

# Scénarios

par Alexandre Clavel v1.1

### Introduction

Cette capsule de scénarios complète la capsule « Greenland ».

D'autres Capsules p<mark>our le jeu RAS vous attendent sur notre site, ainsi que des tonnes d'infos supplémentaires.</mark>

Venez nous rendre visite à l'adresse

# http://rasjdr.free.fr

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

# Participez!

Greenland est le premier complément de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuit! Il s'inscrit dans une gamme de mini-suppléments téléchargeables via le net où nous pouvons 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 peuvent évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez au développement des Capsules! 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 ces suppléments. Nous les insérerons, après validation, dans leur prochaine version.

© R.A.S: Baudoin Thomas et Julien Nicolas - Alexandre Clavel - 2004



# Gore Story

par Alexandre Clavel

« ALORS KEVIN, IL MET UN OU DEUX SUCRES DANS SON CAFÉ? »

Ce scénario s'adresse à un groupe de personnages joueurs humains aimant se battre. La réflexion, pour une fois, n'est pas la première qualité nécessaire. Enfin, quand on fait une parodie de « jeu » télévisé on peut s'y attendre.

#### **Synopsis**

Le but de ce scénario est de fêter la sortie des suppléments Capsule de RAS. Il sert aussi à fêter la fin de Loft Story. Alors vous pensez donc bien que faire un synopsis n'était pas chose aisée dans un tel merdier. D'ailleurs, il n'est pas fait...

« Six femmes, six hommes avec caméras oculaires vont vous faire vivre leurs aventures. A la fin, il ne peut en rester qu'un. Vous avez le pouvoir de choisir celui qui partira... ». Combien de fois a t'il entendu ce jingle, il ne le sait même plus lui même. La seule chose qu'il compte encore, c'est les millions d'appels et les milliards d'UniDollar amassés. Dire que le principe était si simple, il était là dans une vieille bande. Il y a eu du chemin depuis ces onze jeunes enfermés dans leur deux pièces, mais la recette est toujours la même. Et quelle recette pour un coût si modique : douze caméras rétiniennes et quelques moqueries... Evidemment les candidats auront du mal à remplacer leur œil perdu. Mais il ne devait pas être très bon puisque aucun n'a vu les clauses en bas du contrat...

# UN PEU D'HISTOIRE

Il y a quelques mois un jeu a commencé. Le principe est simple, on prend douze personnes, on remplace un de leur œil par une caméra oculaire, et on retransmet image et son au téléspectateur. Ce dernier, bien conditionné qu'il est, se plante devant le tube cathodique et subventionne l'émission par ses appels téléphoniques. Il peut ainsi influencer le renvoi de tel ou tel candidat (mais je pense que vous connaissez le principe). Le succès est immédiat. Tellement énorme qu'il va sûrement être repris par Arakan, la chaîne Reivax où il remplacera un jeu « interplanète » complètement stupide. Certains joueurs vont même jusqu'à retarder une partie de jeu de rôle pour pouvoir voir les « meilleurs moments » de l'émission retransmis vers dix heure (là on sait que l'on nage en pleine fiction). Le jeu a débuté il y a neuf mois exactement et ne reste en lice que trois candidats : une nymphomane, un légionnaire et un « ingénieur ».

Malheureusement pour le dernier, il est, suivant les sondages, le prochain à dégager. S'il ne fait pas très rapidement quelque chose, il est cuit. Il

décide alors d'organiser une chasse... Mais de quoi ? Pour le trouver, il ne va pas aller chercher très loin. En effet il collectionne tous les faits divers depuis son plus jeune âge. Le plus troublant est celui de la bête de Jévadon. Si la bête s'est faite plus rare ces derniers temps, elle n'en fait pas moins quelques apparitions sporadiques dans la presse. Personne n'y croyait vraiment, mais voilà que ce con d'« ingénieur » a trouvé la créature et en est mort. Du mythe servant à expliquer quelques disparitions ou à calmer les enfants turbulents, la bête est passée au stade « monstre sanguinaire ». Ceci est le début d'exodes massifs ; d'un coté les colons qui fuient leur petite colonie et de l'autre des chasseurs en quête de sensations fortes ainsi que les petits gars de GreenOP. Mais la mort du candidat a eu un autre effet pervers : les standards téléphoniques ont littéralement explosé pour demander la rediffusion du passage de sa mort. C'est donc à titre posthume qu'il est passé premier des sondages. La direction a donc trouvé le moyen de garder l'argent promis au candidat vainqueur. Elle va rediffuser les meilleurs moments de l'émission contenant l'ingénieur et si les gens veulent revoir la chasse jusqu'à la fin ils doivent appeler. S'il continue à être le premier (et c'est bien parti pour) alors l'argent reste à l'émission. Pour trouver le lieu exact du repère de la créature, il faudra donc aux joueurs passer par les locaux de la station et récupérer les cassettes (et il faudra alors montrer patte blanche, car les producteurs ne lacheront pas une manne aussi innespéré) ou alors dépenser leur solde en appels téléphoniques pour s'assurer de retrouver la bête.

Tout ceci n'est que la face cachée de l'iceberg. Un groupe de Shankkares, les dominatrices, trouve que les mâles shankkars ne sont pas assez efficaces. Elles ont donc envoyé sur le terrain quelques unes de leurs meilleures recrues militaires, les dresseurs de robots. Ces dernières ont l'habitude de servir d'unités de soutien et d'artillerie, mais sont aussi très utiles dans les missions d'exploration. Les dominatrices pensent faire d'une pierre trois coups. Elles désirent préparer la guerre contre les humains, prouver que les mâles sont désuets et surtout elles expérimentent leurs dernières trouvailles technologiques. Elles ont en effet développé un système permettant d'annihiler la volonté d'une créature. Il ne suffisait alors plus qu'à coupler cette technologie avec celle permettant de mettre les mâles en



symbiose utilisant les sphères genminiques et on avait virtuellement le moyen de contrôler les créatures. Les dresseurs de robots auraient donc des petites sœurs, les dresseurs de cyborgs. Mais n'allons pas trop vite en besogne. Deux problèmes se posent à nos apprenties sorcières. Le premier vient du fait que la puissance de la connexion reliant la dresseuse au cyborg est encore plus limitée que le réseau des sphères d'influence. Il est limité à 500 km ce qui oblige la dresseuse à se trouver sur la même planète pour contrôler sa créature. De plus, à cause du matériau employé, le dispositif grignote peu à peu le cerveau de son porteur. Ce second handicap n'en serait pas vraiment un si l'on faisait abstraction de la quantité énorme de Shalybonkata pour créer l'implant de départ. En comparaison, un robot revient donc moins cher et est plus efficace. Les dominatrices continuent pourtant à financer les recherches. L'intérêt stratégique d'une telle technologie est primordial pour l'espionnage ainsi que pour toute guerre où une énorme puissance de feu n'est pas suffisante (par exemple, la guerre les opposant aux Tantax). Alors, pour continuer leurs recherches, pourquoi ne pas aller chercher un laboratoire en plein air ? Les dominatrices ont choisi une planète jouxtant leur empire, Jévadon. Elles ont ensuite jeté leur dévolu sur une créature sauvage pour constituer leur première série de cobayes (cf. description du centours).

Leurs expériences se déroulaient plutôt bien jusqu'à ce qu'un humain vienne tirer en rafale sur leurs petits protégés. Il a donc fallu s'en débarrasser. Malheureusement pour elles, a suivi toute une flopée de chasseurs ce qui a grandement réduit le nombre de bêtes qu'elles possédaient. Elles ont donc décidé de se venger en rasant plusieurs villages puis de prendre la poudre d'escampette. Mais là, l'armée s'en mêle et ça va chier dans le ventilot!

