

# POLARIS

TM

LE JEU DE RÔLE



HÉGÉMONIE

## GLOIRE AUX PATRIARCHES !

Longtemps considérée comme la plus puissante et la plus agressive nation du fond des océans, l'Hégémonie se dévoile dans ce supplément pour Polaris. Du fabuleux dôme de Keryss au bague de Yucata, de la mystérieuse Ultar aux immenses champs de coraux de Floréa, vous y découvrirez tous les aspects de la vie dans la nation des Patriarches, notamment les banques des corps, le Temple ou bien encore les centres de repeuplement, mais aussi tous ses secrets les plus obscurs dont les mystérieux personnages qui ont influencé et façonné son histoire.

### Vous trouverez dans ce supplément :

- l'histoire de l'Hégémonie
- des informations pratiques sur la vie en Hégémonie ;
- la description des personnalités et factions d'Hégémonie ;
- la description des principales villes et stations de la région ;
- les secrets de l'Hégémonie pour le MJ ;
- de nouvelles règles (techniques de combat, professions...)
- un catalogue de matériel et de véhicules hégémoniens ;
- 14 nouveaux archétypes ;
- 12 nouvelles créatures.



Vous aurez besoin du **Livre de Base : 1** pour jouer à **Polaris™**

[www.polaris-rpg.com](http://www.polaris-rpg.com)

A PARTIR DE 16 ANS



© 2024 Black Book Editions. Polaris RPG™, Black Book Édition et leurs logos sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

BBEPLRPG07

# POLARIS

LE JEU DE RÔLE

## HÉGÉMONIE

### CRÉDITS

#### DIRECTEUR DE PUBLICATION

DAVID BURCKLE

#### RESPONSABLE D'ÉDITION

MARC SAUTRIOT

#### AUTEURS

PHILIPPE « CYRULL » TESSIER, FRANÇOIS « IRON » MENNETEAU,

#### RELECTURE

BLACK BOOK ÉDITIONS

#### ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE

SIMON LABROUSSE

#### ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

GREGOIRE VEAULEGER

#### CARTES

STÉPHANE « DERGEN » DERRIENNIC, ET JOSSELIN GRANGE  
LE DRAPEAU DE L'HÉGÉMONIE A ÉTÉ CONÇU PAR IGOR POLOUCHINE

#### DIRECTION ARTISTIQUE

MARIANNE BERGEONNEAU

#### DESIGN GRAPHIQUE

LAURA HOFFMAN

#### MISE EN PAGE

LAURENT ROYER

*Les références à Polaris – Livre de base 1&2  
sont notées LDB1 ou LDB 2.*

#### L'ÉQUIPE DE BLACK BOOK ÉDITIONS :

**Pôle administratif** • David Burckle, Marie Ferreira,  
Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

**Pôle boutique** • Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas,  
Jonathan Duvic et Julien Gaillet

**Pôle communication** • Anthony Bruno et Steve Luga

**Pôle édition** • Marianne Bergeonneau, Fred Lipari,  
Sélène Meynier, Aurélie Pesséas et Marc Sautriot

**Pôle technique** • Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

ISBN : 978-2-38227-217-6

ISBN (pdf) : 978-2-38227-218-3

Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet

69800 St PRIEST, FRANCE

Dépôt légal : Octobre 2024

Imprimé en UE

[www.polaris-rpg.com](http://www.polaris-rpg.com)

© 2024 Black Book Editions.

Polaris, Black Book Editions et leurs logos sont des marques déposées. Tous droits réservés.

