avec l'utilisation de quelques câbles pouvant être récupérés sur place et d'un minimum de matériel et d'outils d'électricité et d'électronique (2 heures, Electronique à +10% pour l'interface et 1 heure, Electricité à +20% pour le câblage). En raison de la présence d'un matelas pourri et de quelques affaires personnelles masculines, les PJs pourront noter que, visiblement, quelqu'un logeait ici (par manque de place, le chef de la petite communauté y logeait en permanence).

La structure inférieure est enfouie dans le sol. Comme elle n'est pas inondée, il serait dommage d'ouvrir son écoutille d'accès sans avoir préalablement purgé l'eau présente dans le puits central (30 minutes avec une pompe, Mécanique à +30%). Si les personnages n'y pensent pas, l'équipement qui s'y trouve sera inondé et se détériorera rapidement. Il faudra alors tout sécher et tout nettoyer après vidage complet de la structure inférieure (5 heures avec une pompe, Mécanique à +30% pour le vidage, 4 heures, Mécanique à +40% pour le nettoyage, -5% par heure d'immersion de l'équipement). C'est dans cette structure protégée que se trouvent les principaux systèmes de survie, à savoir un vieux générateur à bout de souffle, l'alimentation en oxygène, le chauffage, le traitement des eaux, les accumulateurs de gaz carbonique et un dispositif de pressurisation rafistolé. Remettre le tout en état est une priorité. Les difficultés données dans le tableau ci-après permettent de rendre habitable un seul module une fois que celui-ci a été vidé de l'eau éventuelle qu'il contient (6 heures avec une pompe, Mécanique à +30%). Elles augmentent de 10% par module supplémentaire que les PJs veulent viabiliser. A noter qu'un module rendu habitable peut à nouveau être abandonné au profit d'un autre si la puissance et l'air générés ne sont pas suffisants pour un grand nombre de modules, ce qui permet de visiter

toute la station en ne viabilisant qu'un nombre restreint de modules.

Un module privé d'électricité n'est pas éclairé, les moyens de communication internes n'y fonctionnent pas, les sas et écoutilles doivent y être actionnés manuellement (il faut parfois être très musclé), les appareils électriques présents ne fonctionnent pas, il y fait très froid et les prises électriques ne sont pas alimentées. Il est possible d'alimenter un module à l'aide des batteries du véhicule des PJs, mais ce dernier ne peut fournir du courant que pour 3 heures avant d'entamer sérieusement les réserves de carburant pour le voyage retour.

Un module privé d'atmosphère est rempli de vide, d'eau ou d'un gaz irrespirable. Seule une alimentation en oxygène permet de respirer dans un module pressurisé mais un accumulateur de gaz carbonique est nécessaire pour que l'air reste respirable. Sans accumulateur de gaz carbonique, un module permet de faire respirer un individu pendant 10 heures avant qu'il ne ressente le début des effets d'une intoxication au dioxyde de carbone.

Un module privé de système de recyclage des eaux n'est pas alimenté en eau potable et l'eau qui s'y trouve, croupissant peu à peu, devient une source d'infection bactérienne. Notez que tous les modules ne nécessitent pas un tel système.

2 : Module d'entrée

Ce module possède un sas pour pénétrer dans la station. Il est encore en état de fonctionner mais il faut l'alimenter en électricité. Il n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant deux heures. On y trouve également deux capsules de secours pour 8 personnes en état de fonctionner après une petite révision (1 heure chacune, Mécanique à +20%), un râtelier sous clef avec quelques armes à feu de petit calibre qu'il faudrait entièrement nettoyer (2 heures chacune, Mécanique à +10%), une boîte de munitions (100 balles pour les armes à feu précédentes) et une balise de détresse en parfait état de fonctionnement.

Equipement à remettre en état	Utilité pour le module	Temps	Compétence	Difficulté
Générateur électrique	alimenté en électricité	3 heures	Electricité	-10%
Dispositif de pressurisation	présence d'une atmosphère	5 heures	Mécanique	-20%
Alimentation en oxygène	air respirable à court terme	3 heures	Chimie	-10%
Accumulateurs de gaz carbonique	l'air reste respirable à long terme	2 heures	Chimie	+0%
Traitement des eaux	l'eau usée est recyclée en eau potable	4 heures	Mécanique	+0%

3 : Module de confort

Ce module englobe les cuisines, la mess et la zone de détente. Il n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère sent extrêmement mauvais et n'est respirable par une personne que pendant une heure. Tout y est très abîmé, la zone de détente est même complètement bouffée par des moisissures et les vivres périmés suintent un liquide épais et nauséabond qui forme des flaques sur le sol. Seules deux bouteilles d'alcool d'algue à 60° peuvent être récupérées. Les tables et chaises métalliques sont utilisables mais l'électroménager est en ruine. Seules les plaques de cuisson peuvent éventuellement être remises en état (1 heure, Electricité à +30%). Elles nécessitent une source de courant électrique pour fonctionner.

4 : Module technique

C'est un atelier de mécanique où étaient entretenues les armures de plongée et le matériel d'exploitation minière. Il n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant trois heures. Tout l'équipement était déjà ancien et rafistolé de partout lorsqu'il était employé. Depuis, son état ne s'est pas amélioré.

Il s'y trouve une armure de type Exo 3 en cours de réparation (6 heures, Mécanique à +0% et électronique à +10%), quelques pièces de rechange dont pourront se servir les PJs pour leurs réparations en mécanique, électricité et électronique et un marteau piqueur étanche dont la pointe doit être reforgée (1 heure, nécessite une source de chaleur intense, un marteau et une enclume, Mécanique à +30%). Il s'y trouve aussi pas mal d'outillage. Les outils électriques doivent être révisés car il y a une chance sur deux qu'ils ne fonctionnent plus (1 heure chacun, Mécanique à +10%). Il s'y trouve un chalumeau fonctionnant également sous l'eau mais les bouteilles présentes ne permettent de le faire fonctionner que pendant une heure.

5 : Module sanitaire

Ce module contient les installations sanitaires et hygiéniques (douches, WC, lavabos, etc.). Il n'est pas inondé et son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant environ douze heures, il peut donc servir camp de base pour l'équipe des PJs le temps qu'ils remettent les systèmes principaux de survie en marche. Si le système de traitement des eaux a été préalablement remis en état, ce module est en

parfait état de fonctionner, il nécessite seulement un petit nettoyage (faisable en dix minutes à l'aide d'un tuyau d'arrosage prévu à cet effet dans un coin du module). Une alimentation électrique est cependant nécessaire pour obtenir notamment de l'éclairage et de l'eau chaude.

6 : Module de stockage

Il s'agit de la zone de stockage des denrées et de quelques pièces de rechange de la station. Il n'est pas inondé et son atmosphère est respirable par une personne pendant environ cinq heures. Les vivres sont pour la plupart périmés (70% de chance à chaque fois). Même le stock d'eau douce (environ 100 litres) nécessite d'être purifié avant de pouvoir être consommé (dix minutes par bidon de 20 litres, Chimie à +20%). Les alcooliques devraient y trouver leur bonheur, la dizaine de bouteilles de mauvais alcool qui s'y trouve s'étant encore bonifiée avec le temps. Sur des étagères métalliques, de nombreuses pièces de rechange sont également entreposées. Les anciens propriétaires étant très pauvres, il ne s'agit pas d'un trésor mais plutôt d'un ramassis de pièces usées pouvant permettre une réparation de fortune en cas de coup dur. Au lieu de donner une liste exhaustive du matériel entreposé ici, vous pouvez utiliser la table ci-dessous pour déterminer si vos personnages y trouvent ce qu'ils cherchent, mais vous restez seul juge.

