



Premières armes



Premières armes

Introduction

Parfois on se lasse de faire des scénarios qui se suivent et se ressemblent. Souvent on a raison. Dans de tels cas, on se lance dans un nouveau jeu de rôle comme R.A.S., et là encore on a raison. Cet ensemble de scénarios est conçu pour tout groupe de joueurs issus de n'importe quelle origine. A défaut d'une date précise, certains repères historiques sont situés pendant (ou après) les événements qui vont secouer la planète Gakoss. Avec très peu de travail d'adaptation, il est possible de jouer ces scénarios à peu près n'importe quelle époque se situant entre la création de l'Ordre des Médiateurs et la guerre Humains-Shankkars (qui devrait être décrite plus en détails dans le supplément Hérault).

La plus part des scénarios font références aux précédentes parutions qui sont Greenland, La légende d'Abbock (remise en intégralité dans les lignes qui vont suivre) ainsi que le Projet Bêta (qui n'est pas si idiot que ça). Des nouvelles viennent aider à rendre l'ambiance unique de RAS.

Comme toujours des tonnes d'infos supplémentaires sur notre site et sur le forum de discussion. Venez nous rendre visite à l'adresse <http://rasjdr.free.fr> d'autres Capsules vous y attendent, et rejoignez notre Mailing-List pour nous faire part de vos impressions !

Sommaire

| | |
|--|-------|
| Introduction | |
| Crédits | |
| Nouvelle : HUMAINS | 3 |
| La légende d'Abbock | 4 |
| Nouvelle : ULLARS | 15 |
| Le retour de la légende d'Abbok ... | 16 |
| Nouvelle : Adhaarax | 23 |
| L'île au trésor | 24 |
| Nouvelles : Triptyque du météore | 34 |
| La campagne des Bêtas noirs | 38 |
| Attila | 38 |
| Nouvelle Ullars / Bitume MK5 | 40/41 |
| Nouvelle Humains / Carnage | 45/46 |
| Nouvelle Adhaarax / La vérité est ailleurs | 50/51 |

Crédits

La légende d'Abbok : Gerboiz

Nouvelles et autres scénarios : Alexandre Clavel, Gerboiz & Totoro

Illustrations : Gerboiz & Totoro

Mise en page : Alexandre Clavel

Remerciements : Gerboiz & Totoro pour RAS, les lecteurs de RAS et en particulier les membres de la mailing liste pour faire vivre RAS ...

HUMAINS

Ses vêtements lui collent à la peau. Il ne sait plus si c'est à cause de sa propre transpiration ou de l'humidité ambiante. Les huiles de l'État Major devraient inventer une circulaire spéciale interdisant le port de l'armure pour des températures supérieures à trente degrés Celsius. De toute façon ces pseudo protections ne résisteront jamais à un feu nourri. Il ne sait pas pourquoi mais l'homme n'a jamais pensé à se doter de protections aussi efficaces que sa puissance de feu. Après tout, l'être humain est belliqueux. S'il n'y avait pas tous ces moustiques peut être l'aurait-il enlevé son armure. Et puis il aimerait bien savoir pourquoi les autorités de l'Union Terrienne désirent tant défendre cette planète. Il n'y a que des insectes vivants dans une jungle géante sentant le composte ...

Un bruit le tire de sa rêverie. C'est une vache, le fameux herbivore local surnommé ainsi pour son regard morne si proche de son éponyme terrien. Par jeu, il pointe son fusil d'assaut sur l'animal, vise et mime le recul de l'arme. « Pam, t'es morte! » Impassible l'animal continue de ruminer une chose ressemblant à une racine, son regard globuleux lui tenant lieu de réponse.

Le soldat continue de marcher puis sa radio grésille. Il répond :

« secteur sept, R.A.S. mon capitaine, la zone est sécurisée ... » puis ajoute pour lui même « ... vous verrez du pays! ». Après quelques pas, ses pensées vagabondent sur l'animal. Comment une créature aussi grosse a-t-elle fait pour pénétrer dans le territoire balisé du camp sans allumer une seule alarme? Il se met à courir tout en tapant frénétiquement sur le bouton de sa radio. Aucune réponse. Si l'animal est entré c'est forcément que le système a été désactivé. Avec l'énergie du désespoir, il parvient à retrouver le campement en un temps minime. Hébéte, il regarde chacun vacant à ses occupations, certains démontent leurs armes pendant que d'autres remontent les leurs, par là on lave son uniforme ou on joue aux cartes, bref on trompe l'ennui car avec cette chaleur personne ne dort. Ce doit être une défaillance du système. C'est une défaillance. Il va de ce pas en faire part à son supérieur quand il entend sur sa radio des appels à l'aide « secteur huit, on nous attaque ! ... ». C'était bien une défaillance du système, de tout le système.



La légende d'Addok

Synopsis

Le clan Tycho (cf page 114 du livre de base) est depuis longtemps séparé en deux, la face visible de l'iceberg est devenu une sorte de conglomérat marchand et l'autre partie cherche au delà des frontières de l'Espace Connu la planète des origines. De ce clan est né la légende d'Abbok, talentueux chef de clan, ayant tout sacrifié pour partir à la recherche de ses origines ... Légende ou réalité, vous allez bientôt le savoir car Abbok est de retour.