<b>CRÉDITS</b>	1	Autres services	103
<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	2	<b>CHAPITRE 1.5 : PRINCIPALES VILLES ET STATIONS D'HÉGÉMONIE</b>	106
<b>INTRODUCTION</b>	4	Bermude	107
<b>LIVRE 1 : L'HÉGÉMONIE</b>	5	Clemt	112
<b>CHAPITRE 1.1 : CONTEXTE</b>	6	Crinéa	117
Ce que l'on pense de l'Hégémonie	7	Féora	121
Se rendre en Hégémonie	7	Floréa	125
Transports en Hégémonie	9	Guaméa, la Petite Équinoxe	130
Les tubes et tunnels sous-marins	10	Keryss	135
Faune et flore	14	Nox	149
Courants et flux	15	Ourgor	153
Frontières, géographie, ressources, climat et activité sismique	17	Ozark	157
Approche des cités hégémoniennes	19	Rauxe	160
Permis de séjour, commerce, armements et contrebande	19	Tanez	163
Contrôles et forces de sécurité	21	Ultar	166
Stations de défense et bases militaires	22	Warton	171
Tarifs, alimentation, boissons, logements, docks	22	Yucata	178
Contexte historique	25	Principales villes secondaires	183
Événements majeurs en Hégémonie de janvier 568 à mars 569	26	Stations sous tutelles et communautés proches	186
Dates importantes en Hégémonie	28	Ruines sous-marines remarquables	190
Relations avec les autres nations et factions	29	Le territoire en surface et souterrain	191
<b>CHAPITRE 1.2 : HISTORIQUE OFFICIEL</b>	32		
<b>CHAPITRE 1.3 : ORGANISATION POLITIQUE   ET SOCIALE</b>	38	<b>LIVRE 2 : LES SECRETS DE L'HÉGÉMONIE</b>	193
Organisation de la société	38	<b>DERNIÈRES PENSÉES</b>	194
la vie en Hégémonie	51	<b>CHAPITRE 2.1 : INFORMATIONS   COMPLÉMENTAIRES</b>	195
<b>CHAPITRE 1.4 : PUISSANCES MAJEURES EN   HÉGÉMONIE</b>	67	Les Patriarches	195
Les Patriarches	68	Les Généticiens	197
Le Haut-Amiral Iram Viramis	68	Au service des Patriarches	203
Le pouvoir exécutif	69	<b>CHAPITRE 2.2 : CONTEXTE HISTORIQUE</b>	207
Officiers et amiraux	71	L'Affaire Exeter	207
Le pouvoir sécuritaire	76	Domination	208
Les scientifiques et érudits	78	Les événements Post Domination	211
Le pouvoir religieux	80	<b>CHAPITRE 2.3 : AUTRES ÉLÉMENTS   DE L'HÉGÉMONIE</b>	214
La noblesse	80	Les banques des corps	214
Les ambassadeurs	84	Le service Mammon	218
Groupes, cultes, syndicats, organisations et autres personnalités	86	Haut-Amiral Iram Viramis	218
Les grandes entreprises	89	Amiral Alkard	219
Forces armées en Hégémonie	96	Grand-Amiral Valastor	220
Services de sécurité en Hégémonie	101	Amiral Fedorick	220
		Amiral Osquer	220
		Amiral Virtadis	221
		Amiral Ulyr	221
		Amiral Gortack	221
		Amiral Vira Our	222

Amiral Prima	222	La Rébellion	241
Amiral Devnostil	222	Sandéra dite « La Mère »	242
Colonel Léocaï	222	Le Syndicat noir	243
Colonel Faedrор	222	Telkran Raljik et les Pirates des Abysses	243
Colonel Priam	223	Voghn le Renégat	244
Colonel Vertandil	223		
Capitaine Vrill	223	CHAPITRE 2.4 : PRINCIPALES VILLES	
Karl Voïl	224	ET STATIONS D'HÉGÉMONIE	245
Tovel Guzman	224	Bermude	245
Uvar Latan	225	Clemt	247
Imaéa Rollin	225	Crinée	249
Chana Deckard	225	Féora	251
Ognor Karchag	225	Floréa	253
Onegel Lost	225	Guaméa	256
Egner Vault	225	Keryss	258
Néog Lavish	226	Nox	262
Oma Herzeberg	226	Ourgor	264
Palen Goder	226	Ozark	266
Cross Jikern	226	Rauxe	268
Cynthia Vémoril	226	Tanez	269
Le Haut Ingénieur	226	Ultar	269
Le Superviseur	227	Warton	272
La directrice de la natalité	228	Yucata	273
Professeur Malthus	228	Principales villes secondaires	275
Professeur Ugnon	228	Stations sous tutelles et communautés	
Le Duc Otton, gouverneur de Keryss	229	proches	275
Famille Calasta	229	Ruines sous-marines remarquables	277
Famille Del Mar	230	Le territoire en surface et souterrain	277
Famille Von Dien	230		
Famille Ebraer	230	CHAPITRE 2.5 : RÈGLES	
Famille Castille	231	COMPLÉMENTAIRES ET OPTIONNELLES	278
Famille Véréga	231	Informations issues des autres	
Famille Fedorick	232	suppléments	279
Famille Terrastet, la Baronne	232	Effets de la Bière grise	279
Marquis Ovar Godter, ambassadeur		Techniques de combat	279
hégémonien sur Équinoxe	235	Races	281
Marquis Cort Nuidgen, ambassadeur		Professions	282
hégémonien en République du Corail	236	Les professions du Temple	284
Marquis Rejak Vendoris, ambassadeur		CHAPITRE 2.6 : ÉQUIPEMENTS	295
hégémonien en Ligue Rouge	236	Les nano-tatouages	295
Marquise Sandra Callisti	237	Armes à feu	297
Ashaana de Salomon	237	Armes à énergie	299
Cillion l'Ancêtre	237	Modules d'armements	301
Crovis l'Impartial	238	Arme à projectiles sous-marins	301
Icataï Lobeuls	238	Armes de chasse	301
Initiative industrielle	239	Protections	311
Jessica Mélindros	239	Torpilles	316
Limouss Kit	239	Exo-armures	318
Meslar Main Rouge	240	Véhicules et navires	330
Mouvements contestataires		CHAPITRE 2.7 : ARCHÉTYPES	
au sein de l'armée	240	ET CRÉATURES	341
Océan	240	Archétypes	342
Le Pacte d'Héra	241	Créatures	347
Paradigme	241		