Quelle merde ! Ça en fait du temps que je vis dedans, mais là, je pense avoir atteint le point de non retour. Ça passe ou ça casse. On dit qu'avant de mourir le fil d'une vie repasse devant les yeux d'un condamné. Pour moi, ça devrait être rapide. Ma vie n'a commencé que neuf mois auparavant, le jour où je me suis inscrit à ce jeu. J'pensais que ça serait facile, mais cette pute passe son temps à sauter sur tout ce qui bouge. Comment moi, avec mon divertissement de qualité j'aurais pu être compétitif. J'pouvais pas savoir que la ménagère moyenne préférerait voir une queue de vingt centimètres à son petit déj' plutôt que les divers exercices de remise en forme. Et puis y a eu ce con de militaire qui n'a rien trouvé de mieux que de tomber sur deux espions grisons. Ça aurait du dégoûter cette conne de ménagère de voir tout ce sang gicler. Eh bien, rien du tout! A croire que notre société se barre en couille, plus aucune

valeur... Seul le vice fait encore vendre et s'il n'y a plus que le vice qui vous intéresse alors vous pouvez voter pour mon départ. Par contre si vous préférez vous instruire alors suivez cette chasse.

#### **INTRODUCTION**

Ca fait longtemps que vous n'étiez pas allés vous saouler dans les bars et pourquoi pas même mettre un peu d'« ambiance ». La semaine a été dure, c'est donc tout naturellement que vous allez vider votre solde au bar du coin. Vous êtes heureux! Pourtant aujourd'hui, les gens ont décidé de vous faire ch... La route est terriblement encombrée, « Mémé » décide de traverser quand le feu passe au vert et le con devant vient de vous faire une queue de poisson... Non rien de tout cela ne vous perturbe, vous avez déjà le goût de la bière fraîche dans la bouche. La salle est pleine et ce n'est pas sans un certain plaisir que vous délogez les quelques pecnos assis à « votre » table. Les conversations vont bon train et tournent toutes autour du même suiet : mais que font tous ces loqueteux dans notre petite région si tranquille d'habitude.

Que les joueurs se mêlent aux conversations ou qu'ils laissent traîner leurs oreilles, il peuvent obtenir les informations suivantes :

- Il va bientôt y avoir une manifestation pour la sauvegarde de la Bombix mori (mouche du ver de coton) (faux).
- L'état cherche à endiguer un exode massif de la population de Jévadon (vrai).
- Un météore s'est écrasé sur la station spatiale Galilée IV et a détruit de nombreuses installations vitale à sa survie, il a donc fallu évacuer (faux).
- Les Reivax auraient trouvé un moyen de se téléporter sans utiliser une quantité d'énergie énorme (faux, manquerait plus que ça...).
- Une violente épidémie ravage en ce moment même la ville de Eifitré (faux).
- Ils viennent tous pour une séance spéciale de dédicace pour la réédition de l'Advanced Donjons and Dragons 8ème ed D20, D100 système (faux, le D20 a été abandonné après la troisième édition puisqu'il nécessitait trop de jets sur les tables de monstres, aventures et trésors aléatoires).
- Plusieurs villages d'une colonie voisine ont été ravagés par une bête sauvage (vrai).
- A Jénova, un monstre effraie la population et l'armée ne fait rien parce qu'elle n'y croit pas (rumeur la plus proche de la vérité si l'on fait abstraction du lieu).



- Les petits-gris se seraient installés sur Mars, mais heureusement d'intrépides aventuriers les auraient délogés (faux, et si vous en doutez rejouez le scénar d'introduction).
- Une très grande quantité de chasseurs s'est rendue sur Jévadon dernièrement (vrai).
- Gore Story serait un jeu télé encore plus con que le Big Deal (vrai, car les candidats ne gagnent même pas une voiture).
- Les paysans sont des idiots superstitieux qui croient encore au grand méchant loup (à vous de voir).

Ces petites rumeurs ne sont là que pour mettre en bouche nos joueurs. De retour au camp, leur supérieur direct les convoque. Ce dernier s'inquiète du sort de toutes ces personnes. Pour l'instant le camp peut les nourrir, mais très rapidement les vivres vont manquer. Il envoie donc les joueurs en voyage afin de découvrir le fin mot de l'histoire. Bien évidemment si nos joueurs font partie de l'unité fantômes, diplomates, ou mercenaires/pirates... vous pouvez modifier cette petite introduction en transformant un village de déserteur par le village natal des PJ, ou alors il peut être proposé à vos joueurs d'aller enquêter sur la bête contre une forte rémunération ...

Si vos joueurs travaillent pour GreenOP, les modification sont minimes : les joueurs partent pour sauver la bête et non les gens qui se font trucider.

#### JÉVADON BY NIGHT

Jévadon n'est pas très loin de la planète des joueurs. L'astroport est surbouqué dans le sens des départs, mais pas dans le sens des arrivées. Les joueurs ont donc la chance d'éviter la cohue, les bousculades et autres formes de piétinements. Toute l'équipe de l'astroport est focalisée sur les départs, les joueurs ne subiront donc aucun contrôle (au cas où ils jouent autre chose que des militaires). Il est toutefois temps de noter tout ce qu'ils ont en leur possession, que ce soit munitions ou armes car jusqu'à la fin du scénario ils ne pourront pas en avoir plus.

La planète Jévadon est une planète au climat méditerranéen perdue à la périphérie de l'empire humain. La culture principale est l'olivier. Ils obtiennent de fines olives beaucoup plus fines que les olives génétiquement modifiées cultivées dans d'autres colonies. Le seul problème est qu'ils doivent les exploiter sur plusieurs hectares s'ils veulent rester concurrentiels. Ainsi une majeure partie du territoire est composée de champs d'oliviers.

Cette planète serait restée pendant longtemps anonyme parmi d'autres s'il n'y avait pas eu cet entrepreneur décidant d'en faire le plus grand centre d'émissions télévisées de tout l'Espace Connu. TV Network s'est grandement opposé à son développement, mais Gore Story a été l'étincelle et depuis l'argent coule à flot. Les studios de télévisé se trouvent sur Jévadia, capitale et seul astroport de la planète. Cette ville ne cesse de se développer et de prendre de l'importance au détriement des villages alentours.

#### Et nos Joueurs dans Tout ça ?

A ce moment là de la partie les joueurs n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent. Les habitants de Jévadia sont trop occupés pour s'intéresser aux lubies des « ploucs » des exploitations extérieures à la ville. S'ils veulent partir alors ce n'est pas eux qui vont les en empêcher. Gore Story est un tel phénomène de mode qu'il amène un flot assez constant de touristes. Personne ne veut passer à coté de la chance de voir le monde natal de sa vedette. Une grande partie de la population s'est donc tout naturellement recyclée pour profiter de ce juteux business : hôtels, guides touristiques et vendeurs de « spécialités locales » (découvertes très récemment) fleurissent à chaque coin de rue. Que les champs d'oliviers perdent de leur rentabilité est bien secondaire. Les habitants de la ville même ne peuvent renseigner les joueurs, et de toute façon, ils préfèrent la nympho. Les paysans attendant le prochain départ de la planète ne sont guère plus loquaces. Ils apprendront aux joueurs qu'un « monstre » se terre dans les collines du sud, mais ne leur apprendront rien d'autre. Ils sont effrayés et fuient sans savoir exactement quoi. Ils tiennent leurs renseignements de l'ami d'un ami qui l'a vu de ses propres yeux, « Vous pensez donc bien que c'est vrai! ». A ce moment là vous êtes en droit de vous demander ce que j'ai contre les paysans. En fait rien, mais mettez vous un peu à leur place, imaginez qu'un de vos voisins sorte de chez lui en criant qu'une créature se promène dans les environs et tue tout ce qui bouge, vous lui riez au nez. Maintenant, imaginez que trois personnes de votre rue fassent la même chose, mais partent avec femme(s) et enfants sous le bras, vous êtes tout de suite moins caustiques...