Rareté de l'équipement recherché	Présence	Nombre	Etat
Très courant (fourchette, flacon, sparadrap, ampoule, vis, joint, tôle, peinture, etc.)	70%	Beaucoup	Bon
Ordinaire (bassine, éprouvette, pile, solvant, antibiotique, fusible, mousse PU, etc.)	50%	Assez	Correct
Peu courant (extincteur, chloroforme, cathéter, batterie, détendeur, vérin, etc.)	30%	pas beaucoup	pas terrible
Spécial (rameur, microbalance, scalpel laser, oscilloscope, moteur, treuil, etc.)	10%	pas assez	limite
Ultra spécifique (home cinéma, spectroscope, scanner, radiateur à fusion, etc.)	1%	un seul	ruine

7 : Premier module d'habitation

Ce module servait de logement à huit personnes. Il est maintenant inondé, de profondes brèches lézardant les parois. Des affaires personnelles (livres, vêtements, jouets, etc.) flottent un peu partout. Colmater les brèches prendra 4 heures avec des tôles et un chalumeau (Mécanique à +0%) ou 1 heure avec une bombe de polymère de colmatage rapide (Mécanique +10%). Une fois étanche, le module peut être vidé à l'aide d'une pompe (6 heures, Mécanique à +30%). Des traces d'explosion (brûlures, déformations, éclats) sont clairement visibles à l'intérieur du module (Démolition +30%), ainsi que des impacts de

balle (Perception des indices ou Balistique à +20%). En effet, lors de l'attaque de la station, les Techno-hybrides ont rapidement progressé jusqu'aux modules habités où la majorité des occupants dormaient, ont tué tout le monde puis ont terminé le nettoyage avec un paquet d'explosif à retardement avant de passer au module suivant. Les cadavres des anciens occupants peuvent être trouvés, dans un état de décomposition avancé et largement dévorés par les charognards (Médecine à +20% pour identifier quatre hommes, trois femmes et un enfant, Médecine à -10% ou Autopsie à +20% pour reconnaître des morts par balle).

8 : Second module d'habitation

Ce module servait de logement à huit autres personnes. Il est en tout point identique au précédent, si ce n'est qu'il s'y trouve les cadavres de cinq hommes, deux femmes et un enfant.

9 : Jardin

Cette zone fleurie (anémones de mer, algues multicolores, etc.) servait à donner un peu de gaieté aux modules 3, 5, 7 et 8. Elle était éclairée par quelques lampes à lumière naturelle afin de favoriser la croissance des végétaux. Plongé dans l'obscurité depuis près de 2 ans, ce jardin est maintenant dans un triste état et la majorité des plantes sont mortes. Seules quelques algues colorées survivent comme elles le peuvent.

10 : Module scientifique

Ce module servait d'infirmerie, de laboratoire d'analyse pour les échantillons de minerai afin de déterminer leur teneur en cuivre et de logement pour le scientifique de la communauté et sa femme. Il n'est pas inondé et son atmosphère n'est pas respirable en raison de vapeurs d'éther et autres gaz dangereux qui se sont répandus. Une arme automatique a visiblement été employée dans ces lieux en rafale (Perception des indices ou Balistique à +20%), la plupart de l'équipement ayant été déchiqueté. Les cadavres d'un homme et d'une femme, troués de balles, finissent de se décomposer sur le sol au milieu de la verrerie de laboratoire brisée (Médecine à +30% pour identifier un homme et une femme, Médecine à +10% ou Autopsie à +30% pour reconnaître des morts par balle). Hormis la table d'opération en acier chromé, le reste du matériel scientifique est souvent en mauvais état. Du matériel de médecine de base pourra être récupéré, afin d'effectuer des premiers soins courants. A chaque fois que les PJs ont besoin d'un équipement médical ou d'analyse, utilisez la table ci-après pour déterminer si celui-ci est utilisable et réparable ou non. N'effectuez de jet que pour le matériel fragile

(fioles, appareil d'analyse, matériel stérile, lampe, défibrillateur, etc.), il y a peu de chance qu'une rafale d'arme automatique ait pu endommager un jeu de scalpel ou une scie d'amputation. La compétence de réparation utilisée dépendra du type de matériel, tandis que le temps de réparation indiqué n'est qu'indicatif, un spectroscope de masse étant bien plus long à remettre en état qu'un stéthoscope, même s'il est seulement nécessaire de le régler.

d100	Etat du matériel	Difficulté de réparation	Temps de réparation
01-09	Indemne	N..A	N.A.
10 - 24	Légèrement abîmé	+ 20%	1/2 heure
25 - 44	Endommagé / En panne	+ 0%	1 heure
45 - 64	Cassé / Hors service	- 20%	2 heures
65 - 79	A moitié détruit	- 40%	4 heures
80 - 89	Complètement détruit	- 60%	6 heures
90 - 00	En ruine	N.A.	N.A.

11 : Module hangar

Il s'agit d'un hangar où étaient stockés les véhicules et le matériel d'exploitation minière. Il ne s'y trouve qu'un vieux petit transporteur à moitié démonté qui demandera pas mal de travail afin d'être mis en état (12 heures de Mécanique à +0%, 5 heures d'Electricité à +20% et 6 heures d'Electronique à +10%). Le module n'est pas rempli d'eau mais son atmosphère n'est respirable par une personne que pendant trois heures. Le matériel d'exploitation minière n'est pas présent, il est resté sur le site d'exploitation (13). En général, il était entreposé dans ce module pendant les périodes de révision ou de stockage pendant les périodes de non exploitation de la mine.

12 : Module d'accès

Ce module est surélevé d'une dizaine de mètres, le tunnel de communication conduisant aux mines était donc incliné, mais il repose maintenant au sol, fissuré par d'innombrables brèches (20 heures de Mécanique à +20% avec des tôles et un chalumeau pour colmater les brèches, et 2 heures de Mécanique à +0% avec un moyen de lavage pour remettre le tunnel en place). Ce tunnel abritait un système de tapis roulant qui est maintenant complètement irrécupérable, ainsi que des câbles électriques permettant d'alimenter les mines en électricité et qui sont maintenant rompus. Le module est également inondé, de profondes brèches lézardant les parois. Colmater les brèches prendra 4 heures avec des tôles et un chalumeau (Mécanique à +0%) ou 1 heure avec une bombe de polymère de colmatage rapide (Mécanique +10%). Une fois étanche, le module peut être vidé à l'aide d'une pompe (8 heures, Mécanique à +30%). De tra-

ces d'explosion (brûlures, déformations, éclats) sont clairement visibles à l'intérieur du module (Démolition +30%). Un sas permet l'entrée des plongeurs provenant de l'extérieur, et une plate-forme permet de les remonter dans le module. Après une petite révision (Electricité à +30%, 1 heure chacun), le tout est en état de fonctionner pourvu qu'on alimente le module en électricité. Des plaques d'arrimages pour transporteurs situées autour du module servaient à transférer le fret. Les six armures qui sont stockées ici font peine à voir et il est difficile de reconnaître leur modèle d'origine tant elles sont rafistolées de partout et menacent à tout moment de rendre l'âme. Hormis les armures, on peut également trouver une vingtaine de conteneurs étanches en plastique rouge remplis de minerai.

13 : Exploitations minières

Situées à une centaine de mètres de la station, ces mines seront détaillées dans le chapitre suivant. Il est possible d'y accéder par l'extérieur ou par le tunnel d'accès. Du temps où la mine était exploitée, les mineurs utilisaient le tunnel d'accès pour s'y rendre. Là-bas, ils utilisaient une excavatrice et des marteaux piqueurs pour arracher le minerai à la roche avant de le déverser à l'aide d'une sorte de pelleteuse dans une broyeuse pour son concassage. Le minerai réduit en grains était alors conditionné par la broyeuse dans des conteneurs étanches (de type fût). En fin de journée, les conteneurs étaient transférés vers le module d'accès à l'aide d'un exosquelette de manutention en utilisant le tapis roulant du tunnel d'accès. Périodiquement, des véhicules marchands venaient chercher les conteneurs en s'arrimant au module d'accès et après règlement du fret, laissaient un nombre équivalent de conteneurs vides.