Ma nomination en décembre 566 en tant que directeur du Conseil de l'Histoire à Équinoxe a étonné beaucoup de gens. Nombreux sont ceux qui considèrent l'Hégémonie comme une prison dont il est difficile de sortir et d'autres ont estimé que mon rôle se bornerait à servir d'agent de renseignements pour le compte du Prisme. C'est bien mal me connaître mais c'est aussi bien mal connaître la nation des Patriarches. L'Hégémonie est pour une grande partie du monde sous-marin l'incarnation de son nom, une puissance militaire hégémonique dont le seul objectif est de soumettre le reste des communautés à sa loi. C'est un peu simpliste. C'est un pays extrêmement complexe avec une vie politique et culturelle étonnamment riche et un discours beaucoup plus mesuré dans les alcôves du pouvoir. Je pense que la plupart des personnalités que j'ai côtoyées sont sincères quand elles affirment œuvrer pour le bien de la civilisation même si l'on peut ne pas être d'accord avec les méthodes employées. En toute honnêteté, j'ai aussi rencontré des individus détestables au sein du pouvoir hégémonien.

Ai-je été surpris que le Haut-Amiral accepte de me laisser quitter le service de l'état pour m'autoriser à exercer cette charge ? Non... je connais l'homme, je sais ce qu'il a au fond du cœur et jamais il ne m'aurait contraint à demeurer à Keryss. En plus de la ressemblance étrange entre son nom et le mien, sans que nous ayons le moindre ancêtre commun, nous partageons de nombreux points de vue. Si je l'ai servi fidèlement pendant des années, il était de mon devoir envers l'humanité d'accepter la proposition du Conseil de l'Histoire d'Équinoxe. Il l'a parfaitement compris, tout comme mes illustres collègues ont compris que jamais mes origines hégémoniennes et mes années de service dans cette nation ne m'empêcheront de faire preuve de la plus grande intégrité à mon nouveau poste.

Dès mon arrivée à Équinoxe, j'ai eu à cœur de rédiger un document consacré à l'Hégémonie, un document qui, je l'espère, permettra aux gens de mieux comprendre cette nation et ses personnages emblématiques. J'ai bien naturellement demandé la permission du Haut-Amiral Viramis et celui-ci a accepté après notre dernière entrevue dans son bureau. Ce fut une entrevue chaleureuse et cordiale, mais j'ai senti mon interlocuteur soucieux. Je l'ai trouvé fatigué par l'exercice du pouvoir, mais étonnamment lucide sur la situation actuelle. Bien entendu, nous avons évoqué la débâcle de la Directive Exeter dont il m'a assuré assumer la pleine responsabilité. Il œuvre désormais à restaurer l'unité de sa nation et aspire à regagner la confiance de la communauté internationale. Beaucoup de gens se font une fausse idée du maître de l'Hégémonie. On le dit dur et impitoyable, avide de pouvoir et de conquêtes, méprisant et arrogant. On ne peut se tromper plus. C'est un homme cultivé et aimable. Certes, son discours est fort, avec peu de concessions, et il ne conçoit pas une autre méthode que la méthode hégémonienne pour parvenir à sauver l'humanité. Mais ses préoccupations sont principalement de permettre aux peuples du fond des mers de survivre et, un jour, de regagner la surface. Bien entendu, pour atteindre cet

objectif, les défis à relever sont nombreux et le premier d'entre eux sera d'arrêter la politique d'enfouissement des déchets sur les terres émergées. En le côtoyant, j'ai souvent pensé à un personnage que seuls les meilleurs historiens connaissent encore, un personnage issu d'une lointaine période de notre histoire et dont nous ne savons plus grand-chose, Marc Aurèle, l'Empereur Philosophe avide de paix et d'unité et qui pourtant passa presque toute sa vie à faire la guerre pour soumettre des nations barbares. Pour être honnête, il faut ajouter que la présence du Haut-Amiral, son charisme, est absolument incroyable. Quand vous vous trouvez face à lui, vous vous sentez tellement insignifiant qu'il lui est aisé de vous convaincre de son point de vue. Il exerce une influence quasi hypnotique sur ses interlocuteurs et dégage une sorte d'aura paternelle tout à fait déstabilisante. Le Haut-Amiral m'a quitté en me souhaitant bonne chance à mon nouveau poste et en exigeant de moi de me montrer parfaitement impartial. Je lui ai bien entendu assuré que c'était bien mon intention.

