

W.A.S.

Gakoss



GAKOSS

Introduction

Le choix de Birgaben comme élément de décor est motivé par trois raisons simples. La première de ces raisons, c'est qu'en règle générale, les joueurs de R.A.S. préfèrent jouer les humains. J'ai en effet hésité à travailler sur une planète Reivax. En fait, le peu d'intérêt stratégique militaire de Birgaben et des planètes Reivax me laissait une plus grande marge de manœuvre que les planètes du système SOL par exemple.

L'un des autres intérêts de cette planète, c'est que son atmosphère est respirable, il est donc possible de créer une faune et une flore. Enfin, les planètes désertiques ont toujours inspiré les fans de science fiction...

D'autres Capsules pour le jeu RAS vous attend sur notre site, ainsi que des tonnes d'infos supplémentaires.

Venez nous rendre visite à l'adresse :

<http://rasjdr.free.fr>

et rejoignez notre Mailing-List pour nous faire part de vos impressions !

Participez !!

Les Capsules, dont fait parti « Gakoss », sont des compléments de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuits ! Cette gamme de mini suppléments téléchargeables via le net nous permet de diffuser toutes les informations optionnelles qui n'ont pas trouvé leur place dans les publications « papier ». Le second intérêt de cette production en parallèle, c'est que ces suppléments pourront évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez à l'amélioration de cette Capsule ! N'hésitez pas à nous faire part de vos textes, de vos idées, de vos nouvelles, de vos synopsis ou de vos scénarios en rapport avec le thème de ce supplément. Nous les insérerons, après validation, dans sa prochaine version.

Crédits

Background : Gerboiz & Totoro

Illustrations : Gerboiz

Mise en page : Gerboiz & Totoro

Remerciements : à moi

© R.A.S : Baudoin Thomas et Julien Nicolas – 2003

Tous droits d'exploitation et de reproduction réservés. Ce produit ne peut être vendu ni faire l'objet d'une opération commerciale.

Tout usage de ce présent document, ou de son tirage papier, à des fins commerciales est strictement interdit. Toute duplication, partielle ou totale, des textes ou des images est interdite sans l'autorisation des auteurs.

Gakoss

1^{ère} partie

Connexion à TV Networks ...

... connecté. Bienvenue sur le réseau information de L'Union Terrienne ...

Bienvenu sur le réseau d'information de SpaceNet. La principale information de se 29 Septembre 2212 est l'incroyable opération lancée par la Légion sur la planète Gakoss. Un déploiement très important de troupes fut organisé afin de prendre le contrôle de la planète Gakoss. Jamais la Légion n'avait mobilisé autant de force depuis la guerre des Shankkars. Mais tout de suite rejoignons Alexandre Kopax, notre journaliste actuellement à bord du vaisseau d'état-major commandant l'opération.

Oui Patrick, en ce matin du 29 Septembre 2212, le 10ème Régiment Blindés vient de débarquer en force dans le désert de Korks sur la planète Gakoss. Le 10ème R.B. fut envoyé en éclaireur afin de permettre aux forces de la Légion qui suivent de prendre position. L'opération fut un succès total et les rares postes avancés Reivax de la région furent totalement pris au dépourvu.

En ce moment même, toute la région de Korks est entièrement sous contrôle et cela pour la gloire de l'Union Terrienne. Les unités civiles ont déjà commencé à investir la planète avec les troupes de la Légion afin de construire les infrastructures nécessaires à la sécurité et au bien être des militaires. De très nombreux fantassins sont en train de prendre possession des points stratégiques du désert de Korks afin d'aider les véhicules blindés dans la conquête du reste de la planète. Des pièces lourdes sont aussi en passe d'être installées afin de contrecarrer à toutes contre-attaques venant de l'espace et à soutenir les Régiments d'Infanterie.

Expliquez-nous comment c'est passé la matinée Alexandre :

Et bien Patrick, il ne fallut pas moins de vingt croiseurs de classe Inca afin de transporter les 500 chars légers de classe Pluton du 10ème R.B.. Les croiseurs appartiennent au C.C.H. Defender, et plus précisément au 205ème Régiment des Forces Spatiales. A l'approche de l'orbite de la planète Gakoss, le 205ème R.F.S. a automatiquement largué des satellites espions qui furent placés en orbite géostationnaire au-dessus du désert de Korks. Ces satellites ont pour fonction d'aider et d'informer les chars Pluton dans leurs progressions. Le timing du débarquement fut ainsi très précis. Les croiseurs profitèrent des premiers rayons de soleil pour déposer leurs marchandises. Les chars Pluton ont ensuite foncé pour prendre leurs positions et annihiler toutes résistances. Grâce à leur grande vitesse et à leur puissance de feu, tous les avant-postes Reivax ne purent organiser leurs défenses et furent anéantis en moins de deux heures. Tous les chars se sont ensuite postés afin de couvrir toute la zone et ainsi de permettre au reste des troupes de débarquer. Heureusement l'opération fut rapidement menée car quelques heures plus tard le temps commença à se dégrader et les tempêtes de sables commencèrent à apparaître. Les pertes sont ridiculement basses mais la Légion n'a pas désiré nous donner les statistiques des pertes afin de ne pas faciliter la tâche des ennemis de l'Union Terrienne.

Deux heures après le débarquement des Plutons, ce fut au tour de l'infanterie de débarquer sur le sol de Gakoss. Le premier contingent ne comprend pas moins de 50 000 soldats prêts à soutenir les blindés dans leur taches. Bientôt le gros de l'infanterie suivra afin d'assurer un contrôle stable de l'Union Terrienne sur la planète.

Alexandre, expliquez-nous se qu'attend la Légion de cette opération :

Depuis peu, comme tout le monde le sait, les relations avec l'Empire Shankkar sont totalement coupées. Nos dirigeants craignent donc que les Shankkars organisent une offensive de grande envergure contre toute la sphère de l'Union Terrienne. L'Etat Major a donc décidé de prendre les devants et ainsi d'assurer la sécurité de l'humanité. Et c'est là qu'intervient la planète Gakoss car comme tout le monde le sait elle est un centre stratégique très important. En bordure de l'Empire Reivax, la planète Gakoss est le principal passage d'accès dans le cas d'une attaque Shankkar. Il se trouve que cette planète donne aussi accès aux territoires de l'Alliance Noire. C'est la raison pour laquelle cette planète est constamment envahit par les divers peuples de l'Espace Connue. La planète est donc constellée de bases détruites qui ont appartenu aux nombreux envahisseurs.

La Légion, consciente de la difficulté de rester en position sur cette planète, a décidé de mettre des moyens considérables afin d'en prendre le contrôle total. Ainsi le C.C.H. Defender dans sa totalité fut mobilisé et le Général Andrew Sanchez a décidé de se charger personnellement de l'opération. De nombreux régiments furent donc mis en marches et regagnèrent la flotte du C.C.H. Defender en route pour la planète Gakoss.

Alexandre, décrivez-nous la planète Gakoss :

La planète Gakoss est une planète des plus hostiles. L'atmosphère y est irrespirable et saturée de dioxyde de soufre. La planète est recouverte par de nombreux désert brûlant balayé par de nombreuses tempêtes de poussières et de souffres quotidiennement. Ces tempêtes sont une vraie plaie pour les véhicules car leurs mécaniques souffrent durement à cause des fines poussières de Gakoss. Les véhicules doivent donc subir des révisions constantes sous peine de rapidement tomber en panne. Elles sont aussi parfois chargées d'électricité statique nuisant la qualité des communications et le fonctionnement de certains appareils. Leurs effets durent parfois même après que la tempête se soit dispersée. Encore à cause des violentes tempêtes qui parcourent la surface de la planète, les hauteurs s'érodent rapidement ne laissant à la planète que de petites collines ne culminant pas à plus de 500m de hauteur. D'un point de vue purement stratégiques, ce manque flagrant de reliefs est une calamité pour les troupes en présence qui ne possède quasiment d'aucun refuge pour se dissimuler. Les batailles au sol finissent donc toujours en un affrontement face à face pour finir en une véritable boucherie. De plus, une fois les tempêtes terminées, les infrastructures font généralement des cibles faciles pour les vaisseaux en orbite autour de la planète.



Les tempêtes d'électricité statique cumulées aux relief plats, nuisent aux fantassins et aux véhicules pour repérer leurs positions. Les savants de la Légion ont donc mis au points des balises qu'ils posent régulièrement dans les territoires occupés. Ces balises possèdent une base de données qui indique aux humains possédant le bon code, leur position sur la planète.

Alexandre, quel était la situation officielle avant le débarquement de la Légion ?

Après des décennies de massacres sur cette planète hostiles. Le Grand Conseil de l'Ordre des Médiateurs pris la décision de confier la garde de la planète à l'Empire Reivax. A l'époque l'idée était bonne et permis quelques années de paix sur le sol de la planète. Mais la situation géopolitique dans l'Espace Connue évolue et les nécessités ne sont plus les mêmes. Gakoss étant uns des principaux axes d'invasion possibles pour l'Empire Shankkar, l'Union Terrienne ne pouvait se permettre de le laisser dans les mains d'un peuple inférieur et dont les objectifs politiques et militaires peuvent s'avérer divergeant à ceux des Humains.

Nos dirigeants craignent une réaction de la par du peuple des Lalakans qui possède la même situation géopolitique que nous par rapport aux Shankkars. Les Nerfands et les Grisons, eux, sont trop éloignés pour prendre de réelle risque en voulant récupérer la planète. Une contre offensive, bien que très légèrement envisagées, est toujours possible de la part de l'Empire Reivax mais le Général Andrew Sanchez reste confiant sur sa capacité à repousser « l'assaut ».

Voilà Patrick, c'est tout pour le moment.

Merci Alexandre. Soyez assuré spacenaute que dès que nous aurons de plus amples informations sur l'évolution de la campagne de Gakoss, vous serez automatiquement informés.

Fin de connexion demandé . . .

. . . connexion interrompue, merci de votre visite.

Les dessous de l'Operation Gakoss

L'attaque et la conservation de Gakoss est une opération complexe et beaucoup plus dangereuse que ne le laisse penser les informations dispensées au publique. La plus grosse difficulté n'est pas d'attaquer la planète mais d'y rester. Tous s peuples de l'Espace Connue observent en permanence la planète et attendent la moindre occasion pour intervenir.