Conclusion concernant l'état de la station

La station a souffert de l'attaque des Techno-hybrides et le matériel récupérable n'est pas de toute première jeunesse. Pour quelqu'un n'ayant pas peur de retrousser ses manches et de vivre dans l'inconfort pendant quelques temps, la remise en état de Ginette IV est chose possible.

Un premier mois de travail serait nécessaire pour la viabiliser entièrement, puis, avec le temps et de l'équipement neuf, il serait possible de lui redonner une parfaite fonctionnalité et tout le confort nécessaire pour l'hébergement d'une petite communauté. C'est du moins ce que devraient déduire les PJs au terme de leur exploration de la station.

LES MINES

Vous trouverez ici la description de la mine proprement dite. Elle est creusée à flanc de paroi sur un seul niveau dans un affleurement rocheux de grande taille, situé à une centaine de mètres de la station.

L'éclairage est assuré par des lampes disséminées un peu partout et espacées d'une vingtaine de mètres (les mines devront être alimentées en électricité pour que ces lampes fonctionnent). L'éclairage produit est très faible et n'éclaire qu'une zone de 5 mètres de diamètre environ, ce qui implique que sans autre source de lumière les PJs se déplacent d'une zone de lumière à une autre en traversant une zone d'obscurité de taille équivalente. On peut raisonnablement penser qu'une lampe sur trois est défectueuse et doit être réparée ou changée.

Au fur et à mesure que l'on pénètre plus profondément dans les mines, la température de l'eau monte peu à peu en raison des poches magmatiques proches du niveau du sol et qui réchauffent la masse rocheuse de l'affleurement minier. Cette température est de +5°C à l'entrée de la mine et de +25°C à l'endroit le plus chaud, au plus profond des mines. Cette température peut avoir des pointes très élevées localement, notamment lorsqu'une source d'eau très chaude traverse la mine.

Les PJs pourront remarquer une quasi totale absence de faune dans les mines. Ceci n'est pas dû à la température (ce serait même plutôt le contraire) mais à la présence d'un monstre en ces lieux. Hormis les anémones, de nombreuses autres espèces végétales sont présentes. Elles sont néanmoins moins nombreuses et de plus petite taille (elles sont normales quoi !).

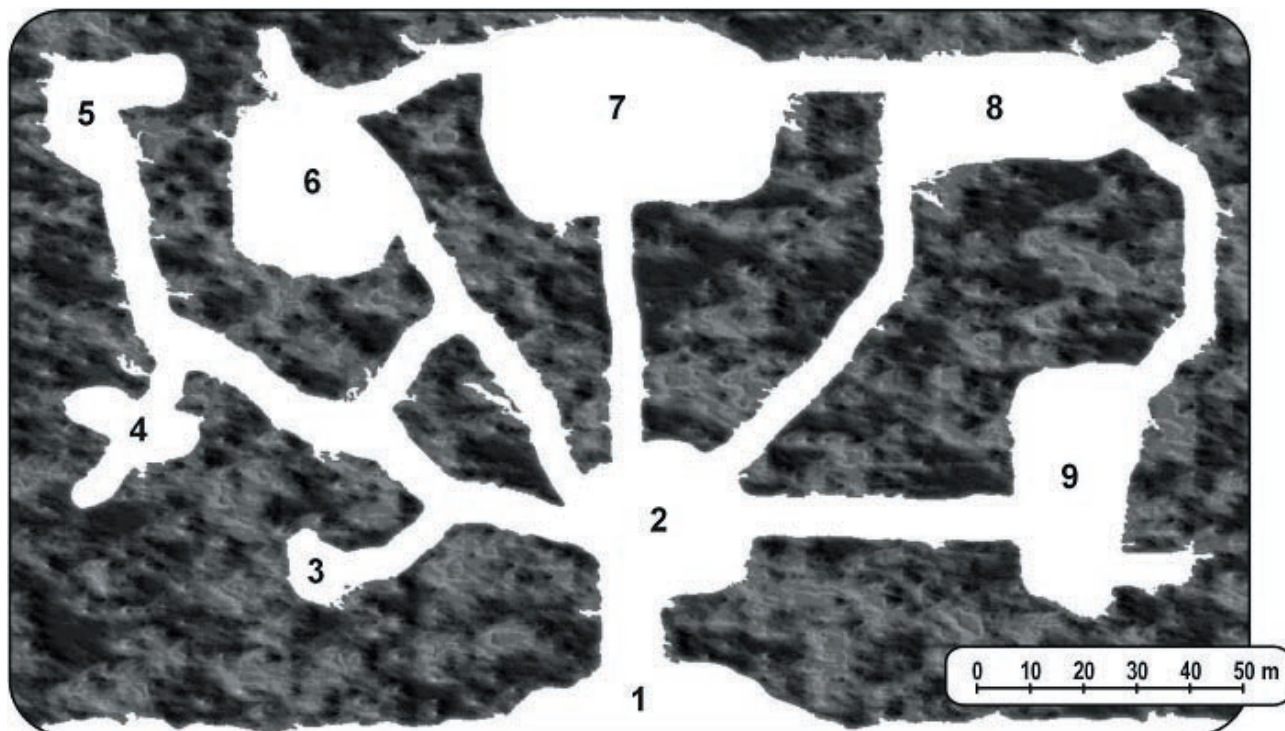
Afin d'agrémenter l'exploration de vos PJs, voici une petite table d'événements aléatoires. Lors de leur première exploration, ne leur faites néanmoins rencontrer aucun monstre (l'hydre des profondeurs et ses rejetons) mais arrangez-vous pour qu'ils soient à un moment donné à proximité des anémones (trichez s'il le faut sur le jet du d100 sur la table). En effet, ils doivent d'abord être contaminés par les anémones intelligentes puis retourner à la station pour y vivre des hallucinations. Ce n'est que plus tard, lorsqu'ils enquêteront sur la source de leurs illusions, qu'ils pourront être confrontés au monstre.

d100	Événement
01-09	Eboulement : Le remous provoqué par le passage des PJs provoque un petit éboulement. Quelques blocs de roche se détachent, menaçant de heurter un PJ. Un jet réussi de natation en armure suffit à éviter d'être touché (10 points de dégâts). Un échec critique implique que le personnage, en plus d'être heurté, se trouve coincé sous les éboulis.
10-14	Tremblement de terre : Une petite secousse sismique ébranle les mines. Il y a 30% de chance que cela entraîne également un éboulement et 10% pour qu'une faille se forme non loin des PJs. Un jet d'équilibre peut être nécessaire pour rester debout, tandis que les éléments à proximité des PJs risquent aussi de leur tomber dessus.
15-24	Faille : Une petite crevasse de 1d6 x 30 cm occupe la largeur du passage que veulent emprunter les PJs. La franchir ne doit pas être trop difficile (jet de Sauter de +30% à -30% selon la distance, limité par le score en Armures), mais l'épreuve reste néanmoins angoissante car le malheureux qui tomberait dans la faille plongerait dans de la lave ou dans une poche d'eau brûlante.
25-29	Flux thermique : Un courant marin d'origine thermique se forme soudainement et risque d'emporter les personnages. Celui-ci n'est généralement pas très fort, mais il risque néanmoins de les renverser. Cela peut être dangereux si les PJs heurtent une paroi ou une machine, ou s'ils se trouvent entraînés vers une faille.
30-39	Colonne d'eau brûlante : Une source montante d'eau très chaude est présente dans le passage que veulent emprunter les PJs. Cette colonne peut être permanente et visible par les remous qu'elle suscite (Observation à +10%) ou bien périodique. Dans ce dernier cas, les PJs peuvent se trouver piégés dans une zone de très haute température qui pourrait endommager leur armure ou les faire cuire si le système de régulation de température de celle-ci est défectueux (ça mérite de toute façon un petit test de panne).
40-64	Anémones télépathes : En plus d'autres formes végétales, les parois sont couvertes de grandes anémones blanches translucides dans lesquelles circule un liquide vert grâce à un réseau qui n'est pas sans rappeler un système sanguin. Au passage des PJs, ces anémones libèrent une sorte de fluide jaune dans l'eau qui semble à première vue n'avoir aucune incidence.