Le retour de la revanche de la légende de ...

Très rapidement, l'information courra à travers l'Espace Connu, le clan Tyquo vient de retrouver son intégrité et Abbok est de retour. Personne ne sait où se cache le clan et seul des émissaires du clan parcourent l'Espace Connu en prenant contact avec tous les peuples. Il semble qu'Abbok est fait de grandes découvertes et qu'il tienne absolument à les partager. Il semble également pris d'une certaine paranoïa : ce dernier ne fait même plus confiance aux autres clans Ullars (qui n'en savent pas plus). Abbok craindrait apparemment pour sa vie et vu les précautions qu'il prend, si la menace existe, elle doit être vraiment sérieuse ...

Premiers arrivés, premiers servis ...

Les émissaires d'Abbok ont informé les ambassadeurs des différents peuples, Abbok dira tous ce qu'il a découvert au premier ambassadeur officiel, et cela peut importe son peuple d'origine. Abbok craint que ce qu'il a découvert puisse grandement diminuer la durée de vie de son clan. Il a donc effacé tous les documents relatifs à ses explorations et les autres Ullars témoins de son clan laisse dorénavant leur femmes veuves. Ainsi Abbok fit tuer plus de 50 000 membres de son clan. Désormais il est le seul à connaître la teneur de ses découvertes mais il sait pertinemment que sa vie ne tient plus qu'à un fil. Il tient donc, avant de mourir, à partager ses connaissances avec quelqu'un. Pour cela, il a organisé cette « course » à l'information parmi les autres peuples de l'Espace Connu.

La flotte du clan Tyquo vient enfin de pénétrer dans les limites de l'Espace Connu et Abbok tient à trouver un lieu neutre pour ses confidences. Il a tout naturellement pensé au Météore de la Tortue et a donc donné rendez-vous à tous le monde sur ce repère légendaire de pirate.

Et les joueurs dans tous ça...

Et bien pour eux tout dépend de leur peuple d'origine :

- **Les Humains**

Les Humains ne vont pas rater cette occasion d'en savoir plus sur ce qu'il se passe à l'extérieur de l'Espace Connu. De plus ces secrets semblent assez important pour terroriser tout un clan Ullar. Si les

joueurs sont Humains ils seront donc chargé d'escorter un ambassadeur qui devra tout faire pour obtenir ces informations. Le groupe embarquera donc sur un croiseur de type Cortez, le Mousse Awards, à destination de Météore de la Tortue. Ils arriveront à j-2 jours de la date de rendez-vous imposé par Abbok.

Equipement : Qu'ils soient légionnaire, Highlander ou Fantôme, les joueurs seront obligés de porter des tenues civiles fournis par l'armée. L'armée Humaine n'a pas officiellement le droit de pénétrer sur le Météore de la Tortue. Mais rien empêche à des soldats de faire du tourisme.

Donc voici ce qu'ils auront avec eux :

Tenue VitaLife

Gilet Kevlar

Pistolet A-Gun

Arme d'assaut camouflé Gi-Gun

Lunette Shadow-See

- **Les Ullars**

Si les joueurs sont des Ullars, ils seront eux aussi chargés d'escorter l'ambassadeur de leur clan. Evidemment cela voudra dire qu'ils font tous parti du même clan mais le choix du dit clan leur est réservé. De toutes façon tout les clans enverrons un ambassadeur sauf évidemment le clan Tyquo. La plupart des groupes Ullars arriveront à environ j-3 jours de la date de rendez-vous imposé par Abbok.

Equipement : Le matériel nécessaire et disponible pour chaque joueur.

- **Les Adhaarax**

Les Anciens ont eu vent de l'histoire d'Abbok et de son retour. Et ils sont très intrigués car la zone qu'a exploré le clan Tyquo est justement une zone où tous les Win-Raks de la zone ont disparu. Ils tiennent donc à savoir s'il existe un lien. Ils vont donc envoyer un groupe afin d'enquêter et évidemment, qui c'est qui va s'y coller... les joueurs bien sur.

Ils embarqueront avec l'aide des brouilleurs d'aura, sur un transporteur civile Humain à destination du Météore de la Tortue. Une fois sur place, ils devront enquêter pour savoir quand Abbok est censé arriver et ou doit avoir lieu le rendez-vous. Ils devront faire attention à ne pas trop attirer l'attention car les Adhaarax n'ont pas bonne réputation. Ils sont libre d'utiliser la force si cela s'avère nécessaire mais cela aussi reste déconseillé.

Equipement :

Brouilleur d'aura classe 2

Lunette de perception

Armure ondulaire

Lance de combat Adhaarax en kit

Welcome dans le paradis des pirates...