Les Lalakans... Après les Humains ce sont les Lalakans les plus intéressés par la planète Gakoss. Pour eux aussi cette planète est une fenêtre ouverte sur leurs territoires et ils craignent autant que les Humains une invasion Shankar. Ils ont donc déjà tenté plusieurs fois de prendre le contrôle de la planète mais en vain. Leurs tentatives de prises de contrôle furent toutes un échec et la planète regorge aujourd'hui des ruines des infrastructures Lalakans. Ils ne tiennent donc pas à ce que les Humains prennent le contrôle de Gakoss. Et l'invasion massive des Humains de Gakoss ne peut passer inaperçue aux satellites espions des Lalakans. Ils sont donc prêt à mobiliser tout une armée afin de reprendre le contrôle de la planète. Et c'est désormais bien leur intentions. En apprenant une nouvelle invasion de Gakoss par les Humains, toutes les tribus ce sont unies afin de mobiliser les troupes nécessaires à expulser les primates.

Les troupes Orshiakkss : Ces troupes de chocs Lalakans sont sûrement les militaires de l'Espace Connue les mieux adaptés aux conditions de Gakoss. Ce sont des fantassins féroces qui connaissent toutes les stratégies de guérilla en milieux désertiques. Les Lalakans ont toujours réussi à faire en sorte que des Orshiakkss puissent rester sur la planète in d'organiser une résistance ou d'aider aux prochaines invasions Lalakans.

Les Ullars... Un certain nombre de clans Ullars ont déjà tenté de prendre possession de Gakoss. Ceci dans le but de contrôler un axe de passage important de l'Espace Connue. Malheureusement, et malgré les Terraformeurs Ullars, ce fut pour eux aussi un véritable échec. Aux bouts de quatre tentatives, les Ullars ont abandonné leurs tentatives mais

fournissent toujours des mercenaires aux troupes d'invasions des peuples divers afin de pouvoir tester du nouveau matériel. Ils espèrent ainsi pouvoir un jour disposer du matériel qui pourra survivre à la planète Gakoss.

Les Reivax... Les Reivax commencent à avoir des idées de grandeurs. Ils voient donc dans la planète Gakoss une très bonne opportunité pour de futures conquêtes. Ils n'ont malheureusement pas la puissance militaire pour la garder dans le cas d'un conflit et connaissent très mal les conditions de Gakoss. Comme vous pouvez le constater ci-dessus le débarquement des Humains ne fut que peu ralenti par les forteresses Reivax.

Les Shankkars... Les Shankkars sont totalement conscients que la planète Gakoss peut devenir une véritable gêne pour leurs futurs conquêtes si celle-ci n'est contrôlée que par un unique peuple disposant d'une technologie militaire suffisante. Les Reivax n'étaient pas une grande menace mais les Humains et les Lalakans sont eux, deux peuples puissants qui désirent absolument contrôler Gakoss.

Les Nerfands... Les Nerfands n'ont jamais tenté de prendre le contrôle de cette planète maudite. Néanmoins, à chaque invasion, on peut surprendre des navettes de reconnaissances ou des satellites espions parcourir l'espace de Gakoss. En effet, les Nerfands aiment à se renseigner sur la situation de Gakoss car cette planète reste un des axes qui mène à leur espace.

Les Adhaarax... Il y a très peu de chance de trouver un quelconque Adhaarax sur Gakoss. Tout d'abord cette planète ne possède aucun intérêt pour eux, son importance stratégique est d'un niveau quasi-nul dans le plan géopolitique de leur situation actuelle. Ensuite ils préfèrent éviter les zones dont la présence militaire est trop importante. Cela comporte trop de danger et risquerait d'emporter les Adhaarax dans une situation qu'ils ne désirent pas.

Seul un Win-Rak, et encore, pourrait être présent. Donc réfrénez les ardeurs de vos joueurs s'ils désirent faire ce scénario en tant qu'Adhaarax. Sur Gakoss, c'est une histoire qui ne concerne que ceux dont l'origine est l'Espace Connu.

La riposte Lalakan

Elle ne se fera pas attendre longtemps. Un mois après la prise de contrôle de la planète par les Humains, les croiseurs Lalakans apparaîtront en orbite de la planète. La planète Gakoss attire régulièrement des troupes d'invasions et son espace est dorénavant truffé de satellites espions divers. Le moindre mouvement de troupes dans l'espace de Gakoss est donc rapidement signalé à la plupart des peuples de l'Espace Connu. Et les Lalakans ne font pas exception.

Ces derniers font d'ailleurs de Gakoss une question d'honneur et stratégique. Ils sont donc capable de mobiliser rapidement une troupe d'invasion au moindre mouvement ennemi.

La première chose que feront les Lalakans sera de créer un couloir de sécurité afin de pouvoir débarquer des troupes en masses. Evidemment pour ce faire, le conflit contre les croiseurs Humains sera inévitable. Les invasions de Gakoss suivent un rituel bien rodé depuis un certain nombre d'années. Les flottes arrivent, s'affrontent dans l'espace, puis elles prennent position afin de débarquer les troupes afin de poursuivre le combat au sol.

Il existe des stratégies peut être plus efficaces pour envahir une planète. Mais les conditions sur Gakoss sont telles que si les troupes au sol ne peuvent tenir, cela ne sert à rien de perdre inutilement des vaisseaux dans des combats futiles.

La deuxième étape sera le bombardement de toute les cibles sur la zone de débarquement. Cela sera violent et efficace. Toutes les troupes Humaines devront fuir leurs positions sous peines d'être pulvérisées.

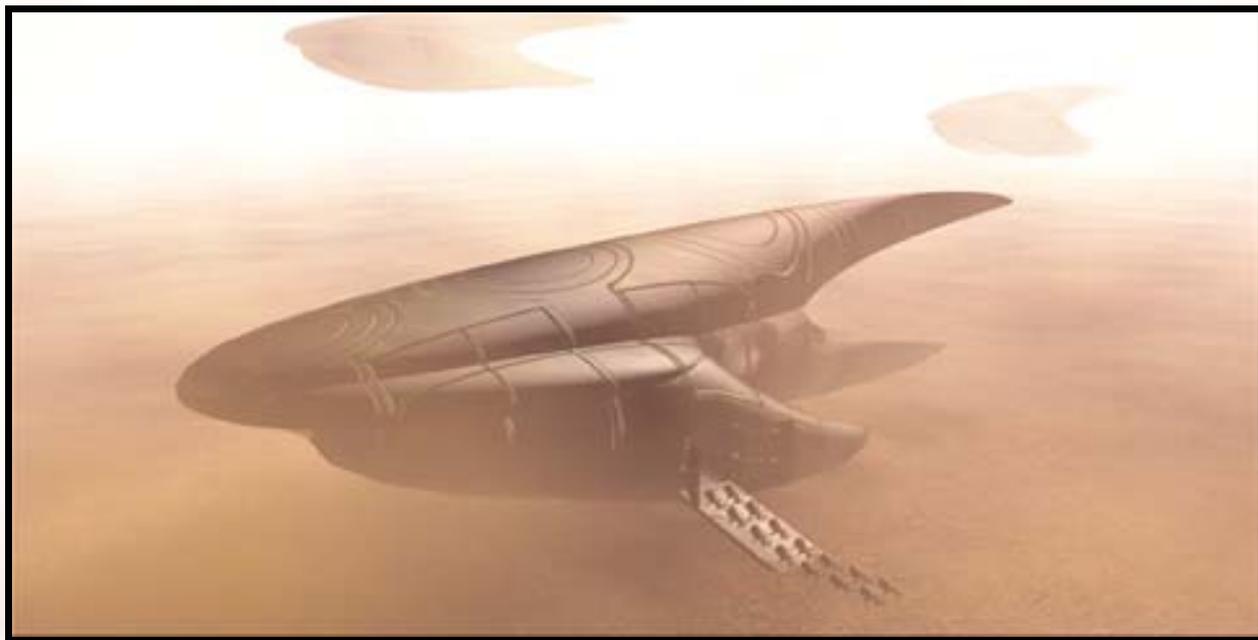
Puis viendra le débarquement des troupes et des blindés afin de continuer l'invasion au sol. Et comme d'habitude c'est là que les choses se corseront.

L'apogée de la bataille de Gakoss

Le débarquement des Lalakans sera une totale réussite et ils pourront ainsi débarquer le gros de leurs troupes. Mais à partir de ce moment là, la lutte entre les Humains et les Lalakans va commencer à s'enliser. La rapide progression Humaine va soudain ralentir pour finir par complètement s'arrêter et les forces Lalakans, elles, n'arriveront pas à déloger les troupes Humaines déjà en positions. A ce moment là, toutes les forteresses Reivax auront été détruites ou évacuées, il n'y aura donc plus que les Lalakans et les Humains sur la planète.

Il ne se passera pas un jour sans au moins une petite bataille terrestre ou un petit bombardement des bases fraîchement construites. L'ambiance deviendra vite un cauchemar terrestre et cela aussi bien pour les Humains que pour les Lalakans. Ainsi on peut aussi bien voir une base réduite en cendre par un tir groupé de croiseurs en orbite en pleine nuit que des centaines de fantassins qui s'enlisent dans une guerre de tranché interminable et meurtrière.

Très vite les médias Humains vont commencer à se mêler un peu plus en profondeur sur la bataille de Gakoos. Si l'armée arrivée jusque là à contrôler les médias, très rapidement ces derniers vont commencer à faire du sensationnel sur le dos des centaines de fantassins blessés ou morts au combat. Afin de contenter l'opinion publique, la Légion va cesser d'envoyer de nouvelle troupe mais celle déjà présente, elles, ne seront pas retirées les privant ainsi de renforts indispensables et diminuant par la-même leur chances de survie de 50%.



La bataille du désert de Narx

Ce sera la dernière grande bataille que se livreront les Humains et les Lalakans. Elle sera plus marqué par le désastre que par la bravoure guerrière.

Ainsi les forces Humaines conscientes que la guerre commence à tourner au carnage, décideront de mener une grande opération en contournant l'ennemi par le désert de Narx. Ce désert est réputé pour ses grandes tempêtes qui peuvent durer plusieurs jours. Ainsi ce sont 300 chars Pluton et 40 000 hommes qui seront envoyés afin de prendre l'ennemi par surprise.



Malheureusement les espions Lalakans découvrirent l'opération et les seigneurs de guerre décideront d'opposer aux troupes Humaines une bonne partie de leurs troupes. Ils mobiliseront donc 400 de leurs quadripôdes de combat et 30 000 fantassins.

Les deux armées se dirigeront donc vers le désert de Narx mais au moment où elles se trouveront respectivement à portée radar les unes des autres, une violente tempête se lèvera. Les états-majors des deux peuples perdront momentanément le contact avec leurs armées. Ce n'est que bien plus tard qu'ils comprendront ce qui se passe vraiment. Les deux armées inconscientes de la proximité de l'adversaire continueront dans leurs progressions. Ce n'est qu'à la dernière minute, voir les derniers mètres, qu'ils se rendront compte qu'ils sont face à face. Mais la visibilité étant quasiment nulle tout le monde tirera sur tout le monde. La moindre silhouette pouvant être un ennemi et dans ces cas là il vaut le mieux être le premier à tirer.