d100	Événement
65-69	Cadavre/carcasse : Les PJs peuvent trouver les restes de la carcasse d'un gros animal dévoré (il ne reste que quelques os brisés) ou une armure disloquée et fortement corrodée (un pilleur de ruines malchanceux). Il s'agit de victimes du monstre et ce qui en reste fait froid dans le dos.
70-84	Végétation dévorée : Une paroi semble avoir été raclée et la végétation qui s'y trouvait a été arrachée. Des traces de griffures peuvent être aperçues (Perception des indices ou Observation à +10%). Il s'agit d'un petit en-cas que s'est payé le monstre en attendant de pouvoir dévorer quelque chose de plus charnu.
85-89	Rejeton du monstre : Un bébé hydre des profondeurs croise la route des PJs. Il n'a jamais été confronté à plus fort que lui et tentera donc de les attaquer. S'il voit que cela se passe mal, il tentera de fuir et sera plus prudent la prochaine fois.
90-94	Rejets du monstre : 2d4 bébés hydres des profondeurs croisent la route des PJs et se précipitent sur eux dans le but de les dévorer. Ils agissent de manière désordonnée et chaotique. Si plusieurs d'entre eux sont tués ou gravement blessés, ils tenteront de fuir. Leur maman sera alors informée de la présence des PJs et souhaitera venger ses petits, tout en s'offrant enfin un repas digne de ce nom.
95 et +	Le monstre : Une gigantesque hydre des profondeurs arrive vers les PJs. Elle passera à l'attaque immédiatement et ne se repliera que si elle juge que sa vie est en danger. Vous trouverez sa description et celle de ses petits dans les annexes.

Modificateurs

- Par tranche de 50 mètres parcourus en direction des parties éloignées de la mine +10
- Par heure passée dans les mines +10
- Par rejeton du monstre tué +10
- Par rencontre précédente avec le monstre +20



Légende

1 : Accès à la mine

Il s'agit d'une caverne peu profonde située au niveau du sol avec un plafond à plusieurs dizaines de mètres de haut. C'est là que débouche le tunnel d'accès de la station. Une dizaine de conteneurs vides en plastique rouge sont d'ailleurs présents, ainsi que quelques anémones et algues colorées fixées contre les parois.

2 : Nœud principal

Cette caverne a été la première creusée au début de l'exploitation de la mine. Elle servait ensuite de lieu de rassemblement des équipes pour la relève et de lieu de stockage temporaire du matériel lourd devant rester dans les mines. Il s'y trouve une excavatrice, une pelleteuse, une broyeuse, trois marteaux piqueurs, un exosquelette de manutention, une vingtaine de conteneurs vides en plastique rouge, ainsi que cinq batteries de rechange pour les marteaux piqueurs et un chargeur permettant de recharger jusqu'à six batteries simultanément en les emboîtant dans des logements prévus à cet effet. L'ensemble du matériel est du type peu onéreux et sera en état de fonctionner après une petite révision (Mécanique à +20%, 1 heure chacun, ¼ d'heure pour les marteaux piqueurs). Voici une description rapide des équipements lourds présents :

Excavatrice : un gros véhicule à chenilles et à roues muni de nombreuses têtes foreuses. Elle fonctionne à l'aide d'un moteur similaire à celui des engins sous-marins. La cabine de pilotage n'est ni étanche,

ni pressurisée car elle donne directement sur l'extérieur. Ceci implique que son pilote doit la conduire en armure.

Pelleteuse : une sorte de bulldozer sous-marin avec un godet permettant de ramasser le minerai au sol et de le déverser ailleurs en inclinant le godet ou en ouvrant celui-ci en son milieu. Elle fonctionne également à l'aide d'un moteur similaire à celui des engins sous-marins et sa cabine de pilotage donne aussi sur l'extérieur.

Broyeuse : une grosse structure métallique contenant des rouleaux munis de dents et tournant les uns vers les autres de manière à concasser ce qui tombe dedans. Elle est surmontée d'une sorte d'entonnoir à large bord tandis qu'en dessous, un collecteur terminé par une trappe permet la récupération du minerai broyé. Elle doit être alimentée en électricité pour fonctionner. Ce courant lui était jadis fourni par le câble d'alimentation logé dans le tunnel d'accès.

Marteaux piqueurs : des marteaux piqueurs similaires à ceux d'aujourd'hui, si ce n'est qu'ils fonctionnent sous l'eau, sont un peu plus gros et utilisent de grosses batteries qu'il faut périodiquement recharger. Une batterie pleine permet de travailler pendant environ 4 heures et il en faut le double pour les recharger.

Exosquelette de manutention : un exosquelette muni de puissants vérins hydrauliques dans lequel un mineur peut se glisser en armure afin de porter de lourdes charges (jusqu'à une tonne). Il fonctionne à l'aide des mêmes batteries que les marteaux piqueurs et en nécessite deux. Il n'offre aucune protection au mineur logé à l'intérieur et est d'une grande lenteur.

Inutile donc d'espérer vous la jouer Mechwarrior façon Rippley dans «Aliens».

Parmi les débris rocheux jonchant le sol, un jet réussi d'Observation ou de Détection des indices permet également de trouver une vieille horloge cabossée et fortement corrodée malgré sa composition anti-rouille. Il s'agit d'une horloge qui était accrochée à la paroi de cette caverne et dont le tic-tac régulier a stimulé l'appétit du monstre (voir plus loin). Il l'a avalée et l'a rejetée telle quelle après digestion.

3 : Galerie abandonnée

Dans cette partie, la roche était trop dure pour que son exploitation puisse se faire sans danger. Les mineurs l'ont donc abandonnée et ont continué plus loin.

4 : Galerie inachevée

En cet endroit, le filon est très pauvre. Les mineurs n'ont donc pas continué à creuser et ont préféré aller plus loin.

5 : Caverne décorée

Les parois de cette petite caverne sont décorées de motifs abstraits et géométriques. Ils sont visiblement d'origine non humaine et sont extrêmement anciens. Par crainte et par superstition, les mineurs n'ont pas continué à creuser dans cette direction. La nature particulière de cette caverne n'a aucun lien avec le présent scénario, mais rien ne vous empêche d'y ajouter un élément utile pour l'un de vos scénarios futurs.

6 : Caverne est

Cette caverne a été creusée lors de l'exploitation du gisement qui s'y trouvait. Ce gisement est maintenant épuisé. Une galerie était en cours d'excavation vers le nord dans le but de trouver un nouveau gisement.

7 : Grande caverne centrale

Cette importante caverne a été creusée lors de l'exploitation d'un important gisement qui s'y trouvait. Ce gisement est maintenant pratiquement épuisé et a

été momentanément abandonné. Il y fait relativement chaud (+25°C) et la végétation y est abondante.

8 : Caverne ouest

Cette caverne présente un gisement qui était encore en cours d'exploitation lors de l'attaque de la station. Un jet de Géologie à +10% ou de Chimie à -10% pourra néanmoins indiquer que ce gisement est très pauvre et à peine rentable. Une extension était en cours vers le nord-ouest afin de tenter de trouver un filon plus riche. C'est dans cette caverne que le monstre se trouve la plupart du temps.

9 : Caverne au gisement épuisé

Cette caverne a été creusée lors de l'exploitation d'un important gisement qui s'y trouvait. Ce gisement est maintenant pratiquement épuisé et une tentative d'excavation a été tentée vers l'est afin de trouver un nouveau filon. Cette tentative a été abandonnée après une dizaine de mètres en raison de la fragilité de la roche à cet endroit. Dans cette petite galerie, les risques d'éboulement sont plus importants (01-14 sur la table d'événements).

Conclusion concernant l'état des mines

Sans compter le fait qu'elles soient occupées par un monstre et ses rejetons, les mines ne sont guère intéressantes. Les filons sont pauvres et l'exploitation serait à peine rentable, à moins d'un coup de chance.

