

CO3AYE(S)

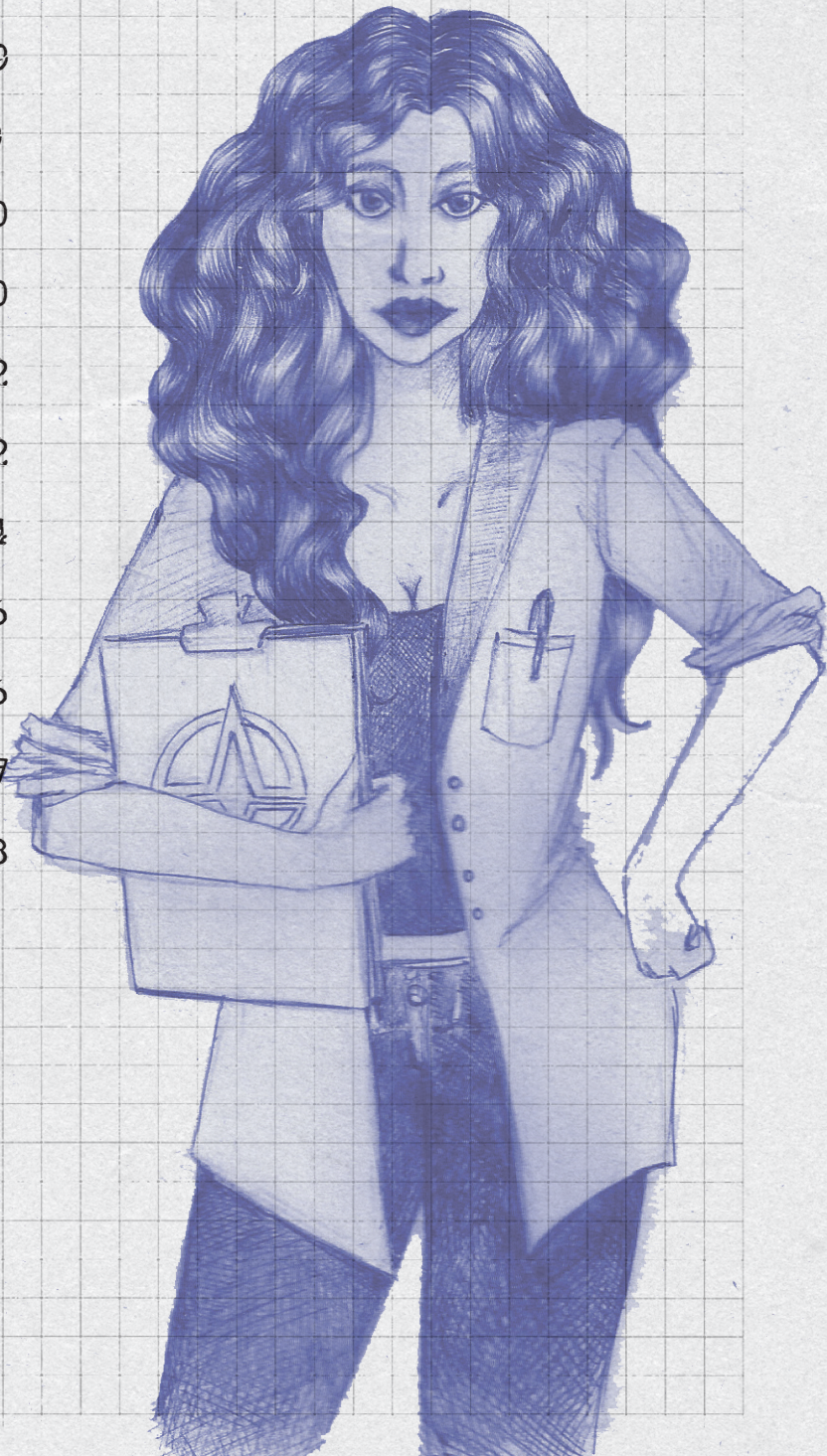
Scénario gagnant 001

Avertissement :

Ceci est une oeuvre de science-fiction. Les personnages et les situations décrits dans ce scénario sont purement imaginaires : toute ressemblance avec des personnages ou des événements existants ou ayant existé ne serait que pure coïncidence. Les faits et les situations décrits ne représentent en rien les idées des auteurs.

Ce scénario est une écriture en colabration, il est donc possible que plusieurs styles d'écriture cohabitent. Nous avons essayé de garder la vision de l'auteur principal.

Introduction	3
Calais	4
Aquavita	5
Regrouper les joueurs	6
Pêche macabre	6
Commissariat de Police	7
Stéphane Beaulac	3
Morgue	3
Le dossier d'autopsie	9
Déposition au Commissariat	9
Enquête sur le port	10
La Plate-forme	10
ATTENTION Autre départs	12
1.Prisonniers	12
Lizbeth	14
2.Infiltrés	15
Néo-Atlantis	15
Retrouver Rina	17
Conclusion	23



EXPERIENCES EN EAUX TROUBLES

Encore une fois nous félicitons Abyss pour son travail et l'ensemble de ses collaborateurs.

Scénario de Bertrand «Abyss» Pasquier

Illustration - aide à l'écriture : Czekmany Sinahi

Relectures / conseils : Pasquier Sabrina et Oller Mathieu

Introduction

Lille, septembre 2058, 3h28... encore une nuit où (un PJ choisi par le MJ) n'arrive pas à dormir, trop inquiet pour trouver le sommeil. Cela fait deux jours qu'elle aurait dû le rappeler pour lui donner des nouvelles, deux jours que la sonnerie de son portable n'a pas retenti et pourtant le joueur ne l'a pas quitté des yeux, trop impatient de l'écouter raconter ses aventures. Cinq jours qu'elle a appelé le joueur, en effet Rina était folle de joie de lui annoncer, elle avait enfin réussi à se faire embaucher avec son petit frère Sirius chez Aquavita. Le Pjs sait que depuis quelques temps tous les deux cherchaient un emploi. Finalement il a bien fait de leur dire d'aller au forum de l'emploi organisé par les laboratoires à Calais. Les longues années d'études en biologie de son amie d'enfance serviront enfin ; quant à Sirius, et bien il se fera connaître dans le monde de la science et peut-être qu'il trouvera un poste qui lui plaira.

Ils devaient embarquer 3 jours plus tard pour la plate-forme, elle avait promis au PJ de tout lui raconter une fois qu'ils seraient arrivés à destination. Mais depuis c'est le silence radio. Ce n'est pas normal. Depuis la mort de leurs parents le PJ et Rina et Sirius sont quasiment inséparables et s'appellent régulièrement ; alors le fait de chercher à les joindre sans succès depuis deux jours est absolument anormal, le répondeur est déjà presque plein de messages d'inquiétude du joueur.

Pour lui, c'en est trop, il doit faire quelque chose. Après un rapide coup d'oeil au réveil il se décide à attendre le petit matin et appeler ses amis (les autres PJs), des personnes de confiance pour l'aider à retrouver Rina et Sirius. Le rendez-vous sera donné à Calais.

A l'attention du MJ : Rina et Sirius ont été emmenés dans les laboratoires sous-marins d'AquaVita, situés dans une ville entièrement construite par le laboratoire, sous un dôme subaquatique placé sous la plate-forme, qui sert de couverture. Elle y a été contrainte, à son insu, de se servir de son propre frère et d'autres êtres humains comme cobayes pour des expériences génétiques et chirurgicales visant à créer une armée d'homme-poissons.

Ce plan dément a été imaginé par Lizbeth Posidonius, petite-fille du fondateur d'AquaVita, pour servir son culte ésotérique de Poséidon et de l'Atlantide. Elle même, ainsi que la plupart des membres de l'élite d'AquaVita, ont bénéficié d'améliorations génétiques les rapprochant physiologiquement des poissons : une amphibie qui provoque une difficulté à respirer à la surface, yeux globuleux, branchies au niveau des côtes, doigts palmés...

Aquavita, laboratoire et entreprise extrêmement riche et puissante, a donc la mainmise sur l'ensemble des institutions et sur le fonctionnement de la ville.

CALAIS



Calais est une ville portuaire du nord de la France. C'est aussi une plaque tournante du commerce et du tourisme franco-anglais. Le port ne dort jamais réellement, les ferrys et autres paquebots se remplissent et se vident à toute heure du jour et de la nuit.

Bien qu'elle ait du mal à s'extirper de son image de ville industrielle, cela fait quelques années que les politiques ont opéré un véritable tournant écologique. Les pouvoirs locaux ont beaucoup investi dans les déplacements verts. Il est d'ailleurs possible de parcourir l'ensemble du centre-ville en tramway, et ce de manière complètement gratuite. Il existe deux lignes principales : l'une traverse la ville du nord au sud, la seconde d'est en ouest. Les voitures thermiques n'ont pas entièrement disparu du paysage urbain, mais elles se font très rares. Un grand chantier de végétalisation a également vu le jour l'année passée, et a laissé place à de grandes avenues arborées.

Bien que cette ville ne soit pas à la pointe de la technologie, il y règne un climat paisible, où les habitants sont accueillants.

Il n'existe pas de ville haute et de ville basse. En effet, au moment de la transition industrielle, la municipalité de Calais a fait des choix allant dans le sens d'une évolution de la ville toute entière, selon un rythme uniforme pour tous les quartiers. Il a toutefois fallu faire des sacrifices ; l'ensemble de la ville vit au niveau moyen, mais il n'existe pas de laissé-pour-compte.

AQUAVITA

Activité :

Eugenisme de l'espèce

Nombre d'employés : 500**Valeur de l'action :** NA**Capital social :** NA**Siège social :** inconnue**Nationalité :** Greque**PDG :** Lisbeth Posidonius

L'eugénisme de l'espèce est très souvent mal compris par ses contemporains. Théodore Askleipios l'a appris à ses dépens au siècle dernier.