# ON EST VENU, MAIS ON A RIEN VU...

Avec leurs maigres informations les joueurs devraient donc partir vers le sud pour voir un peu ce que les fameuses collines leur réservent. Le problème est que ce que les paysans appellent collines est une petite chaîne de montagne d'environ 1000 km2 de superficie. Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent des collines, vont apparaître des villages compléments déserts. Ils



seront dans un premier temps pillés ou peuplés de squatters, puis ils seront jonchés de cadavres. Aux abords des collines ils tomberont sur un village en ruine, des cadavres forts incomplets servent de repas à quelques charognards. Certains murs abîmés par des impacts de tirs témoignent d'une lutte inégale. L'odeur nauséabonde prend les personnages à la gorge (test physique difficile pour ne pas être pris de malaises). Insistez sur l'aspect horrible de la situation. Vous pouvez même, si l'idée vous en dit, rajouter des charognards défendant leur garde-manger, et des chiens errants, affamés et au comportement anormalement agressif. Dès que vos joueurs se lassent de vos descriptions morbides, faites-les entrer dans un nouveau village, ou là, la population et quelques rescapés des villages alentours se sont terrés dans une sorte de gros bunker. Là les survivants, sous l'égide d'un râleur notoire (Ben, voir PNJ en fin de scénario), apprendront aux PJ que le monde ressemble à un « ours gigantesque » qui se déplace à une vitesse phénoménale... De plus ils raconteront tout sur Gore Story et sur l'« ingénieur » qu'ils estiment être responsable de tous leurs maux. Ils sont toutefois incapables de donner l'endroit exact de l'antre de la bête et Ben va donc inciter les joueurs à retourner vers Jévadia (et donc lui faire des vacances). Làbas, ils pourront mener quelques investigations, retrouver l'enregistrement de la chasse et donc trouver le lieu exact, mais aussi ils vont pouvoir ramener les blessés, les enfants et les vieux qui, enfin, n'emmerderont plus le chef des survivant. Toute personne encore dans la force de l'âge restera pour défendre ses dernières possessions. Le chemin du retour est beaucoup plus rapide, mais ponctué de quelques animaux sauvages en plus, car ces derniers sont attirés par l'odeur du sang des blessés. Ces animaux peuvent suivre les PJ pour leur donner quelques sueurs froides ; ils resteront aux abords des campements, attendant un moment propice pour passer à l'attaque ou espérant qu'un des villageois ou des joueurs s'écarte du « troupeau ». Chaque nuit, les joueurs devront s'organiser.

Il ne reste plus aux joueurs qu'à retourner à Jévadia pour rendre une petite visite à l'équipe du jeu s'ils veulent trouver enfin une piste sérieuse. Malheureusement (ou heureusement), vos joueurs peuvent être plus paranoïaques que prévu et se renseigner sur les fameuses « collines », surtout s'ils dégotent une carte détaillée de la région et qu'ils se sentent l'âme avantureuse. Ils est donc fort probable que vos joueurs brisent la linéarité du scénario (je l'espère pour eux), et partent en randonnée.

Ceci dit, pour retrouver le site où se cache la bête (la superficie est trop étendue pour tomber dessus par « hasard ») il faut qu'ils aient fait préalable-

ment un petit tour par les plateaux télé. Et pour savoir qu'il faut passer par les plateaux de Gore Story pour connaître la localisation exacte du monstre, il faut qu'ils posent les bonnes questions aux bonnes personnes.

Il est important de préciser que les guides touristiques font uniquement visiter la ville et tout au plus l'ancienne maison des participants (ceci peut constituer une première piste car vos joueurs devraient être intrigués par ce fameux jeu), mais en aucun cas la campagne. Bref, s'ils décident d'être subtils, exigez le jusqu'au bout avec le maximum de roleplay.

Si à un moment ou à un autre vous êtes perdu ou que vos joueurs patinent, alors faites intervenir le militaire. Ce dernier peut avoir décidé de finir la chasse. Son audience ayant fortement baissée, il est prêt à tout, même à s'allier avec des inconnus; il voit donc dans les joueurs une aide précieuse.

#### LES STUDIOS

Les studios sont formés par une série de dix gros hangars protégés par des murs hauts de 2 m. Comble de malchance pour vos joueurs, à Jevadia, on protège la poule aux œufs d'or et donc le maire a payé une équipe de mercenaires pour veiller à la sécurité de l'équipe de tournage. Ceci fait passer le nombre de gardes au sein de l'enceinte de huit à vingt quatre. Pour entrer dans les studios, il va donc falloir que vos joueurs redoublent d'intelligence. Qu'ils soient envoyés par le gouvernement ne changera en rien les dispositions des gardes à leur égard. La direction a reçu de nombreuses lettres de menace et ce surtout depuis que le militaire n'est plus premier du classement. Vous pensez donc bien que la direction ne va laisser entrer personne. Les joueurs n'ont pas plus de chance en demandant l'enregistrement de la chasse : le nombre d'appels étant trop important, la cassette doit valoir une fortune.

Quand il est écrit plus haut que vos joueurs allaient devoir redoubler d'intelligence, c'était un peu vite dit ; ils vont devoir monter un solide plan d'attaque, c'est tout.

C'est le crépuscule ou alors le levé de soleil, l'ascension est de plus en plus laborieuse, l'image tangue. A bout de souffle, il arrête! Un gros plan sur son arme. Du beau matos. Un shootgun Hellfire, un vrai de vrai! Quand il parlait de chasse, ce n'était pas vraiment du tir au canard. Une dernière vérification comme pour se rassurer et le voilà reparti. Un hurlement ne tarde pas. Un rapide tour d'horizon! Rien? Encore un, ça y est, il voit une ombre. Il vise, mais la créature bouge trop vite. Il tire, mais la rate. Ce petit jeu se renouvelle plusieurs fois puis plus rien. D'un seul coup, une



patte passe dans le champ de vision emportant avec elle le fusil et au moins quelques doigts. Il se met alors à courir, de toutes ses forces, de l'énergie du désespoir... Il tombe, l'image se fixe sur un sol caillouteux.

#### LE PACTE DES CENTOURS

Une fois les centours localisés, les joueurs pourront partir en expédition.

Dans cette dernière partie, les joueurs seront confrontés d'une part aux cyborgs, mais aussi aux Shankkares. Ces dernières n'aimant pas se battre, elles ont truffé la région de pièges meurtriers. Le nombre et la puissance des pièges comme la quantité de créatures reste à votre discrétion. Celui des dresseuses l'est également, mais elles auront tendance à fuir plus par peur de provoquer un incident diplomatique que par lâcheté. Les joueurs devraient donc finir l'aventure avec la certitude que les centours étaient poussé par quelqu'un (un des piège est quand même une bombe, et ils ont beau avoir six pattes, ces braves bêtes n'ont pas de tournevis...), mais ils ne devraient pas savoir qui. Libre à vous de leur en faire découvrir plus ou moins suivant votre envie. Ils peuvent apercevoir un chasseur de type griffe décoller précipitamment alors qu'ils tuent le dernier Centours. S'ils peuvent prouver ce qu'ils ont vu alors leurs jours sont comptés... Les chasseuses de cyborgs, s'il en reste, referont sûrement parler d'elles.

Voici donc maintenant quelques exemples de pièges, et que le spectacle commence (ou plutôt continue)...