En plus de cinquante ans, le Météore de la Tortue est devenu quelques chose d'incroyable, de gigantesque et de très bien organisé. Cet astre à moitié artificiel à la taille de la Lune et est capable de recevoir en son sein des milliers de vaisseaux et de toutes tailles. Ce météore est basé sur une idée Humaine et a disposé de tout le savoir-faire Ullar. Ces derniers ont démontré là un talent et des ressources qui ont surpris tout les autres peuples de l'Espace Connue qui ne les prenaient que pour de simple pirate-mercenaires.

Le Météore de la Tortue

Le Météore est un lieu gigantesque et surprenant qui arrive à mélanger ordre et chaos d'une manière stupéfiante. Il est trop vaste pour en faire une description complète en quelques lignes mais voici déjà quelques informations. Il possède des zones publiques qui sont libres de passages pour toutes les créatures présentes sur le Météore. Ces zones comprennent principalement des bars et des hôtels pour les visiteurs. La plupart des bars ressemblent plus à des hangars de gare car de nombreux écrans diffusent des informations diverses et surtout l'arrivée ou les départs des vaisseaux présent dans le Météore. Ainsi chaque vaisseaux doivent annoncer à la tour de contrôle leurs arrivées afin de savoir quel parcours ils doivent emprunter pour rejoindre leur hangar d'accostage. Des zones privées existent aussi et sont possédées par des peuples précis. Ainsi les Humains ont leur propre zone, tout comme les Lalakans. Chaque clan Ullar possède aussi sa propre zone privilégiée. Seul les Shankkars n'ont pas montré le désir de posséder une zone sur le Météore, ils se contentent donc des zones publiques. Afin de conserver leurs zones privilégiées, chaque peuples et clans doivent payer un loyer qui est perçu par le grand conseil de la piraterie qui dirige le Météore. Cette grosse somme est ensuite utilisé pour la maintenance du Météore. La sécurité dans les zones privées est assurée par les possesseurs de la zone. Celle des zones publiques est financée par le conseil de la piraterie.

Le Météore est considéré comme un lieu de repos ou de commerce pour les pirates et les mercenaires. C'est une zone franche où les chasseurs de primes en mission et les militaires ne sont pas les bienvenus.

Ainsi les Ullars ont créé là un paradis pour les pirates qui représente aujourd'hui une nouvelle force dans la géopolitique de l'Espace Connu. Si au départ le Météore de la Tortue pouvait présenter certaines faiblesses, il dorénavant très bien organisé et surtout très bien défendu. Même les Shankkars ne savent pas si ils auraient les moyens de détruire ce caillou.

Néanmoins aujourd'hui, tous les différents gouvernements ont réussi à installer une antenne officieuse dans le Météore ce qui leur permet de commercer en toute discrétion avec les Ullars et les autres pirates de l'espace. Que ce soit Culture & Connaissance Corp. pour les Humains, Shynga-Tar Ind. pour les Shankkars, Etoiles & avenir pour les Nerfands ou encore Srakyidia pour les Lalakans, tous sont en fait dirigés par des militaires. Evidemment quasiment tout le monde le sait mais il ne se trouve personne pour en parler ou se plaindre. Pour les pirates, les contrats avec les autorités d'un peuples sont souvent très bien rémunérés.

Ces donc sur ce « petit » caillou flottant dans l'espace que les joueurs vont devoir passer leurs trois prochains jours. Cela ne sera pas facile car ils seront nombreux à attendre l'arrivée d'Abbok et tous ne possèdent pas forcément une grande patience. De plus certains pensent que moins il y aura de rivaux plus ils auront de chance de gagner la petite « course » organisée par Abbok. Il risque donc fort d'y avoir de féroces règlements de compte dans les couloirs et les bars du Météore de la Tortue.

Profession : Trouble-fête

Si Abbok est très recherché par de nombreux groupes de l'Espace Connu, ils y en a aussi qui sont très désireux de le voir disparaître. Et c'est précisément le cas des Anciens et surtout les Lumineux. Pour régler leurs problèmes discrètement, ces derniers font toujours appelle à la même personne : Scott Diamond.

Diamond est un terroriste sans pitié et il adore travailler pour les Lumineux car ces derniers lui offrent toujours du matériel high-tech.

Il a donc été engagé pour tuer Abbok et pour éviter que toutes informations sortent du Météore de la Tortue. Il est donc arrivé avec son équipe de tueur et a rencontré l'émissaire Lumineux pour récupérer son matériel et ses ordres.

L'attente d'Abbok sera difficile. Tout le monde sur le Météore est au courant de la présence des nombreux groupes envoyés par les gouvernements des différents peuples aliens. Et même si tous ces groupes ne sont pas en tenues militaires la plupart sont facilement reconnaissables.

Tous les joueurs, et cela peut importe leur peuple d'origine, devront louer une chambre dans les zones publiques afin de rapidement être au courant de l'arrivée d'Abbok.

Il y a donc fort à parier que de nombreux pirates ou mercenaires auront des comptes à régler avec des militaires.

De plus, les chefs de clan Ullar ont décidé que ce serait eux qui profiteraient des découvertes d'Abbok. Ils ont donc envoyé certain de leurs guerriers chercher querelle aux autres groupes non-Ullars.