Cette confrontation se terminera en une véritable boucherie où de nombreux soldats seront tués par leurs camarades. Et ne parlons pas des blindés qui feront feu sur tous ce qui bouge.

Quand la tempête se lèvera, les secours pourront enfin arriver et pourront voir l'étendue des dégâts. Les deux armées étant complètement détruites, il restera bien des survivants mais ils erreront en état de choc sur le champ de bataille. Certains raconteront qu'à cause de la tempête certaines armes ne voulurent plus marcher, c'est donc au couteau qu'ils durent combattre, confondant parfois amis et ennemis dans d'effroyables combats au corps à corps.

La fin de l'invasion

La bataille de Gakoss va durer environ six mois. Six mois de désastres, de massacres et de destructions. Ni les soldats Humains ni les Lalakans n'en sortiront indemnes. Les deux tiers des troupes, Lalakans et Humaines, seront ravagées. Mais c'est surtout après la bataille du désert de Narx que les dirigeants militaires remettront leurs stratégies en doute. Jusqu'à nouvel ordre, les Lalakans et les Humains décideront d'un cesse le feu et se partageront la planète en attendant qu'un nouvel événement vienne changer les données. Ceci sera une première car jusqu'ici, personne n'a osé partager cette planète. Cette nouvelle fera d'ailleurs le tour de l'Espace Connue.

Tous les survivants de la bataille de Narx seront rapatriés. Ils seront décorer de la médaille de la Légion noire devant de hauts responsables Humains et devant les caméras afin de montrer à tous la « grandeur » des troupes de la Légion.

Concepts de scénarios

L'entretien

Sur Gakoss il est nécessaire de savoir entretenir les véhicules et les armes. C'est simple, chaque jour les appareils ont 1 chance sur 10 de tomber en panne. Ce sont les poussières use des poussières microscopiques et les tempêtes électromagnétiques qui rendent la vie dur aux appareils.

Quand un appareil tombe en panne, il faut réussir un jet d'Habilité + (Cyberobotique / armurerie) + 1d10 (diff 15) pour réparer.

Quand un appareil tombe en panne à cause d'une tempête électromagnétique, il faut réussir un jet d'Habilité + Electronique + 1d10 (diff 20) pour réparer.

Evidemment les difficultés peuvent varier suivant les appareils et c'est parfois les deux types de pannes qui surviennent. La réparation prend généralement entre une et deux heures. Le type de panne est généralement laissé au choix du MJ mais plus un appareil est gros, plus il sera sensible aux poussières, plus l'appareil possède d'électronique, plus il sera sensible aux tempêtes.

Les éclaireurs...

De nombreux groupes de combats furent envoyés discrètement en éclaireur afin de repérer les positions ennemis et de conserver certaines position en attendant le débarquement des renforts. Chaque groupe est aussi équipé d'une balise qu'il doit installer afin d'aider la future progression des Plutons. Les joueurs, toujours aussi chanceux, sont uns de ces groupes envoyés sur cette planète accueillante. Ils auront ainsi la joie de découvrir le formidable climat de Gakoss, ses températures idylliques et sa diversité de relief. Evidemment ils auront aussi la joie de goûter aux problèmes de fonctionnement des appareils et le nettoyage quotidien des armes sous peines de les voir rendre l'âme. Evidemment les groupes ne sont pas mis au courant de la date du débarquement, raison de sécurité, et verront les réserves d'oxygènes et de nourritures mises à leur disposition, rapidement manquer. Quels seront donc leurs réactions pendant cette attente ? Arriveront t'ils à survivre à la planète et aux patrouilles Reivax sans perdre la raison ?

Le débarquement...

Les joueurs peuvent faire partis des équipages des Plutons qui donnent l'assaut. Chaque Pluton nécessite la présence d'un pilote et d'un fantassin qui se partage respectivement le pilotage et l'armement du véhicule.

Dans une opération de la sorte, il est préférable d'être dans un Pluton que à pied. L'adrénaline monte, alors que les croiseurs atterrissent sur la planète pour libérer une horde de char ultra rapide. Les pilotes font les dernières vérifications puis allument leurs véhicules jusqu'au moment ou les portes des soutes s'ouvrent pour faire apparaître le sol de Gakoss. Puis c'est l'assaut, tous les Pluton se branche sur les fréquences des balises et attaquent ainsi les avants postes Reivax. Le début est simple mais très vite les choses se compliquent. Les tempêtes se lèvent, brouillant les communications avec les croiseurs et les poussières provoquent les premières pannes. Très vite les groupes 'assauts blindés sont livrés à eux mêmes. Sauront t'il mener leurs missions à bien ?

Les médias...

N'est ce pas merveilleux d'aider les médias à faire leur travaille. Evidemment un journaliste de terrain ce doit de posséder une escorte. Si vos joueurs n'ont pas encore eut la chance de voir les premières lignes et bien ce journaliste

va leur offrir. Evidemment le but d'une escorte est d'officiallement assurer la protection du journaliste. Néanmoins l'état major n'est pas toujours favorable à la diffusion de certaines informations. Les joueurs seront t'ils capable de faire preuve d'initiative tout en obéissant aux ordres ?

Les soutiens aériens...

Les joueurs peuvent aussi être des pilotes de chasseurs-bombardier Frelon. Ils sont souvent utilisés pour soutenir les équipes d'assauts. Mais être dans les airs ne permet pas forcément d'éviter les féroces tempêtes de la planète.

Les patrouilles...

Munis de moto-tripad Lama, vos joueurs peuvent être chargés de patrouiller dans une zone contrôlée par l'Union Terrienne. Evidemment comme toutes bonnes choses, rien ne se passe tranquillement, tempêtes et Lalakans seront sûrement au rendez-vous.

La bataille de Narx...

Si vos joueurs participent, et surtout survivent, à la bataille du désert de Narx, ils pourront enfin prétendre être des vétérans. De plus cette bataille leur permettra d'être rapatrié et même médaillé. Ce n'est pas tous les jours que l'on a cette chance. Bon évidemment avec une jambe en moins on ne voit sûrement pas les choses de la même façon.

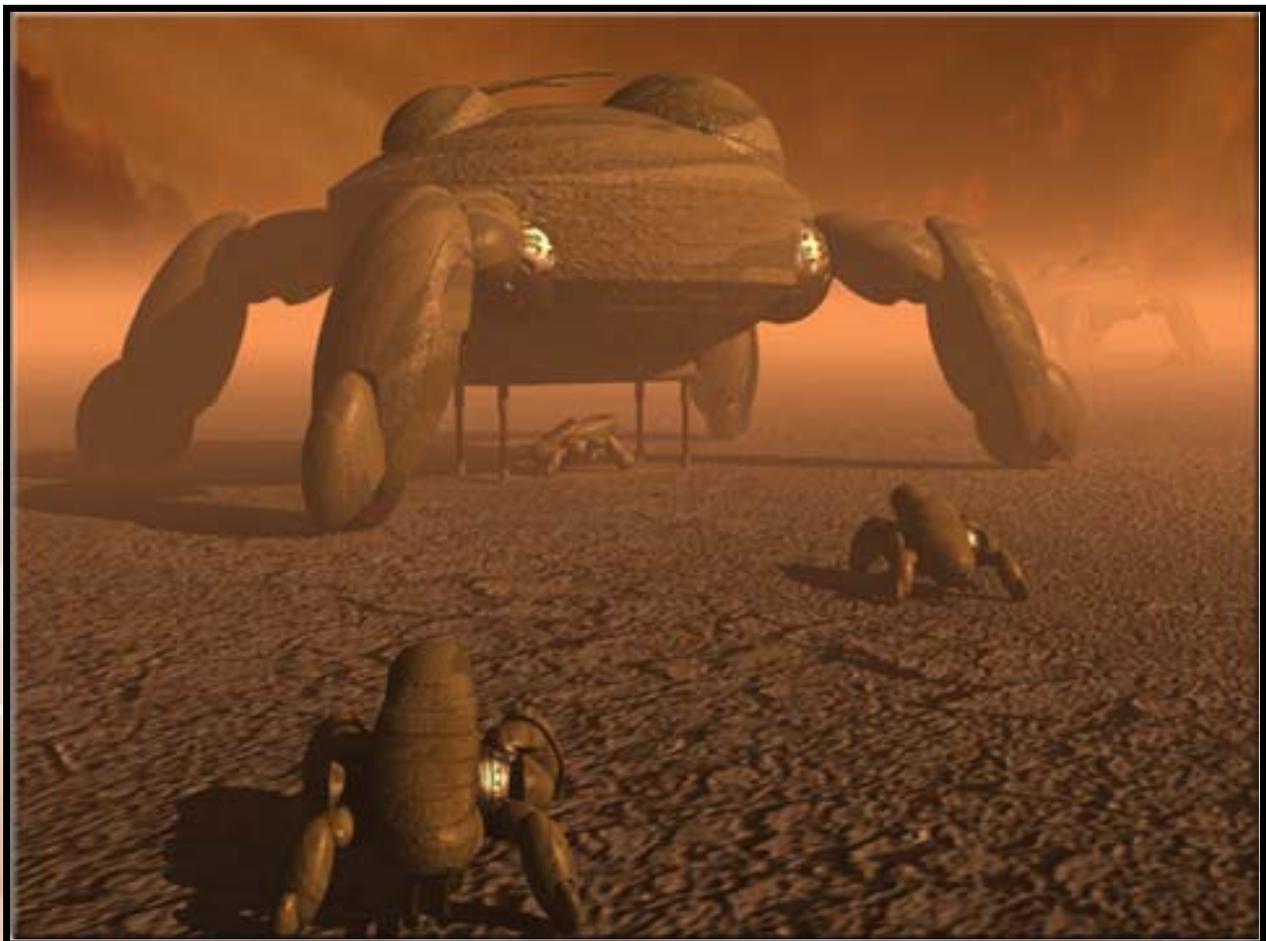
Les mercenaires...

Pourquoi ne pas jouer un squad Ullar engager afin d'aider à l'invasion de Gakoss ? Ou encore engager par les Reivax fin de ralentir l'invasion Humaine. Sur Gakoss, même un Ullar découvrira que le métier de mercenaire n'est pas toujours de tout repos. De bon Terraformeur peuvent sur cette planète s'avérer très utiles mais pas autant peut être que de bonnes armes lourdes. Surtout si on doit affronter l'armée Humaine ou Lalakan.

Les Ullars ... ?

Les joueurs pourraient être désireux de jouer un groupe d'Ullar. C'est possible !