Si les PJs s'intéressent aux anémones télépathes et qu'ils arrivent à communiquer avec elles, ils pourront cependant réaliser que celles-ci peuvent synthétiser de nombreuses substances chimiques dont certaines pourraient avoir des effets pharmacologiques très intéressants. En échange de l'élimination du monstre qui menace leur survie, les anémones pourront d'ailleurs proposer de produire suffisamment de produit pour qu'une petite communauté puisse se lancer dans l'exploitation d'une unité pharmacologique.

Acte III : Cauchemars

CONTAMINÉS !

Lors de leur visite des mines, les PJs sont passés à proximité des anémones télépathes qui ont alors tenté d'entrer en communication avec eux pour les prévenir de la présence d'une créature dangereuse. Pour cela, elles ont diffusé des phéromones de communication dans l'eau. Mais, ces phéromones n'ont été en contact qu'avec les armures des PJs (adaptez s'il y a un hybride dans le groupe) et non avec les PJs eux-mêmes. La communication n'a donc pu être établie lors de cette première tentative. N'ayant pas compris que l'échec venait de l'armure des PJs, les anémones ont alors fait une deuxième tentative avec une phéromone plus puissante, toujours sans succès.

Lorsque les PJs quitteront leurs armures, ils seront alors en contact avec la partie extérieure de celles-ci, qui a conservé des traces des puissantes phéromones sécrétées lors de la deuxième tentative de communication des anémones. Les PJs seront donc «contaminés» par cette substance quelque peu surdosée. En effet, au lieu de leur faire ressentir les idées/émotions (attention il y a un monstre !) que voulaient leur transmettre les plantes, les PJs vont vivre de puissantes hallucinations générées par l'effet psychotrope des phéromones. Comme le message originel concernait de la peur en rapport avec une hydre qui les dévore, le cerveau des PJs va maintenant leur faire vivre des instants de peur en rapport avec un monstrueux prédateur tentaculaire.

HALLUCINATIONS

Quelques minutes après avoir quitté leurs armures les premières visions vont commencer alors pendant qu'un sentiment de peur envahi rapidement les PJs malgré eux. Les visions, bien que différentes pour chaque personnage, seront cependant du même type pour tous : une colossale horreur tentaculaire est là, toute proche. Ses longs tentacules tentent de s'infiltrer là où se trouvent les PJs. Des coups sourds résonnent contre la paroi qui se déforme sous la violence du choc.

Les hallucinations des PJs se baseront souvent sur des éléments réels, dont leur cerveau leur envoie une

version déformée. Si les PJs sont dans la station, inspirez-vous des éléments présents dans les différents modules : les outils du module technique prendront l'aspect d'un cadavre animé ou d'un dangereux prédateur arachnéen, le tuyau d'arrosage du module sanitaire semblera animé de mouvements reptiliens ou tentaculaires, etc.

N'oubliez pas en outre que les PJs ressentent une profonde peur qu'ils auront le plus grand mal à contrôler vu que celle-ci n'a au départ aucune raison rationnelle mais vient du plus profond d'eux-mêmes. Faites-leur donc effectuer des jets de Sang-froid pour déterminer s'ils conservent le contrôle d'eux-mêmes. Au fur et à mesure des visions, faites-leur effectuer d'autres jets de Sang-froid de plus en plus difficiles. En cas d'échec, ils perdent temporairement le contrôle et subissent l'un des effets suivants. En cas d'échec critique, le personnage est en outre psychologiquement traumatisé. Il acquiert alors une phobie ou une névrose permanente en rapport avec les événements qui ont provoqué son état.

d6	Effet de la perte de contrôle
1	Catatonie : Le PJ ne sait plus comment réagir, il est totalement bloqué. Son corps refuse de bouger, son cerveau est en «arrêt».
2	Evanouissement : C'en est trop pour la psyché du personnage. Celui-ci se déconnecte de la réalité et perd connaissance.
3	Crise de nerf : Trop c'est trop ! Le personnage ne supporte pas ce qu'il voit et tente de réagir. Il ne fait cependant rien d'utile ou d'ordonné et s'agite en tout sens en tremblant et en hurlant n'importe quoi tout en tenant des propos incohérents.
4	Fuite : Le personnage panique et doit fuir cet endroit le plus rapidement possible, même s'il doit pour cela se mettre en danger.
5	Le personnage est empli d'une terreur indicible qui ne demande qu'à sortir en un long cri guttural.
6	Pleurs : Le personnage craque et s'effondre. Il se met à pleurer en tremblant de tout son corps et reste ensuite à sangloter pendant un long moment.

Pour les premières hallucinations, usez de descriptions vagues et imprécises. Dites des phrases telles que : «Vous entendez un bruit» ou «Vous voyez quelque chose bouger» ; sans préciser quoi, où, quand, comment. Laissez jouer l'imagination des joueurs. Puis, lorsque ces derniers feront des suppositions

ou poseront des questions du style «C'est un bruit sourd», ou «Ca ressemble à quoi, à un tentacule ?» rebondissez et répondez oui, tout en leur donnant à ce moment-là des détails supplémentaires allant dans le sens de ce qu'ils pensent avoir vu. Vous obtiendrez ainsi des visions personnalisées en fonction du joueur.

Vous pouvez ainsi leur laisser croire qu'un énorme monstre tentaculaire essaye d'attaquer là où se trouvent les PJs et que celui-ci, ou des parties de celui-ci, arrivent mystérieusement à y pénétrer.

Notez que tout ce que vont vivre les PJs leur semble réel et que leur cerveau le croit aussi. Un choc ou une blessure, même hallucinatoires, provoqueront douleur et incapacité. Tout comme les maladies psychosomatiques, les PJs peuvent très bien mourir d'un mal totalement imaginaire (mais n'allez tout de même pas jusque-là). Les coups peuvent même être réels. Le monstre donne un coup de tentacule ? C'est en fait le PJ qui s'est frappé lui-même, ou qui a heurté violemment une porte d'écouille.

Jouez à ce jeu pendant un moment, puis diminuez peu à peu l'intensité des hallucinations au fur et à mesure que l'effet du produit psychotrope disparaît. Les éléments de décor vont peu à peu redevenir normaux et la peur des personnages va s'atténuer progressivement jusqu'à disparaître totalement (les phobies acquises restent).

Il est temps pour eux d'essayer de comprendre ce qui leur est arrivé.

DU SANG-FROID ET UN PEU D'INTUITION

Alors qu'ils reprennent peu à peu pied dans la réalité, un jet de Sang-froid réussi fera comprendre à vos PJs qu'ils ont vécu des hallucinations d'une puissance peu ordinaire. Connaître leur origine peut se faire de plusieurs façons :

Analyse de sang : une analyse de sang (1 heure de Chimie à +10% avec du matériel d'analyse adapté à remettre en état, 3 heures de Chimie à -30% avec juste un peu verrerie de laboratoire et quelques produits de base trouvés au labo) révélera la présence de la phéromone comme une substance étrangère d'origine végétale ayant des effets neurotransmetteurs. Un jet de Biologie à +0% permettra d'identifier une sorte de phéromone végétale d'une très grande complexité. Une réussite critique à l'un de ces jets pourra mettre sur la piste d'une substance ayant pour effet de transmettre des idées, des notions et des émotions.

Nouveau contact avec les anémones : retourner vers les anémones les fera sécréter une phéromone amicale, chaleureuse et accueillante (elles ont plus ou moins compris ce qui s'est passé). Encore faut-il que les PJs soient en contact avec cette substance pour en ressentir les effets et ainsi comprendre l'origine de leurs précédents cauchemars. Les plantes pourront comprendre ce que veulent leur dire les PJs si ces derniers sont nus (elles interprètent le langage chimique du corps) ou s'ils parlent dans l'eau (elles arriveront rapidement à comprendre le teneur des messages simples). Notez que si un personnage doit se mettre nu (on négligera les problèmes éventuels liés à la pression), il aura intérêt à le faire dans les parties les plus chaudes des mines, cette idée pouvant lui être suggérée par les plantes.