En effet, celui-ci étudiait les transformations spontanées du corps humain face au milieu marin. Chercheur de renom à son époque, il fut désavoué lorsqu'un journaliste mit en valeur ses méthodes « barbares » et « cruelles ». En effet, les cobayes étaient plongés de façon quotidienne dans une solution salée afin de prouver que l'évolution aquatique de l'homme n'était qu'une question de volonté. L'ensemble du monde scientifique lui tourna le dos.

C'est précisément à ce moment-là qu'il disparut des radars. Pour ce faire, il changea de nom et prit celui de Posidonius. Il investit le peu de ressources qu'il avait accumulées dans la construction d'un laboratoire sous-marin. Celui-ci n'a rien à voir avec Neo-Atlantis : il s'agissait d'un laboratoire personnel où il fallait descendre en scaphandre.

Il devint son premier cobaye et testa toutes ses hypothèses sur lui. Ses recherches étant strictement confidentielles, il dû trouver d'autres sources de revenus ; passant le plus clair de son temps sous l'eau, il se spécialisa dans le trafic d'espèces protégées.

Le moindre centime était intégralement réinjecté dans le projet « Atlantide ».

Avec ses découvertes, il finit par toucher quelques illuminés qui voulurent le suivre sous l'eau. Ils investirent et disparurent eux aussi. C'est ainsi qu'est né le premier dôme.

A l'heure actuelle, personne ne sait le nombre de dômes qui se trouvent sur les sols sous-marins des mers du monde mais AquaVita est un acteur invisible du monde de Cobaye[s].



Regrouper les Joueurs

- Le choix le plus simple, et qui est conforme à la vision de l'auteur, serait de constituer un groupe d'amis étant sans nouvelle de l'une d'entre eux depuis plusieurs jours, voire semaines, et que ceux-ci décident de se retrouver directement à Calais pour comprendre et la retrouver.
- Il est possible que l'un de vos joueurs fasse partie des forces de l'ordre et que celui-ci soit chargé de l'enquête. Dans ce cas, bien qu'il subisse de grandes pressions de sa hiérarchie, il va tenter de résoudre l'affaire. Les autres joueurs viendront rejoindre l'aventure par le biais de la curiosité ou en fonction du besoin de l'enquêteur (indic, etc.).
- Il est également possible que la famille de Rina fasse appel à des gens pour retrouver leur fille, leur nièce ou autre. Le tout est de mettre en place une ambiance particulière.

Il s'agit d'une enquête remplie de flou, où les enjeux politiques sont palpables pour l'ensemble des protagonistes.

Pêche macabre :

Les PJs se retrouvent en début d'après-midi à Calais, dans un bar à la propreté douteuse nommé « La Spécula ». Vous y êtes déjà allé quelques fois, mais la qualité du service laisse à désirer. Seuls les habitués et quelques piliers de bar contemplent stupidement leurs verres.

Le barman, les cheveux gras, une vieille barbe mitée, essuie un verre sale avec un torchon encore plus sale ; il prend votre commande avec un accent ch'ti très prononcé puis vous laisse entre vous. Près d'une fenêtre opaque et poussiéreuse, deux dockers discutent autour d'une bière. La serveuse vous apporte vos boissons ; elle est jeune, jolie, sous cette couche de fatigue et d'ennui qui l'empêche de sourire. Le patron lui donne des ordres sans ménagements : c'est sa fille.

Une vieille télévision couverte de poussière bourdonne faiblement sous le tintement du verre et les voix des clients. Elle est allumée sur une chaîne d'informations locales en continu ; s'ils tendent l'oreille

(Jet de Perception – Vigilance, Difficulté 1),

ils peuvent entendre un reportage qui donne les informations suivantes : le corps d'un homme a été retrouvé sur la plage de Calais le matin même, mais son identité reste inconnue. Plusieurs mutilations lui ont été infligées et la police parle de « blessures étranges ». Un appel à témoins a été lancé pour savoir si quelqu'un reconnaît le portrait qui a été dessiné par les inspecteurs d'après le visage du cadavre. Les joueurs peuvent relever le numéro vert fourni par la police.

L'ami d'enfance de Rina reconnaît le petit frère de celle-ci : Sirius.

(Jet en Réflexion – Psychologie seulement pour le PJ qui connaissait Sirius : si le PJ échoue, le joueur écope d'un malus de +10 aux prochains scores de dés pour une période assez limitée ; s'il réussit, il encaisse la nouvelle de la mort de son ami avec tristesse mais reste solide).

Le barman grommelle à la cantonade que ce n'est pas le premier cadavre qui est retrouvé à Calais ; interrogé par les PJ, il dit que depuis le début de l'année c'est le quatrième corps ainsi rejeté par la marée, sans que les enquêtes de la police n'arrêtent le responsable. Les autorités évoquent la possibilité de migrants qui souhaitent aller en Angleterre, à bord de radeaux et navires de fortune, et qu'un accident tragique les aient amenés à la mort.

Après cette révélation, il est fort possible que les joueurs décident de sortir du bar et de mener leur propre enquête, en cherchant par exemple à obtenir les journaux des dernières semaines. Peut-être chercheront-ils également à interroger le buraliste ou d'autres habitants. Quoi qu'il en soit, personne ne leur fournira de vraie réponse. Cela les amènera sûrement à envisager

la possibilité de se rendre directement au commissariat et de se présenter en tant que connaissance de la dernière victime.

Bien sûr, si les personnages sont responsables de l'enquête, cette partie n'est pas du tout à travailler de la même manière. On peut par exemple imaginer que Stéphane Beaulac est leur supérieur.

Commissariat de Police

Selon toute logique, les PJs chercheront à entrer en contact ou à visiter le commissariat de Calais afin de connaître les circonstances de la mort de Sirius, et donner son identité à la police. A l'accueil du commissariat, un jeune policier ne semble pas avoir remarqué leur arrivée et s'affaire avec les papiers éparpillés sur son bureau et sur l'ordinateur.

Il les dirige vers l'inspecteur en charge de l'enquête, Stéphane Beaulac, un homme brun d'une quarantaine d'années bien tassées et un léger embonpoint. Il porte une moustache épaisse et de petites lunettes. Il semble plutôt dépassé et perdu devant la complexité de cette affaire. L'atrocité des crimes qu'il doit résoudre l'a visiblement affecté. Il fait asseoir les PJs dans son bureau, et les questionne pour qu'ils racontent tout ce qu'ils savent sur Sirius, et notamment sur ce qu'il venait faire à Calais.

Le bureau est plutôt désordonné, des rapports d'enquêtes, interrogatoires et dossiers sont entassés sur des étagères sans classement apparent. Au mur, les Pjs voient les portraits de Sirius et des précédentes victimes (un homme et deux femmes). Il reste sur ses gardes, les PJ ne lui inspirant pas confiance. Pour dépasser cette méfiance,

Les PJs devront réussir un Jet en Apparence – Présence Difficulté 2.

S'ils échouent, ils provoquent la colère de l'inspecteur qui croit à un canular et se retrouvent en garde à vue

(réussir un Jet de Réflexion – Diplomatie Difficulté 1 pour attirer l'attention de l'inspecteur et le pousser à les écouter sérieusement).

S'ils réussissent, l'inspecteur les conduit à la morgue de l'hôpital où se trouve le corps de Sirius Rello.

Il existe d'autres possibilités pour obtenir des informations sur les corps :

- Il est possible de se rendre directement à la morgue et de tenter de bluffer la réceptionniste et/ou le médecin légiste, en prétextant une identification du corps par exemple.

Un test de présence difficulté 2 sera nécessaire dans ce cas.- Si les personnages sont chargés de l'affaire, ils auront accès à ces informations et seront sûrement en contact direct avec le médecin légiste.

- Enfin, les joueurs peuvent choisir de pirater les informations de la morgue.

Un test de mémoire - connaissance difficulté 3 permettra d'obtenir le dossier d'autopsie.

Stéphane Beaulac

C'est un homme de taille moyenne, brun, d'une quarantaine d'années, avec un léger embonpoint. Il porte une moustache épaisse et de petites lunettes. Il fait plus que son âge et a les traits tirés par la fatigue, ou bien peut-être par la cigarette ou encore l'alcool.

Il porte de manière régulière une chemise propre mais non repassée. Si les joueurs le voient en extérieur, il portera un grand manteau lui tombant sur les chevilles.

Il semble ne jamais savoir où se trouve tel ou tel autre document et a toujours l'air un peu perdu. Pourtant, il sait faire son travail.

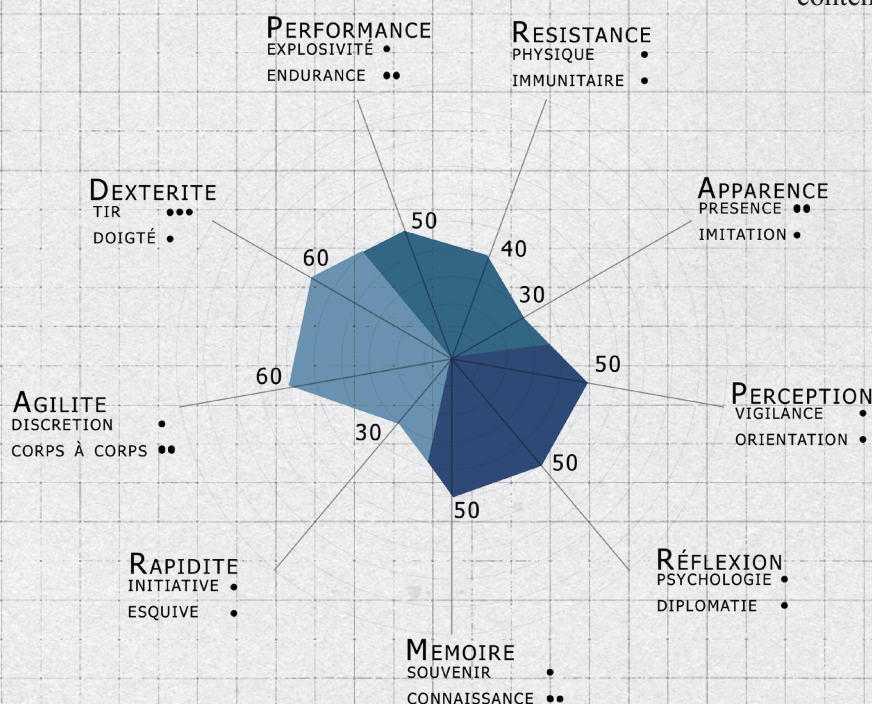
C'est un personnage désabusé, qui ne croit plus en l'être humain. C'est un bon élément de la police, mais il a les mains liées. En effet, Aquavita a gangrené une bonne partie de l'administration de Calais afin de s'assurer que rien ne leur échappe.