Où il y a des armées et des conflits, il y a des Ullars. Quand des troupes s'accablent en un endroit, les clans Ullars envoient souvent des ambassadeurs afin de proposer leurs services aux différents protagonistes



présents. Il y a donc de nombreux groupes d'Ullar présent pour offrir leurs talents aux Humains, aux Ullars et qui sait d'autres groupes sont peut être déjà en mission pour d'autres peuples. Qui sait, les Reivax n'ont peut être pas apprécié de se faire évincer de la sorte par les Humains. Ils sont peu courageux mais payer des Ullars pour une campagne de sabotage est tout à fait à leur portée. A noter qu'aucun représentant du clan Seng n'est présent. La rumeur raconte qu'il semble craindre de venir sur cette planète et beaucoup se demande si cela a avoir avec leurs relations avec les Shankkars.



De Rouge et de Noir

2ème partie

Cela fait désormais quatre mois que le calme règne à nouveau sur la planète Gakoss. Les gouvernements Humains et Lalakans ont réussi à s'entendre, du moins pour le moment, sur un partage équitable de la planète. Quoique qu'il en soit les deux peuples ont eu beaucoup de pertes et aucun des deux n'est donc désireux de reprendre le combat.

Les Humains...

La présence Humaine est importante sur Gakoss désormais. Il y a pas moins de 50 000 légionnaires, 2 000 Highlanders et 500 Fantômes. De nombreux ingénieurs civils ont aussi été amenés afin de renforcer les infrastructures militaires. 200 chars Pluton ont été amenés en renfort et il est déjà prévu de faire amener quatre modèles « Godzilla » pour assurer la protection de la planète.

Si les troupes au sol sont importantes, la flotte en orbite n'en est pas moins imposante. 50 croiseurs Inca font les navettes entre Gakoss et les colonies de l'Union Terrienne afin d'apporter troupes, vivres et armes. 20 croiseurs Cortez patrouillent en permanence, le tout dirigé par un cuirassier de classe Chichén-Itza.

Les Humains sont inquiets car ils estiment que tout est trop calme, ce qui n'est pas normal pour la prise d'une planète comme celle-ci. Même le Conseil de l'Ordre des Médiateurs reste muet sur cette campagne militaire. Le CERCLE craint donc le pire et a fait revenir sur Gakoss tous les vétérans des batailles effectuées sur cette planète maudite. Dans le cas d'un grave problème, la Légion veut ses meilleurs hommes sur le terrain. Les joueurs sont des vétérans de Gakoss ? C'est ce qui s'appelle un manque de bol ça...

Les Lalakans...

Les Lalakans n'ont pas mis longtemps à accepter la paix et le partage de la planète. La raison en est simple, la situation politique est extrêmement tendue entre les chefs de clan Lalakans. Les énormes pertes encourues dans la bataille de Gakoss ont commencé à provoquer un déséquilibre qui peut facilement dégénérer en guerre civile. Ils furent donc agréablement surpris à la proposition de paix des Humains.

Bien que proche de la guerre civile, les forces Lalakans sur Gakoss ont réussi à maintenir une certaine cohésion. Ainsi 45 000 guerriers sont maintenus sur le

sol de la planète et une centaine de quadripodes ont été amenés en renfort.

Comme les Humains, les Lalakans ont aussi une forte présence militaire en orbite. 60 croiseurs de combat et 2 cuirassiers sont présents autour de la planète.

Militari Centrus

Cette énorme base est le fruit de la collaboration Humaine/Lalakan. Ils sont en train de la construire au centre du désert de Narx. Le but de cette base est d'organiser une défense commune et efficace de la planète. Car la principale fonction de la planète Gakoss est de pouvoir bloquer une éventuelle invasion massive des Shankkars. Evidemment jusqu'ici elle n'a jamais eu lieu et il faut avouer qu'aucun peuple n'est aussi arrivé à totalement contrôler la planète. Donc dans le cas d'une hypothétique réaction Shankkar, il est préférable qu'Humains et Lalakans s'entendent.

Les Shankkars

Les conquérants de Gakoss ont bien raison de s'inquiéter, les Shankkars n'ont pas spécialement apprécié la campagne de Gakoss. Généralement ils ne s'inquiètent pas car aucun peuple n'arrive à efficacement contrôler cette planète maudite. Mais là, une alliance Humain/Lalakan n'est pas du tout de leur goût. Déjà la famille Royale craignait que l'un des deux l'emporte mais une collaboration entre ces deux puissants peuples était le pire des scénarios envisagé. Même si on ne le cris pas sur les toits, tout le monde sait que les Shankkars veulent étendre leur frontière à tout l'Espace Connu. Mais Gakoss est un obstacle majeur. Que deux armées l'utilisent comme une base arrière et les projets de conquêtes de l'Empire seront grandement ralentit.

La Reine a donc décidé cette fois ci de frapper fort, d'un pour ce débarrasser de cette épine et de deux afin d'envoyer un message à tout les peuples de l'Espace Connu.

Ainsi c'est l'armée royale qui fut mobilisée en personne pour régler le problème. Contrairement à ce que l'on pourrait penser sur un empire aussi grand que celui des Shankkars, mobiliser une armée n'est pas aussi long pour eux. Ils sont une armée disciplinée et efficace, il ne faudra qu'un mois pour réunir l'armée et la mettre en marche. Et quelle armée : 500 croiseurs de classe Griffes, 50 cuirassiers Shiron, 1 Super-croiseur de la dernière génération et de très nombreux transporteurs lourds. Cela fait environ 1 000 000 de guerriers et de très nombreux véhicules de guerre. La famille Royale va aussi en profiter pour tester les Waraks, des tous nouveaux modèles de blindé anti-grav. hautement sophistiqués. 5 000 furent apporter et transporter au sein de transporteur de débarquement rapide.

En bref c'est presque la quasi totalité de l'armée de la famille Royale qui est mobilisée.

Les premiers éclaireurs

Néanmoins avant même que l'armée soit mobilisée et qu'elle ce mette en marche, des espions ont déjà été dépêché sur Gakoss. En tout ce n'est qu'une vingtaine de Shankkars infiltré à bord de vaisseaux de marchandises qui ont réussi à pénétrer incognito sur la planète.

Ils parcourent la planète, recueillant données et statistiques. Le principal soucis de l'état major Shankkar est de savoir si les Waraks seront sensibles aux tempêtes électromagnétiques qui parcourent la planète. Les éclaireurs Shankkars sont organisés en petit groupe de trois, bien équipés et fortement armés.

Il est fort probable que le groupe des joueurs tombe nez à nez avec un de ces groupes. Cela peut aussi bien être pendant une patrouille sur la planète qu'au seins d'une base. Inutile de préciser qu'ils ne se rendront jamais et sont prêt à se sacrifier à la grenade si besoin est.

Dans le cas ou le matériel des Shankkars aurait été récupéré intact et dans l'hypothèse ou quelqu'un saurait déchiffrer, au moins partiellement, les données des ordinateurs de poches, on peut s'apercevoir qu'ils ont relevé beaucoup de données géographiques et atmosphériques.

Le débarquement

Si le débarquement des troupes de la Légion était impressionnant, il n'était rien face à l'incroyable force d'invasion de la famille Royale qui se dirige vers Gakoss.

Dès que les premiers croiseurs Shankkars passeront le tunnel de gravité, leur première action sera d'envoyer de nombreux chasseurs afin de détruire tous les satellites en activités dans le système ainsi que les croiseurs d'observation aux alentours du tunnel. 500 chasseurs seront ainsi envoyés et les premiers conflits spatiaux

commenceront. Evidemment cela trahira la présence et les intentions des Shankkars mais avec plus de 500 vaisseaux qui suivent derrière, la discrétion n'aurait pas été le point fort de cette opération.

Puis une fois que toute la flotte aura traversé le tunnel de gravité elle se mettra enfin en route vers Gakoss. Le trajet du tunnel à la planète dure environ une bonne dizaine d'heure. Un temps précieux pour les troupes de Gakoss qui rapidement s'organiseront. Et bien que la plupart des chasseurs Shankkars envoyé pour détruire la couverture satellite auront été neutralisé, ce n'est pas moins de 80% des satellites qui auront été mis hors-courses. La diminution des moyens de communication aura pour conséquence de gravement perturber la mise en œuvre d'une stratégie synchronisée entre les troupes au sol et celles en orbites. Le but de l'armée Shankkar est de repousser les croiseurs Humains et Lalakans loin du tunnel tout en débarquant les troupes au pôle nord de la planète.



Débandade

Les états major Humain et Lalakan sont réalistes, même réunies, leurs forces ne sont pas assez puissantes pour repousser un assaut d'une telle envergure. Et si leurs flottes sont repousser loin du tunnel de gravité alors tout est perdu. Ils savent qu'ils doivent pouvoir accéder au soleil s'ils veulent pouvoir fuir ou recevoir des renforts. Etre éloigné du soleil c'est comme si une armée se retrouver dos à la mer et sans bateau. D'autant plus que le plus proche tunnel de gravité hors de Gakoss est a des années de voyage. Ils le savent donc, le seul moyen de sauver la flotte est de commencer à la déplacer dès maintenant pour pouvoir se poster de l'autre coté du soleil. Evidemment cela implique d'abandonner à leur sort toutes les troupes au sol. Car il est n'est pas question de prévenir les troupes au sol sous peine de risquer de nombreux cas de mutinerie et de panique. Mais c'est ça ou tout perdre. Donc la flotte va rapidement se mettre en marche et fuir Gakoss.

Evidemment au sol la situation va être beaucoup plus complexe. Le temps que l'on réalise que la flotte mets les bouts loin de la planète sans prévenir, les troupes Shankkars seront déjà très proches.

A ce moment là deux solutions sont possibles :

Vite se dépêcher de rejoindre un transporteurs de troupes et fuir la planète en tentant de rejoindre la flotte. En théorie c'est réalisable et il y a des chances pour que la plupart veuillent faire cela. Et c'est justement là le problème, il n'y a évidemment pas assez de transporteurs de troupe pour tout le monde. Il n'y en a même que pour 5% de tout ceux en poste sur la planète. Ensuite il faut pouvoir accéder à un de ces transporteurs, cela implique qu'il faut être en poste dans une base possédant un astroport. Ce qui n'est pas toujours le cas. De plus nombre de chasseurs Shankkars vont arriver en éclaireur et seront ravis de pouvoir s'exercer sur ces lents et peu offensifs transporteurs de troupes.

Donc si vos joueurs tentent tout de même le coup, il y a de forte chance qu'ils finissent finalement par s'écraser sur le sol de cette planète qu'ils désiraient tant quitter... pour peu qu'ils arrivent à trouver une navette.

La deuxième solution est de fuir les bases (assurément les premières cibles) avec le plus de matériel possible. Vos joueurs pourront s'apercevoir qu'ils ne sont pas les seuls et ce sont même la plupart du temps les vétérans qui préférerons cette stratégie. Certes Gakoss est une planète vraiment pourries mais il y est aussi plus facile de s'y cacher qu'à bord d'un transporteur dans l'espace. Evidemment fuir ne sera pas simple, surtout quand les Waraks débarqueront mais y a t'il beaucoup d'autres choix ?