Il y aura aussi divers évènements qui viendront parsemer l'attente des joueurs :

- Curieusement de nombreuses portes ou ascenseurs auront des retards et des mauvais fonctionnements inexplicables (ceci est dû principalement au piratage des hommes de Diamond).
- L'arrivée de la Torque Celtique, le célèbre vaisseau pirate, ne passera pas inaperçu. Ce navire fait l'admiration de tout les pirate, même les Ullars, et inspire toujours de grandes discussions dans les bars du Météore. La Torque dispose de son propre hangar privé qui le rend inaccessible à part pour son équipage. On ne peut l'admirer que par les vitres donnant sur le grand couloir d'arrivée. Pepy 6, le Grison mécano de la Torque, descendra dans les bars mais sera escorté par le Tantax de l'équipage. Ce Tantax n'est pas très sociable et n'aime dire qu'un mot aux importun : « Dégage... ». Ne pas obéir nuit gravement à la santé.
- Les joueurs peuvent aussi faire connaissance avec l'équipage de Nayade Linux, une autre pirate humaine célèbre, qui est en permission pendant les réparations de leur navire. L'équipage est composé d'Humain et d'Ullars, et leur jeu favori est d'emmerder les touristes.
- Les joueurs peuvent aussi aux détours des couloirs rencontrer les autres ambassadeurs et leurs escortes. Libre à eux d'y trouver un moyen de réduire la concurrence.
- Il est facile aussi d'obtenir des informations dans les bars du Météore sur Abbok. Tous les Ullars, même ceux des autres clans, ont un certain respect pour Abbok et ses exploits sont légion. Si son clan n'est pas un des plus puissant, lui et ses gardes du corps sont célèbres pour leur force et leur manière directe d'appréhender les choses.

L'arrivée d'Abbok

L'arrivée d'Abbok doit se faire entre un et trois jours, personnes ne sait la date et l'heure exactes. Il faut donc en permanence un joueur pour guetter les moniteurs afin de savoir quand il arrive.

En fait l'arrivée d'Abbok ne se fera pas aussi discrète comme beaucoup l'escompté. Le vaisseau mère du clan Tyquo, après tant d'années d'exploration, a subit de nombreux dégâts et doit donc recevoir de nombreuses réparations. Mais un vaisseau mères Ullars ne se déplace jamais seul et c'est donc une bonne cinquantaine de croiseur qui l'escorte.

Dès que Diamond apprendra l'arrivée d'Abbok, son équipe entrera en action. Son but est de faire en sorte que personne ne puisse le contacter. Lui et ses hommes se sont installés un petit camp dans les bouches d'aération du Météore. Ils ont piraté le réseau de la tour de contrôle, afin d'être au courant de toutes arrivées, ainsi que le réseau de surveillance du Météore. Ils ont sûrement déjà repéré les divers groupes envoyés par les peuples de l'Espace Connue. Ils contrôlent aussi certains systèmes tels que l'ouverture des

portes ou encore les alarmes. Pour le moment il n'ont pas été repérés car ils n'agissent sur rien et les techniciens informatiques du Météore n'ont donc rien détecté. Une fois qu'ils auront piraté le système et agit dessus, ils ne le maîtriseront pas plus de 10min, le temps nécessaire au anti-hacker du Météore de reprendre le contrôle.

Dès qu'Abbok sera sorti de son vaisseau-mères et qu'il aura rejoint ses quartiers privés, Diamond et son équipe entreront en action. Tout d'abord il bloqueront portes, ascenseur et systèmes d'alarmes. Puis s'en prendront aux gardes du corps d'Abbok qui surveillent la porte des quartiers de ce dernier. Malheureusement pour eux ils n'avaient pas prévus les deux derniers gardes du corps d'Abbok qui sont à l'intérieur des appartements privés. Leur technique est simple, on défonce la porte et on lance des grenades. Diamond dans cette action y perdra deux hommes et sera obligé de reculer sous le feu des Arachne Ullar.

Tir et pose des questions après mon pote...

Les joueurs se rendront vite compte qu'il y a un problème en voyant que tous les accès se bloquent soudain sans explications. Si ils ne sont pas trop loin ils pourront peut être entendre les grenades Ullars ou encore les Arachne lancer leur grêle de plomb. A ce moment là, les gardes du corps d'Abbok ne se poseront plus de question et tireront sur tous ce qui bouge. Avec les deux Arachne sous leurs commandement, ils réaliseront un véritable tir de barrage qu'il sera bien difficile à passer sans dommages.

Mais qu'à donc découvert Abbok...

A travers son exploration, Abbok est arrivé à retrouver Noun, la planète mère des Ullars. Mais il semble que les Sages de Noun n'en furent pas spécialement ravis. Abbok a aussi vu sur Noun les « cuves à poiscailles » mis au point par les Lumineux pour faire de l'élevage en batterie des poissons composants la carapace des vaisseaux-mères Ullars. Il en fut terrifié mais compris enfin comment leur planète avait disparue. Sa flotte fut longtemps pourchassée par les Sages de Noun et ce n'est que grâce à ses talents de stratège si il a réussi à regagner l'Espace Connue.