Juste avant de quitter le territoire hégémonien, j'ai également eu une entrevue avec Karl Voil, le ministre de la Propagande et actuel Directeur du Prisme, entrevue beaucoup moins courtoise qu'avec le Haut-Amiral. C'est un individu tout à fait mystérieux qu'il est très difficile d'apprécier mais, après tout, ça fait partie de son métier. S'il ne m'a pas menacé directement et donné aucune consigne visant à défendre les intérêts hégémoniens, j'ai bien compris qu'il aurait toujours un œil sur moi où que je me trouve et ses menaces étaient à peine voilées. Ce Voil est un personnage que j'ai dû mal à cerner. Très efficace à son poste, je ne peux m'empêcher de ressentir un profond malaise en sa présence. Sans pouvoir l'expliquer, je sens que cet individu est dangereux et pas seulement en tant que serviteur de l'état.

Enfin, j'ai quitté l'Hégémonie à bord du Prince des Mers, un des luxueux navires de la compagnie Nova. Le voyage m'a été offert par la Baronne Vilma Terrastet qui m'a fait l'immense surprise d'être elle-même à bord et de m'accompagner jusqu'à Équinoxe avant de poursuivre son voyage en Union Méditerranéenne. La Baronne est une personne absolument fascinante. Ambitieuse, sa seule préoccupation est l'intérêt supérieur de l'Hégémonie, intérêt qu'elle défend en multipliant les initiatives diplomatiques notamment avec l'Union. Elle m'a longuement parlé de mon nouveau poste au sein du Conseil de l'Histoire et sans me prier de trafiquer la vérité, elle m'a demandé de m'assurer que la vérité soit dite au sujet de l'Hégémonie. Nous devons nous revoir très prochainement pour évoquer sa volonté de rapprochement avec l'Union Méditerranéenne, une idée que je trouve intéressante même si la Baronne est une de ces rares personnes qu'il m'est impossible de cerner. J'ai toujours été convaincu de sa sincérité en ce qui concerne la gloire de sa nation... en revanche, quand cela concerne les moyens d'y parvenir, je nourris quelques inquiétudes. Enfin, je suppose que l'avenir nous dira si mon inquiétude était fondée.

Hans-Victor Vériramis, historien d'Équinoxe.



LIVRE 1

L'HÉGÉMONIE

# CONTEXTE

*«Par la robe de Déméter, qu'est-ce que je viens faire dans cette galère ! Signe, signe donc, tu ne risques rien», qu'il m'avait dit. «Tu vas voir, en Hégémonie, on voit du pays ! Un boulot bien payé et pas de risque» qu'il disait. «C'est pas possible d'être aussi malhonnête ! Dès que je sors de ce bagne, je m'en vais lui faire voir du pays à cet escroc !»*

– Un aventurier qui n'a pas regardé les petites lignes d'un contrat,



L'Hégémonie ! Ce nom évoque une puissance militaire et économique aussi admirée que redoutée. Il évoque également des œuvres grandioses comme le Dôme de Keryss ou l'immense navire amiral de la flotte hégémonienne, l'**Atlantis**. La nation des Patriarches ne fait pas dans la demi-mesure, c'est une nation forte qui a bâti sa puissance grâce à des technologies généticiennes qu'elle est la seule à

contrôler, à une politique agressive qui l'a souvent poussé à déclencher des conflits d'envergure et à une organisation sociale extrêmement stricte. Jusqu'à très récemment, la machine de guerre hégémonienne ne semblait connaître aucune faiblesse mais les bouleversements majeurs de l'équilibre géopolitique de ces dernières années commencent à menacer ce qui s'avère être de plus en plus un géant au pied d'argile.



## CE QUE L'ON PENSE DE L'HÉGÉMONIE

La plus puissante nation du monde sous-marin est certainement la plus connue de toutes et celle qui déchaîne le plus de passions. Que l'on haïsse les hégémoniens ou que l'on admire leur puissance militaire et économique, ils suscitent toujours de fortes réactions. Certaines personnes vont refuser tout net de s'exprimer par peur des redoutés services de renseignements des Patriarches, d'autres vont utiliser un langage des plus grossiers pour exprimer le fond de leur pensée, d'autres encore vont avouer à demi-mot qu'ils admirent l'ordre hégémonien et que celui-ci pourrait sans doute permettre d'établir une bonne fois pour toutes la paix au fond des océans.

