

POLARIS 3

le jeu de rôle des profondeurs

<< un jeu de Philippe Tessier et Raphaël Bombayl, édité par BBE_

<< personnage créé par Cédric B. / www.cedric-b.net/jdr.htm_

Présentation : besoin d'un pré-tiré pour un joueur ? D'un PNJ détaillé à intégrer rapidement à un scénario ? Voici un personnage débutant à Polaris 3 (ambiance de jeu « intermédiaire »). Vous trouverez ici les informations concernant sa personnalité et son histoire. Ses statistiques sont rassemblées sur la feuille de calcul disponible sur ce même site.



Illustration d'Enki Bilal

SOLOMON NEMO

<< DESCRIPTION PHYSIQUE_

Taille : 1,75 m / Poids : 70 kg / Peau : Bronzée / Corpulence : Standard / Cheveux : Bruns / Yeux : Noirs / Droitier / Signes particuliers : Néant

<< INFORMATIONS_

Nom : Nemo / Prénom : Solomon / Archétype : Mécanicien / Type génétique : humain / Age : 26 ans / Masculin / Stérile / Origines sociales : Ouvriers / Origines géographiques : navire nomade / Etudes supérieures : Ecole navale / Professions : 2 ans comme mercenaire sous-marinière, 8 ans comme technicien

<< PERSONNALITE_

Aspect remarquable de la personnalité : Solomon rêve des grands espaces et des mystères des abysses. Il compense son absence de pouvoir (polaris...) ou de capacités particulières (hybrides...) par une grande volonté, une forte ténacité

Aspect caché de la personnalité : Solomon souffre d'un complexe d'infériorité. Il admire autant qu'il déteste les hybrides, comme ceux qui maîtrisent le polaris. Par ailleurs, estimant que si lui a réussi, les autres aussi le peuvent, Solomon se montre très intransigeant envers ceux qui échouent ou baissent les bras.

Goûts et envie compulsive : Solomon collecte tout ce qui ressemble même de très loin à une pièce mécanique ou électronique. Il est passionné de mécanique et cherche toujours à créer de nouvelles machines.

Dégoûts et phobies : S'il est attiré par les grandes profondeurs, Solomon est aussi effrayé par ce milieu où il se sent totalement vulnérable, au point, parfois, de faire des crises de panique.

Code moral ou règles de vie : Solomon a reçu une éducation dans laquelle la solidarité est une valeur primordiale. S'entraider sur un navire nomade est la clé de la survie. Il se comporte donc toujours de manière amicale, parfois naïvement. Par contre, en cas de trahison, il se montre adepte de méthodes expéditives envers les fautifs, comme il l'a vu faire dans sa communauté d'origine.

Rapport à l'argent et au pouvoir : En tant que tel, Solomon ne s'intéresse pas à l'argent ou au pouvoir. Mais si cela peut l'aider à concevoir de nouveaux assemblages, cela ne lui pose pas de problème de s'en servir.

Rapport au polaris, culte : Solomon n'est pas croyant. Il admet l'existence du polaris mais pense que ses pouvoirs réels sont limités et qu'on exagère beaucoup toute cette histoire.

<< HISTOIRE PERSONNELLE_

Solomon ne sait pas où il est né. Ce qu'il sait, c'est qu'il a été acheté alors qu'il n'avait que quelques mois par la communauté du navire nomade de l'*Arthéras*. Solomon est reconnaissant aux habitants de l'*Arthéras* car il a toujours été très bien traité, choyé même et il a mené une enfance plutôt plaisante. Son seul drame était qu'il n'avait pas le droit de sortir du navire. Jamais. Alors il regardait au dehors, par un petit hublot minuscule les champs illuminés ou les lueurs lointaines de villes-dômes.

Vers dix ans, ce manque devint si fort qu'il décida de fuguer à l'aide d'une armure sous-marine. Il fut rapidement repris mais cet épisode marqua le début d'une passion inébranlable pour la mécanique, moyen obligatoire pour lui pour réaliser son rêve d'aventure. Il passe donc ses journées à désosser de vieux moteurs, inventer de nouveaux systèmes, réparer les turbines de recyclage... Ses talents n'en font qu'un membre encore plus indispensable et apprécié à bord de l'*Arthéras*.