Morgue :

L'inspecteur les conduit à l'hôpital de Calais, l'hôpital AquaVita. Il leur fait comprendre à demi-mot que pousser trop loin cette enquête est, de son point de vue, inutile : il répète la théorie du barman mentionnant des migrants en direction de l'Angleterre.

Avec un jet de Réflexion - Psychologie Difficulté 3, les Pjs peuvent déduire de son comportement qu'il dissimule quelque chose et qu'il ne sait pas comment combler certaines failles dans cette hypothèse.

Quelque chose de louche se trame, et l'inspecteur en est. Ils sont introduits auprès du médecin-légiste, Océane Paré. Cette femme assez âgée, proche de la retraite, des cheveux courts grisonnants et des yeux verts ; elle est assez petite et maigre. Elle est totalement détachée de l'horreur des mutilations et des blessures constatées sur le corps : aucun bouleversement visible dans son comportement quand elle manipule les cadavres et se voit confrontée aux morts naturelles ou non. Elle enchaîne autopsie après autopsie sans sourciller. Elle ouvre avec plus de force que ne laisse présager sa petite corpulence le tiroir contenant le corps de Sirus.



Tous les Pjs font un Jet en Résistance – Physique Difficulté 2 à la vue du corps très abîmé du jeune homme. Un jet raté entraînera un malus +10 sur les prochains jets, les joueurs souffrant de nausée et d'un profond sentiment de malaise.

A l'attention du MJ : Face au policier, la médecin-légiste se comporte de manière étrange. Elle semble intimidée, mal à l'aise, un Jet en Réflexion - Psychologie Difficulté 2 permet aux joueurs de confirmer qu'elle ne leur dit pas tout et qu'elle semble sous la contrainte d'une influence extérieure. Devant l'inspecteur, elle se contentera de conclure à un décès par noyade ; les mutilations sont issues de phénomènes parfaitement explicables par un séjour prolongé dans l'eau et par les éventuels charognards marins.

Ils peuvent observer par eux-mêmes les altérations du corps de Sirius : sa peau a blêmi au point de devenir grise, anormalement grise même, pour une personne décédée depuis deux ou trois jours, comme le suppose la médecin-légiste lorsqu'elle date le temps qu'il a passé dans l'eau. Les doigts des deux mains ont été sectionnés de manière assez grossière et violente, comme arrachés ; il porte également d'étranges blessures à la nuque, où manquent des morceaux de chairs. Un cercle de peau irrégulier a également été enlevé sur l'avant-bras gauche.

Un Jet en Perception – Vigilance Difficulté 2

leur permettra de savoir avec certitude que ces blessures n'ont pas été faites par des poissons, mais qu'une main humaine mal intentionnée a tenté de transformer ces prélèvements.

L'inspecteur leur demande de confirmer qu'il s'agit bien de Sirius, et de venir faire leur déposition au commissariat plus tard dans l'après-midi. Un coup de fil visible-ment assez urgent l'appelle ailleurs dans Calais. Alors que les joueurs s'appêtent à quitter les lieux, la médecin-légiste leur

confie quelques éléments non officiels du dossier d'autopsie, qui montre des conclusions tout à fait différentes de celles qu'elle a évoqué devant l'inspecteur. Elle les met en garde, mais reste évasive sur l'objet de ses craintes : s'ils veulent continuer leurs recherches, il leur faut garder la plus grande prudence. Elle refuse de s'impliquer davantage.

Le dossier d'autopsie

Elle ne peut pas dater le jour de la mort, mais ses poumons et sa gorge ne sont pas remplis d'eau bien qu'il ait été asphyxié. Elle indique également que sa peau a des propriétés étranges : non seulement elle a été préservée dans un liquide de conservation qu'elle ne connaît pas, mais le taux d'acidité de la peau semble avoir été modifié. Après avoir essayé de nettoyer le corps avec une solution au pH neutre, le liquide a changé de couleur au contact de la peau. Après une observation au microscope et des recherches dans des revues médicales, elle évoque le terme obscur d'acidose dermique. Cette maladie rare pousse le corps à réagir au contact prolongé de l'iode.

Elle a trouvé des substances gluantes, comme une sorte de gel, dans les cheveux de Sirius ; elle suppose que c'est dans cette solution qu'a été conservé le corps avant d'être jeté à l'eau.

Déposition au Commissariat

Les joueurs se rendent au commissariat. Ils peuvent utiliser les transports en commun gratuits proposés par la ville de Calais : un système de bus révolutionnaire et écologique fonctionnant à l'eau de mer, financé par les laboratoires AquaVita.

Une fois sur place, alors qu'ils s'appêtent à toquer à la porte de l'inspecteur,

les joueurs peuvent tenter un Jet de Perception – Vigilance Difficulté 2.

S'ils réussissent, ils entendent des bribes de conversation entre l'inspecteur et une femme à la voix assez sèche et autoritaire.

- L'inspecteur : Je les ai mis sur la piste des migrants noyés... Ils ne devraient pas poser trop de problèmes.

- La femme : J'espère pour vous. On vous a donné beaucoup, on peut aussi le reprendre. Ne nous faites pas regretter de vous avoir fait confiance, sinon...

A ce moment-là, les joueurs se font réprimander par des policiers qui passent dans le couloir alors qu'ils écoutent aux portes. Ils sont donc obligés de toquer ; ils trouvent, à l'intérieur, un homme et une femme se tenant debout derrière le bureau de Stéphane Beaulac, vêtus de costumes stricts et noirs, une expression fermée. Ils ont tous deux un visage maigre et de grands yeux bleus sévères, assez globuleux. Ils portent des gants noirs. L'inspecteur les présente aux joueurs comme étant des représentants juridiques de la firme AquaVita.

Alors que l'homme reste silencieux, elle se fait connaître comme Arianne Cartier, avocate d'AquaVita, et nie tout lien entre Sirius Rello et les laboratoires d'AquaVita. Elle peut attester d'un document (voir annexe) indiquant le nom de toutes les personnes ayant embarqué sur la plate-forme dans les sept derniers jours : une inspection du document, même minutieuse, montre que les noms de Rina et Sirius Rello n'y figurent pas. L'entreprise est indignée de voir son nom mentionné dans une affaire aussi tragique et enjoint les joueurs à cesser de colporter de fausses allégations.

Les joueurs peuvent effectuer un test de Réflexion – Difficulté , ce qui leur fait relever les deux noms suivants : Russo Liler et Nora Liler.

[Note au MJ : il s'agit d'une anagramme des noms de Rina et Sirius].

Ces événements sont décrits pour que vous puissiez mettre en place une enquête. Il est fort possible qu'ils ne s'enchaînent pas tout à fait dans cet ordre.

Vos joueurs décideront peut-être de ne pas suivre les démarches légales et se retrouveront plus rapidement sur le port.

Enquête sur le port

Si les joueurs choisissent d'aller collecter des informations et rumeurs auprès des habitants, dockers, pêcheurs, etc. présents dans les rues, les bars, et les quais, ils sont confrontés à un sentiment général de crainte et de malaise. La mention d'AquaVita semble pousser les gens à se taire ou à faire preuve de discrétion. Ils pourront glaner les renseignements suivants :

- La plate-forme se situe sur la Manche, dans les eaux anglaises, un peu au Sud de la ville de Douvres.
- Les dockers voient chaque jour de grandes quantités de marchandises affrétées sur des bateaux AquaVita. Leur contenu est tenu secret.
- Certaines personnes présentes sur les quais au moment de l'embarquement pour la plate-forme reconnaissent les photos ou portraits de Rina et Sirius.
- AquaVita est un organisme extrêmement présent dans la ville, ils ont une emprise financière et politique sur de nombreuses entreprises publiques et privées. Ils semblent tout-puissants.

La Plate-forme

La plate-forme se présente comme un complexe médico-industriel assez imposant, composé de nombreux bâtiments, hangars et containers portant le logo d'AquaVita. On peut la repérer de loin grâce un phare.

Les PJs ont plusieurs choix pour se rendre à la plate-forme :

- ils peuvent chercher à rejoindre la ville de Douvres par le ferry, à bord duquel ils pourront voir le phare de loin (ils peuvent se rendre sur les lieux à la nage) ; le tunnel sous la manche les laisse à quelques kilomètres de Douvres
- ils peuvent également se procurer une embarcation sur le port de Calais ou à Douvres. Il est impossible d'y aller à la nage depuis la côte anglaise ou française.