En Alliance Polaire, les gens se sentent assez proches des hégémoniens. En effet, les deux populations sont dirigées par un état fort en partie dominé par les militaires et elles sont soumises à la surveillance constante des services de sécurité intérieure. De plus, dès l'an 520, les ressortissants des deux nations se sont souvent côtoyés dans les villes frontières grâce à d'importants échanges commerciaux et technologies. Malgré la récente brouille après l'affaire de la Directive Exeter, la majorité des polariens continuent à avoir une opinion assez positive des hégémoniens et ils sont persuadés que les problèmes diplomatiques entre les deux pays finiront par être réglés. Il existe cependant une minorité de fanatiques qui, depuis la crise Exeter, considèrent les hégémoniens comme des adversaires à éliminer.

En Ligue Rouge, l'Hégémonie n'est pas en odeur de sainteté, c'est le moins qu'on puisse dire. Quand on parle de la nation des Patriarches à un ressortissant de la Ligue, il répondra presque toujours que son pays aurait pu tout simplement s'appeler la Ligue mais que ceux qui l'ont uni sous une même bannière ont ajouté Rouge, rouge du sang des hégémoniens. Le citoyen de base de la Ligue considère que l'Hégémonie est l'ennemi à abattre. Ce qui est étonnant, et typique des liguiens, c'est que cela ne les empêche nullement de développer les échanges commerciaux avec la nation des Patriarches et de râler quand la tension diplomatique entre les deux pays nuit au commerce. Cela ne gêne absolument pas les marchands de la Ligue de faire affaire avec

le diable. Pour eux, le commerce l'emporte sur toute autre considération.

En République du Corail, l'Hégémonie est perçue comme une épouvantable dictature opprimant une population soumise à un conseil de vieillards sénile. Une petite partie du peuple corallien redoute l'Hégémonie et son pouvoir militaire. Elle craint qu'un jour ou l'autre, les troupes des Patriarches déferlent sur la République pour l'écraser. Cependant, la majorité de la population corallienne a plutôt tendance à plaindre les hégémoniens dont le mode de vie leur est totalement incompréhensible. Aussi, les ressortissants de la nation des Patriarches sont plutôt bien accueillis lorsqu'ils se rendent dans des villes coralliennes.

En Union Méditerranéenne, les hégémoniens sont plutôt bien perçus grâce, notamment, aux nombreux accords commerciaux entre les deux pays et aux partenariats culturels suscités par des personnalités comme la Baronne Terrastet. En fait, la grande majorité des méditerranéens n'ont pas vraiment d'opinion sur cette société car ils la connaissent peu ou pas. Mis à part les marchands se rendant régulièrement dans les villes frontières de l'Hégémonie, le reste de la population n'a aucune idée du mode de vie de ces lointains étrangers. Notez cependant que dans certains lieux, comme la ville de Néogènes, la noblesse hégémonienne n'est guère appréciée de la population en raison « d'incidents » liés à certains dignitaires qui ont quelque peu oublié que l'Union Méditerranéenne n'était pas sous domination hégémonienne.