- Ce sont de petites pointes cachées dans les buissons, lit de feuilles et autres qui font exploser les pneus des véhicules. Il est très difficile de les repérer (diff ) et très facile de les désamorcer (bien que ce soit très long).
- Une branche basse et très flexible est tendue. En touchant une corde, la victime libère la branche et se prend la pointe fixée à l'extrémité. Il est difficile à repérer et à esquiver (diff.). Le personnage subit 1d10+2 points de dégâts à la jambe.
- Un gros tronc d'arbre est suspendu à la manière d'un balancier, une corde libère se dernier et envoie valser les PJ (1d10+5 points de dégâts). Il est difficile à repérer et à éviter.
- Des mâchoires en fer emprisonnent le pied d'une victime marchant dessus. La difficultés pour le repérer est moyenne, mais les dégâts sont importants (1d10+5 points de dégâts).

- En marchand sur un fil, les personnages déclenchent une bombe. L'explosion, en plus de leur faire 1d10+10 points de dégâts avec effet d'aire, préviendra les dresseurs de cyborgs. Elles leur tendront donc une embuscade avec les centours.
- Un lit de feuille cache un énorme trou. Dans ce trou, des sangsues amorphes se nourrissent des restes des chasseurs. Cette variété de sangsues est très difficile à enlever, elles s'étale en effet sur chaque parcelle de peau et s'y fixe. Elles s'immiscent même dans les vêtements, le moyen le plus sûr de les déloger et de faire une intervention au laser, l'immolation par le feu, bien qu'efficace, n'étant pas conseillée. Que les joueurs s'arrachent la moitié de la peau ou qu'ils les gardent en attendant une intervention ultérieure, considérez qu'ils ne subissent que des dégâts légers, mais sur la totalité de la surface corporelle (et merde pourquoi je n'ai pas choisi un EGO).

#### **Guest Stars**

# BEN (CHEF DES VILLAGEOIS, MAIS SURTOUT DES VILLAGEOISES)

Vous pensiez avoir enfin trouvé une place pour couler des jours heureux. Mais voilà, un matin, vous avez retrouvé votre pit-bull mort violé puis sauvagement éventré. C'en était trop, il fallait que tous ces sodomistes passifs payent toutes les injustices que ce monde vous avait fait subir. Vous avez donc tanné quelques postérieurs pour trouver le coupable et ceci au péril d'abîmer vos beaux mocassins. Mais vous avez rapidement compris que la cause n'était pas « naturelle » ; malheureusement les centours avaient l'avantage du nombre, vos petits mocassins n'allaient pas suffire pour en venir à bout... Décidé tout de même à les faire payer, vous avez pris en main tous ces mous du gland de villageois (je sais l'expression est un peu équivoque...) et organisé une résistance. Vous y étiez presque arrivé, quand une troupe de bovins au regard morne (les joueurs) est venu foutre le bordel... « Il va falloir vite les mater car ils viennent ici uniquement pour faire les malins...»

Introduire ce personnage peut vous aider à décoincer les joueurs ou les bouger s'ils ont du mal avec des pièges ou des ours.

Conseil d'interprétation : On pourrait penser à première vue que vous êtes un dur au cœur



tendre, mais ce genre de conneries n'existe absolument pas. Seuls les américains sont assez niés pour y croire et en mettre un par film... ils sont cons ces Mickeys... Dans une autre vie, vous bossiez pour un journal et vous vous tapiez des lecteurs mécontents à longueurs de journées, mais maintenant, c'est pire, c'est des joueurs... Vous êtes incurablement aigri.

Citation favorite : « C'est dommage, je t'aurais bien insulté, mais ça m'aurait rappeler mon ancien boulot ».

Pour les compétences, vous n'avez qu'à prendre les meilleures du légionnaire Humain (p.53) et du diplomate (p.58). Ouais... surtout celles du diplomate...

#### **CENTOURS**

Ce sont d'énormes mammifères à six pattes. Ces créatures se déplacent avec leurs quatre pattes arrières, mais peuvent aussi courir avec leurs six pattes. Elles sont peu nombreuses et hibernent pendant plusieurs années dans d'immenses cavernes. Ceci explique qu'on ne les ai jamais découvertes où plutôt jamais recensées. Ils leur arrivent néanmoins de remonter à la surface quand la nourriture vient à leur manquer.

Le choix de l'espèce s'est porté dans un premier temps sur les similitudes avec les Tantax : les centours ont en effet une très grande force physique, mais ils ont aussi l'habitude de vivre sous terre. Enfin n'ayant pas l'habitude qu'on leur résiste, ils ont une très faible volonté.

Poids: 250 kg Taille: 2 m 80

#### Caractéristiques

Physique: 13 Mental: 3 Sensoriel: 6 Social: 2

Habileté: 4

#### Caractéristiques secondaires

Volonté : 1 Courage : 9

Chance: 0

#### Compétences

Corps à corps : 6 Course : 8
Discrétion : 5 Nage : 2
Esquive : 7 Repérage : 4
Intimidation : 4 Survie : 8

**Protection :** cuir et fourrure épaisse, 4 sur toutes les zones corporelles

**Dégâts :** en général le centours ne se sert que d'une seule paire de pattes pour attaquer, mais s'il se redresse, il peut utiliser deux paires de pattes indépendemment.

Griffes (Ph + 1d10 + 4)

Crocs (Ph + 1d10 + 2)





#### Un chasseur sachant chasser par Alexandre Clavel

Comme pour à peu près n'importe quel scénario RAS il est possible de jouer toute l'histoire comme un scénario multitable. Toutefois, cet exercice demande plusieurs heures de préparation. De plus pensant que la majeure partie des maîtres du jeu n'ont pas à leur disposition trois clones et une guinzaine de joueurs, ce scénario a également été écrit pour être joué avec une seule race : les Ullars. Plusieurs groupes de plusieurs races interagissent : je pense plus particulièrement aux Ullars, Reivax, Loz Xocs (en attendant la parution du guide qui leur sera consacré, prenez les mêmes caractéristiques que les Ullars, mais le même matériel que les Reivax)... Le but sera de remplir la mission le plus rapidement possible, le « peuple » gagnant remportera le contrat. Il est à noter qu'une maîtrise multiple demanderait quelques sous-quêtes secondaires supplémentaires, mais étant plusieurs maîtres du jeu cela ne devrait pas poser beaucoup de problème. Par ailleurs, plusieurs pistes non exploitées permettent d'allonger ou raccourcir la partie à votre guise. Des lieux et temps d'échange d'informations seront détaillés afin de permettre aux maîtres du jeu de s'entretenir sur les divers pièges que leurs joueurs ont tendus aux diverses équipes ainsi qu'aux joueurs d'échanger de vraies (ou fausses) informations. Tous les conseils liés à la mise en place d'une telle partie seront notés en italique pour ceux qui peuvent s'en passer il vous suffit de sauter ces passages. Il faut garder en tête que si les Ullars sont avantagés par leur technologie et leurs capacités physiques (surtout en milieu aquatique) ils sont incapables de voir les Lumineux avec la plus part de leur matériel.

# REMARQUE PRÉLIMINAIRE OÙ L'ON APPREND UN PETIT PLUS DE MONSIEUR PLUS

La compétence de chasse n'existe pas et dans un scénario consacré à ce « sport » il est évident que de nombreux tests de chasse seront demandés. Ce n'est pas la peine de paniquer prenez la moyenne de Aliens+Repérage (arrondie au supérieur, on est pas des monstres tout de même). Si une de ces compétences est au niveau expert ou divin alors chasse l'est également. Utilisez-la avec mental ou sensoriel ...

# Introduction où l'on apprend ce que veut dire Alerte code Jaune

Glander sur le météore, c'est bien! Viander des gars et gagner cent fois son poids en bière c'est mieux! Votre escouade a inventé un code gris, rouge, bleu, vert et jaune. Plus on se rapproche de la couleur de la bière et plus ça va payer. Peut-être même qu'on vous les servira avec un petit palmier et une rondelle de citron.