Observation des anémones : en examinant quelques temps les anémones, les PJs pourront voir que lorsqu'une créature marine tente de les dévorer, elles libèrent à nouveau une sorte de fluide jaune dans l'eau. La créature cesse alors toute hostilité et semble même s'attaquer aux autres créatures hostiles à la plante.

Suite à ces constatations, les PJs devraient avoir compris l'origine de leurs hallucinations, mais ils n'en connaissent pas la réelle raison.

L'ENNEMI N'EST PAS CELUI QU'ON CROIT

Pour les anémones, c'est un coup de poker. Soit les PJs sont un peu futés et tentent de communiquer avec les anémones afin de comprendre leurs motivations, soit ils les jugent nuisibles et les ignorent ou les détruisent.

Dans le premier cas, la conversation est difficile mais pas impossible, et les plantes feront rapidement comprendre aux PJs qu'elles ne leur veulent pas de mal. Elles tenteront à nouveau de leur faire comprendre qu'un monstre rôde dans les parages et qu'il est vraiment très dangereux. Elles exposeront alors leur problème et proposeront un marché aux PJs : éliminez le monstre et nous vous serons utiles.

Dans le second cas, les PJs commettent une énorme bourde. Inconscients de la présence du monstre, celui-ci leur tombera alors dessus à l'improviste sans qu'ils aient pris la moindre précaution. Théoriquement, ils devraient tous y laisser leur peau.

Espérons donc que les PJs fassent le bon choix. Au pire, autorisez un jet de Chance ou d'Instinct qui, s'il est réussi, fera ressentir aux PJs que les anémones semblent importantes. Un PJ doué de la force Polaris, se sentira même attiré par celles-ci...

Mais ce n'est pas parce qu'ils ont fait le bon choix, que l'affaire est dans le sac. Il leur faut maintenant éliminer le monstre et ses rejetons.

Acte III : Chasse

UNE SALLE, UN MONSTRE, UN TRÉSOR

En échange de l'élimination de l'hydre, les anémones télépathes se proposent de récompenser les PJs en synthétisant pour eux des substances pharmacologiques rares. Afin qu'ils aient toutes les chances de leur côté, elles leur donneront toutes les informations dont elles disposent, à savoir qu'une hydre gigantesque rôde dans les mines avec ses rejetons, mais que ces derniers s'aventurent souvent seuls ou en groupe sans leur maman. La description de l'hydre est particulièrement effrayante, mais nullement exagérée.

La tactique à adopter consiste à éliminer d'abord les rejetons un à un ou par petits groupes en profitant de leur curiosité et de leur manque de méfiance avant de tendre un piège à la mère.

Vous trouverez ici diverses façons d'opérer pour combattre cette dernière. Libre aux joueurs de les combiner ou d'en trouver d'autres.

La méthode Agence tout risque

Adjoindre quelques armes à l'excavatrice et lui ajouter quelques plaques de tôle pour protéger le pilote des attaques directes de la créature avant de passer à l'attaque avec cette arme de guerre. Tout à fait dans les cordes des PJs. Le seul problème est que seul le pilote de l'excavatrice et éventuellement son «canonnier» prendront part au combat. Les autres ne devront pas se risquer en armure de plongée car ils seraient des cibles trop faciles.

La méthode High tech

Fabriquer un petit drone télécommandé et lui ajouter une lance harpons dont la pointe est empoisonnée avec une substance spécialement créée pour tuer le monstre. La difficulté réside dans la complexité technique de la prouesse à réaliser. Le matériel nécessaire fait cruellement défaut et la conception d'un poison adapté n'est pas simple (la possession d'un cobaye de petite taille peut aider). Si le MJ est gentil,

il pourra considérer que les anémones sont capables de synthétiser une telle toxine. Après, il suffit d'appuyer sur le bouton et le monstre est mort. Un peu frustrant, non ?

La méthode Hot dog surprise

Utiliser le drone précédent et le barder d'explosif. L'enduire ensuite de sang et chair fraîche afin d'attirer la gourmandise du monstre. Après, il suffit d'agiter le drone sous le nez de l'hydre en espérant qu'elle le bouffe. On appuie sur le bouton et boum, le monstre gicle en morceaux. Joli et coloré.

La méthode Rambo

Enfiler une armure de plongée légère et pénétrer discrètement dans l'antre du monstre pour le truffer de pièges mortels puis harceler la bête avec des armes lourdes. Se mettre à couvert et se planquer dès qu'elle approche pour recommencer plus tard. Satisfaisant mais risqué, le moindre échec dans la pose d'un piège ou lors d'une fuite loin du monstre pouvant avoir des conséquences aussi rapides que définitives. A réserver à des PJs aimant les actions commandos.

La méthode bourrine/suicidaire

Enfiler son armure de plongée et charger le monstre de face en lui tirant dessus avec toutes les armes à disposition. A moins que le MJ soit vraiment trop gentil, les PJs devraient se faire bouffer un à un tout en ne blessant que superficiellement la bestiole. C'est la méthode à proscrire.

La méthode lâche

Ne rien faire et se carapater en vitesse. Dire alors à l'employeur que tout est foutu et que la mine n'est plus rentable. C'est dommage, d'autant plus que les PJs passent alors à côté d'un joli magot.

Les méthodes stupides/inutiles

Murer une galerie de la mine en espérant enfermer le monstre derrière (il a le temps, une force colossale et on ne sait jamais ce que l'avenir nous réserve comme mauvaise surprise... un tremblement de terre par exemple ?).

Tenter de communiquer avec le monstre, même en utilisant les phéromones des anémones (elles ont déjà essayé, c'est un prédateur et un prédateur ne parle pas avec la nourriture).

UN BOSS DE FIN DE NIVEAU

Le combat avec l'hydre est titanesque. Il s'agit d'une des créatures les plus mortelles du monde sous-marin et le combat doit être épique. S'il se passe trop bien pour les PJs, trichez sur les dés ou mijotez-leur de mauvaises surprises. Ne leur laissez aucun instant de répit. Demandez également quelques jets de Sangfroid afin de déterminer si l'un des PJs craque ou si une des phobies refait surface au mauvais moment. Mettez-vous à leur place et pensez à ce qui pourrait à chaque fois leur arriver de pire.

S'ils se débrouillent bien, laissez-leur tout de même une chance raisonnable de venir à bout de la créature.

Suivant la méthode employée par les joueurs, ce combat pourra durer quelques minutes ou plusieurs heures. Arrangez-vous toutefois pour qu'il reste mémorable. N'oubliez pas que la bête est aussi féroce que rusée. Vicieuse, elle leur fera de sales coups tordus qui la fera rapidement haïr des PJs. Par exemple, elle essaiera d'attraper un PJ isolé pour le manger tranquillement un peu plus loin ou lancera de fausses attaques pour tester de quoi les PJs sont capables. Si elle ne peut rien contre eux, elle se vengera basement sur ce qui leur tient à cœur : équipement, véhicule, ami décédé...

Pour une fois, les PJs auront l'impression d'être minuscules par rapport à leur adversaire. Maintenant, c'est au MJ de s'amuser un peu. Alors, faites-vous plaisir !

Épilogue

La bête est morte. Les anémones télépathes diffusent en masse des phéromones de joie et de gratitude. Si des PJs sont blessés, elles pourront sécréter des phéromones avec un puissant effet analgésique (plus de douleurs, ni de pénalités aux jets).

En discutant alors un peu plus longuement avec elles (n'oubliez pas qu'elles ne communiquent pas par des mots mais par des idées, des notions et des émotions) les PJs réaliseront qu'elles sont capables de produire de nombreuses substances pharmacologiques très intéressantes : calmants, antidépresseurs, analgésiques, etc. et même un remède contre le mal des profondeurs.

Si la mine n'est plus exploitable, elle pourra néanmoins être reconvertie en ferme agricole, d'autant plus que les anémones semblent s'y plaire et n'ont pas besoin qu'on s'occupe d'elles (sauf si une autre hydre pointe le bout de ses sept nez). En convertissant la station minière en station de synthèse, de production et de conditionnement pharmaceutique, Mike Elbovitch, l'employeur des PJs, pourrait faire rapidement fortune, même s'il lui faut pour cela embaucher un homme ayant des notions de biochimie. Le pourcentage gagné par les personnages dans cette entreprise leur assurerait alors un avenir faste.