## SE RENDRE EN HÉGÉMONIE

### À PARTIR DE LA LIGUE ROUGE

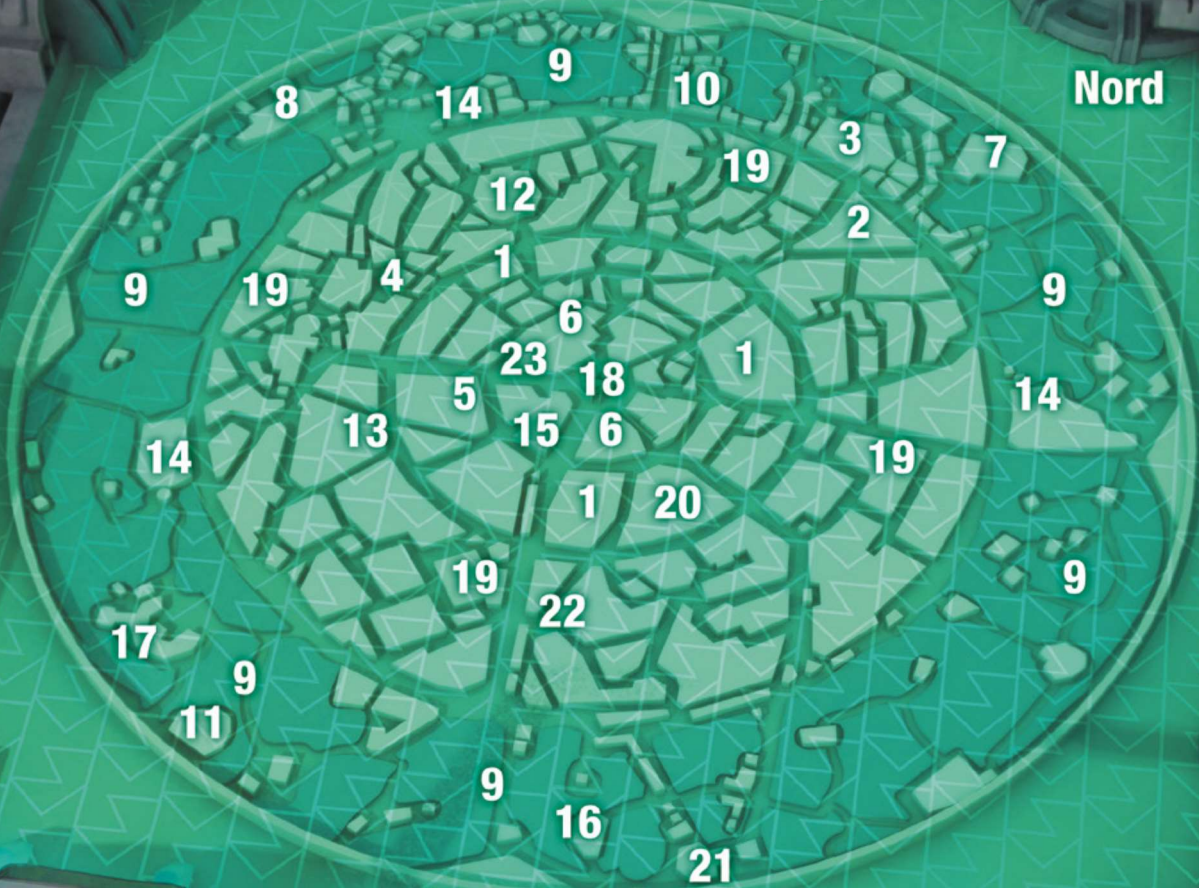
Quand les échanges commerciaux entre les deux pays ne sont pas interrompus pour des considérations politiques, le principal axe commercial entre les deux nations part de Carnégie pour rallier Rauxe via Coïba. C'est une ligne extrêmement fréquentée aussi bien pour le transport de marchandises que pour celui de passagers. Dans le domaine

Zoom sur  
la place de la Victoire

18

### Le Dôme de Keryss

Nord



- 1. Ambassades et sanctuaire principal du Temple
- 2. Aquastadium (arène)
- 3. Banque des corps
- 4. Bar du Dôme
- 5. Bar Union
- 6. Centre d'affaires
- 7. Centre de repeuplement
- 8. Centre des élus

- 9. Cercles extérieurs, forêts, parcs, quartier des privilégiés
- 10. Chambre des Nobles
- 11. Conseil des Amiraux
- 12. Cortex
- 13. F.A.S.S.
- 14. Hôpital
- 15. Hôtel des généraux
- 16. Mausolée des héros

- 17. Palais du gouverneur
- 18. Place de la Victoire
- 19. Quartier commercial et touristique, habitations (deuxième classe)
- 20. Temple et place du temple
- 21. Tombeaux des Patriarches
- 22. Tonnerre (le)
- 23. Université militaire

usines. Aussi, il y a en permanence des militaires qui surveillent les installations.

Les exclus et les mendiants ne sont pas très nombreux, surtout depuis que le gouverneur a décidé que la ville serait « nettoyée » de ses éléments indésirables. Cependant, on en trouve tout de même dans les niveaux industriels de la ville.

Il faut également noter que la Plaine Abyssale de Sigbee est parsemée d'importantes exploitations de gaz naturel et de pétrole appartenant à la famille Castille.

Sur la côte, à plus de 200 milles marins de la ville, est installée une base de l'armée terrestre qui surveille les installations à la surface.

## PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

### FAMILLE CASTILLE

La famille Castille entend rétablir l'ordre dans la ville et imposer la noblesse en tant que classe dirigeante. Ses méthodes sont assez brutales et expéditives. Le duc ne supporte pas que les terroristes le narguent en faisant exploser des bombes en plein cœur des quartiers de la noblesse. Le niveau 17 appartient presque entièrement au duc et à sa famille. C'est sa garde personnelle qui en assure la protection. Bien que peu visibles, les mesures de sécurité y sont draconiennes.