Préparatif de fuite

Que faut-il prendre dans ce genre de fuite ?

Tout d'abord ne surtout pas oublier les réserves d'eau, de nourriture et les capsules pour l'oxygène des scaphandres. Il serait malencontreux de se retrouver sans oxygènes dans les déserts de Gakoss. Néanmoins un tel oubli ne serait pas forcément dramatique si les joueurs n'oublent pas les balises de l'U.T., elles conservent de nombreuses réserves très utiles dans les cas désespé ré.

Une deuxième chose qui pourrait devenir importante ce sont les munitions. Ils doivent réaliser que le désert va être très mal fréquenté et pendant longtemps. Prendre des armes supplémentaire n'est peut être pas non plus une idée superflue.

Mais ou trouver tout ça ? Dans le cas ou les joueurs seraient dans une base c'est très simple. Il y a toujours des entrepôts et des réserves. Et l'arrivée des Shankkars et la débandade de la Légion va sûrement faciliter leur accession. Ah oui, une dernière petite chose. Ne pas oublier un voir plusieurs véhicules. Tout le monde ne s'appelle pas Musclor...

L'art de la guerre : « Quand l'ennemi avance, recule... »

Qu'ils se soient crashés à bord d'un transporteur ou qu'ils aient délibérément fuis, vos joueurs pourront voir de nombreuses troupes et véhicules fuirent en direction du pôle sud. Ils pourront voir aussi les transporteurs de Waraks qui commencent à pointer leurs nez et déposer leurs petits colis blindés. Les Waraks sont extrêmement rapides et puissants en comparaison des blindés Humains et des quadripodes Lalakans. Dès les premiers affrontement cela sauteras aux yeux et la plupart des pilotes tenteront d'éviter le plus possible les affrontements. C'est des colonnes entières de fantassins et de véhicules qui migreront vers le sud le plus vite possible.

Rapport de force

La différence entre les effectifs des armées Shankkars et des armées Humaines est considérable. Il est d'ailleurs considérable par rapport à la plupart des peuples de l'Espace Connu. Ainsi on peut considérer qu'une famille Shankkar possède un effectifs égal à ceux de toutes l'armée Humaine. Même rapport pour les armées Lalakan et Nerfand. La comparaison est plus compliqué avec les Grisons, qui ne possèdent pas d'armées à proprement parlé, et les Reivax dispose d'une armée qui, dit-on, ne serait pas capable de faire peur aux Grisons. Les Ullars et les Adhaarx cachent délibérément leurs effectifs mais beaucoup soupçonnent qu'ils disposent d'une armée considérable... qui sait peut être assez proche de celle des Shankkars dans leurs totalité. La famille Royale est une exception dans l'armée Shankkar car les effectifs de son armée sont fournis par les autres familles. Elle dispose donc d'une armée réduite mais qui dispose par contre de l'armement le plus high-tech.

L'art de la guerre : « Quand l'ennemi s'arrête, arrête toi aussi... »

Au départ l'efficacité des Waraks sera stupéfiante et leur résistance aux tempêtes électromagnétiques bien plus grande que celles des appareils Humain et Lalakan. Néanmoins toutes les bonnes choses ont une fin. Au bout de trois jours, les fières nouveaux models de blindés anti-grav. que sont les Waraks commenceront eux aussi à donner des signes de faiblesses et ces fières appareils, et bien ils ne seront plus aussi resplendissant.

A ce moment là les Shankkars auront déjà conquis les deux tiers de la planète. Mais soudain, toutes conquêtes terrestre sera stoppées.

Certes les Humains et les Lalakans disposent de moins de troupes et d'une puissance technologie moindres mais ils ont un avantage : ils connaissent Gakoss. Après tant d'années à ce battre sur cette planète, ils ont appris à gérer les pannes des appareils et surtout ils ont appris à les entretenir.

L'entretien est chez les Shankkars un problème complexe sur cette planète. En règle général il est pratiqué par de nombreux robots. Mais que ce passe t'il quand les robots tombent eux aussi en pannes ?

La seule solution est de faire venir de nombreuses femelles pour réparer tout le matériel mais cela prend du temps, beaucoup trop de temps.

Les Shankkars sans leurs blindés ne peuvent donc plus avancés mais les fantassins gardent les positions déjà acquises et les chasseurs continu d'harceler les fuyards même si cela reste peu efficace.

Cet arrêt va permettre aux fuyards de se regrouper et d'opposer un front de résistance. De nombreux camps se sont donc dressés au sud de la planète, mélangeant Humains et Lalakans. Tous les véhicules sont cachés sous des bâches et de nombreuses tranchées et abris souterrains ont été construits.

Des Ullars, qui n'ont pas eu le temps de fuir, peuvent eux aussi avoir trouvé refuge dans un de ces camps. Du moment qu'on leur garantissent la sécurité ils sont prêt à participer à toute actions qui leur permettra enfin de quitter cette planète.

Le plus grand de ces camps de réfugiés fut nommé ironiquement le camp Alamo par les légionnaires. 50% de toutes les troupes Humaine et Lalakan y ont trouvé refuge. Ce camps possède donc désormais environ 30 000 âmes, Humaines et Lalakan, en son sein. Si ces deux peuples ont subit beaucoup de pertes au débarquement des Shankkars,



ces derniers ont tout de même sous-estimé les capacités de survie de leurs cibles. Une quantité impressionnante de matériel, d'armes et de véhicules ont pu être sauvés. De nombreuses tentes pressurisées furent dressées et la plupart des véhicules sont enfouis dans le sol. De nombreuses caches de réserves et de munitions furent élaborées dans le camp et hors du camp. Alamo ne possède plus par contre d'appareil pour communiquer avec un éventuel vaisseau voyageant dans l'espace. Il ne serait possible de communiquer avec lui seulement s'il se positionnait en orbite. Les communications au sol sont par contre relativement fiables, du moins autant que puissent le permettre les tempêtes électromagnétiques. Le plus gradé, et donc le chef, des troupes Humaines survivantes est le Colonel Andreï Souchoslovoï. Le plus influent des guerriers Lalakans est Sourakksarkot. A eux deux ils représentent l'état major et prennent toutes les décisions concernant les troupes sur Gakoss. Comme toute communication avec la flotte sera impossible ils seront livrés à eux-mêmes.

Re-les Ullars... ?

La présence des Ullars sur Gakoss est en fait une bénédiction pour les Humains et les Lalakans. A la base ils n'ont qu'un but désormais, c'est partir de cette planète à la noix. Le problème c'est que les Shankkars bloquent toutes les sorties donc tant qu'ils sont là nul fuite n'est possible. Ils vont donc mettre leurs compétences martiales au service des réfugiés. Evidemment cela ne sera pas gratuit mais des taux préférentiels seront néanmoins appliqués (chaque peine mérite salaire). Les Ullars ont avec eux une grande quantité d'armement et un effectif non négligeable. Déjà il faut compter que chaque clan présent dispose de son croiseur. Croiseurs qui sont d'ailleurs désormais enfouis, par les Terraformeurs, dans le sol de Gakoss. Ils ont aussi de nombreuses unités d'Arachne, des armes lourdes en pagailles et des « blindés légers ». Et bien que le matériel Ullar soit aussi sensible aux tempêtes et aux poussières de Gakoss, l'expérience des Ullars et leur professionnalisme fait grandement impression.



L'art de la guerre : « Quand l'ennemi recule, avance... »

C'est un évènement inattendu qui va soudain changer les données du problème. Sans crier garde, les tempêtes électromagnétiques ne vont plus cesser. La raison en est inconnu mais le Colonel Andreï Souchoslovoï y voit un signe du destin et décide que c'est le moment de frapper les Shankkars. La plupart des Waraks sont hors-service et avec la tempête les chasseurs et les croiseurs Shankkars ne peuvent plus apporter de soutien aux troupes au sol. Il décide donc qu'il est l'heure de reprendre l'offensive.

Privés de tout véhicule, le combat contre les Shankkars devient bien plus facile, du moins plus réalisable. Un affrontement entre fantassins est pour les Humains tout à fait réalisable, surtout s'ils sont aidés des Lalakans.

Ainsi va commencer l'opération Verdun. Un mélange entre une guerre de tranchée et des techniques de guérilla. L'opération consiste à créer une ligne de front efficace et qui avancera petit à petit mais sûrement. Le tout secondé par un harcèlement permanent des troupes Shankkars dans les zones avancées sous leurs contrôles.

« Et la terre trembla... »

Pendant environ 10 jours l'opération Verdun sera relativement un succès. Avec l'aide des Ullars, et avec la coopération Humain/Lalakan, les Shankkars n'arriveront pas à traverser la ligne de défense du sud. Certes les pertes seront lourdes de chaque côté mais on n'a pas rien sans rien. De nombreux groupes auront réussi à s'infiltrer derrière les lignes ennemis. Harcèlement, sabotage et guérilla seront là pour saper le moral des troupes Shankkars et pour nuire à l'efficace logistique de ce peuple.

Mais un évènement inattendu survint soudain sur Gakoss. Un puissant séisme fera trembler une bonne partie de la planète. Si ce phénomène n'a en soit rien de bien passionnant, il n'en reste pas moins troublant car c'est la première fois qu'une telle chose arrive sur cette planète. Pour tout le monde, Gakoss est une planète morte qui ne possède donc, en théorie, que des manifestations géothermiques proches du zéro absolu. Il n'est donc pas normal que la terre se mette à trembler comme cela, sans aucun préavis. Les Terraformeurs

Ullars seront même catégoriques la dessus : c'est impossible que ça bouge !

Le problème est donc de rapidement savoir pourquoi une telle manifestation se déclenche soudain. En temps de guerre, ce genre d'information peut ce révéler cruciale. Il faut aussi déterminer si cela a un lien avec les tempêtes interminables des derniers jours. Il faut donc envoyer un groupe vers l'épicentre du tremblement de terre afin d'en déterminer l'origine. Evidemment pour une mission aussi difficile et importante, il est nécessaire de faire appel à des vétérans de Gakoss. Formidable ! Les joueurs font partis de ceux-là.

La mission sera donc confié au joueurs d'aller inspecter la zone de l'épicentre pour obtenir un complément d'informations sur ce fameux séisme qui ne devrait pas exister. Histoire de simplifier leur tâche, sachez que la zone à inspecter se trouve évidemment dans une zone sous contrôle Shankkar. La plus grande difficulté sera donc de passer les patrouilles fréquentes des fantassins Shankkars. Néanmoins, l'état major de Gakoss sentant que quelque chose d'important ce trame, fournira tout le matériel nécessaire aux joueurs.

Un bien étrange officier...