Conclusion

A bout de 10min, la sécurité du Météore reprendra le contrôle du réseau informatique et enverra des gardes afin de calmer le jeu.

Si un joueur arrive jusqu'à Abbok, ce sera pour voir Diamond éventrer Abbok à l'aide de son bras cybernétique. Puis il s'enfuira en utilisant son bouclier cristallin et en tirant partout. Il s'échappera par le système d'aération et plus personne n'aura de nouvelle de lui. Il y a peu de chance qu'un de ses hommes survivent mais si c'était le cas, cela ne sert à rien de l'interroger car ils ne savent rien.

Abbok lui ne mourra pas tout de suite et aura le temps de dire avant de mourir : *« Elle existe encore et ils sont légion, la galaxie est à feu et à sang, rien ne nous sauvera... arg ».*

Après, tout dépend de qui aura la chance d'entendre ces dernières paroles d'un mourant. Si ce sont des non-Ullars cela ne leur dira pas grand chose et sentiront comme une grosse arnaque dans l'air. Dans l'autre cas, ils sentiront que ce sont eux qui se sont fait arnaquer il y a de cela très longtemps. Pour des Adhaarax

cela sera la confirmation de leurs craintes, les Lumineux et les Woarius sont partout et ils recrutent des troupes chez tous les peuples adéquates.



PNJ's

TyquoTogDrog Abbok

C'est le chef incontesté du clan Ullar Tyquo depuis plus de 80 longues années, un record pour un chef Ullar. Avec son clan, ils ont cherché pendant des décennies leur planète mère, certains que cette dernière existe toujours. Brute de poste d'origine, il a très vite acquis certaines idées novatrices et d'autres plutôt classées hérétiques. Très vite il a commencé à s'imposer et ne tarda pas à remplacer avec la délicatesse coutumière de son poste, le chef de clan en place. Depuis personne dans le clan n'osa provoquer cet Ullar de plus de 3m de haut et pesant pas moins de 400Kgs.

Abbok depuis qu'il est tout petit, n'a qu'un but, revoir un jour la planète Noun de ses propres yeux. Depuis qu'il est devenu le chef du clan, il a divisé ce dernier en deux groupes. L'un est consacré aux « commerce » afin de subvenir aux besoins du clan, et l'autre est chargé d'enquêter sur la disparition de la planète.

Finalement Abbok se révéla être un chef brillant et emmena son clan très loin dans les profondeurs de la galaxie. Pendant longtemps une bonne partie du clan disparue et ne donna plus aucune nouvelle, aux autres clans en tout cas. Pendant de nombreuses années, beaucoup de rumeurs circulèrent sur la situation d'Abbok et ses troupes. Depuis dix ans, sa quête est devenue une légende parmi les jeunes Ullars. Certains racontent même qu'il aurait combattu Lumineux et Woarius dans des zones de la galaxie encore jamais explorées.

Caractéristiques :

| | |
|----------------------|---------------------|
| Physique : 14 | Volonté : 9 |
| Sensoriel : 6 | Courage : 10 |
| Habilité : 7 | Chance : 5 |
| Social : 3 | |
| Mental : 7 | |

Compétences :

| | |
|---|--|
| Armes légères : 8 | Armes lourdes : 10 <input type="checkbox"/> |
| Armes blanches : 10 <input type="checkbox"/> | Nage : 8 |
| Esquive : 6 | Histoire : 8 |
| Intimidation : 10 <input type="checkbox"/> | Linguistique : 3 |
| Repérage : 8 | Stratégie : 9 |
| Course : 9 | Politique : 7 |
| Gravité 0 : 8 | Aliens : 8 |
| Acrobatie : 4 | Pilotage spatial : 4 |
| Electronique : 3 | Commandement : 9 |
| Survie : 10 | Discrétion : 3 |
| Baratin : 4 | Armurerie : 9 <input type="checkbox"/> |

Qualités & Défauts :

Dur à cuir ; grand spécimen ; tacticien naturel ; susceptible ; cicatrice

Armements & équipements :

Canon Sentinelle
Hachoir énergétique Ullar
Armure de chef

Scott Diamond

Scott est un pur produit de psychopathe dangereux. Pour lui, seul la destruction est intéressante et considère la vie avec autant d'importance que du papier toilette. Il est parfois engagé par le crime organisé mais il aime aussi faire du travail bénévole. Il aime par dessus tout voir relater ses actions sur les réseaux de communications. Bien que très violent de nature, sous estimer son intelligence est la plus grave erreur que font ses détracteurs. C'est un homme rusé et machiavélique possédant un instinct de tueur très poussé.

Il possède avec lui tout un groupe de commando aussi psychopathe que lui et surtout très bien entraîné. Lui et son groupe frappe pour le moment que dans les colonies extérieures au système Sol. Mais ses objectifs sont plus ambitieux et déjà certaines rumeurs racontent qu'il serait rentré en contact avec des anarchistes de différents peuples aliens.

La Légion craint aujourd'hui le pire.