### LES REBELLES

Les rebelles de Telma Tiltane sont très nombreux et, d'après certaines rumeurs, certains feraient même partie de l'élite. Ils s'attaquent principalement aux forces de sécurité, aux

établissements de la noblesse, aux Centres de Repeuplement et aux Banques des Corps. Plus les autorités en éliminent, plus il y en a. On dit qu'il est très facile pour un fugitif de trouver de l'aide à Ozark, mais il vaut mieux être prudent car le Prisme et le duc ont plusieurs hommes à eux infiltrés dans les secteurs populaires, pour tenter de détruire les filières terroristes. Les rebelles les plus connus d'Ozark sont Anna la Dague et Osbur le Barbu. Leur tête est mise à prix pour une véritable fortune. Malgré l'importance de la prime, représentant 20 ans de salaires pour un ouvrier confirmé, personne jusqu'à présent ne les a dénoncés.

### LE SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir adore semer la zizanie à Ozark. L'organisation compterait de nombreux adeptes dans la ville qui aideraient tour à tour les rebelles et les autorités en fonction de ce que cela peut leur rapporter.

### LES FRÈRES DES ABYSSES

Les frères des abysses prolifèrent dans cet environnement aussi propice à leur propagande. Ils y recrutent de nombreux fidèles dont certains n'hésitent pas à commettre des actes de terrorisme. Cependant, cela entretient une certaine confusion puisqu'on ne sait jamais qui des rebelles de Telma Tiltane ou des terroristes des Frères des Abysses ont agi. Pour le duc, ils sont tous à mettre dans le même panier.

### FALSON LE FAUSSAIRE

On raconte que le plus grand faussaire d'Hégémonie, et peut-être même du monde, s'est installé à Ozark pour y exercer sa noble activité. Il offre ses services à n'importe qui et bien des gens viendraient des autres villes hégémoniennes juste pour profiter de son talent. On le dit capable de contrefaire n'importe quel document électronique ou non.

TELMA  
TILTANE



sont primaires et la plupart des chirurgiens qui y opèrent sont souvent mal formés. Quelques années après leur création, le Grand-Amiral Keryss les réforme entièrement. Il veut en faire un symbole de la réussite hégémonienne dans le domaine médical et place à leur tête un conseil constitué de chirurgiens renommés. Ce conseil bénéficie d'un énorme budget que ses membres utilisent aussi bien pour la formation des chirurgiens que pour la recherche sur les techniques de greffes. Jusqu'à la fin du règne de Keryss, les Banques s'avèreront une institution efficace dont les services s'étendent progressivement à l'ensemble de la population.

Lorsqu'Olmon accède au pouvoir, Lostéoss prend personnellement en charge l'organisation des Banques des Corps qu'il va secrètement utiliser pendant deux siècles comme son véritable laboratoire personnel. Le Généticien crée un service secret spécial, le service Mammon, dont la principale tâche est de lui trouver des cobayes pour ses expériences ainsi que d'alimenter en organes frais les Banques des Corps. Ayant toute autorité pour agir comme ils veulent, les agents du service Mammon n'hésitent pas à organiser des rafles dans les bas-fonds ou à exiger des forces de l'ordre qu'elles leur remettent des détenus. Ces agents, dont l'existence demeure officieuse, acquièrent rapidement une sinistre réputation auprès de la population qui ose à peine les évoquer de crainte d'en devenir la proie. Pendant deux siècles, ce service secret alimente les rumeurs les plus épouvantables, à tel point que même les membres de l'élite le redoutent et, pour ceux qui savent qu'il est bien réel, en nient l'existence.

Prisonniers, opposants, inutiles ou tout autre individu dont le profil génétique est susceptible d'intéresser Lostéoss se retrouvent dans un de ces centres d'élevage où ils attendent de servir de cobayes au Généticien ou aux médecins des Banques qui pratiquent sur eux les plus ignobles expériences. Pendant un temps, l'accès des banques est de nouveau limité aux membres de l'élite et la plupart des prisonniers leur servent de « pièces détachées ». En attendant, les malheureux sont parqués dans de grands bassins aspergés en permanence de vapeurs qui les maintiennent en « bon état », entretiennent leur peau et aseptisent leur corps en général. Si officiellement de telles

pratiques ne sont pas reconnues par l'État, la population apprend à redouter les Banques des Corps qui deviennent rapidement un symbole de terreur en Hégémonie. Parallèlement, les services offerts par ces instituts commencent à être très appréciés des plus riches. Non seulement les greffes d'organes deviennent extrêmement efficaces et sans le moindre rejet, mais les plus aisés semblent bénéficier de techniques de régénération cellulaire qui leur offrent une seconde jeunesse et augmentent considérablement leur espérance de vie.