Bien entendu, une telle richesse attirerait la convoitise de nombreux pirates, sans compter que les anémones pourraient également intéresser des narco-trafiquants. Mais ceci est une autre histoire...

Annexes

BESTIAIRE

Les anémones télépathes (innombrables)

Ces anémones sont apparues peu à peu après la disparition des mineurs de la station Ginette IV. Il s'agit d'anémones blanches translucides de grande taille, dont le bulbe a la taille d'un ballon et dont les flagelles, dans lesquelles pulse un liquide vert à travers un réseau de veinules, font près de 50 cm. Ces anémones ont développé une intelligence communautaire semblable à celle des coraux intelligents de la République du Corail. Elles ne sont pas à proprement parler télépathes, mais savent communiquer entre elles et avec d'autres espèces au moyen de phéromones qu'elles libèrent dans l'eau. Ces substances chimiques ont la particularité de provoquer des stimuli sensoriels sur les êtres vivants avec lesquels elles entrent en contact physique. Ces stimuli, sous la forme d'images et de sensations, permettent théoriquement de communiquer mais prennent également la forme de sorte d'hallucinations en rapport avec le message que les anémones ont tenté de faire passer. Ces hallucinations peuvent être puissantes et de longue durée, comme cela sera le cas avec les PJs. En effet, c'est la première fois que les anémones tentent de communiquer avec des êtres humains et la formule de leur phéromone doit être encore améliorée (ce qu'elles savent très bien faire lorsqu'elles se rendent compte de leur échec). Elles sont douées des cinq sens, mais comme les autres anémones, elles ne peuvent pas se déplacer et se nourrissent de plancton. Elles constituent donc une proie facile pour les créatures souhaitant s'en nourrir. Elles arrivent alors généralement à leur demander d'aller voir ailleurs, usant parfois pour cela d'une phéromone empliée de leur propre peur, qui fait fuir le prédateur. Lorsque le monstre a tenté de les dévorer, c'est ce qu'elles ont tenté de faire, mais sans succès. Afin que celui-ci cesse de dévorer des membres de leur communauté, les anémones tentent d'avertir les PJs de la présence du monstre. Une fois ce premier contact établi, de façon certes inopportune pour les PJs, elles leur demanderont de l'éliminer en échange de leur aide ultérieure. Cet aide pourra alors prendre la forme de différentes substances chimiques qu'elles pourront synthétiser pour les PJs ou les futurs exploitants de la station.

Le Monstre (1)

Il s'agit d'une gigantesque hydre des profondeurs dotée de sept tentacules de 48 m de long, qui se terminent par un orifice circulaire entouré de crocs. D'une taille et d'une force colossale, c'est le cauchemar du monde sous-marin. Armée de puissants tentacules et d'une bouche capable de broyer la plus grosse des armures de plongée, elle profite également d'un corps mou capable de se glisser dans des failles relativement étroites et d'une peau dont les couleurs lui offrent un camouflage optimal dans les mines. Comme si cela ne suffisait pas, il s'agit d'une prédatrice vicieuse et omnivore capable de digérer tout ce qu'elle avale. Bien qu'elle soit intelligente, sa faim et son envie de chair fraîche seront les seules faiblesses qui lui feront éventuellement commettre des erreurs. Même ses rejetons n'ont que peu de valeur à ses yeux. Si elle réalise que sa nourriture est «récalcitrante» (ne parlons pas d'adversaire à sa mesure), elle adoptera une stratégie de guérilla et tentera de s'attaquer par surprise aux PJs isolés afin de les éloigner rapidement pour les dévorer tranquillement à l'abri un peu plus loin. Les PJs devront prendre garde à ce que jamais l'un d'entre eux ne soit à portée du monstre sans qu'il soit possible d'éliminer ce dernier. N'oubliez pas qu'en cas de problème, il est capable de diffuser une quantité importante d'encre pour couvrir sa fuite.

Talent : Détection 4, Dissimulation 7.
 Réaction : 5 Perception : 11
 Vitesse (4) : 4m (5 km/h ; 3 nœuds) Poids portable : 1,5t/105 kg pour un tentacule
 Taille : corps (6 m de long), tentacules (48 m de long)
 Poids : 4t Portée Attaques : contact
 Seuil d'inconscience : 59 Att. : Palier 4
 Seuil de blessure légère : 39 Esq. : Palier 6/1
 Seuil de blessure grave : 79 Par. : NA
 Seuil de blessure critique : 118 Equ. : NA
 Lutte : 43 (tentacule 17)
 Seuil de blessure fatale : 236 Fat. : 79 Dég. : 3+7/6+14 (gueule)
 Seuil de mort : 354 Nbre d'At. : 1 (1) par tête Armure : 20 (blindage 0)
 Spéc. : NA Recul : 160 Act. : 2 (1) par tête

Combat : Quand un des tentacules réussit une attaque, les crocs se fixent dans la chair ou dans le métal ; la proie est alors ramenée vers la gueule béante de l'hydre. Chaque tentacule agit indépendamment des autres, la créature étant dotée de huit cerveaux rudimentaires représentant chacun un point d'intelligence. Chaque tentacule a une force de 20 si on tente de l'arracher ou de résister à son attraction. Il faut ajouter une force supplémentaire de 10 par tentacule en plus pour résister à l'attraction. La créature est lente mais les tentacules sont rapides (vitesse : 12, Esquive sur le palier 6). Les tentacules se fixent comme des sortes de grappins magnétiques, il faut donc

considérer qu'il s'agit d'une attaque Pugilat et non une attaque Corps à Corps. Chaque tentacule n'a que deux seuils : un Seuil de blessure fatale (60) qui le fait lâcher prise, et un Seuil de mort (120) qui le tranche, privant ainsi la créature d'un point d'intelligence (elle agit alors de manière de plus en plus instinctive et violente).

Note : Cette hydre diffère quelque peu de celle donnée dans l'Encyclopédie Océanographique de Polaris. Il s'agit en effet d'un exemplaire unique dont l'intelligence a été éveillée grâce à la consommation des anémones télépathes.

Les rejetons du Monstre (8)

Versions miniatures de la femelle précédente (elles sont globalement dix fois plus petites), ces bestioles ont tout de même une taille appréciable et représentent des adversaires qu'il ne faut pas prendre à la légère. Elles sont inexpérimentées et trop curieuses mais tout aussi intelligentes que leur maman. Si elles attaquent en groupe, les PJs risquent bien d'y passer. Moins vicieux que leur maman, ces rejetons sont sadiques comme seuls les enfants savent l'être. S'ils capturent un PJ, ils ne le dévoreront pas de suite mais préféreront «jouer» un peu avec lui avant.

Talent : Détection 4, Dissimulation 7.
 Réaction : 5 Perception : 11
 Vitesse (4) : 4m (5 km/h ; 3 nœuds) Poids portable : 150 kg/15 kg pour un tentacule
 Taille : corps (60 cm de long), tentacules (5 m de long)
 Poids : 400 kg Portée Attaques : contact
 Seuil d'inconscience : 12 Att. : Palier 4
 Seuil de blessure légère : 8 Esq. : Palier 6/1
 Seuil de blessure grave : 16 Par. : NA
 Seuil de blessure critique : 24 Equ. : NA
 Lutte : 11 (tentacule 9)
 Seuil de blessure fatale : 47 Fat. : 16 Dég. :
 3+2/6+4 (gueule)
 Seuil de mort : 71 Nbre d'At. : 1 (1) par tête Armure :
 7 (blindage 0)
 Spéc. : NA Recul : 32 Act. : 2 (1) par tête

Combat : Chaque tentacule a une force de 4 si on tente de l'arracher ou de résister à son attraction. Il faut ajouter une force supplémentaire de 2 par tentacule en plus pour résister à l'attraction. Chacun n'a que deux seuils : un Seuil de blessure fatale (12) qui le fait lâcher prise, et un Seuil de mort (24) qui le tranche, privant ainsi la créature d'un point d'intelligence.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages appartiennent à l'Agence ESPOIR (Expertises, Sauvetages Périlleux, Optimisations, Investigations et Réparations), un petit groupe d'experts spécialisés dans les sauvetages difficiles, les réparations d'urgence, le renflouage d'épaves, etc., c'est à dire toutes les missions humanitaires et à risques qui nécessitent une équipe de spécialistes bien rodés. Sa devise : «Tant qu'il y a ESPOIR, il y a de la vie».

