

# Scénario FIJ pour Polaris 3

## Retour vers l'Enfer

Les PJ sont des Veilleurs naviguant avec un patrouilleur et accomplissant des missions pour le Culte du trident. Leur mission actuelle est d'aller récupérer des utilisateurs de la Force Polaris et un pirate. Leur véhicule, une corvette, est nommé le Nimitz. Ce nom est bien sur à rapprocher du porte-avion américain du film, *Nimitz, retour vers l'enfer*.

Ce scénario a pour thème le voyage temporel et la Force Polaris et pour ambiance le survival-horreur.

Les pré-tirés :

- Éclaireur Hybride
- Officier
- Pilote
- Prêtre du Trident
- Soldat d'Elite
- Technicien

### L'histoire :

200 ans après l'époque actuelle de Polaris, les grandes nations se sont effondrées suite à de terribles guerres. Les humains qui ont survécu sont ceux qui se sont cachés dans leur station, loin de tout. Si le monde actuel est violent, le futur est encore plus sombre. Les horreurs du flux Polaris se sont emparées des océans et la plupart des cétacés ont été exterminés.

Les gens qui possèdent la Force Polaris sont encore plus puissants mais en plus incontrôlables aussi. Le culte du Trident a disparu et il n'y a plus personne pour leur apprendre à contrôler leurs pouvoirs.

Sur la Station Homère, une jeune fille a vu ses pouvoirs se révéler quand elle a eu 15 ans. Sa première manifestation fut de la télékinésie. Quand les membres de la communauté s'en aperçurent, ils voulurent alors la confiner. Son inconscience défendit en mettant toute la communauté en état de cauchemar. Quand le pouvoir du cauchemar se dissipa, un certain nombre étaient morts et d'autres fous.

Au cours de ce chaos, la jeune fille menacée par un Homérien se défendit par une Onde Polaris qui les ramena 200 ans dans le passé. Les membres de la communauté voulaient s'en débarrasser ainsi que tous les autres potentiels mais les tuer reviendrait à prendre trop de risque, qui sait ce qu'ils pourraient déchaîner,

Peu de temps après leur remontée dans le temps un groupe de Veilleurs les accosta, ils eurent toutes les difficultés du monde à trouver une explication qui tiennent à peu près la route sur leur présence ici, mais ils dirent qu'ils possédaient plusieurs utilisateurs de la Force Polaris. Les Veilleurs en référèrent au Culte qui décida de dépêcher un autre navire, le *Nimitz*, pour leur chercher : celui des PJ

ACTE UN : Time cop

Scène Un : les PJ s'arriment à la station Homère et prennent leurs passagers. Ils peuvent remarquer maintes choses étranges au cours de leur séjour.

Scène Deux : les PJ doivent passer à une autre station, Yelstin, avant de revenir, c'est alors qu'ils prennent en chasse un navire pirate qu'ils parviennent à détruire.

Scène Trois : le reste de la flotte pirate apparaît à ce moment là et prend en chasse les PJ dont le vaisseau devient très endommagé. Sous l'effet de la peur, la jeune fille refait une Altération temporelle.

ACTE DEUX : Retour vers le futur

Scène Un : les PJ sont 199 ans dans le futur. Il n'y a plus de trace de la flotte pirate. Selon les dégâts, ils pourront tenter de rejoindre la station Yelstin, mais elle aura disparu (détruite pendant la guerre).

Scène Deux : les PJ pourront revenir en arrière et retrouveront la station Homère. Personne ne sera là pour leur répondre. En s'amarrant, les potentiels mourront instantanément. Ils verront le désastre du cauchemar qui s'est emparé de la station.

Scène Trois : les PJ rencontrent certains des Homériens encore sains mais aucun ne se rappelle d'eux. Ces derniers leur expliquent leurs mésaventures.