Pour l'atteindre, les joueurs devront effectuer un test de **Perception – Orientation Difficulté 2, afin de déterminer s'ils arrivent à diriger leur embarcation**. S'ils ont choisi de sauter depuis le ferry, il leur sera très compliqué de nager jusqu'à **Jet de Performance – Endurance Difficulté 4**. Dans le cas de figure où ils accostent directement sur la plate-forme, **un jet d'Agilité – Discrétion Difficulté 4 est nécessaire** pour éviter les quatre gardes humains qui font des rondes sur toute la plate-forme, ainsi quelques caméras qui déclenchent au bout de trente secondes l'activation de robots, quatre droïdes de combat. Arriver à la nage leur permettra d'éviter ce test. S'ils se font repérer, une phase de combat semble inévitable (sur le résultat d'un D100 lancé par le MJ, de 1 à 49, les joueurs font face aux gardes et de 50 à 100, à des droïdes de combat). La volonté de leurs opposants est avant tout de les capturer pour qu'ils servent de cobayes, ils éviteront donc toute solution létale ; puis, une fois neutralisés, ils contactent le personnel de sécurité de la station sous-marine qui vient récupérer les prisonniers et les emmène à l'intérieur du phare.

S'ils ne se font pas repérer, ils peuvent explorer la plate-forme relativement librement. Tous les bâtiments sont vides, à part le lieu de vie des quatre gardes (dortoirs, cuisine, etc ; une des pièces comporte du matériel de plongée qu'ils peuvent éventuellement récupérer pour essayer de pénétrer plus discrètement sous le dôme). Un hangar sert, de plus, au stockage des droïdes. Une petite vedette est déjà amarrée à la plate-forme ; elle aussi est vide.

S'ils veulent pénétrer dans le phare, ils doivent éviter la caméra de sécurité (Agilité – Discrétion Difficulté 2) placée juste au-dessus de la porte, qui balaye la zone de gauche à droite (ou la pirater afin qu'elle diffuse en boucle la même vidéo : Jet de Mémoire – Connaissances Difficulté 3). Une fois arrivé au niveau de la porte, ils voient que celle-ci ne s'ouvre que grâce à un lecteur de carte magnétique, impossible à trouver sur la plate-forme ; même les gardes ne la possèdent pas. Les joueurs ont alors deux options : hacker le boîtier magnétique (Mémoire – Connaissances Difficulté 4), ou utiliser le matériel de plongée présent dans les quartiers des gardes (Performance – Endurance Difficulté 3).

Chaque test raté de piratage déclenche un droïde de combat, et une tentative infructueuse de nager jusqu'au dôme provoque l'évanouissement du PJ qui se réveille directement sous le dôme, dans une cellule. En effet, les laboratoires ont conçu des espèces de poissons-espions, armés de caméras et d'armes à impulsion électrique, dissimulées dans leur corps, qui détectent les intrus.

S'ils cherchent à s'introduire sous le dôme par la nage, ils constatent que le dôme ne possède aucune entrée apparente autre que le sas via le phare. Néanmoins, un jet de Perception – Difficulté

1 permet de repérer, à la base du dôme, une grille servant à l'évacuation des eaux usées partiellement cachée par des algues. Ils peuvent arracher cette grille avec un jet de Performance – Difficulté 2 ; une fois entrés dans le canal où se déversent les eaux usées, les joueurs devront donc nager à contre-courant jusqu'à arriver à une échelle. Ils ressortent au milieu du quartier Héra en ouvrant la bouche d'égout qui les surplombe. Pour la suite, se référer au chapitre « 2. Infiltrés ».

Dans le phare, qu'ils y soient entraînés de force par la sécurité ou qu'ils arrivent à y pénétrer par eux-mêmes, ils ne trouvent finalement qu'une sorte d'ascenseur transparent en forme de tube étanche, qui descend directement au sein de la ville, sous le dôme. Un sas permet de pressuriser correctement l'atmosphère et d'empêcher l'eau de s'infiltrer dans la ville. Ce sas s'ouvre sur une salle de contrôle, dotée de scanners (comme à la sortie des aéroports) permettant de voir si les individus ont subi des modifications ou portent des armes cachées. Cette salle est gardée par un seul homme armé d'un trident électrique, qui donnera inévitablement l'alarme aussitôt qu'il verra les Pjs.

Une phase de combat s'annonce à nouveau ; au bout de 3 rounds, les Pjs voient quatre autres individus également armés venir en renfort. Ils portent une tenue spéciale, fait d'une armure d'écaillés ultra-résistante (le combat au corps-à-corps sera plus difficile) et d'un casque. L'issue du combat déterminera la suite : soit les joueurs sont faits prisonniers par les gardes (1), soit ils arrivent à s'enfuir en ayant neutralisé le premier garde avant que les autres n'arrivent (2).

ATTENTION Autre départ

Il est possible que vous vouliez rendre le scénario plus traumatique. Dans ce cas, nous vous proposons de commencer le scénario ici. En effet, les personnages peuvent se réveiller directement en cellule et ce que vous venez de lire leur reviendra par bribes sous forme de flashs.

Cela permet de les mettre directement dans une situation de danger et de pression. Le scénario en sera également raccourci, de manière à le faire tenir en une seule séance.

1. Prisonniers

Dans la première éventualité, ils sont assommés par les armes électriques des gardes puis placés en cellule dans un bâtiment à part servant de prison, assez petit puisque composé seulement de quatre cellules et un bureau. Les prisons ne servent que très rarement, AquaVita disposant très vite des prisonniers, qui sont peu nombreux à se rebeller.

Ils se réveillent tous avec un mal au crâne puissant, dans la même cellule, dépouillés de leurs armes et possessions (ils gardent leurs modifications corporelles). Le mobilier est assez sommaire : des paillasses inconfortables au sol, un sanitaire, et une ouverture en hauteur avec d'épais barreaux. Le mur en face d'eux est percé pour faire place à des barreaux et une porte en ferraille. Un garde les surveille et leur ordonne le silence si jamais les joueurs l'interpellent.

Un jeune prisonnier dans la cellule en face d'eux, environ 15 ans, le visage sec aux yeux globuleux qui ne clignent jamais, est en train de les fixer. Si les

joueurs entament la conversation avec lui, il dit s'appeler Lukas ; c'est une jeune recrue née dans les couveuses de la cité, avec toutes les modifications génétiques et physiques que cela sous-entend. Il est incarcéré pour 15 jours à la suite de son refus de s'entraîner pour intégrer la milice. Il est amer et rancunier envers les dirigeants d'AquaVita, qu'il n'hésite pas à critiquer avec fougue. Il rêve de voir le monde à la surface du dôme, sous lequel il a toujours été enfermé.

S'ils discutent trop longtemps ou trop fort, le garde leur crie de faire silence. C'est alors qu'ils entendent tous des pas qui résonnent assez fortement : il s'agit de Lizbeth et des deux assistants juridiques que les joueurs ont rencontré dans le bureau de l'inspecteur Beaulac. Lizbeth est une femme d'une trentaine d'années, aux traits maigres et secs ; sa bouche très fine ne sourit pratiquement jamais. Ses yeux bleus et globuleux ne clignent jamais, analysent froidement tout ce qu'elle voit. Elle porte un tailleur et une jupe noire, mais pas de gants pour cacher ses mains palmées ; les PJs ne peuvent pas le voir mais tout comme les deux représentants juridiques, elle est née sous le dôme et possède donc les modifications génétiques propres à cette nouvelle espèce hybride (branchies costales, peau brillante imperméabilisée par des sécrétions corporelles qui permettent de nager de manière plus fluide). Lorsque les prisonniers identifient les nouveaux venus, Lukas tente désespérément d'appeler l'avocate à son secours en l'appelant « Mère » ; celle-ci ne le regarde pas et lui ordonne sèchement de se taire, lui disant qu'il aura assez fait honte à sa famille.

Lizbeth interroge les PJs pour connaître la raison de leur intrusion illégale dans la cité. Elle sait très bien qu'ils sont là

pour retrouver Rina mais choisit tout de même de cacher la vérité. Elle leur en dit le moins possible sur le lieu où ils se trouvent, sur AquaVita, sur Rina, ou sur n'importe quelle question des joueurs. Devant l'absence de dialogue, elle les menace, leur signifie qu'ils ne sortiront jamais et qu'ils sont à sa merci. S'ils ne veulent pas parler, ils seront utilisés comme cobayes et jetés aux poissons comme leur défunt ami Sirius. Elle quitte les lieux sans montrer d'émotion spécifique si ce n'est une colère contenue.

Le soir venu, les PJs voient un autre jeune homme amener à manger aux prisonniers, lui aussi un adolescent, que Lukas semble dévisager discrètement.