ESPOIR a été fondé par Jonaz Kane, dit Doc, un scientifique humaniste et elle n'accepte aucun contrat illégal ou qui puisse mettre la vie de quelqu'un en danger. Au contraire, il lui arrive parfois d'effectuer des sauvetages à titre gracieux, par simple considération humaine. C'est d'ailleurs lors d'une mission de sauvetage que tout le monde jugeait désespérée que Titi Bob, le colosse de l'équipe, fut sauvé. Pour ses missions, l'agence ESPOIR possède un petit véhicule de transport qui a subi de nombreuses améliorations de la part de Roberto Domingo Alvarez, le pilote et mécanicien de l'équipe. Suzanne, est une experte en électronique et en ordinateurs, et son empathie naturelle fait des miracles auprès d'une population affolée. Elle a tout naturellement intégré ESPOIR où elle a adopté Titi Bob comme un grand frère. Après quelques déboires avec des naufrageurs, l'agence ESPOIR a également offert une place à Mathiew Creenshaw, un ancien militaire cherchant une rédemption en sauvant des vies.

Jonaz Kane, dit Doc

Ce scientifique est un touche-à-tout. Chimie, géologie, biologie, médecine,... il s'y connaît dans de nombreux domaines. Malgré son calme et son apparente chétivité, Jonaz est très apprécié de ses collègues lors des moments musclés. En effet, il maîtrise la force Polaris... C'est un individu calme et tempéré, plutôt discret mais qui s'enflamme parfois lorsqu'une découverte scientifique semble à sa portée. Il est d'un naturel amical et est plutôt pacifiste car il aime l'humanité, mais ne tolère pas la violence gratuite. A ses yeux, les criminels perdent toute humanité et donc tout droit à la vie. C'est lui qui est à l'origine de la création de l'agence ESPOIR. Son premier associé fut Roberto Domingo Alvarez, un pilote particulièrement doué, partageant avec lui sa passion de la mécanique. Après avoir sauvé Titi Bob lors d'un effondrement minier, Doc a accepté que ce dernier se joigne à son équipe. Il s'est ensuite associé à Suzan Schtrøessbjörg, autant pour son physique que pour ses compétences, et à Mathiew Creenshaw qui assure la sécurité de l'agence.

Roberto Domingo Alvarez, pas de surnom

Roberto, est petit, trapu, et brun comme seuls les hispaniques peuvent l'être. Sa moustache est presque aussi large qu'il est grand. Ce pilote émérite, capable de piloter tout véhicule sous-marin, est également un mécanicien hors pair qui ne permet à personne de toucher à son rafiote. De toute façon, personne ne saurait s'y retrouver dans tout le fatras de tringlerie, de câblage et de gadgets que Roberto a ajouté au fil des ans à son bébé, sa femme, sa maison, sa raison de vivre. Il est d'un caractère sanguin et toute allusion à sa petite taille, le plonge dans une colère démesurée. Attention également à ne pas écorcher son nom, ni à l'amputer. Seuls ses amis ont le droit de l'appeler uniquement par son premier prénom. Curieusement, il suffit de quelques mots de Jonaz pour calmer les colères épiques de Roberto. Ce dernier est d'ailleurs devenu un grand ami de celui-ci après avoir été son premier associé.

Titi Bob, on ne connaît pas son vrai nom

Cet ancien mineur est un rescapé d'un accident minier au cours duquel il fut sauvé in extremis par Jonas Kane lors d'une des premières missions de sauvetage de l'agence ESPOIR. Depuis, il lui reste quelques séquelles cérébrales et de nombreuses cicatrices. Titi Bob est grand, très grand même et d'une force herculéenne. Il adore d'ailleurs faire des bras de fer avec Cyclope et il ne perd pas toujours. Récupéré à l'état de steack haché par ESPOIR, Titi Bob a été sauvé par Doc après une trop longue période pendant laquelle son cerveau n'a pas été assez irrigué. Pour rembourser sa dette, il a offert ses services à vie à ESPOIR. D'abord accepté plus par compassion que par intérêt, il a su rapidement montrer qu'il était indispensable. Il faut dire qu'il n'a pas son pareil pour manier le découpe-carlingue et qu'il doit être un des seuls êtres au monde capable de forcer un sas hydraulique à mains nues. Seul problème, Titi Bob ne comprend les choses que quand on les lui explique longtemps, et il est grand, vraiment très grand. Roberto râle tout le temps car Bob prend à lui seul la moitié de la place prévue pour le matériel à bord de leur véhicule de transport.

Suzan Schtræssbjørg, dite Suzanne

Experte en informatique, en électronique et en dispositifs de survie cette belle plante est un fantôme ambulante. Avec sa silhouette d'amazone et ses longs cheveux blonds tressés, elle fait tourner la tête à tous les hommes. Loin d'être une femme facile, elle a un

caractère bien trempé et sait se défendre pour ne pas se faire embêter par des hommes trop entreprenants. Sinon, le fait de mentionner Titi Bob parmi ses amis proches, suffit généralement à calmer les ardeurs des plus insistants. Bonne psychologue et sachant être douce lorsqu'il le faut, elle sait calmer les naufragés paniqués et reconforter les sinistrés ayant perdu un proche. Ses associés regrettent lorsqu'elle quitte sa combinaison moulante pour sa salopette d'électronicienne, mais sa passion pour l'électronique et les ordinateurs est sans borne. Elle prétend d'ailleurs que son empathie naturelle avec les êtres humains s'étend aux ordinateurs et qu'elle entend parfois ce qu'ils «pensent», c'est pourquoi elle les comprend si bien et arrive toujours à les réparer.

Note pour le MJ : Suzanne possède également le don de manipuler la force Polaris mais elle ne le maîtrise pas encore. Au cours de l'aventure, dans une situation critique, elle pourra libérer la force Polaris sous la forme d'éclairs d'énergie offensifs ou de dons de télépathie qui pourraient être utilisés avec les plantes.

Mathiew Creenshaw, dit le Boucher

Même (et surtout) lorsqu'on est pacifiste, on a toujours besoin d'un garde du corps dans le monde violent de Polaris. Dans l'équipe, ce rôle a échoué à Mathiew, un ancien militaire lassé du sang et de la violence. Il ne parle jamais de son passé, mais ce qui est sûr c'est que son intégration dans l'agence ESPOIR lui permet de racheter une partie de ses fautes passées. Néanmoins, il semble perpétuellement hanté par sa mauvaise conscience et Suzanne a souvent remarqué sa tendance suicidaire et tête brûlée. Beau brun buriné et ténébreux, Mathiew est un homme qui plaît aux femmes, mais il ne semble jamais profiter des joies de l'existence. En situation de crise, son regard bleu acier reflète le professionnalisme d'une machine à tuer dénuée de tout état d'âme. Ce n'est qu'après que Mathiew semble retrouver ses esprits, ce qui le plonge parfois dans une grande détresse qu'il essaye de noyer dans l'alcool et dans l'isolement. Tueur efficace, c'est également un expert en démolition et en médecine de guerre, entendez par-là garrots, amputations et cautérisations ayant pour but de sauver la vie du blessé, pas son intégrité physique. Quelques rares anciens soldats semblent connaître son passé et le surnomment le Boucher. Il ne réagit jamais à cette insulte et dissuade ses amis de faire le contraire.