## ACTE TROIS : Combattre le Futur

Scène Un : les potentiels ont eut un choc lorsque leurs doubles du futur sont morts. Ils prennent donc les PJ pour des assassins et vont se déchaîner pour les tuer. Les cauchemars, mangeurs d'esprit et bête du flux vont se déverser dans la station.

Après que les PJ aient tué au moins deux potentiels, la jeune fille sous l'insistance des autres va repartir dans le passé.

Scène Deux : les PJ reçoivent un appel du Nimitz qui veut s'amarrer. Les PJ se rendront compte que s'ils laissent faire, ils mourront et le cycle recommencera, car les Homériens sont prêts à leur livrer de nouveau les potentiels, pour survivre. D'ailleurs, les Homériens feront tous pour bloquer les PJ pour que ces derniers ne les préviennent pas ou les empêche d'accoster. Les PJ devront faire le choix de détruire la station pour cesser le cycle.

Scène Trois : les Homériens vont tentés d'empêcher les PJ de détruire la station dans une ambiance apocalyptique de cauchemars, mangeurs d'esprit et bête du flux. L'histoire se termine par la destruction de la station ou la mort des PJ.

## Introduction

Les PJ sont tous des Veilleurs qui naviguent sur les océans du monde entier pour maintenir la paix et les objectifs du Culte du Trident.

Sa mission actuelle est de se rendre sur la Station Homère, située sur la dorsale Atlantique Nord. Ils doivent y récupérer 5 utilisateurs de la Force Polaris pour qu'ils soient ramenés à Equinoxe. Après le passage à l'Homère, ils doivent se rendre à la station Yelstin pour récupérer un pirate fait prisonnier.

Pour accomplir leur mission, on leur confie la corvette, le *Nimitz*.

## Acte Un : Time Cop

### Scène Un : embarquement

#### *Texte d'introduction*

Vous avez averti la station Homère de votre venue et vous le distinguez sur vos senseurs. A bord de votre patrouilleur, le *Nimitz*, vous êtes prêt à recevoir vos futurs invités :

5 utilisateurs de la Force Polaris sur la station Homère et un pirate sanguinaire sur Yelstin. Vous devrez ensuite revenir à Équinoxe.

Vous naviguez dans les eaux de l'Atlantique Nord sur les flancs de la Grande Dorsale. La station Homère serait difficilement repérable si vous n'aviez pas les coordonnées.

Sur votre hublot vous voyez les lumières de la station et vous demandez l'autorisation d'apponter.

Le navire des Veilleurs arrive dans un grand bassin (comme dans le film Abyss mais plus grand). Une délégation les attend et leur souhaitent la bienvenue. De présent, il y a :

- Ian Sturrock, chef de la communauté
- Vincent Darlage, médecin
- Chris Quilliam, sécurité
- Betty Galaway, chef technicien

On les conduit à un dortoir où les potentiels (utilisateurs de la Force Polaris) les attendent. Il s'agit de 5 enfants, la plus grande, 15 ans et 4 garçons de 8 à 12 ans. Leurs affaires sont prêtes. Bref tout montre, que les Homériens sont pressés que les Veilleurs s'en aillent.

### Les Potentiels

#### *Marie*

La jeune potentiel de 15 est la plus puissante de toute. C'est elle qui a fait déplacer la station Homère dans le temps. Quand elle est réveillée, c'est une petite peste.

#### *Jonas*

Potentiel de 12 ans, il est très protecteur avec les autres garçons mais craint (et hait) Marie

**Kars**

Potentiel de 9 ans, muet de naissance

**Théo**

Potentiel de 7 ans, frère de Kars. Il lui complètement fasciné par Marie

**Adrien**

Le plus jeune potentiel, 6 ans.

Voilà ce que les Veilleurs peuvent remarqué d'étranges :

- Une femme aveugle (avec un bandeau sur les yeux) passent dans les couloirs guider par un habitant.
- la station a subit de nombreux dégâts mais ils sont en train de réparer. Ils déclarent qu'il y a eu une explosion de gaz comprimé, mais qui n'a pas fait de victime.
- La station est beaucoup plus grande que les 200 personnes qui y vivent (en fait beaucoup sont morts et les fous on été caché). Ils l'expliquent par le fait qu'ils sont une jeune communauté.
- la station fait dans l'extraction du pétrole, mais il n'y a pas la saleté inhérente à ce genre d'industrie. Ils s'expliquent qu'ils sont en prospection.