Caractéristiques :

| | |
|---------------|-------------|
| Physique : 6 | Volonté : 9 |
| Sensoriel : 7 | Courage : 9 |
| Habilité : 7 | Chance : 5 |
| Social : 4 | |
| Mental : 8 | |

Compétences :

| | |
|-------------------|---|
| Armes légères : 8 | <input type="checkbox"/> Arts : 5 |
| Armes lourdes : 8 | Armurerie : 10 <input type="checkbox"/> |
| Esquive : 5 | Histoire : |
| Intimidation : 8 | Linguistique : 3 |
| Repérage : 8 | Stratégie : 9 |
| Course : 6 | Politique : 6 |
| Gravité 0 : 5 | Aliens : 8 |
| Acrobatie : 5 | Pilotage spatial : 6 |
| Biologie : 5 | Electronique : 8 |
| Chimie : 8 | Cyberbotique : 8 |
| Commandement : 9 | Survie : 6 |
| Discretion : 5 | Baratin : 7 |

Qualités & Défauts :

Ouïe développée ; Système D ; Susceptible

Armements & équipements :

Toutes armes de destruction massives ou personnels. Il invente même des armes et des explosifs. Il dispose aussi d'un bras cybernétique Cyclone volé sur le cadavre d'un Highlander.

Équipements offerts par les Lumineux

Bouclier cristallin

Mercenaire de Diamond

Ils ne sont que 5 mais sont prêts à mettre le Météore à feu et à sang si nécessaire. Diamond, s'il y est forcé, n'hésitera pas à sacrifier un ou plusieurs de ses hommes.

Caractéristiques :

| | |
|---------------|-------------|
| Physique : 6 | Volonté : 4 |
| Mental : 4 | Courage : 6 |
| Sensoriel : 5 | Chance : 2 |
| Habilité : 6 | |
| Social : 4 | |

Compétences :

| | |
|------------------------|------------------------|
| Armes blanches : 4 | Armes légères : 5 |
| Esquive : 4 | Lancer : 4 |
| Corps à corps : 5 | Acrobatie : 4 |
| Course : 5 | Nage : 3 |
| Discrétion : 6 | Repérage : 6 |
| Linguistique : 2 | Politique : 3 |
| Us & coutumes : 2 | Aliens : 3 |
| Pilotage terrestre : 3 | Pilotage aérien : 3 |
| Pilotage spatial : 3 | Pilotage aquatique : 3 |
| Survie : 3 | Gravité 0 : 4 |
| Armurerie : 3 | Electronique : 5 |
| Informatique : 5 | Baratin : 4 |
| Empathie : 2 | Intimidation : 4 |

Équipement:

Shootgun Hellfire
Pistolet A-Gun
Armure légère

Guerrier Ullar typique

Caractéristiques :

| | |
|---------------|-------------|
| Physique : 8 | Volonté : 5 |
| Mental : 4 | Courage : 6 |
| Sensoriel : 5 | Chance : 2 |
| Habilité : 5 | |
| Social : 4 | |

Compétences :

| | |
|------------------------|------------------------|
| Armes blanches : 4 | Armes légères : 5 |
| Armes lourdes : 4 | Armes de véhicules : 3 |
| Esquive : 4 | Lancer : 4 |
| Corps à corps : 6 | Acrobatie : 4 |
| Course : 5 | Nage : 6 |
| Discrétion : 4 | Repérage : 4 |
| Linguistique : 4 | Us & coutumes : 3 |
| Aliens : 4 | Pilotage spatial : 4 |
| Pilotage aquatique : 4 | Survie : 5 |
| Gravité 0 : 6 | Armurerie : 3 |
| Baratin : 3 | Commandement : 2 |
| Empathie : 2 | Intimidation : 5 |
| Séduction : 3 | |

Équipements :

Armure standard
Pistolet « Tais-toi »

Garde du corps d'Abbok

Il ne sont que deux mais sont totalement dévoués à Abbok et sont très bien équipés. Ce sont deux Brutes qui feront feu à la moindre menace.

Caractéristiques :

Premières armes

- 13 -

| | |
|----------------------|--------------------|
| Physique : 13 | Volonté : 5 |
| Mental : 5 | Courage : 8 |
| Sensoriel : 5 | Chance : 1 |
| Habilité : 6 | |
| Social : 4 | |

Compétences :

| | |
|---------------------------|-------------------------------|
| Armes blanches : 8 | Armes légères : 5 |
| Armes lourdes : 8 | Armes de véhicules : 8 |
| Esquive : 5 | Lancer : 5 |
| Corps à corps : 8 | Acrobatie : 4 |
| Course : 5 | Nage : 8 |
| Discrétion : 4 | Repérage : 5 |
| Linguistique : 2 | Survie : 6 |
| Gravité 0 : 5 | Armurerie : 5 |
| Baratin : 4 | Commandement : 4 |
| Empathie : 3 | Intimidation : 8 |
| Séduction : 4 | |

Avantages & défauts :

Grand spécimen

Équipements :

Tripode Ullar « Arachne »
Armure standard
Hachoir Ullar

Espions Adhaarax (si ce n'est pas les joueurs)