Avant leur départ, les joueurs (s'ils sont Humains et pas des Ullars) seront interpellés par un Lieutenant qu'ils n'avaient pas remarqué jusque là. Etrangement il ne dispose d'aucun signe d'appartenance à un régiment particulier. Si on l'interroge sur son poste (ce qui serait néanmoins très mal vu pour des sous-officiers) il rétorquera qu'il est un intermédiaire entre les troupes de Gakoss et les sections stratégies du CERCLE, sans donner plus d'explications.

Il les interrogera sur le niveau de leur motivation pour cette mission et discutera un peu sur leurs désirs de carrière (un jet de Sensoriel + Empathie diff. 15 permettra de percevoir que bien qu'étrange, cet officier ne semble aucunement se moquer d'eux et ne semble pas hostile). C'est là que la survie des joueurs risque de se jouer. Car s'ils ne sont pas belliqueux envers cet officier (pourquoi les joueurs seraient belliqueux ? La paranoïa instinctive du joueur peut être...), il leur souhaitera bonne chance et leur donnera un petit boîtier leur expliquant que c'est sûrement l'objet qu'il leur faut. Il leur expliquera que l'on ne sait jamais, cela pourrait leur être utile. Il ne leur donnera aucune autre explication et partira discuter avec les officier de l'état major.

Ce boîtier semblera sceller de l'intérieur et ne dispose d'aucun mécanisme extérieur. Il est donc introuvable à moins que les joueurs décide de le mettre en pièce, ce qu'ils auraient bien tord de faire...

Mort d'une étoile

3ème partie

Cette 3ème partie est surtout conseillé pour un groupe de joueur Humain. Un groupe de joueur Ullar pourrait fonctionner mais ils n'auraient pas l'aide d'Odin ce qui pourrait être gênant à la fin du scénario. Eventuellement un mélange de joueurs Ullars et Humains est possible.

Le départ

Des VBL seront mis à la disposition des joueurs avec tout l'armement, les munitions et les équipements nécessaires à cette mission. Ainsi de nombreux instruments d'analyses leurs sont fournis. Ils sont capables de mesurer températures, gaz environnants, composition de roches, et bien d'autres analyses diverses. Ils n'ont pas intérêt à oublier le boîtier mystère donner par le Lieutenant Alexandre Barrinkov, il pourrait vraiment leur être utile plus tard voir même leur sauver la vie.

Les patrouilles Shankkar

Elles sont fréquentes sur les lignes de front, elles seront donc durent à passer sans encombres et sans combats. Elles sont composées en général de neuf fantassins armés jusqu'aux dents. Occasionnellement on peut rencontrer des Waraks mais ils ne sont dans ces cas là jamais plus de trois. Mais à la surprise des joueurs, plus ils se rapprocheront de l'épicentre moins les Shankkars seront présents.

Ces derniers ont reçu l'ordre d'évacuer cette zone par les Woarius. Habités aux manigances des Anciens, ils ont rapidement obéit sans poser de question.

L'épicentre

L'épicentre du tremblement de terre n'est pas dur à repérer dès que l'on s'en approche. Les joueurs pourront soudain apercevoir un énorme cratère d'environ 1km de diamètre.

A près quelques observations, on peut rapidement s'apercevoir que l'origine de ce cratère n'est ni dut à une météorite ni à une éruption volcanique. Le sol semble tout simplement s'être effondré. Même un joueur possédant des compétences scientifique adéquates aura du mal à comprendre l'origine du phénomène. Il comprendra vite que l'étude de se cratère peut prendre du temps.

Une chose étrange surprendra peut être aussi joueurs c'est l'absence totale d'une présence Shankkar. Les repérer Un tel phénomène n'a put leur passer inaperçu. D'autant plus que normalement cette zone est sous leur contrôle.

Les 1eres analyses

Les joueurs auront peut être envie de descendre dans le cratère mais s'ils pensent à déployer les appareils d'analyses d'abords, ils en seront sûrement vite dissuadés.

Déjà les appareils de mesure de profondeur sembleront déstabilisés et ne sauront pas indiquer la taille maximale de la profondeur du cratère. Tous ce qu'ils peuvent fournir c'est qu'elle fait plus de 2km.

Les analyseurs de températures indiqueront que si à la surface les températures sont stables, elles croissent très rapidement au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans le cratère. Les températures dépasseraient ainsi dans les profondeurs du cratère les 1000°. Et elles semblent continuer à grimper. L'origine de cette hausse est indéterminée mais toutes les données semblent indiquer qu'elle n'est pas due à un phénomène naturel. La planète étant morte depuis longtemps, ce n'est pas elle qui produit cette chaleur. D'autant plus que des ondes énergétiques sont captées provenant des profondeurs du cratère.

Des petites secousses seront régulièrement ressentit. Les appareils de mesures indiqueront que bien que très faible, elles croissent régulièrement.

Cela ne fait aucun doute, quelque chose se prépare. Où que quelque chose se réveille...



Les visiteurs

Il y aura sûrement un moment où les joueurs craqueront et voudront explorer le cratère ou au contraire le fuir.

C'est à ce moment là qu'ils recevront une visite inattendue. Ce n'est pas un mais deux Woarius qui débarqueront d'un de leur vaisseau qui se positionnera juste au dessus de leur campement. L'un de ces Woarius arbore une armure bleuté et le deuxième une armure étrangement noire. Ils ne sembleront dégager aucune agressivité et exploreront le camps des joueurs ainsi que leurs instruments. Ils seront calme et ne répondront à aucune question pouvant venir de la part des joueurs. Les joueurs pourront même se sentir au final totalement ignoré par les Anciens.

Au bout de 10min, le Woarius à l'armure noire lancera un petit robot de la taille d'un pouce qui s'envolera pour les profondeurs du cratère. Puis il fera apparaître un écran holographique que même les joueurs pourront observer. De nombreuses informations sembleront défiler dans une écriture inconnue, des filtres spectrales défileront aussi sur plusieurs petits écrans pour afficher les ultraviolet, les infrarouges, les thermales et bien d'autres spectre inconnues ou mal connus. Puis c'est là que viendra la plus importante des informations, un des écrans montrera une silhouette énorme. Une silhouette connue de tout les peuples de l'Espace Connue, celle d'un Berserker. Il y a fort à parier que les joueurs n'auront plus besoin d'explications sur les troubles que subissent actuellement la planète.

C'est à partir de ce moment là que les Woarius s'adresseront aux joueurs. Ils s'adresseront au joueur qui possède le petit boîtier. Ils expliqueront que le Berserker va bientôt se réveiller et qu'il est très énervé. Ils ont donc tout intérêt à vite partir de la planète, voir même du système solaire. Son réveil va être terrible et bientôt toute la planète sera parcourue de tempêtes infernales. Mais cela risque de ne pas être le pire, il a été longtemps endormi et il a besoin de se purger d'un trop plein d'énergie, il risque donc de prendre une planète pour cible.

Le réveil du géant

Effectivement le réveil de Malagon se fera entendre et ressentir sur toute la planète. Si les Humains seront surpris par cette monstrueuse apparition, il en est pas de même pour les Shankkars. Cela fait déjà 24h que les Shankkars ont mit en place les mesures d'évacuations de la planète. Le front face au Humains et aux Lalakans c'est complètement vidé, les diverses patrouilles ont cessé et la flotte se rassemble pour rapatrier le plus rapidement possible matériel et guerriers.

Voyant que la flotte Shankkar arrêta de les poursuivre, les vaisseaux Humains et Lalakans ont commencé à se rapprocher de la planète. Voyant l'apparition du Berserker, certains vaisseaux sont resté loin tandis que d'autres ont décidé de porter secours au résistant de Gakoss. Durant les conflits de Gakoss, la flotte, bien qu'ayant rapidement fui, n'a pas non plus vécu des temps heureux. Elle a été harcelée par les croiseurs Shankkars, dispersée dans le système solaire de Gakoss et les croiseurs amiraux sont tombés sous le feu ennemi. Une certaine confusion règne donc parmi les vaisseaux Humain et Lalakan qui ont réussi à fuir le courroux Shankkar.

Donc si un certain nombre de vaisseaux portent secours aux troupes de Gakoss, cela ne sera sûrement pas suffisant pour faire évacuer toute la planète. Le sacrifice des troupes dispersées sur la planète, comme celle des joueurs, sera donc inévitable afin de se concentrer sur les plus gros campement, seul moyen de sauver le plus de personnes.

Si les joueurs pensent à rentrer en communication avec leur base, ils seront mis au courant de la situation. Ils pourront apprendre que jamais ils ne seront oublié et que leur famille recevront tous les honneurs qui leurs sont dû. Puis la communication stoppera soudain. Cette coupure coïncidera avec l'apparition du Berserker qui c'est enfin décidé de sortir de sa léthargie.

Il sortira évidemment en brisant toute les roches du cratère qui le contient mais une fois sorti il s'envolera doucement, tranquillement, à se demander pourquoi tout le monde craint donc tant ces vaisseaux. Mais que les joueurs ne soient pas dupes, ces vaisseaux sont des destructeurs de planètes, ce fier à une accalmie est risqué surtout quand on sait que même les Woarius craignent ces « créatures ».

Malagon

Cela fait très longtemps que ce Berserker est enfermé dans le noyau de Gakoss. Plus précisément depuis la guerre des Cônes. Son pilote, qui c'était absenté pour une réunion, succomba à une attaque Lumineuse et ne put donc jamais revenir. Malagon tomba donc dans l'oubli pendant des siècles mais il continua sa garde. Habitué à ce cacher des Lumineux, il ne trouva aucune difficulté à brouiller les primitifs appareils des Humains, des Lalakans voir même des Shankkars. Néanmoins il trouve le temps long sans son pilote et commence depuis déjà un certain nombre d'années, à être irrité par le chaos qui règne à la surface de la planète. De plus, n'ayant à rien faire, il emmagasine de l'énergie superflus. Jusqu'ici il créait des champs électromagnétique sur la planète pour vider le trop plein mais cela devient insuffisant. Mais un Berserker autonome est dangereux et imprévisible. Malagon ne supporte plus sa situation et son inactivité perturbe sa stabilité, aussi bien physique que psychologique.

La fuite

C'est pas tout ça mais l'honneur c'est bien mais survivre c'est pas mal non plus. Il est temps pour les joueurs de trouver un moyen de fuir de cette planète maudite.

Les bases Humaines ou Lalakans sont loin et les vaisseaux de secours doivent déjà commencé à arriver sur place. Si les joueurs décident d'y aller ils arriveront sûrement trop tard. Nul espoir donc de se coté là.