Une fois, tout ce petit monde revenu sur les quais, les Veilleurs sentent le soulagement contenu des Homériens à leur départ.

**Scène Deux : poursuite**

Les veilleurs naviguent vers Yeltsin pour récupérer Konrad, le pirate. Il s'agit d'un violent criminel coupable de nombreuses exactions (piraterie, meurtres, viols, enlèvements, vol, coups et blessures, etc..).

Cependant son équipage cherche à le récupérer.

Ne faites pas jouer l'étape Yeltsin et dites aux PJ qu'ils ont le pirate et qu'ils se dirigent vers Équinoxe. C'est alors que leurs radars repèrent un petit navire, un chasseur Fulgar qui tente de leur échapper. Son identification révèle qu'il s'agit d'un navire pirate de la bande de Konrad.

Normalement les PJ devraient les poursuivre, et le navire les conduit à un piège, où des navires plus gros les attendent en embuscade.

Si les PJ ne le poursuivent pas, les navires cachés les prennent en chasse. Il y a deux corvettes pirates et 3 autres chasseurs.

Le but de la scène est de mettre les PJ au sein d'une bataille navale en fâcheuse posture, jusqu'à ce que Marie, stressé (n'hésitez pas à faire hurler les enfants), active son pouvoir d'Onde Polaris.

**Scène trois : l'œil du cyclone**

D'un coup, tous les ennemis des PJ disparaissent et leur navire (quelque soit l'état) se trouve seul dans l'immensité de l'océan. Plus aucune trace des autres vaisseaux ni même de débris quelconque. Si le navire des PJ a subit de violents avaries, leurs conséquences persistent (voies d'eau, incendies, etc).

Quant les PJ le décideront, ils pourront soit retourné à Yeltsin soit à Homère. La première n'est plus là et il ne reste aucune trace. Homère par contre est toujours là mais ne répond pas aux appels radio.

## **Acte Deux : Retour vers le futur**

Les PJ sont 200 ans dans le futur. La station Homère est la même qu'ils ont rencontré mais elle subit le pouvoir cauchemar de Marie. Ils rejoignent la station peu de temps après qu'elle parte dans le passé.

### **Scène un : mort prématurée**

Alors que les PJ s'approchent de la station Homère, cette dernière ne répond absolument pas. Quant ils s'amarreront, ils pourront remarquer (s'ils font attention) que tous les potentiels (les 5) sont morts. Cela arrive à partir du moment où le véhicule entre dans le quai.

En arrivant dans le quai, ils remarquent des traces de combat et des cadavres déchiquetés.

### **Scène deux : premier contact**

Alors que les PJ fouillent le quai pour comprendre, l'un d'eux retrouvera Kars, le jeune garçon muet en pleurs (il a ressenti la mort de son double du futur). Ce dernier étant le Kars du passé, prendra peur et déclenchera son pouvoir Polaris de Bête du Flux, avec une Puissance de 12.

Kars sera terrifié tout le temps où il sera avec les PJ. Si un PJ ne se bat pas contre la bête et tente de s'approcher du garçon, ce dernier en invoquera un autre et ainsi de suite, même chose si les PJ vainquent le monstre. Kars ne s'arrêtera qu'une fois mort, inconscient ou seul.

Du fait de la plus grande puissance des utilisateurs de la Force Polaris, les Bêtes du Flux sont invoqué jusqu'à ce qu'ils soient tués.

### **Scène trois : survivors**

Une fois que les PJ s'engagent plus en avant dans la station Homère, la première rencontre qu'ils font est une femme qui s'est crevé les yeux (la même qu'ils ont rencontré au début).