Caractéristiques :

| | |
|----------------------|--------------------|
| Physique : 10 | Volonté : 5 |
| Mental : 4 | Courage : 8 |
| Sensoriel : 5 | Chance : 2 |
| Habilité : 6 | |
| Social : 4 | |

Compétences :

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Armes blanches : 6 | Armes légères : 6 |
| Esquive : 6 | Lancer : 5 |
| Corps à corps : 7 | Acrobatie : 6 |
| Course : 6 | Nage : 5 |
| Discrétion : 7 | Repérage : 5 |
| Linguistique : 1 | Aliens : 2 |
| Pilotage spatial : 5 | Survie : 6 |
| Gravité 0 : 7 | Baratin : 6 |
| Commandement : 6 | Empathie : 6 |
| Intimidation : 6 | Séduction : 6 |

Équipements :

Brouilleur d'aura classe 2
Lunette de perception
Armure ondulatoire
Lance de combat Adhaarax en kit

Matériel

Arme d'assaut camouflé Gi-Gun

C'est l'arme d'assaut pour les militaires déguisés en civiles. Elle se présente sous la forme d'une mallette banale qui a tout de même la capacité de bloquer la plupart des scanners connus. En appuyant sur un bouton placé sur la poignée de la mallette, le soldat libère l'arme de la mallette et peut donc se servir de son arme. Des chargeurs supplémentaires (6 de plus) sont rangés à l'intérieur de la mallette.

Dégâts : 5+3d10 **Portée :** 300m **Précision :** +0 **Chargeur :** 50
Prix : 5000 UniDollar

Lunette Shadow-See

Ces lunettes sortent tout droit de l'équipement des Alphas Noires. Elles permettent de percevoir les différents spectres lumineux (infrarouge, ultraviolet, etc.). Une simple pression sur le coté droit des lunettes suffit à faire défiler les spectres les uns après les autres jusqu'à qu'une autre pression stop le défilement. De plus elles possèdent un écouteur et un micro pour correspondre avec d'autres possesseur de Shadow-see.

Protection : 2 (à la tête)

Bouclier cristallin

Ce bouclier d'énergie possède une faible durée d'activité mais son efficacité est sans conteste. Il se présente sous l'apparence d'un bracelet d'une texture ressemblant à celle du cristal serti de bijoux. Une fois activée, le bracelet crée un champs de force capable de bloquer la plupart des projectiles et des sources d'énergies. Sa protection est dégressive et à besoin d'être rechargé après chaque utilisation.

Protection : 100 (moins 10 par tour) la durée d'activation est donc de 10 tour au grand maximum.

Tripode Ullar « Arachne »

Ce sont des tripodes qui obéissent aux ordres simples qu'on leur donne par l'intermédiaire d'un gantelet de combat. 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

Brouilleur d'aura classe 2

Cet appareil est semblable au brouilleur de classe 1 Adhaarax à part qu'il agit aussi sur les appareils vidéo (caméra et autres joyeuseté du genre).

Lance de combat Adhaarax en kit

Elle possède les mêmes attributs que la lance de combat à la différence près qu'elle est démontée et rangée dans un étuis adapté. Cela met environ 6 tours pour la monter et un tour de plus pour l'activer (ouverture des lames et activation du projecteur d'onde de choc.

ULLARS

Ils avancent doucement car dans la jungle tout peut vous faire repérer. Avec le matériel Grison, ils ont passé facilement les balises de détection humaines. Après cette mission, ce n'est pas du matériel d'espionnage qu'ils auront mais sûrement du « vrai » matériel militaire. Les Humains appellent cela du capitalisme. On tue petit pour de petites armes. Avec ces dernières on tue plus gros pour plus cher et on achète des armes encore plus grosses. La boucle ne cesse de tourner, croissant sans arrêt et entraînant avec elle de plus en plus de vie et d'armes. Finalement peut être que les Ullars sont réellement belliqueux. Le jeune Pao se le demandait avant la mission car il aime bien les humains. Après tout il n'a pas tout à fait tort, les terriens paient bien et quand ils sont du mauvais côté ce sont des adversaires corrects. Pas fourbe comme le Loz Xocss, aussi violents que les Lalakans ni aussi impitoyables que les Shankkars ... et moins lâche que les Reivax. C'est dommage qu'ils s'attachent tant à cette planète car après tout mis à part les pseudos bovins qui intéressent tant les Grisons, ce n'est qu'une jungle de plus. Et des jungles, les humains en ont plein. Bien plus qu'ils ne peuvent en peupler. Finalement, ils sont pas mal belliqueux eux aussi. D'ailleurs, c'est les humains qui ont inventé le mot! Si ce n'est pas la meilleure des preuves.

Un signe de la main de son supérieur le tire de ses rêveries. Il a repéré quelque chose. Passent quelques secondes pendant lesquelles le silence est presque palpable. Ce n'était que ce stupide herbivore. Mais au final c'est dingue ce qu'un regard idiot peut rapporter au clan alors pourquoi s'en plaindre.

Ils sont désormais à proximité du camp. Ils attendent les ordres. Ils s'apprêtent à agir quand l'alarme se met à retentir. La victoire ne sera pas aussi aisée. Qu'importe, il faudra se battre et ça les Ullars le font très bien.