Le client est un promoteur Reivax qui a fait fortune dans une compagnie de chasse ?!? Que des gens payent pour qu'on fasse la guerre à leur place ça, ça se comprend bien, mais qu'il y en ait qui payent pour qu'on les amène devant une bête, qu'on charge leurs armes et qu'ils tirent, ça, c'est incompréhensible. Sur le voyage, vous avez peu de temps pour en apprendre davantage sur « Chasse, Pêche et Tradition », petite compagnie Reivax. Cette dernière a énormément gagné

lorsque le roi a décidé que la chasse serait représentée aux prochains jeux intersports. Les nobles ont en effet décidé de chasser et ils ont aimé ça. Ils en veulent toujours plus, toujours plus gros, toujours plus dangereux et ainsi toujours plus cher. L'entreprise travaille main dans la main avec une compagnie de mercenaires Loz Xocs (beaucoup moins chers qu'Ullars) assurant la sécurité ainsi que les parties de chasses dites « dangereuses ». Aujourd'hui la filière chasse et pêche « sauvages » a de gros problèmes, elle vient de perdre un noble. Il est donc temps de reprendre un marché trop longtemps exploité par les Loz Xocs.

La planète Milasuki, principal lieu de chasse, n'est pas très grande, mais possède un très large écosystème avec de nombreux prédateurs importés spécialement pour la chasse. Le climat y est équatorial et il y fait humide quasiment toute l'année, de très fortes précipitations rendent le climat hostile ce qui a fait la réputation des parties de chasses « sauvages ». Les joueurs vont toutefois bénéficier d'un beau temps pour toute la durée de la partie... Enfin, le campement est pourvu de toutes les commodités modernes comme des réfrigérateurs, batteries, climatiseurs et déshumidificateurs dans les tentes...

# L'HISTOIRE OÙ L'ON APPREND LE POURQUOI DU COMMENT DE QUOI QU'ON CAUSE

Comme d'habitude, les Anciens sont de la partie. Le Grand Maître de Guerre Lor Abu Nascar Hillkaman a passé un pacte avec les Lumineux



afin de donner aux Reivax la place qu'ils méritent dans l'empire galactique. Pour ce faire, les Lumineux projettent entre autres d'adapter la planète Milakusi à leurs envies. Ils ambitionnent ainsi de supprimer toute vie marine et, par l'intermédiaire des prêtres de Noun, de se lancer dans la construction de vaisseaux. Sans faune marine. des « cuves à poissons », servant à cloner les créatures marines utilisées comme coque des vaisseaux mères, peuvent alors voir le jour comme ils l'ont fait sur la planète des origines (cf. Le retour de la légende). Les Lumineux ont décidé de détruire l'écosystème de la planète en introduisant un prédateur de la planète des origines. Ce dernier ne possédait lui même que deux prédateurs naturels : les Ullars ainsi que les fameuses créatures servant lors de la construction de vaisseaux mères.

# COMPTAGE DE POINTS OÙ L'ON APPREND QUI C'EST QUI GAGNE

Finir le scénario et le « gagner » parce que l'on tire plus vite sur le monstre ce n'est pas du jeu de rôle ça... Enfin, ce n'est pas dans tous les jeux de rôle, même si ça revient à la mode, mais je m'égare! Chaque équipe a donc un certain nombre de points et l'équipe totalisant le plus haut score gagne.

- Tuer l'adrich permet de gagner 6 points (à se partager entre équipes ayant participé à la mise à mort du monstre)
- 3 points pour l'équipe qui a l'interprétation la plus proche de la vérité
- 3 points pour chaque équipe suspectant la présence des Lumineux (les personnes ayant déjà été meneur de jeu à RAS et plus spécialement celles ayant lu Grison-Reivax ne peuvent participer à ce gain de point)
- 3 points à l'appréciation des maîtres du jeu pour l'équipe la plus « sympa »
- Pour chaque mort dans son équipe et par accompagnateur de noble l'équipe perd 1 point. Un noble (c'est comme les vieux) ça fait 2 points. La perte de son chargé de mission (l'Ancien, Ssin et Hillaka) provoque également la perte de 2 points.
- 1 point est octroyé pour chaque nouvelle espèce d'animal ramenée dans le râtelier (l'adrich ne comptant pas comme un animal).
- Plusieurs points sont octroyés pour les quêtes secondaires et principales. Ces derniers sont indiqués entre parenthèses.

# LES GENS OÙ L'ON APPREND DE QUI QU'ON CAUSE

#### Les mercenaires Loz Xocs

Utilisez les caractéristiques données p.55 du livre de base. Si vous avez une partie multitable, cela vaut vraiment la peine de tirer des personnages pour chaque joueur sinon ils risquent d'être frustrés.

#### Les mercenaires Reivax

Utilisez les caractéristiques données p.55 du livre de base. Si vous avez une partie multitable cela vaut vraiment la peine de tirer des personnages pour chaque joueur sinon ils risquent d'être frustrés. Tiens j'ai l'impression de me répéter! Si vous êtes trop paresseux pour cela alors prenez les caractéristiques des gardes (p.107 Grison-Reivax), gardes stellaires, léonite (p.108) et sportifs (mais pas gardiens prétoriens).

#### Les nobles

Ils ont à peu près tous des noms un peu cons ce qui permet d'emmerder les joueurs spécialistes de noms débiles. Par exemple Lor Abel Affair ou sa nouvelle quinzième femme Princesse Ella Boret ou même sa future femme Odette Ruimoilecul. Inventez en autant que vous le pouvez (et le devez) pour rendre le camp vivant. Le camp devrait en compter 2 à 3 par maître du jeu, 2 à 3 par table. Par défaut ce sont ces noms qui reviendront lors des guêtes, sous guêtes et évènements. Considérez que les caractéristiques des nobles sont celles des diplomates Reivax p 59 du livre de base, que celles des femmes sont celles données dans le guide Grison-Reivax p 110 et que les serviteurs, même s'ils ne le sont pas tous, sont celles des Kéornides p 111. Toutefois, les nobles peu soucieux et confiants en leurs accompagnateurs ont un courage de 7 jusqu'à ce qu'ils comprennent que les joueurs sont en danger.

#### L'ancien

C'est lui qui est chargé de la mission Ullar. Il n'a jamais eu à proprement parler de nom, mais est connu sous le pseudonyme de l'Ancien. Ses capacités physiques sont sur le déclin (normal, vu son âge avancé) de même que sa mémoire. Toutefois, il reste un très bon diplomate et fin stratège. Certains racontent qu'il ne radote pas, mais s'en sert comme couverture pour se faire mésestimer. Comme chacun des chargés de mission, il n'a guère d'intérêt dans l'histoire, mais peut aiguiller les joueurs plus spéciale-



ment s'ils ont un handicap de point par rapport aux autres équipes. Il reconnaîtra l'adrich.

Caractéristiques:

Physique: 6 Volonté: 5 Mental: 7 Courage: 7 Sensoriel: 4 Chance: 5

Habileté: 4 Social: 5

Compétences :

Armes blanches: 4 Histoire: 7 Armes légères : 4 Linguistique: 2 Armes lourdes: 2 Politique: 2 Armes de véhicules : 4 Stratégie: 6 Arts Martiaux: 1 Us et coutumes : 2

Esquive: 4 Aliens: 2 Lancer: 2 Médecine: 3 Corps à corps : 2 Pilotage terrestre: 4 Course: 2 Pilotage aérien : 3 Nage: 5 Pilotage spatial: 2 Discrétion: 3 Pilotage aquatique: 4

Survie: 3 Repérage: 8 Commandement: 6 Baratin: 6 Gravité 0:1 Empathie: 7

Intimidation: 5

#### Ssin

C'est lui qui est chargé de la mission Loz Xocs. C'est l'archétype du mercenaire violent. Il n'a aucune pitié pour les faibles, mais reste fidèle à sa cause et à son peuple. Comme chacun des chargés de mission, il n'a guère d'intérêt dans l'histoire, mais peut aiguiller les joueurs plus spécialement s'ils ont un handicap de point par rapport aux autres équipes. Il aidera physiquement ceux de sa race plus spécialement pour tout ce qui est du domaine du sensoriel.