Mais à seize ans, il décide de fuir, profitant d'une opportunité pour s'enrôler comme sous-marinier dans une école navale. Echouant aux concours de sortie, il est réorienté vers des unités de sous-marinières. Mais lui qui rêvait d'aventures est vite déçu par le mode de vie militaire. Il repart donc à zéro et suit une formation d'ingénieur. Finalement, il s'installe sur Equinoxe où il ouvre un petit atelier. Mais cette vie rangée ne lui convient pas vraiment. Il n'a pas abandonné ses rêves de jeunesse. Descendre. De plus en plus bas. De plus en plus loin...

<< AVANTAGES_

Sur Equinoxe, Solomon possède un atelier de 36m² adapté aux armures exo de niveau 3 à 6, lui rapportant 720 sols / an (niveau d'équipement de base). Il dispose également d'un stock de matériel de niveau 4.

<< RELATIONS_

Contacts : Courtois, amical et bien élevé, Solomon a gardé des contacts un peu partout où il est passé, ce qui lui permet de bénéficier d'une petite clientèle régulière pour son atelier. Il connaît ainsi Gomo Azakian, responsable du matériel à l'école navale où il est passé et qui lui confie donc les réparations de son magasin. Kane O'Bud, ancien camarade de promotion, travaille dans un service cartographique. Sylna Kirk, elle, poursuit des études sur les civilisations qui ont prospéré à la surface. Hurtle Grond est un petit indic' des bas fonds d'Equinoxe. En échange d'un petit pourcentage, il amène des clients dans son atelier. Ils se sont connus lors d'une bagarre au *Deep Blue*, un bar où se trouve également Selena Sweat, serveuse que fréquente Nemo. Quant à Gary Hikcs, une connaissance de ses années de mercenariat, il est à présent pilote sur une navette de ravitaillement.

Alliés : Brillant mécanicien, Solomon compte un allié de poids dans le milieu des revendeurs de pièce de matériel. Kerry Swen est littéralement admiratif de Nemo et cherche toujours à lui fournir les éléments nécessaires à ses travaux. Avec le temps, les deux hommes se sont pris d'amitié. Sonya Jelena, elle, recherche une cache de son père dans laquelle seraient stockées des informations de premier ordre et toutes sortes de richesses. Pour ses investigations, elle a sans cesse besoin de matériel et celui-ci, vétuste, a sans cesse besoin de réparation. A présent, Solomon travaille gratuitement pour Sonya qui lui rend en échange différents services...

Opposants : Nouveau venu dans le milieu des *techies* indépendants sur Equinoxe, Solomon ne s'est pas fait que des amis parmi ceux-ci, mécontents de voir débarquer un concurrent. Ainsi Jana Kalon, une ancienne très respectée parmi les *techies* passe son temps à déblatérer sur son compte, critiquant ses capacités professionnelles. Harv Jesko, qui dispose d'un atelier dans la même course ne cesse de le chicaner.

Ennemis : Solomon compte deux ennemis. Le premier est Marvin Host, ancien propriétaire de l'actuel atelier de Nemo. Celui-ci a revendu son bien pour une bouchée de pain, pressé par des dettes de jeu. Il le regrette amèrement et est persuadé que Solomon a payé les hommes qui l'ont plumé pour racheter l'atelier à bas prix. Marvin a déjà tenté de le tuer au détour d'un couloir pour récupérer ses fonds. Il est aussi l'auteur de deux explosions nocturnes visant l'atelier. Il cherche par tous les moyens à faire fuir Solomon et à récupérer son atelier. L'autre ennemi de Solomon est Galda Kogoa. Cette femme avait la responsabilité de l'éducation de Solomon sur l'*Arthéras*. Il devait devenir un membre de la communauté à part entière. Ayant échoué dans sa mission, elle a été bannie du navire-nomade. Elle recherche à présent par tous les moyens à retrouver et se venger de celui qui l'a trahie (elle le considérait comme un fils) et qui est responsable de son ostracisme.