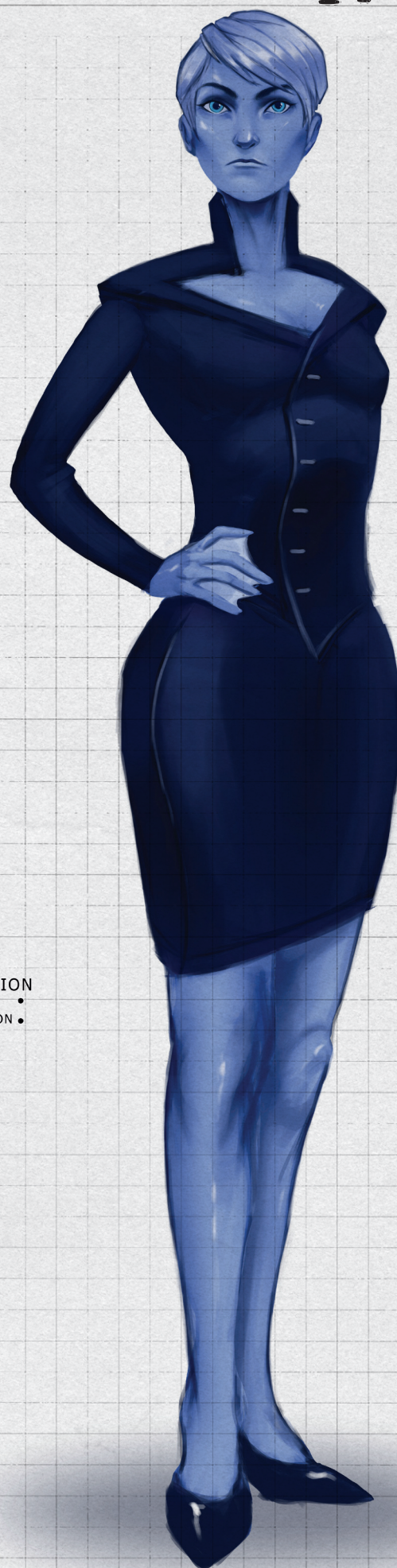
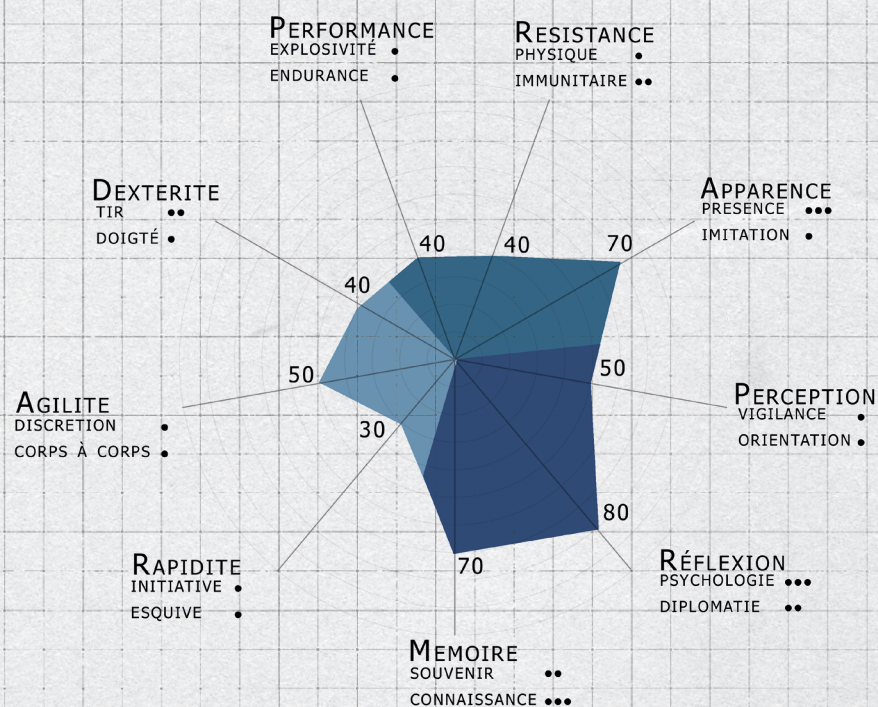
Un Jet de Réflexion – Psychologie Difficulté 2

permet de comprendre que non seulement ils se connaissent, mais qu'ils semblent très proches. Alors qu'il fait la conversation au garde l'air de rien, il sort un petit tazer et paralyse le garde (les joueurs n'auront que 20 min avant que celui-ci ne se réveille). Il récupère les clés, libère Lukas. Les deux jeunes hommes s'embrassent et se réjoignent ; alors qu'ils sont sur le point de partir, Lukas demande à son petit ami, Minos, de libérer les PJs.

Au MJ de faire comprendre à travers les interactions et dialogues qu'il s'agit finalement d'une micro-société répressive et totalitaire qui empêche les deux jeunes de vivre leur amour ouvertement. Une fois libres et en relative sécurité, les joueurs peuvent récupérer les équipements qui leur avaient été confisqués. Lukas leur donne le plan de la ville après l'avoir dessiné sur un bout de papier pris sur le bureau du garde (voir carte en annexe), et leur souhaite

bonne chance pour retrouver leur amie. Il leur explique son plan de s'échapper dans la nuit avec une capsule de secours (dont il indique l'emplacement), tout en les poussant à rester vigilant. Il n'est pas très clair, mais mentionne que le dôme possède des défenses très puissantes. Les joueurs doivent ensuite explorer la cité afin de trouver Rina.

Lizbeth



2. Infiltrés

S'ils réussissent à échapper au garde, leur but premier est évidemment de retrouver Rina rapidement. Ils doivent se faire discrets puisque les gardes sont au courant de leur présence sur les lieux. Ils n'y a que très peu de caméras et un seul drone de combat (1D100 lancé par le MJ tous les 6 rounds pour savoir si les joueurs ont la malchance d'être repérés par le drone, les gardes ou les caméras ; pour un résultat de 1 à 66 le résultat va en faveur des PJs, de 67 à 100 ils se font repérer). Mais la surveillance est tout de même extrêmement forte via tous les robots présents dans la ville : robots domestiques, nettoyeurs, tous les robots qui assurent l'autarcie de la ville (maraîchers, pollinisateurs, saute-relles) en permettant une forme d'agriculture sous-marine. S'ils perçoivent les joueurs comme des ennemis, ces robots se retourneront contre eux malgré leur fonction utilitaire avant d'être militaire.

Néo-Atlantis

Cette ville sous-marine, présente sous l'eau depuis une bonne quarantaine d'années, sert de vivier à toute la population génétiquement modifiée qui y est née après sa fondation par le grand-père de Lisbeth, mais aussi à ceux de la surface qui viennent adhérer au culte secret de Poséidon. Ce culte est visible partout dans la ville, qui abrite environ 200 personnes, décorée de monuments honorifiques et cultuels en l'honneur du dieu et de diverses créatures et mythologies sous-marines. Le grand-père de Lisbeth, Théodore Askleipios, était un savant fou grec persuadé que le monde terrestre était voué à l'anéantissement. Il a donc construit une utopie subaquatique où l'élite de l'humanité pourrait survivre, modifiant sa propre descendance dans le but de ressembler aux êtres vivants sous-marins.

On peut noter l'absence de lieux de divertissements, pas de bars ou de restaurants, pas de boutiques ou de parcs. Tout y est extrêmement austère, strict, jusqu'aux habitants qui doivent s'habiller de la même manière : une tige bleu-vert drapée de manière assez contemporaine. La ville est divisée en

quatre quartiers de tours à trois ou quatre étages, séparés par deux grandes avenues perpendiculaires, chacun voué à un secteur particulier :

1. Un secteur nommé Déméter, où l'on trouve des fermes, hangars, granges et des structures agricoles





2. Le secteur Héra, où l'on trouve les habitations

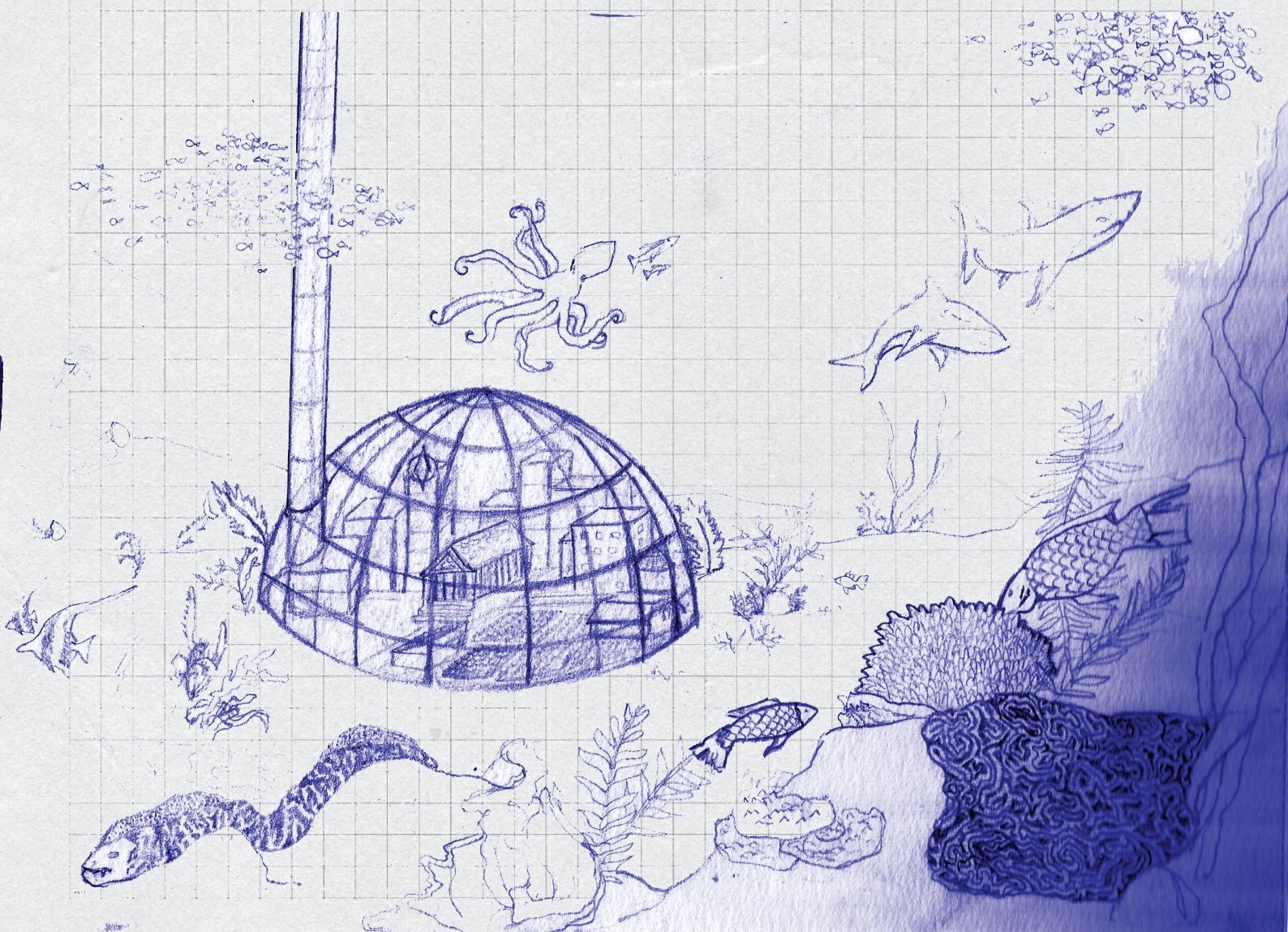
3. Le secteur Athéna, consacré à la science et aux recherches :

- Les bureaux d'AquaVita qui sont en fait le QG de Lizbeth et des membres de la secte,
- Des centres de recherche médicale, chirurgicale, génétique, laboratoires...