Caractéristiques:

Physique: 7 Volonté: 4 Mental: 2 Courage: 6 Sensoriel: 8 Chance: 2

Habileté: 6 Social: 2

Compétences :

Armes blanches: 5 Histoire: 1 Armes légères : 8 Linguistique: 2 Armes lourdes: 1 Politique: 1 Armes de véhicules : 1 Stratégie: 2 Esquive: 5 Us et coutumes : 2

Lancer: 2 Aliens: 2

Corps à corps : 5 Pilotage terrestre: 5 Acrobatie: 4 Pilotage aérien : 4 Course: 6 Pilotage aquatique : 5

Nage: 5 Survie: 7 Discrétion: 5 Baratin: 4

Repérage: 8 Commandement: 3 Intimidation: 10 Empathie: 2

#### Hillaka

C'est lui qui est chargé de la mission Reivax. Il est nettement supérieur aux autres chargés de mission que ce soit d'un point de vue physique ou mental. À l'inverse des chargés de mission, il peut avoir un intérêt dans l'histoire. C'est en effet un envoyé des Lumineux (indirectement toutefois, car c'est le Grand Maître de Guerre Lor Abu Nascar Hillkaman qui l'a chargé de cette mission). Il aidera ses compatriotes sur toutes les actions physiques. Il n'est pas au courant de tout ce qui se trame, mais sait qu'une créature est présente et que les nouveaux alliés de Lor Abu Nascar Hillkaman y sont pour quelque chose. Son but est de prouver que la chasse est trop dangereuse, mettre en faillite Chasse, Pêche et Tradition (puis la racheter) et empêcher les autres groupes de tuer la créature « qu'il sera qu'il doit protéger ». S'il rate, ce qui est fort probable, car il pense les autres races trop lâches et trop faibles (et puis faut un peu aider les joueurs), il tentera de couvrir toute trace des « nouveaux alliés » du Lor.

Caractéristiques:

Physique: 8 Volonté: 5 Mental: 7 Courage: 5 Sensoriel: 6 Chance: 1

Habileté: 6 Social: 3

Compétences:

Armes blanches: 4 Arts: 1 Armes légères : 5 Linguistique: 1 Armes lourdes: 5 Politique: 1 Armes de véhicules : 2 Stratégie: 1 Arts Martiaux: 3 Armurerie: 3 Esquive: 6 Baratin: 4

Lancer: 2 Commandement: 5

Corps à corps : 5 Empathie: 1 Acrobatie: 2 Pilotage terrestre: 4 Course: 4 Pilotage aérien : 4 Nage: 5 Pilotage spatial: 4 Discrétion: 4 Pilotage aquatique: 4

Repérage: 5 Survie: 4

Gravité 0:2 Intimidation: 4 Mode: 2 Séduction: 3



#### Adrich, ou plutôt la vedette du scénario

L'adrich est une créature amphibie. Pourvue d'une tête de crocodile et de quatre pattes, son corps est toutefois beaucoup plus long que le reptile auquel on pourrait l'apparenter. Tel un serpent, il se déplace sur sa queue en rampant. Il peut d'ailleurs se dresser sur cette dernière et atteindre près de deux mètres de haut. Ses pattes griffues servent aussi bien à se déplacer, qu'à nager ou même dépecer ses victimes.

L'adrich est le plus grand prédateur naturel de Noun (Ullars et créatures servant de coque aux vaisseaux mère exceptés). Une coutume Ullar consistait à envoyer une dizaine de jeunes armés seulement de lances et de couteaux. Une fois la première tuée, l'intégralité de la tribu (qui deviendront plus tard les clans) partait en chasser d'autres. S'en suivaient alors de grandes fêtes pour célébrer le renouveau et les futures pêches abondantes. En effet, la nature, privée de ce prédateur pouvait laisser proliférer beaucoup plus de proies faciles. Aujourd'hui l'adrich a été légèrement modifié par les Lumineux pour mieux paraître sous le feu des projecteurs. Il est plus courageux (bien qu'il était très téméraire avant), plus fort, mais il ne travaille que de jour.

Ph: 24 Se: 6 Ha: 8 So: 1 Me: 7

Courage: 10

Risque: extrêmement dangereux et agressif

Taille moyenne: 7 m de long Poids moyen: 2 à 3 tonnes

Acrobatie: 3 Course: 7
Nage: 10 Discrétion: 5
Repérage: 5 Corps à corps: 8
Esquive: 3 Intimidation: 6

Protection: chitine naturelle, 20 sur toutes les

zones

Dégâts:

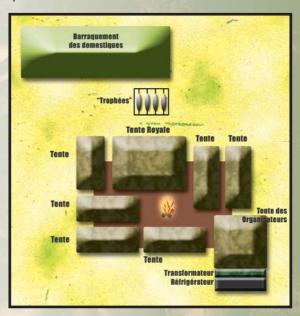
Dents (Ph + 15 + 2d10) Griffes (Ph + 10 + 1d10)

Ecrasement/strangulation (Ph + 3d10)

# LE CAMP OÙ L'ON APPREND OÙ OU'ON VIT

La vie au camp se déroule de la façon suivante. Un feu, entretenu par une arrivée souterraine, brûle en continu, réchauffant des tentes climatisées et équipées du dernier confort. La nourriture est stockée dans un réfrigérateur. Un transformateur, jouxtant le garde-manger, fournit en électricité l'intégralité du campement. Une voilure permet d'éviter la pluie et de nombreux déshumidificateurs

permettent de rendre l'atmosphère plus vivable et fournissent en eau potable l'intégralité du campement. De nombreux véhicules sont parqués à l'extérieur de l'amas de tentes. En s'éloignant de la demeure des nobles (et de leurs femmes), on peut apercevoir un râtelier réfrigéré permettant d'entreposer les trophées et un baraquement où sont logés les Kéornites et autres domestiques. Il est en effet bien évident que les vivres, les bêtes mortes, ainsi que les munitions, ne vont pas se porter tous seuls. Les tentes des joueurs sont placées entre le baraquement et les tentes des nobles.



# L'EMPLOIE DU TEMPS OÙ L'ON APPREND QUAND TOUT DEVRAIT SE PASSER

Voici la liste des évènements qui devraient se produire. Les actions des joueurs vont évidemment changer légèrement la donne, mais vous y êtes habitués. Ces événements sont centrés autour des quêtes et indices reliés à l'intrigue principale ainsi que des événements régissant la vie du camp.

J-2 Le premier « accident ». Déjà des domestiques étaient portés disparus, mais là un noble, Sir Tu Meurs, a été très gravement blessé. Il mourra d'ailleurs dans la nuit de ses blessures. Il est désormais impossible de tenir secrète l'information. Des mercenaires Ullars ont été mandés. Seuls deux Reivax organisateurs et l'intégralité de l'équipe Loz Xocs participent à cette scène. Il est primordial qu'ils ne voient pas l'adrich. Il est à noter qu'ils ne perdent pas 2 points normalement donnés pour la perte d'un noble. Si vous ne jouez pas en multitable, introduisez cette scène comme un près générique cela permettra aux joueurs d'obtenir directement les réponses qu'ils pour-



raient poser en arrivant au camp. La scène se déroule comme suit : ils sont en train de chasser un jeune marcassin en présence d'un noble quand ce dernier rate son coup. L'animal paniqué s'enfuit, il faut courir pour le rattraper. Le noble tombe, disparaît du champ de vision des joueurs puis hurle. On le retrouve à une vingtaine de mètres de là, distance qu'il n'a pu parcourir en si peu de temps. Son bras jusqu'à l'épaule a été arraché et seuls les premiers secours (si réussis) lui permettent de survivre jusqu'à la nuit. Pour les petits malins qui posent la question, aucune trace n'est visible alentour : on est dans un marais et la créature en a sûrement profité pour faire disparaître ses traces dans l'eau. Un test de chasse réussi (diff 15) permet de se douter que l'animal est amphibien. Le noble délire et il n'est rien possible de lui faire dire ; des calmants le plongeraient dans le coma.