Depuis que Lostéoss utilise les banques, il s'occupe principalement de ses propres recherches et conduit toutes sortes d'expériences monstrueuses sur ses cobayes, en créant de véritables abominations. Accaparé par ses propres travaux, il laisse la gestion des instituts aux bons soins des chirurgiens auxquels il a offert de bénéficier de quelques-uns de ses secrets, notamment la greffe par harmonisation cellulaire, garantissant le remplacement de n'importe quel organe sans le moindre risque de rejet et, surtout, la technique de réjuvenation cellulaire. À partir de cette époque, vers le milieu du cinquième siècle, les banques vont se scinder en deux institutions distinctes.

L'institution publique s'ouvre plus largement sur la société civile pour tenter d'améliorer son image. Elle agit comme une banque d'organes normale qui gère les dons d'organes sur l'ensemble du territoire et qui propose des services de chirurgie esthétique et de réjuvenation. La gestion des dons d'organes se démocratise peu à peu et bénéficie de plus en plus à une grande partie de la population (l'élite est cependant toujours prioritaire), mais pour la chirurgie esthétique et la réjuvenation, même si officiellement tout le monde peut désormais en bénéficier, les tarifs prohibitifs en limitent fortement l'accès. Les services auxquels ont accès les clients n'ont a priori rien de répréhensible et les organes greffés sont prélevés sur des individus récemment décédés et se limitent à des organes assez courants. La technique de réjuvenation classique est basée sur les sciences des thérapies géniques, de stabilisation des télomères et d'utilisation des cellules souches pour régénérer un organe. Cette technique, même si elle donne



## INQUISITEUR GÉNÉTIQUE (TRAQUEUR)



	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
<b>BASE</b>	21	24	18	19	16	06	08	03
<b>A.N.</b>	4	5	3	4	3	-1	0	-4
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
<b>CHANCE</b>	13			<b>RÉACTION</b>			17	
<b>MODIF. DE DOM. AU CONTACT</b>	+5			<b>RÉSISTANCE AUX DOM.</b>			-6	
<b>SEUIL D'ÉTOURDISSEMENT</b>	17			<b>SEUIL D'INCONSCIENCE</b>			27	

**Compétences :** Acrobatie/Équilibre 16, Arts Martiaux (Lutte) 15, Athlétisme 14, Chasse/Pistage 16, Combat à mains nues 16, Détection/traque génétique 16, Endurance 14, Escalade 16, Évasion 11, Observation 8.

**Équipement :** Griffes (dommages 1D10, pénétration 3) ou morsure à la gorge (Dommages 1D10, attaque en visée avec acharnement)

**Mutations :** Multiples évolutions génétiques contrôlées

**Poids :** 105 kg

**Taille :** 1m95

**Âge :** 30 ans

**Description :** ces pathétiques créatures sont des êtres humains manipulés génétiquement et transformés physiquement dans les banques

des corps. Ils sont maintenant plus proches de l'animal que d'autre chose. La structure de leur squelette a été modifiée pour qu'ils puissent se déplacer très rapidement à quatre pattes (vitesse de déplacement x 2). Leur puissance musculaire a été augmentée, ainsi que leurs sens. Leurs mains sont de véritables griffes et leurs dents des poignards acérés. De plus, on les a dotés du pouvoir de sentir les empreintes génétiques. Quand les inquisiteurs partent en chasse, on inocule au chien le schéma génétique de sa cible. Cela lui permet de la traquer comme s'il suivait son odeur. On peut aussi leur demander de traquer tous les individus affligés d'une certaine mutation. Ces créatures sont incapables de parler. Elles sont tenues en laisse par leur maître.

## NOBLE HÉGÉMONIEN

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
<b>BASE</b>	10	11	12	12	12	11	12	13
<b>A.N.</b>	1	1	1	1	1	1	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
<b>CHANCE</b>	14			<b>RÉACTION</b>			12	
<b>MODIF. DE DOM. AU CONTACT</b>	0			<b>RÉSISTANCE AUX DOM.</b>			0	
<b>SEUIL D'ÉTOURDISSEMENT</b>	11			<b>SEUIL D'INCONSCIENCE</b>			21	

**Compétences :** Armes de poing 9, Art/Artisanat 12, Bureaucratie 14, Chasse/Pistage 9, Combat armé 11, Commandement 11, Commerce/Trafic 10, Éducation/culture générale 15, Éloquence/Persuasion 15, Entregent/séduction 10, Intimidation 11, Jeu 9

**Équipement :** tenues et costumes prestigieux, pistolet léger, I.D., canne, 2 000 sols, champ de protection

**Poids :** 75 kg

**Taille :** 1m80

**Âge :** 40 ans

**Description :** les nobles hégémoniens ne côtoient que les gens de la haute société et sont rarement aperçus dans les quartiers « populaires ». Ils se montrent généralement assez méprisants vis-à-vis de ceux qui ne font pas partie de la noblesse.