Si les joueurs pénètrent dans ces structures, ils seront témoins de modifications corporelles atroces sur les cobayes kidnappés à la surface : des savants tentent de monstrueuses expériences, greffes des membres de poissons sur des humains, individus aux pieds et aux mains palmées, à la peau recouverte d'écailles, avec des branchies, des nageoires, allégeant la structure de os... Les « erreurs » non viables issues de ces

expériences sont conservées quelques temps dans un gel bleuâtre, puis donnés en pâture aux poissons – tout comme Sirius. Quelques spécimens sont gardés en exposition dans des laboratoires, et les rares créatures vivantes mais présentant un physique ou des organes atrophiés sont gardés prisonniers dans des bassins. Tous les sujets d'expériences ont, tamponné sur leur avant-bras gauche, le logo d'AquaVita ainsi qu'un numéro.

- Une maternité-cuveuse, où travaille Rina.



4. le secteur Arès :

- La prison évoquée ci-dessus ;
- Une caserne militaire servant de lieu d'entraînement au combat pour les jeunes recrutés dans l'armée de Lisbeth

5. Un temple à Poséidon suivant les modèles d'architecture grecque antique se trouve au centre du dôme, à l'intersection des deux grandes avenues.

6. Un bâtiment gardant des capsules de secours en cas de catastrophe, afin d'évacuer automatiquement à la surface les membres les plus importants de la cité. Il y a 5 capsules qui peuvent transporter environ 6 personnes. Il est situé entre les habitations et le quartier d'Athéna.

L'exploration de la ville sous-marine est laissée à l'imagination du MJ, libre de créer les détails et les scènes étranges ou horribles auxquelles sont confrontés les joueurs. Observer de telles horreurs nécessite **un jet de Psychologie Difficulté 3**.

Retrouver Rina

Les joueurs peuvent retrouver Rina en interrogeant un PNJ, de préférence un scientifique présent dans un des laboratoires. Cela peut aussi être un garde capturé, ou une des habitantes enceintes qui a pu rencontrer Rina lors de son suivi gynécologique ou pédiatrique dans les jours précédents. Un jet d'Apparence – Présence Difficulté 1 permettra de délier les langues plus facilement. Le souvenir du PNJ sera encore assez frais puisque Rina est arrivée dans la ville il y a à peine une semaine environ.

Encore une fois, c'est au MJ de s'arranger pour amener le renseignement suivant lors de l'exploration de la ville : Rina travaille dans le bâtiment qui sert

de maternité. Ce bâtiment est intégré dans le complexe des laboratoires, dans le quartier Athéna.

La maternité

Le bâtiment garde cette impression froide et aseptisée d'hôpital malgré sa fonction de maternité. Il ne paraît pas très accueillant. Bâti sur trois niveaux, on peut y entrer par la porte principale, ce qui sous-entend que les joueurs se feront immédiatement repérer par le personnel médical de l'accueil qui appellera les gardes aussitôt, les seules personnes pouvant se rendre dans cette maternité faisant partie de l'élite d'AquaVita ou des habitants volontaires. Les cobayes ne sont évidemment pas autorisés à y pénétrer. Alternativement, les PJs peuvent rentrer dans le bâtiment par une porte de service à l'arrière, où ils ont la possibilité de subtiliser des blouses et du matériel médical.

Au rez-de-chaussée, ils trouvent tout ce qui concerne l'administration où sont conservées les archives d'environ deux cents naissances d'enfants récentes, mais aussi des dossiers concernant les employés – les joueurs peuvent se procurer celui de Rina avec **un jet de Perception Difficulté 1 (voir annexe)**. Au rez-de-chaussée se trouvent également l'accueil, et les salles de travail occupées par une ou deux femmes en train d'accoucher.

Aux deux étages des mères et leurs enfants se reposent dans de nombreuses chambres. A chaque étage, on trouve une salle de repos pour le personnel, ainsi que des salles contenant les berceaux alignés avec quelques nouveaux-nés baignant dans un liquide bleuâtre. Ces enfants sont issus de la dernière génération d'embryons modifiés et possèdent donc des altérations

corporelles beaucoup plus marquées que leurs aînés. Il n'y a pas grand-chose à trouver pour les joueurs dans ces deux étages.

Rina travaille, elle, au sous-sol accessible par un escalier et une porte fermée, déverrouillée par une carte magnétique que les joueurs ont pu dérober pendant leur exploration en même temps que les blouses. Ce sous-sol est composé des laboratoires où ont lieu les modifications génétiques sur les embryons et les recherches pour faire évoluer l'ADN humain en l'associant aux caractéristiques de la biologie sous-marine.

La porte s'ouvre sur un couloir aux parois nues, blanches, éclairées par des néons blafards et grésillant. Il sépare les quatre pièces du sous-sol, deux à droite et deux à gauche.

La première pièce à gauche renferme du matériel médical et des frigos, congélateurs et autres objets pour conserver les cellules nécessaires à la conception des embryons (ovocytes, spermatozoïdes, segments d'ADN, etc.). Une étagère en métal est recouverte de dossiers et de paperasses retraçant l'évolution de leurs recherches, depuis la fondation de la cité par le grand-père de Lizbeth. En fouillant dans les dossiers les joueurs peuvent trouver celui de la famille Posidonius, Lizbeth et son père étant eux-mêmes le résultat de ces expériences.

La première pièce à droite est meublée de quatre bureaux et paillasses d'expérimentation, avec des outils scientifiques (ordinateurs, livres d'anatomie et de médecine, microscopes, séquenceurs d'ADN, spectrogramme de masse, etc.) ; au mur les joueurs peuvent observer des croquis et schémas de nourrissons, des photos d'autopsies... C'est l'endroit où les scientifiques font leurs re-

cherches au quotidien. Le mur du fond est entièrement recouvert d'un grand aquarium rempli d'espèces variées de poissons, baignant la pièce d'une lueur bleue et fantomatique.

La porte du fond à gauche mène sur un véritable musée des horreurs, comparable à ce que les joueurs ont pu rencontrer dans les laboratoires éventuellement visités lors de leur phase d'exploration de la ville.

Un jet de Résistance – Difficulté 2 est nécessaire pour déterminer si la vision de cet amas de spécimens morts et noyés dans du formol soulève ou non le cœur des joueurs. Les résultats infortunés des expériences ratées gisent dans des bocaux, embryons ou fœtus mi-humains mi-poissons, mal formés, atrophiés, atteints de déformations étranges ou bien des fœtus tellement prématurés qu'ils en sont monstrueux. Les savants conservent ces souvenirs morbides de leurs échecs dans un intérêt scientifique, afin de les étudier et les disséquer.

La porte du fond à droite s'ouvre cette fois-ci sur une salle d'opération. Ce bloc opératoire sert également aux fécondations in-vitro, au cours desquelles les scientifiques inséminent les mères porteuses avec les embryons modifiés. Outre les étagères et le matériel médical classique, les moniteurs cardiaques, les plateaux recouverts de bistouris, lames, et écarteurs, se trouve au centre une table de travail avec des étriers et tout le matériel nécessaire, entourée de deux tables d'opération de part et d'autre.

Mais ce qui frappe les PJ's lorsqu'ils ouvrent la porte, c'est avant tout la présence de Rina et des autres médecins : elle est en bonne santé bien que ses traits soient tirés et qu'elle ait l'air soucieuse et fatiguée. Elle est étonnée

de les voir ; les trois autres scientifiques tentent de s'enfuir et de déclencher l'alarme. Les joueurs devront les assommer rapidement (**Jet de Performance - Explosivité Difficulté 2**) s'ils ne veulent pas se retrouver aux prises avec d'autres gardes. Ils ne sont pas armés, mais cependant, peuvent attraper un de leurs outils (bistouri, scalpel) pour blesser les PJs. Une phase de combat est inévitable si les joueurs ne les assomment pas immédiatement, ou qu'ils ratent leur jet (**Jets d'Agilité - Corps-à-corps Difficulté 2** voir plus selon l'attaque que propose le joueur).

Devant cette scène, Rina est apeurée et ne comprend pas vraiment le déroulement des événements ; elle ne les aide pas, même dans l'éventualité où un joueur l'apostrophe en le lui demandant. Elle semble tétanisée. Une fois le calme revenu, et les médecins neutralisés, elle reprend ses esprits : elle est très en colère contre eux, ce qui semble étrange puisqu'ils sont là pour la délivrer des griffes d'AquaVita. Désespérée, elle leur explique qu'ils viennent de condamner son frère Sirius à la mort. Elle est en effet convaincue que celui-ci est gardé prisonnier par AquaVita dans le but de faire pression sur elle. Elle accuse les PJs de mentir lorsque ceux-ci lui annoncent avoir identifié le cadavre de son frère, en montrant sur son téléphone un échange de messages – le dernier datant du matin même. Elle est réellement persuadée d'échanger avec son frère alors qu'en réalité il s'agit d'un membre d'AquaVita qui utilise le portable de Sirius. **Un jet de Réflexion - Psychologie Difficulté 3** permet aux joueurs de persuader Rina de la mort de son frère : elle s'effondre, anéantie, et les suit en pleurant, désorientée mais aussi pleine de rancoeur envers le laboratoire qui l'a manipulée et qui a détruit sa famille. Elle les accompagne, perdue, mais déjà hantée par l'idée de se venger.