- J-1 Pour les nobles et pour le campement, c'est une journée de deuil. La scène, ainsi que la chasse, doit être décrite relativement rapidement pour atteindre les autres joueurs qui ont du terminé leur scène d'introduction. Pour les autres (les Ullars épaulés par l'Ancien et le surplus de Reivax dont Hillaka), rejouez l'introduction en insistant bien sur le fait que la planète possède un très large écosystème avec de nombreux prédateurs importés spécialement pour la chasse, que le climat y est quasi équatorial et qu'il y fait humide quasiment toute l'année.
- Les joueurs (Ullars et Reivax si vous avez trois tables) arrivent au camp. Une fête de bienvenue est organisée. Cela permet aux joueurs de se présenter et aux maître du jeu de faire découvrir leurs nobles aux si terribles noms. Pour jouer cette scène, organisez un pseudo grandeur nature, les maîtres du jeu parlant tous à la fois, les joueurs parlant à qui bon leur semble. C'est à ce moment que les nobles choisissent leur équipe de chasseurs. En plein milieu de la soirée, une annonce est faite décrétant que « la mort de Sir Tu Meurs ne peut être impunie et c'est sur cette broche que la créature devrait se trouver. Demain une grande chasse sera organisée ». Pensez à décrire les lucioles ainsi qu'à introduire les quêtes secondaires comme le valet et la douzième femme de Lord Abbel Affair. Faites vivre le camp.
- J+1 La chasse commence. Au début, prenez des animaux pas trop forts au hasard de ce guide en modifiant un peu leur description. Le moblok padus, la vachette, le grand krann, le vibrocil vorace ou le molosse massilien sont autant de choix possibles. Décrivez la journée de façon banale en pensant bien à mettre quelques indices sur la route. La chasse est bonne. Et les porteurs chargés. À un moment un noble propose de chasser à l'arme blanche « c'est tellement

dépaysant ». Le seul problème c'est que la première créature qu'ils rencontrent est l'équivalent d'un Gradop (il est toutefois plus petit et ne possède pas de protection). En multitable, faites durer 1h environ, n'hésitez pas à en rajouter : des bruits que faites vous... ah non c'est une autre équipe... Il est en effet relativement pénible de changer de table pour moins de 30 min.

Pour fêter la bonne journée de chasse, les organisateurs ont préparé une grande fête pour le soir (laissez les joueurs agir). Si vous jouez le scénario multitable, alors chaque MJ doit demander ce que les joueurs décident de dire aux autres groupes, quelles informations erronées ils vont distiller. De cette façon, vous les inciterez à se mêler les uns aux autres et à interagir seuls. Pour les MJ c'est le temps de donner quelques impressions et surtout de faire un premier point de l'avancement de la partie. Si vous jouez en unitable (ce n'est pas une tare), alors il est temps de faire rentrer l'animal blessé en jeu (quête secondaire) mais pensez bien à préciser que le phénomène a lieu en début de soirée, car l'adrich n'attaque que pendant la journée. Il doit donc nécessairement y avoir du soleil.

J+2Pour aujourd'hui est organisé une battue. Chaque groupe se rencontre et les joueurs sont dispersés dans des groupes de battues. Si vous jouez seul, donnez à vos joueurs des personnages prétirés et jouez toutes les scènes. Si vous jouez en groupe, alors arrangez-vous pour que chaque nouveau groupe contienne au moins un joueur de chaque race. Encore une fois, prenez environ 40 minutes pour combler vos joueurs. C'est le temps de sortir de votre chapeau la carcasse d'animal ainsi que ses dents et les écailles laissées lors de la lutte entre les deux bêtes. De plus, c'est l'occasion rêvée pour un autre groupe de faire une première rencontre avec l'adrich. Le monstre sera en train de dévorer un animal abattu bien évidemment il s'enfuira, mais une première confrontation devrait calmer les joueurs et les mettre en garde. Pour un test de chasse réussi (diff 20), les joueurs découvrent que le monstre n'est pas en train de manger le cadavre pour la bonne raison que c'est un prédateur pas un charognard. Il est donc en train de prendre une proie pour ses enfants ou se faire un garde mangé. Si vous jouez en multitable (remarquez comment je jongle entre multitable et unitable), les joueurs (une troisième équipe) rencontrent un blessé et le sauvent. Ce dernier aide les joueurs pour trouver le monstre, mais surtout cela permettra à un autre groupe de ne pas revenir bredouille. Si vous jouez en unitable alors gardez le sauvetage pour un troisième jour de chasse.

J +3 ou plus Les joueurs savent qu'ils chassent un amphibien. Ils connaissent le lieu approximatif de notre monstre. Ils trouvent le nid et tuent le monstre. Toutefois, un léger bémol survient le monstre n'est pas seul : ses œufs tournent sous des lampes chauffantes, ils s'apprêtent à éclore. À partir du moment où les joueurs commencent à trop fouiller dans le nid, de gros éclatements lumineux (sans aucun signal sur les appareils Ullars) apparaissent, puis tout se met à brûler. Les joueurs s'en sauvent extrémistes. La conclusion est entièrement liée à l'action des joueurs et à votre mode de jeu (un ou plusieurs maîtres). Mais néanmoins plusieurs questions devraient rester en suspend telle que « où est le male (ou la femelle)? », car des œufs ne peuvent se faire seuls et encore moins tourner dans une couveuse artificielle, « que vont faire les joueurs des œufs? »... Le résultat de leur course au contrat devrait compenser modestement toutes ces interrogations. Chasse, Pêche et Tradition décidera étrangement que cette planète n'est plus propice à la chasse et disparaîtra de la surface de ce globe. Hillaka sera furieux et honteux, surtout si c'est les siens qui ont fait échouer la mission qu'il avait délaissée. L'Ancien lui aura reconnu l'adrich, malheureusement sa technique de radotage et le fait qu'il n'ait pas de preuve concrète ne l'aideront pas. Toutefois, pour lui cela ne peut vouloir dire que deux choses, soit les Ullars ont été implantés sur une planète par des Anciens comme cela pourrait être le cas, soit la planète des origines existe bel et bien et des Anciens l'ont fait disparaître. Enfin, que vont faire les Reivax et les Lumineux pour lancer une construction en masse de vaisseaux... Seul l'avenir vous le dira!

# Quêtes secondaires où l'on apprend comment occuper les joueurs

Voici quelques sous quêtes qui devraient permettre de combler quelques temps morts et égayer la vie du camp ainsi que celle de nos apprentis chasseurs. Pensez à vous les distribuer équitablement et à décider qui fait quoi et quand.

- Le valet et la douzième femme du noble ont disparu. Dans le camp c'est la panique. Si les joueurs pensent à vérifier les affaires de nos jeunes gens, ils découvriront qu'une partie importante manque. De plus, le valet semble avoir des effets plus que coûteux. C'est en effet un noble déguisé, amoureux de la belle dame. Le jeune couple n'est pas mort mangé par la créature, mais il s'est tout simplement enfui dans l'espoir de vivre son amour pleinement. Leur piste est rapide à suivre... S'ils sont pris, ils expliquent tout aux joueurs. S'ils sont ramenés (+1 point de victoire) discrètement (+2) la femme sera sévèrement

fouettée et le jeune inconscient sera lâché dans la nature, nu, les deux bras cassés et de nombreuses coupures. Les bêtes sauvages seront sa punition. Si les joueurs rendent publique qu'il est noble cela créera un « incident diplomatique » (-1) qui sera résolu à grand renfort de pot-de-vin. Ce petit interlude n'a d'autre but que de présenter les mœurs Reivax aux nouveaux venus.