Se terrer et prier pour que la planète tienne face au Berserker n'est pas non plus une bonne idée. D'autant plus qu'il semble que le destructeur de monde prend de l'altitude et semble décidé à aller dans l'espace. Rien ne survivra à son attaque. La dernière solution qu'il leur reste c'est d'aller voir dans une base Shankkar. C'est ce qu'il y a de plus proche et elles sont tellement grande qu'il ait peu de chance qu'ils aient réussi à déjà tout évacuer.

La base Shankkar la plus proche est a 30min en ne perdant pas de temps avec les VBLs. Et effectivement l'évacuation de cette dernière, bien que déjà bien avancée, n'est pas totalement terminée. Il reste encore quelque vaisseau de débarquement et des transporteurs de marchandises. Des appareils léger certes mais qui ont l'avantage de pouvoir quitter la planète.

Après évidemment plusieurs problèmes gêneront les joueurs. Comment pénétrer dans la base ? Comment voler le vaisseaux ? Et comment le piloter ?

Pénétrer dans la base et voler un de ces appareils ne sera pas aussi compliqué que l'on pourrait le croire. La plupart des guerriers ont déjà évacué ne laissant encore que quelque pilote, scientifique et robots. Pénétrer dans la base sera donc simple si ce n'est un ou deux robots Rôdeurs peu compliqués à neutraliser pour un groupe de combat entier, prudent et organisé. Ce sera plus compliquer pour prendre le contrôle d'un vaisseau et surtout pour le piloter. Dans le cas de vaisseaux militaires, prendre un pilote Shankkar mâle en otage aurait put être une bonne idée si cela n'avait pas été les troupes de la famille royale. Ce sont eux qui ont subit l'endoctrinement le plus poussé et même sous la contraintes le pilote fera tout pour tuer les joueurs même si lui aussi doit y passer. Il tentera soit de faire exploser une grenade soit pourquoi pas de faire semblant d'aider les joueurs puit de tenter de faire crasher le vaisseaux. Et dans une situation semblable même si les joueurs neutralise le pilote, comme l'appareil n'aura plus de pilote, il se crashera quand même. C'est simple, si les joueurs décollent avec l'aide d'un pilote Shankkar, ils ont 90% de chance de mourir aplati sur la planète comme des mouches sur un par-brise.

Les joueurs peuvent aussi tenter de prendre une scientifique en otage pour qu'elle tente de bidouiller le vaisseau pour pouvoir décoller. Terrorisée elle dira que tout est possible de peur de se faire tuer mais elle saura pertinemment qu'il faudra au moins 10 heures de travaille afin de rendre l'appareil pilotable par un non-Shankkar. Si le groupe contient un Techno-savant, il se rendra compte de la difficulté au bout de 20 min et devinera que la scientifique le sait aussi mais qu'elle a trop peur pour l'avouer.

Pilotage des vaisseaux Shankkars

Rappelons que pour piloter un vaisseaux Shankkars ou un véhicule, il est nécessaire de posséder une sphère d'influence que seul les Shankkars mâles possèdent. Tout autre personne est donc, en théorie, incapable de piloter un de leur appareil sans eux. Il est possible de pirater le réseau informatique de l'engin et de faire des bidouillages électronique mais cela reste risqué pour l'intégrité des appareils et leur bon fonctionnement. De plus cela peut prendre des jours voir des semaines pour des « aliens ».

Et kéki y a dans la boi-boite ?

Il y a de forte chance pour qu'un joueur ait pensé à la boite de l'agent du CERCLE mais de toute façon celle ci est totalement fermée et même avec une grenade ils ne pourraient l'ouvrir. Ils abandonneront donc sûrement l'idée de l'utiliser.

Pourtant elle se déclenchera soudain, à condition qu'elle se trouve à l'intérieur d'un vaisseau Shankkar, et une sorte de visage holographique digitalisé apparaîtra au dessus d'elle. Sans un mot il observera son entourage et commencera à prendre le contrôle des programmes Shankkars proche de lui. Sa porté n'est pas infini donc si les joueurs ne se décident pas à approcher le boîtier du tableau de bord cela n'arrangera pas forcément leur solution sauf peut être à activer les toilettes du vaisseau. Mais dans le cas contraire, ils pourront observer que toute les commandes du vaisseau s'activeront, que les portes se fermeront et que l'appareil se mettra en mode de pilotage automatique afin de quitter la planète.

La Boi-boite

Le CERCLE est intrigué par la situation près de Gakoss. Car si ce dernier ne c'est pas opposé à son invasion, ce n'est pas son idée non plus. Les généraux ont pensé que cela serait une bonne chose de définitivement prendre le contrôle de cette axe. Jamais le CERCLE n'a pensé une seule seconde que se plan marcherais, et pour cause jusqu'ici cela avait toujours capoté. De plus, le CERCLE craint que les généraux aient été manipulé par « d'autres forces », les poussant à faire cette guerre. Mais la tournure des événements est une nouveauté dans l'histoire de Gakoss. Sachant la présence de Malagon sur la planète (évidemment tenue secrète), la hausse des champs électromagnétique sur la planète ne signifié qu'une chose : son réveil. Après tout le reste, la fuite des troupes et la destruction du soleil, était prévisibles. Le CERCLE en profita donc pour écarter un groupe qui par la force des choses n'aurait comme ultime chance que de fuir avec les Shankkars. Alors finalement la boîte ? Et bien c'est en fait une extension d'Odin, le hackeur du CERCLE. Ne cherchez pas une explication scientifique à son fonctionnement cela n'a rien avoir avec une quelconque technologie Humaine on pourrait même dire que cela est beaucoup plus « Anciens ». le Cercle était bien conscient qu'il fallait bien donné un coup de main à ces espions improvisés. Et c'est pas les systèmes informatiques des Shankkars qui vont résister à Odin.

Le serial-killer galactique

Une fois dans l'espace, les radars pourront indiquer que la flotte Humaine et Lalakan sont en train de passer le tunnel de gravité. De leur coté les Shankkar ont réuni leur armada pas loin de la position des joueurs et des vaisseaux Woarius semblent attendre que la flotte se soit massé. Le Berserker lui c'est posté entre le soleil et Gakoss.

Si les joueurs veulent rejoindre leur flotte ils doivent compter 10 heures de trajets et croiser la route du Berserker. Il s'apercevront que le pilotage automatique semble contre et se dirigera vers la flotte Shankkar. Les joueurs ne pourront rien n'y faire et s'il veulent vraiment rejoindre leur flotte ils devront éloigner le boîtier du tableau de pilotage. Mais cela mettre hors- jeu toutes les commandes du vaisseau.

De plus, les plus observateurs pourront s'apercevoir que l'avant du Berserker n'est pas pointé vers Gakoss mais plutôt vers le soleil. Si le destructeur de monde a décidé de détruire le soleil inutile de se leurrer, c'est tout le système solaire qui le suivrait dans sa chute. Inutile de dire qu'aucun vaisseau dans les environs ne survivrait à cette explosion.

Malagon à décidé que pour que personne ne puisse prendre le contrôle de Gakoss et de ses environs, une seule solution devait être envisagée, l'anéantissement du système solaire dans son entier. Et l'énorme quantité d'énergie qu'il a accumulé va l'y aider. En l'observant ses intentions deviendront rapidement clair. Se dirigeant tranquillement vers le soleil il en profitera pour canaliser une bonne partie de son énergie. Le reste servant à se mouvoir ou a « écarter » les obstacles divers. Sur sa trajectoire, un certain nombre de vaisseaux Shankkars et quelques vaisseaux Humains/Lalakans égarés seront rapidement atomiser sans espérer la moindre chance d'échapper à cet ogre galactique.

La dernière chance des joueurs est donc de rejoindre la flotte Shankkar qui s'apprête à passer par un tunnel de gravité créé par les Woarius. Ils devront faire une belle prière pour ne pas se faire remarquer car la sanction serait fatale. Ils devront tous faire pour passer inaperçu et faire croire que se sont des Shankkars. Comme dirait un certain intellectuel galactique, ils ont intérêt à « voler l'air décontracté ». Si ils ont pris avec eux une otage scientifique, elle pourra les y aider en leur donnant des conseils sur les manœuvres habituelles d'une flotte Shankkar. Bien que ses conseils seront de bonne fois, elle a trop peur pour risquer le courroux des joueurs, ses connaissances en matière d'organisations militaires n'est que théorique. Elle ne connaît que ce qu'elle a put observer lors des manœuvres des mâles, elle peut donc faire des erreurs.

La flotte Shankkar traversera le passage créé par les croiseurs Woarius au moment même ou Malagon déchaînera sa colère sur le soleil. Il n'est donc pas conseillé de traîner car l'explosion va emporter avec elle tout le système solaire en moins de quelques jours. Certes cela semble long mais les joueurs ne sont pas loin eux du soleil et cela ne prendra sûrement pas plus d'une heure à l'onde de l'explosion pour les atteindre. Le trajet dans le tunnel de gravité va prendre un peu plus d'une heure. Pour ceux qui ont un minimum de connaissances en astronomie (Sciences Physique), cela deviendra évident pour eux que la flotte va très loin, bien loin de la sphère Humaine. Et pour cause, c'est la flotte Impériale qui rentre chez eux et cette dernière n'a qu'une demeure : Shangryla.

Plus d'issus ?

A l'arrivée des joueurs à l'autre extrémité du tunnel, ils pourront rapidement voir qu'ils ne sont pas seuls. Pour eux le pire sera à craindre.

De nombreux cuirassiers de commandement seront présent tous accompagnés de leurs escortes de croiseurs, et toutes les familles Shankkar sembleront réunies. Pour les plus doué en Stratégie, cela fera rapidement penser à un rassemblement des dirigeants militaires Shankkars. Une invasion semble se préparer mais à grande échelle. Et tous cela avec Shangryla en fond, bienvenu au sein de l'empire Shankkar !

Pour les joueurs cela semblera être la fin et qu'ils n'espèrent même pas battre une telle flotte avec leur misérable transporteur. Néanmoins la flotte Shankkar n'est pas leur priorité car rapidement toutes les alarmes de proximité sonneront. Mais cela sera trop tard, un énorme Berserker couvrira leur vaisseau de son ombre et rapidement tous les instruments s'éteindront. Une leur bleuté couvrira le transporteur pour être finalement transporté au sein de l'ogre galactique. Le vaisseau terminera dans une sorte d'alcôve entièrement pressurisée et possédant une atmosphère respirable. Si les joueurs sortent ils pourront voir qu'un Woarius, couvert d'une armure noire et bleu, les attends : « *Créature, je me nomme Lars...* ».