Après concertation avec les joueurs, Rina convient avec eux qu'ils doivent s'échapper du dôme et remonter à la surface pour alerter les autorités. Le MJ, par le biais de Rina, peut rappeler la possibilité de s'enfuir via les capsules d'urgence et le plan de Lukas et Minos de se retrouver à la nuit tombée. Il faut donc diriger les joueurs vers ces capsules.

Toutefois, lorsqu'ils sortent du bâtiment (de préférence par la porte de service), se doutant que les joueurs chercheraient à délivrer Rina et ayant eu vent de leur présence sous le dôme – ou bien de leur évaison hors de la prison – Lizbeth a envoyé un drone de combat qui essaye de les abattre. Ils peuvent éviter la confrontation en réussissant un **Jet de Performance - Endurance Difficulté 3**, ce qui leur permet de courir jusqu'à la capsule. Ceux qui échouent se font tirer dessus ; il serait mal avisé de chercher un combat direct, ces drones ayant l'avantage de voler au-dessus des PJs, et possédant des mitrailleuses.

Une fois qu'ils ont atteint les capsules, Rina refuse de s'en aller, aveuglée par la rage d'avoir perdu son frère ; mais, dans la course-poursuite et craignant pour sa vie, son ami d'enfance insiste auprès de Lukas et Minos pour qu'ils la sauvent et la ramènent à la surface. Les deux adolescents entraînés la maîtrisent assez facilement et les Pjs voient la capsule éjectée hors du dôme, vers la surface.

Mais ils ne sont pas les seuls témoins de ceci, Lizbeth ayant constaté trop tard le départ de Rina dans la capsule. Elle coupe le courant dans le bâtiment, encerclé par des gardes, rendant impossible l'évasion des joueurs. Folle de rage, elle leur hurle de sortir ; s'ils n'obtempèrent pas, elle viendra les chercher avec plusieurs gardes armés de sa mi-

lice personnelle, et les traîne au-dehors sous la menace d'une arme.

Pleine de fureur et de frustration, elle leur reproche d'avoir réduit à néant ses espoirs et le travail de toute une vie, même de plusieurs, puisque c'est sa famille entière qui s'était voué à la cité sous-marine depuis sa fondation. Le départ de Rina à la surface et l'éventualité qu'elle révèle l'existence du dôme aux autorités, ainsi que le projet de domination du monde, avec la preuve des modifications à travers la présence de Lukas et Minos, menace tout ce qu'elle a bâti jusqu'alors. Elle leur explique le plan dément hérité de son grand-père, perpétuer une civilisation hybride sous la mer pour préserver l'élite de l'humanité d'une décadence inévitable ; les embryons, à terme, auraient constitué une armée d'hommes-poissons à son service pour assurer la domination de cette nouvelle humanité sur le reste de la planète. Elle avoue à demi-mot que le plan n'est que retardé par l'action des PJs ; en effet, il existe d'autres dômes, d'autres cités, dans d'autres océans, et les PJs ne seront plus là pour le voir.

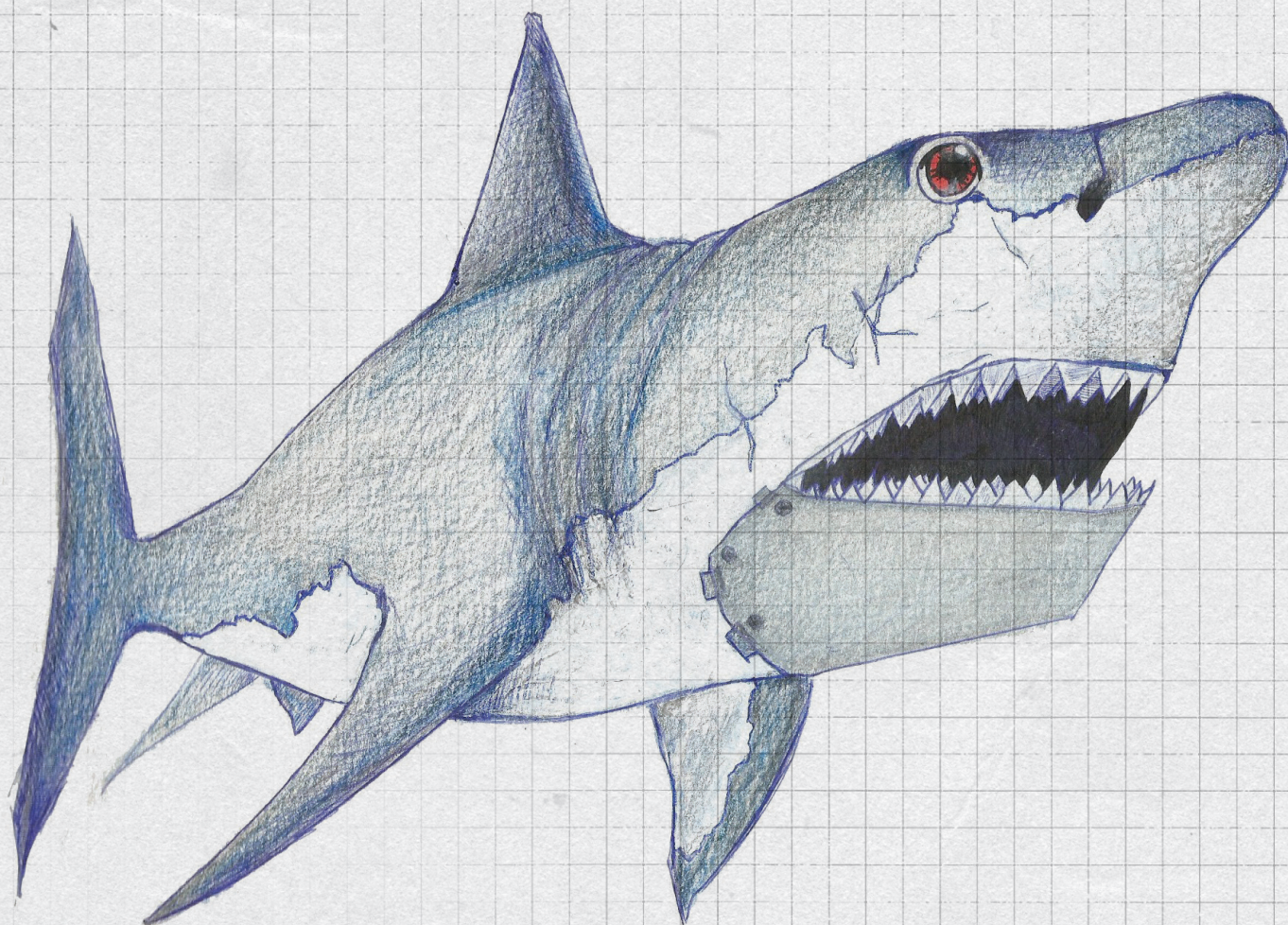
Elle annonce alors théâtralement l'autodestruction du dôme et de la plateforme piégée par des explosifs ; en appuyant sur une sorte de manette ou de télécommande miniature, elle provoque le déclenchement d'une alarme stridente. Un compte à rebours est lancé : les joueurs ont 30 minutes avant que la plate-forme n'explose.

Des hurlements retentissent, les robots, domestiques et agricoles compris, se retournent contre les habitants, tout en épargnant six individus choisis parmi l'élite d'AquaVita – dont, évidemment, Lizbeth. Alors que les machines abattent un par un les habitants dans la panique et la confusion générale, Lizbeth leur souhaite bonne chance d'un

ton sarcastique ; avant de leur dire adieu, elle les enjoint à regarder en haut pour profiter du clou du spectacle. Les joueurs observent alors quatre titanesques requins d'environ 6m de long, aux yeux rouges, à la carcasse organique mais à la mâchoire métallique, se jeter de toute leur masse et de toute leur puissance sur l'ascenseur qui reliait le phare et le dôme. Une fois l'ascenseur détruit, ils s'écrasent sur le dôme afin de le détruire et d'engloutir la ville ainsi que toutes les preuves qu'elle peut contenir. Les PJs auront seulement 6 rounds avant que celui-ci ne cède sous les attaques forcenées des mâchoires d'acier.

Les joueurs sont livrés à eux-mêmes, la panique régnant dans l'enceinte du dôme ; les gardes se font eux aussi attaquer par les robots et ont déjà bien assez à faire. Ils ne s'occupent plus des joueurs qui doivent trouver un moyen de s'échapper, alors que le phare n'est plus accessible et que le courant a été désactivé dans le bâtiment des capsules, les mettant hors d'usage. Pour rétablir le courant, les PJs ont besoin de la télécommande de Lizbeth, qui s'est enfuie précipitamment vers ses bureaux dans cette atmosphère électrique de fin du monde. Ils ont à peine le temps de voir sa silhouette disparaître dans la direction de la plus grande tour du dôme, qui culmine à environ 6 ou 7 étages, le logo d'AquaVita au sommet.

Le groupe devrait donc logiquement se diriger à sa poursuite s'ils veulent survivre. La durée de leur course jusqu'à la tour leur coûtera un round. Les hautparleurs résonnent de l'avertissement suivant : « autodestruction totale dans 25 minutes ». L'entrée est fermée par un lecteur de cartes magnétiques, qu'ils peuvent pirater avec un Jet de Connaissances – Mémoires Difficulté 2. A l'intérieur, ils aperçoivent un aco-



lyte de Lizbeth, reconnaissable à ses grands yeux bleus globuleux, passer sous une trappe qu'il ferme derrière lui. Le bâtiment est accolé à la paroi en verre et montre l'extérieur du dôme ; des silhouettes semblent s'échapper d'un passage secret derrière un rocher, et remonter en nageant vers la surface assez rapidement, se dirigeant vers la vedette que les PJs ont vu amarrées à leur arrivée sur la plate-forme. **Un Jet de Performance Difficulté 3** permet d'arracher la porte de la trappe, mais suivre les membres d'AquaVita sous l'eau sera beaucoup plus difficile, au vu de la profondeur du dôme et de leur aisance dans l'eau (**test de Performance – Endurance Difficulté 5**. Note au MJ : il convient de rendre cette action impossible, pour que Lizbeth et ses complices puissent s'échapper). Un round de plus est nécessaire pour ces actions : « Autodestruction totale dans 20 minutes ».