- Un Loz-Xocs pète un câble, car il lui manque ses boules rouges (elles ont été volées par un Ullar, l'Ancien). Aux joueurs d'intervenir. En fonction de leurs actions, ils peuvent prouver la culpabilité de l'Ullar (-1 Ullar), ou simplement maîtriser le fou furieux (+1 et -1 pour les Loz Xocs).
- Un animal blessé attaque le campement. C'est une sorte de gros mammifère à corne. Prenez les caractéristiques du Moblock Padus avec Charge (Ph + 20 + 2d10), corne (Ph + 5 + 2d10) et écrasement (Ph + 10 + 1d10). (S'ils réagissent promptement rajoutez +1 en plus du fait de tuer une nouvelle espèce de bête)
- Les joueurs doivent participer à un lâché d'animal. Si vous ne savez pas ce que c'est, en gros, les chasseurs amènent un animal, ouvrent la cage, attendent 5 minutes, puis tirent sur la pauvre bête. C'est ce que vont faire les joueurs aujourd'hui, mais c'est un lâché de poudachiosaures ou d'oiseaux noirs. Tout ce passe bien, la cage est remplie, mais deux petits problèmes surviennent :
- 1) la cage ne s'ouvre pas. Il va falloir la monter et ouvrir les attaches magnétiques du haut des 20 mètres des poudachiosaures ; bien évidemment pour l'escalader une arme est gênante (+1).
- 2) Pire les créatures sont suffisamment intelligentes pour savoir que c'est un piège (il n'y a à peu près qu'un taureau qui est assez idiot pour ne pas le penser) et donc refuse de sortir. Il va falloir un appât vivant pour les énerver, courir vite et faire sortir nos amis pour que les nobles puissent s'amuser un peu (+2). Vous avez maintenant compris pourquoi les Loz Xocs sont indispensables aux Reivax.
- La nuit une femme vient gratter la tente d'un joueur, elle veut en fait « rejoindre un homme vaillant, car elle a peur du monstre sévissant ces jours-ci ». Elle est légère est court vêtu ce qui n'est pas pour déplaire à quiconque. En réalité elle est envoyée par les Reivax pour créer un scandale au sein du campement. Un garde de nuit (Loz Xoc si possible) la verra passer et demandera au joueur si tout se passe bien. Le joueur doit alors la cacher, mais le Loz Xoc attendra non loin dans le but de la prendre sur le fait, impossible donc de la renvoyer. Au petit matin, c'est le Reivax qui viendra retrouver son amie. Que va faire le joueur ? En mode multitable je ne pense pas que les joueurs soient aussi tordus, mais la femme peut juste être venue toute seule et la réaction des autres joueurs est alors à leur discrétion.



# INDICES RELIÉS À L'INTRIGUE PRINCIPALE OÙ LES JOUEURS APPRENNENT QUI EST QUI

Ces indices sont là pour aider les joueurs à trouver et comprendre ce qui se passe, car comme beaucoup de jeux à secrets tout débriefings est interdit. Certains indices sont liés à la présence des Lumineux, d'autres à la présence de l'adrich

- Les animaux sont proches du camp. Un chasseur aguerri comprendra que c'est par peur d'autre chose. Ce phénomène est relativement inhabituel, voire même inquiétant, car cela signifie que la créature est plus dangereuse que les chasseurs. Toutefois, le chasseur moyen ne s'en plaindra pas du moins pas trop fort, car le gibier est facile.
- Les chasseurs ont remarqué depuis un certain temps, l'apparition de « lucioles ». Ils en sont d'ailleurs fort ravis, car ces dernières facilitent les toujours très appréciées chasses de nuit. Les joueurs devraient penser qu'elles sont faites d'énergie pure. Un soir ces dernières mettront le feu au campement... En fait, ces « lucioles » sont des manobatteries Lumineuses emmagasinant l'énergie lumineuse pendant la journée et la restituant la nuit. Il est quasiment impossible de comprendre que ce sont des robots, car elles fondent une fois attrapées. Un test de biologie (diff 20) permettra toutefois de comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Ces choses se promènent en groupe et ne semblent répondre à aucune logique apparente (du moins pour les joueurs).
- Depuis un certain temps, il fait toujours beau sur cette planète et l'humidité semble « collée » au sol. Une légère brume au niveau des pieds, mais guère plus. Le beau temps n'est pas pour déplaire aux organisateurs ni aux apprentis chasseurs. Toutefois, cet étrange phénomène n'est pas sans conséquence : les arbres produisent une quantité plus importante d'oxygène (O2) mais aussi d'ozone (O<sup>3</sup>). Si le premier rend les efforts plus faciles, les plus récalcitrants légèrement euphoriques, le second, lui, peut provoquer des éclairs et est toxiques à moyenne concentration. De plus, les éclairs avec une forte concentration d'oxygène peuvent provoquer une explosion, et un feu quasiment impossible à éteindre, surtout avec cette chaleur (ceci peut faire une bonne quête secondaire si vos joueurs ne sont pas lassés du feu des lucioles ; sauver un noble des flammes rapportera 1 point).

- Si un joueur pense à demander aucun animal importé n'est amphibien, il est évident que ce n'est pas très pratique pour la chasse.
- Laissez les joueurs faire des tours de nuit, mais pensez bien que les monstres ont été modifiés et qu'ils n'attaqueront que le jour (mis à part les lucioles).
- Les joueurs trouvent une carcasse d'animal si possible d'animal qu'ils ont déjà combattu (et vaincu à grand mal). Plusieurs choses peuvent être déduites. Cette dernière est complètement déchiquetée. Pour un test de chasse réussi (diff 15), les joueurs peuvent apprendre que l'animal n'a rien mangé, il chasse donc pour le plaisir ou pour accroître son territoire. Pour un test de chasse un peu plus élevé (diff 25), les joueurs apprennent que ce phénomène est typique pour un animal attendant sa progéniture. Sur les lieux les joueurs trouvent des écailles ainsi que des dents de 8 cm. Ces mêmes découvertes peuvent être faites lors de la sous quête constituant l'attaque du campement par un animal blessé.
- Les joueurs trouvent une mue d'environ 3 mètres de long et 2 de large. Les Ullars ont déjà entendu parler de ce genre de mue. Ils ne découvrent (se souviennent) pas encore de l'adrich. L'Ancien aura toutefois un léger doute.

#### DIVERS OÙ L'ON N'APPREND PLUS RIEN

Ce scénario dure plus de 3 heures s'il est joué avec un seul groupe de joueurs. Toutefois si les joueurs ne s'attachent pas aux indices ils risquent de passer à côté de nombreuses subtilités. Si ceci est vrai pour presque tous les scénarios, ils risquent surtout de faire 1h30 de jungle-monstretrésor. Le fait qu'il n'y ait pas de débriefing peut les frustrer encore plus. Pour éviter de gâcher la soirée, pour relancer une enquête qui piétine ou même rallonger la partie, il est possible qu'un mort revienne de la tombe et pourquoi pas Sir Tu meurs. Les Insectes ont décidé de donner un coup de pouce à nos aventuriers intrépides, mais peu brillants. Pour cela ils ont envoyé une larve Ati Shakss qui va les aiguiller et/ou les sauver physiquement. De même si vos joueurs avancent trop vite (ça arrive plus rarement), Hillaka sera là pour les ralentir ou alors la même larve peut les occuper un peu... Mais ça, vous n'aviez pas besoin de moi pour vous le dire.