Les scanners du Berserker ont rapidement repéré les joueurs mais surtout la boîte servant de relais à Odin a provoqué une réaction chez le Berserker. Lars, le Woarius, intrigué cherche à en savoir plus. Lars ne se sent pas du tout concerné par la guerre dans laquelle se jettent les Shankkars, que des Humains aient réussi à prendre un vaisseau Shankkar est le cadet de ses soucis. A part la boîte, les joueurs n'ont aucun intérêt pour lui il n'a donc aucun but à les blesser ou les tuer, ou même les donner aux Shankkars. Evidemment les joueurs ne sont pas au courant mais il faut espérer qu'ils ne tentent rien d'agressif. Car sinon Lars n'aura aucune difficulté à les balayer dans le vide spatial car les sécurités interne d'un Berserker sont très performantes.

Lars ne parlera quasiment pas si ce n'est par des réponses énigmatiques. Il tournera calmement autour des joueurs pendant que tous ses scanners internes analyseront la boîte ou qu'elle soit sur les joueur ou même dans le petit vaisseau Shankkar. Cela prendra 10 à 15 minutes, des minutes qui risquent de paraître longues pour des joueurs sur les nerfs. Lars fera ensuite un signe et de nombreux petits robots flottant s'attaqueront au vaisseau Shankkar et le reconfigureront pendant 20-30 minutes. Il invitera ensuite les joueurs à y entrer et les laissera sortir de la soute du Berserker. Le nouveau vaisseau sera dépourvu de tout métal génminétique, qui pourra être piloté par des Humains. Il aura une faible autonomie mais à la surprise des joueurs, ils pourront s'apercevoir qu'ils sont dans les limites de l'Union Terrienne. Il ne tiens plus qu'à eux de trouver un endroit pour atterrir...

Et maintenant ?

Nous vous félicitons, la guerre des Shankkars commence. Loin d'être atomisé, le soleil de Gakoss en mourant c'est transformé en Pulsar. Donc si ce dernier a détruit le système solaire son tunnel de gravité reste présent, bien que légèrement plus instable. Mais il n'y a plus rien pour le surveiller, ni satellites espions, ni bases, ni vaisseaux. C'est donc une porte ouverte sur l'Union Terrienne et sur l'Alliance Noire et les Shankkars ne vont pas raté l'occasion d'en finir une bonne fois pour toute avec ces « peuples primitifs ». la Reine Shankkar avait déjà prévue une invasion du reste de l'Espace Connu mais la chute de Gakoss lui donne enfin le signal. Son but est simple, assujettir toute cette zone de la galaxie pour ses maîtres Woarius. Tous les Sha kaan de chaque familles sont donc réunis pour concevoir un plan commun d'invasion.

Connaissant la puissance des Shankkars on peut craindre pour les autres peuples de l'Espace Connu. Néanmoins la Reine est sûre d'elle, peut être un peu trop même. Elle a négligé dans son plan de nombreux facteurs qui pourrait rendre une invasion facile en une guerre interminable. L'empire est instable, les familles en contradiction et la rébellion de Mao n'a pas arrangé l'état d'esprit des troupes. De plus l'Empire a beaucoup d'ennemis et faire la guerre à l'Espace Connu en rajouterais. Il est assez fort pour lutter contre les Humains, les Lalakans, les Reivax, les Nerfands et les Grisons réunis. Mais quand serait-il si les Ullars et les Adhaarax venaient à se jeter dans l'arène ? ET Les pirates ? ils sont de plus en plus nombreux et de mieux en mieux organisés. Et la chose ils ne verraient pas forcément de bon ton est la venue d'une guerre. Cela est très mauvais pour le « travail ». Mais l'erreur la plus importante, il aurait peut être été judicieux pour elle de demander l'autorisation des Woarius...

PNJ's

Pilote quadripode Lalakan :

Caractéristiques Principales

Physique : **6** Mental : **5** Sensoriel : **5** Habilité : **5** Social : **4**

Caractéristiques Secondaires

Volonté : **5** Courage : **7** Chance : **1**

Compétences

Armes légères : **5** Armes lourdes : **5** Armes de véhicules : **4** Esquive : **4** Corps à corps : **5** Acrobatie : **4** Course : **3**

Discrétion : **3** Repérage : **6** Linguistique : **1** Aliens : **3** Tech. Mécanique : **5** Pilotage terrestre : **6** Survie : **2** Gravité 0 : **2**

Armurerie : **3** Electronique : **4** Informatique : **4** Baratin : **3** Commandement : **2** Empathie : **2** Intimidation : **4**

Séduction : **4**

Avantages & défauts

Vue développée

Equipements

Fusil plasmatique

Scaphandre

Eclaireur Shankkar :

Caractéristiques Principales

Physique : **9** Mental : **4** Sensoriel : **6** Habilité : **5** Social : **3**

Caractéristiques Secondaires

Volonté : **6** Courage : **7** Chance : **1** Raisonnement : **6**

Compétences

Armes blanches : **6** Armes légères : **6** Armes lourdes : **4** Armes de véhicules : **4** Esquive : **6** Lancer : **4** Corps

à corps : **6** Acrobatie : **6** Course : **7** Discrétion : **6** Repérage : **6** Linguistique : **2** Stratégie : **4** Aliens : **2** Pilotage

terrestre : **4** Survie : **9** Gravité 0 : **3** Armurerie : **6** Biologie : **4** Electronique : **3** Informatique : **3** Médecine : **2**

Commandement : **3** Empathie : **4** Intimidation : **6**

Avantages & défauts

Sommeil léger

Equipements

AGAM 45-M

Scaphandre de combat

2 grenade à plasma

1 grenade Pulsar

Fantassin Shankkar de la famille royale :

Caractéristiques Principales

Physique : **10** Mental : **4** Sensoriel : **4** Habilité : **7** Social : **3**

Caractéristiques Secondaires

Volonté : **6** Courage : **8** Chance : **1** Raisonnement : **6**

Compétences

Armes blanches : 4 Armes légères : 5 Armes lourdes : 7 Armes de véhicules : 5 Esquive : 5 Lancer : 5 Corps à corps : 4 Acrobatie : 5 Course : 6 Nage : 4 Discrétion : 5 Repérage : 5 Histoire : 4 Linguistique : 1 Aliens : 3 Survie : 5 Gravité 0 : 5 Armurerie : 4 Commandement : 4 Empathie : 3 Intimidation : 7 Séduction : 4

Avantages & défauts

Résistant au manque de sommeil

Equipements

AGAM 24-L

Scaphandre de combat

2 grenade à plasma

Pilote Waraks :

Caractéristiques Principales

Physique : 7 Mental : 5 Sensoriel : 6 Habilité : 6 Social : 3

Caractéristiques Secondaires

Volonté : 6 Courage : 6 Chance : 1 Raisonnement : 6

Compétences

Armes légères : 4 Armes lourdes : 5 Armes de véhicules : 7 Esquive : 4 Corps à corps : 4 Acrobatie : 4 Course : 3 Nage : 3 Discrétion : 3 Repérage : 6 Linguistique : 1 Aliens : 3 Pilotage terrestre : 7 Survie : 2 Gravité 0 : 2 Armurerie : 3 Electronique : 4 Informatique : 4 Commandement : 2 Empathie : 2 Intimidation : 5 Séduction : 4

Avantages & défauts

Vue développée

Equipements

AGAM 56-L

Scaphandre de combat

2 grenade à plasma

Lieutenant Alexandre Barrinkov (officier de liaison avec la section stratégique du CERCLE) :

Caractéristiques Principales

Physique : 5 Mental : 7 Sensoriel : 7 Habilité : 6 Social : 7

Caractéristiques Secondaires

Volonté : 7 Courage : 5 Chance : 1

Compétences

Armes légères : 5 Armes lourdes : 2 Armes de véhicules : 2 Esquive : 5 Corps à corps : 4 Acrobatie : 4 Course : 3 Nage : 3 Discrétion : 3 Repérage : 6 Linguistique : 4 Aliens : 6 Pilotage terrestre : 2 Survie : 2 Gravité 0 : 4 Armurerie : 3 Electronique : 4 Informatique : 4 Commandement : 6 Empathie : 6 Intimidation : 5 Séduction : 6

Avantages & défauts

Vue développée

Equipements

Scaphandre spatial de combat

Equipement

Balise de l'Union Terrienne Ces balises sont utilisées afin de marquer les limites des territoires de l'Union Terrienne et afin d'aider les unités perdues sur le sol de Glaçons. Elles possèdent toutes un compartiment contenant des vivres, des réserves d'oxygènes et des cellules énergétiques. La balise possède aussi un ordinateur capable de communiquer avec les bases environnantes et qui possède aussi dans sa base de donnée toute la géographie de la zone.

Tripode Ullar « Arachne » Ce sont des tripodes qui obéissent aux ordres simples qu'on leur donne par l'intermédiaire d'un dispositif laser qui peut soit être intégré à une arme soit disposé sur un gantelet. Le contrôleur de l'Arachne ne doit pas s'écarter de plus de 20m sous peine de perdre le contrôle de l'appareil. Pour faire feu et toucher, le responsable de la visée doit réussir un jet d'Habilité + Armes de véhicules + 1d10 **Blindage** : 20 **Structure** : 60 **Armements** : 2 gattlings lourdes couplées Dégâts : 10 + 5d10 Précision : +1 Portée : 800 m Chargeur : un total de 300

Caisson d'entretien L'Union Terrienne a mis au point ces énormes caissons pour permettre l'entretien constant des véhicules. Ils contiennent tous le matériel nécessaire pour permettre des réparations de fortunes et la maintenance des véhicules sur le sol de Gakoss.

Mine Vautour Ces puissantes mines disposent d'un dispositif radar qui leurs permettent de détecter une cible dans un rayon de 20m. Tout objet d'un certain poids et d'une certaine masse qui franchi ce périmètre, déclenche l'activation de la mine. Le poids doit être réglé avant sont allumage. Un fois réglée, la mine se charge et devient opérationnelle 10min plus tard. Ces mines pèsent 10 kg et mesurent 70 cm de diamètre. Dégâts : 10 + 10d20 avec aire d'effet (l'explosion perd 1d tout les 2 mètres)



Chronologie

29 Septembre 2212 : Débarquement des troupes Humaines sur Gakoss

30 Novembre 2212 : Débarquement des troupes Lalakans sur Gakoss

22 Mai 2213 : La bataille de Narx.

28 Mai 2213 : Signature du pacte de non-agressions.

05 Juin 2213 : Début de la construction de Militari Centuri.

07 Juin 2213 : Arrivé des « délégations » Ullars

25 Juin 2213 : Apparition des premiers espions Shankkars.

05 Juillet 2213 : 20h 46 - Arrivé de la flotte Royale Shankkar dans le système de Gakoss.
22h12 – Début de la fuite de la flotte Humain/Lalakan.

06 Juillet 2213 : Attaque de Gakoss par les Shankkars

09 Juillet 2213 : Début des défauts du matériel Shankkar.

05 Juillet 2213 : Début des tempêtes sans fin.

13 Août 2213 : Début de l'opération Verdun