Si un PJ décide de la tuer, au moment où ils pointent l'arme sur elle, un individu sort de l'ombre en leur suppliant de la laisser vivre.

Si un PJ tient à la tuer quant même (dans un délire de paradoxe temporel) laisse-le faire. Cependant comme il aurait été agressif, la prochaine créature du Flux sera attirée par lui et sa colère.

Le pouvoir Cauchemar est toujours en activité (il restera tant que Marie ne refera pas un autre pouvoir). Au cours de leur exploration, les PJ seront chacun confrontés à un événement terrifiant (voir un pour tous) om ils devront opposer leur Volonté) la puissance du Cauchemar (13). En cas d'échec, ils sont terrifiés et ont un malus de -10 à toutes leurs actions pendant plusieurs heures.

Plus tard, les PJ retrouvent d'autres survivants qui tentent tant bien que mal de survivre aux créatures du flux qui infestent la station. On leur raconte que les potentiels sont incontrôlables et font vivre un cauchemar aux Homériens.

## **Acte Trois : Combattre le futur**

Au cours de cet acte, les PJ vont affronter le déchainement des jeunes potentiels jusqu'à ce que Marie les renvoie dans le passé. Là, les choses se calmeront jusqu'à un appel radio, le Nimitz avertit de sa venue. Les PJ devront prendre une décision.

### **Scène Un : flot de flux**

Les potentiels estiment dangereux les PJ et vont déchaîner un grand nombre de bête du flux contre eux. La scène devra être un survival-horreur jusqu'à ce que les PJ atteignent le lieu où sont les enfants.

Les Homériens savent que les enfants sont retranchés dans l'ancienne infirmerie et sont prêts à aider les PJ pour y arriver. Au cours de leur périple, ils devront affronter une nouvelle bête du Flux (puissance 15).

Puis selon le groupe de personnage, choisissez l'une des deux options suivantes :

- certains Homériens, accompagnant les PJ sont contrôlés mentalement et se retourne contre eux et se battent jusqu'à la mort.
- Un des PJ est contrôlé et se retourne contre eux pendant 5 tours de combat.

Enfin, une Tempête du Flux protège le seul couloir qui mène à l'infirmierie. Pour le traverser, il fut effectuer un jet de Chance sinon subit (sans protection) 2d10 de dégâts. Cependant, un seul passage suffit, car dès que quelqu'un parvient à passer, Marie lance (involontairement) une Onde Polaris.

### **Scène Deux : Appel du passé**

Une fois de retour à l'époque des PJ, tous les événements Polaris disparaissent. Marie et tous les garçons tombent dans l'inconscience (le Flux est moins puissant dans le passé, ils sont donc épuisés). Selon ce que font les PJ, tout le monde se remet doucement.

Les PJ peuvent tuer les enfants sans défense, aucun Homériens ne s'y opposera mais aucun d'entre eux ne le fera. En fait, dès que l'un d'eux est tué, le meurtrier est la cible d'une prison mentale de puissance 14.

Quoi que fasse les PJ, une fois le calme revenu, s'ils sont dans la salle de communication, ils entendent le message suivant :

« Ici le navire Nimitz, en mission pour le Culte du Trident ; à la station Homère. Apprêtez-vous à nous recevoir !

Sinon, un Homérien les prévient.

En fait ils sont revenus au début de l'histoire. Normalement, ils doivent se rendre compte qu'au moment de l'appontage, ils risquent la mort comme les Potentiels dans l'acte deux.

### **Scène Trois : le nœud gordien**

Voilà les différentes options qui s'offrent aux PJ :

- Ils ne font rien. Au moment où le navire des veilleurs arrive, ils meurent.
- Ils s'enfuient pour s'éviter. La boucle temporelle recommencera pour le nouveau groupe, sauf si Marie est morte.
- Ils tentent de détruire leurs doubles, ils meurent dans l'instant.
- Ils peuvent auto-détruire la station, mais les Homériens les en empêcheront.