Cela n'aide pas nos joueurs qui sont encore sous le dôme sans issue possible. Ils entendent les requins foncer sur les parois du dôme, avec des craquements sonores et menaçants. Dehors, les émeutes font encore rage, on entend une vague rumeur de cri et de fusillades. Les PJs doivent se mettre à la recherche du bureau de Lizbeth, aisément accessible et indiqué, au fond du couloir.

La porte est grande ouverte, Lizbeth a visiblement dépouillé les étagères des documents les plus importants. Ils trouvent la chemise d'un dossier vidé intitulé « Cobaye N°217 » ; ainsi que, juste en dessous, le nom de Sirius Rello. En revanche, il n'y a rien dedans. Elle est partie en laissant un désordre indescriptible dans la précipitation de son départ, en oubliant au passage le téléphone de Sirius dont AquaVita se servait pour simuler le fait que Sirius

soit encore vivant auprès de Rina. Sur le mur du fond, une carte du globe épinglée de rouge en sept endroits différents (dont une épingle pour le dôme où se trouvent les PJs) montre l'emplacement des autres dômes mentionnés par Lizbeth. **Un Jet de Perception – Vigilance Difficulté 2** leur permet de trouver la télécommande grossièrement dissimulée dans la corbeille à papier. Elle est partiellement endommagée : les PJs ne peuvent pas annuler l'autodestruction, ils ne peuvent qu'assurer leur fuite en réactivant le courant dans le bâtiment des capsules.

Un round de plus s'est écoulé : « Auto-destruction totale dans 15 minutes ». Les joueurs ont donc trois rounds restants pour se rendre jusqu'aux capsules, dans un climat de chaos complet. Des cadavres jonchent les rues, il y a peu de survivants qui continuent de se battre contre les robots. Une fois le courant réactivé, ils rentrent dans le bâtiment ; un groupe de cinq habitants est déjà présent, en train d'activer une capsule.

Il ne reste qu'un seul et unique round de plus : « Autodestruction totale dans 5 minutes ». Des craquelures gigantesques fissurent la surface du dôme, avec des infiltrations d'eau de plus en plus violentes. Ils doivent attendre que la capsule précédente ait été éjectée avant de prendre possession de la leur. Alors qu'ils montent à l'intérieur de la capsule, ajustent leurs ceintures, ils voient un des requins s'attaquer à la capsule précédente, déchiquetant le verre et le métal, les corps, dans un bruit métallique de mastication. Du sang se répand dans l'eau. Leur capsule a juste le temps de s'éjecter avant que le dôme ne s'effondre complètement ; ils sont projetés sur le côté par le souffle de l'explosion de la plate-forme à la surface de l'eau.

Conclusion

Les joueurs reviennent sur la côte française par leurs propres moyens, la plate-forme achevant de se consumer. Rina les attend sur le port discrètement, se dissimulant des regards indiscrets qui pourraient alerter AquaVita avec Lukas et Minos.

Rina, consciente du danger que représente le laboratoire, s'expatrie sous un faux nom avec l'aide des PJs. Elle décide de devenir une militante politique qui lutte contre les exactions d'AquaVita et des laboratoires en général, vivant sous couverture et proposant de l'aide aux rebelles grâce à ses connaissances scientifiques. Lukas et Minos, eux, peuvent enfin vivre librement leur amour ; mais après quelques mois, ils disparaissent de la circulation et cessent de donner des nouvelles. Il est fort probable qu'ils aient été retrouvés par AquaVita.

Si les joueurs cherchent à contacter l'inspecteur Beaulac, ils découvrent auprès de ses collègues ou bien dans les journaux qu'il a décidé de mettre fin à ses jours. Son corps a été retrouvé pendu à son domicile. Son fils, qui était en soins intensifs à l'hôpital AquaVita, ainsi que sa femme qui veillait à son chevet, ont tous deux disparus depuis deux jours.

Le lendemain des événements, les PJs voient ou entendent sur chaque chaîne de radio et de télévision la voix et le visage trop familier de Lizbeth Posidonius : elle donne une interview qui déplore les pertes du laboratoire et des employés présents sur la plate-forme à la suite d'une attaque terroriste. Elle regarde fermement les caméras et semble s'adresser directement aux PJs qui frissonnent en l'entendant déclarer que cet acte ne resterait pas impuni.

Il est possible de prolonger ce scénario en donnant la possibilité aux PJs de chercher les autres dômes et de mettre définitivement à bas les plans d'AquaVita, en utilisant par exemple les personnages de la famille Posidonius, son père et son grand-père sont encore en vie quelque part au fond des mers.



Néo Atlantis

- 11. Prison
- 12. Caserne militaire
- 13. Statue de Théodore Asklepios en Poseidon
- 14. laboratoires

- 1- temple de Poséidon
- 2- quartier Déméter
- 3- quartier Arès
- 4- quartier Athéna
- 5- quartier Héra
- 6- Sas d'arrivée / Ascenseur
- 7- Bureaux d'Aqualita
- 8- Passage secret
- 9- Capsules d'évacuation
- 10- Maternité - couveuse



Embarquement des passagers - Plate-forme B24 Manche
Passengers boarding - Deck B24 English Channel

Ferry N° : Départ : Calais

EMBARQUEMENT BOARDING	NAME NOM	FIRST NAME PRENOM	DATE DE NAISS. DATE OF BIRTH	NATIONALITE NATIONALITY	PROFESSION	SIGNATURE
9/9/58	Lindley	W. Glade	13/05/2020	English	Biologist	L.W.
09/09/58	Barrientos	Cléo	23/07/2015	Française	Chirurgien	Barrientos
09/09/2058	Denning	Clark	12 / 4 / 2032	American	Plumber	Denning
09/09/2058	BERNIER	MARTIN	30/02/2003	FRANÇAISE	MAINTENANCE	Bernier
09-09-58	Smithfield	Stanley	26-08-2028	English	Security agent	Smithfield
10/09/2058	Langell	Oriel	13/10/1987	Belge	Enseignant	Langell
10/09/58	Elarnas	Cassandra	28/03/2040	Espanola	Estudiante	Elarnas
10/09/58	Fowler	Lincoln	9/11/2036	English	Engineer	Fowler
11/09/2058	Deninger	Shian	9 / 01 / 2041	Française	Sous-Off. M	Deninger
11/09/58	DARCY	LEON	19 / 06 / 2039	English	Student	Darcy
11/09/58	Lacombe	Paul	31/10/2009	Française	Anesthésiste	Lacombe
12/09/58	BIRELL	DENISE	8 / 18 / 2015	AMERICAN	LAWYER	Birell
12-09-58	CRESSAC	Hadrien	15-03-2033	Française	Analyste SOC	Cressac
12-09-2058	WALLINGTON	KLAUS	4-23-2029	American	PhD Student-Biology	Wallington
12/09/58	Müller	Sara	3/12/1999	Française	Gynécologue	Müller
13/09/2058	DIAS	MANIEL	29/01/2028	Espanola	Seguridad	Dias
13-09-2058	DIAS	AMANDA	16 / 02 / 2032	Espanola	Ama de casa	Dias
13/09/58	KHOURY	Jessam	22/04/2041	Française	Etudiante	Khoury
14/09/58	LILER	NORA	25/7/2023	Française	Généticienne	Liler
14/09/58	LILER	RUSSO	15/09/2030	Française	Etudiant - STI	Liler
14/09/58	MORENA	Kali	30/03/36	English	Pediatrician	Morena
15/09/58	DUFERNE	Tommi	12/08/2025	Française	Informaticien	Duforne
15/09/58	SVANDELS	MIKKE	29/7/1997	Française	Pharmacien	Svandels
15/09/2058	ALVARELLI	VINCENZO	14/09/29	Espanola	Enfermero	Alvarelli

Annexe - Dossier de Rina

Néo-Atlantis -
ATHENA/MATERNITE
Dossier N°127



15 septembre 2058

*A l'attention des
membres chargés du
maintien de l'ordre
et de la sécurité*

Statut : Accès de sécurité de niveau 3

SUJET : Rina Rello
SEXE : Féminin
ÂGE : 35 ans
Nationalité : Française
Lieu d'extraction : Calais - Deck B24
Profession : Biologiste (spécialisation en génétique obstétricale)

Objet : Rapport d'insertion N°2B
PJ/évaluation psychologique

Les autorités compétentes seront satisfaites d'apprendre que le sujet fait aujourd'hui preuve, à défaut d'une coopération volontaire, d'une relative soumission. Les punitions corporelles sont donc désormais déconseillées. Bien que sous la contrainte, elle fait aujourd'hui preuve d'obéissance et progresse, avec le concours de ses collègues, sur les expériences que nous lui avons confiées.

C'est principalement la menace de la mort du cobaye N°217, Sirius Rello, le frère cadet du sujet, qui a permis d'obtenir sa contribution aux recherches de perfectionnement du génome.

[Note : Nettes avancées envisageables sur les embryons N°139 à 145, communiqué à venir dans les prochains jours.]

Le département des Modifications Corporelles Majeures nous a communiqué le décès du cobaye N°217, qui s'est révélé non-viable à la transformation. Il est essentiel de dissimuler cette information, afin que Rello continue de croire que le sujet-test n°217 est en vie ; sans quoi il est plus que probable qu'elle menace la sécurité et le bon développement des recherches.

AVIS DE L'EQUIPE DE SURVEILLANCE :

*Sujet à surveiller. Coopératif mais possiblement instable.
Fragilité émotionnelle compensée par un attachement presque
maternel au cobaye N°217 - faille à exploiter pour une
meilleure docilité du sujet.*