Le retour de la légende d'Abbok

Ou ... La suite du retour de la légende 2

Ou ... La contre-attaque du retour de ...

Synopsis

Ce scénario constitue l'une des suites possibles de la Légende d'Abbok (pour ceux qui n'ont pas trouvé le titre assez évocateur). Il n'est pas indispensable que vous et vos joueurs l'ayez joué mais c'est plutôt conseillé.

Pour ceux qui n'ont pas suivi, Abbok, du clan Tycho, revient d'un très long voyage qui l'a conduit jusqu'à Noun, la planète des origines. Abbock y a découvert un secret suffisamment terrible pour qu'il décide de sacrifier 50 000 personnes de son propre clan, ne laissant ainsi aucun témoin gênant pour les êtres impliqués dans ce secret et protégeant par la même occasion le reste de son clan. Il demande ensuite à tous les peuples de se réunir pour annoncer ce fameux secret et se débarrasser enfin de ce lourd « héritage ». Mais il est victime d'un attentat et meurt. Tout ce qu'il arrive à dire, c'est : « Elle existe encore et ils sont légions, la galaxie est à feu et à sang, rien ne nous sauvera ...arg (très important le arg) ». Les êtres (les joueurs par exemple), quelque soit leur race, qui ont entendu ça l'ont en travers de la gorge : les personnes à qui ils l'ont répété et les Grisons. Ces derniers ont joué des pieds et des mains pour faire rentrer tout un tas de matériel d'espionnage dont les fameux robots espions.

Introduction

Pourquoi je vous raconte tout ça alors qu'Abbock est mort. Parce qu'il est mort et pas encore enterré. Pour le moment, le corps se trouve à la morgue, les autorités du Météore de la Tortue désirent en savoir plus sur la mort d'Abbok. Ce meurtre ne peut rester impuni, il leur faut des preuves pour pouvoir être sûr que c'est bien Scott Diamond qui en est responsable. L'étape suivante de leur plan consistera alors à l'attraper pour savoir comment il a fait pour s'introduire aussi facilement dans le Météore. La réputation de l'équipe de sécurité est en jeu, d'autant plus qu'avec ce micro climat de paranoïa naissant de nombreux vaisseaux espions Grisons ont été trouvés. C'est dans une ambiance assez tendue que l'action va débiter...

Le fait que le corps soit à la morgue n'est pas du goût de tout le monde. Les Grisons ont décidé d'envoyer une équipe afin de récupérer le corps ou le maximum de matière (dont le cerveau) afin de créer un clone. Si le cerveau ne s'est pas trop dégradé, ils pourront ainsi obtenir les renseignements désirés. D'un autre côté les Ullars veulent réaliser un rituel réservé à chaque chef de clan pour accompagner dans la mort la dépouille de celui qui les a guidés dans la vie (Putain c'est vachement beau, j'aurais dû faire poète). Dans les deux cas, devinez qui on va envoyer : vos joueurs évidemment, mais cette fois habillés en Petits Gris ou en Ullars.

Bien évidemment, il est également possible de jouer ce scénario avec des humains : ces derniers courront détruire le corps pour empêcher les Grisons de le « réincarner » ou en Adhaarax qui ont passé un accord avec les Petits Gris ...

Version Grison : Allez les bleus (gris), il y a du travail pour vous

Quoiqu'ils fassent les PJ doivent l'interrompre séance tenante, ils sont convoqués par Lar 77. Les derniers instants d'Abbok leur sont diffusés en guise d'introduction (à vous de vous souvenir de ce qui s'est passé et d'improviser dessus). Une fois le film holographique fini, de nombreux passages sont remontrés aux joueurs : le boucliers cristallin, entre autres, fait preuve d'une description détaillée, le fonctionnement est évoqué afin de constituer la preuve que les anciens sont de la partie. Lar 77 conclut sur un très bref récapitulatif de l'histoire du clan Tycho :

« Connaître ce secret pourrait être un avantage décisif dans cette guerre qui se prépare. Ramenez son corps, ou à défaut la tête ... Il est inutile de vous recommander une extrême prudence. Un vaisseau vous attend. Puis, un autre vaisseau vous attendra cinq jours plus tard, au même quai. Il vous suffira de vous cacher avec le corps dans un local de la zone basse. »

Version Ullars : D'habitude, quand on boit, c'est pour oublier

Comme pour la plupart des scénarios avec des Ullars, les joueurs commencent autour d'une boisson alcoolisée dans un bar du Météore. C'est un peu l'inverse des célèbres gaulois qui, eux, profitent de la fin de l'aventure pour ripailler... Mais je m'égare, les joueurs sirotent à grosses gorgées leurs liqueurs mais l'ambiance n'y est pas. Tycho, véritable héros du peuple Ullar, est mort. Il a été assassiné et n'a pas eu une mort glorieuse au combat. Pour couronner le tout, le Culte des Origines refuse de choisir un nouveau chef tant que le rituel célébrant la mort de l'ancien chef n'a pas eu lieu. Le clan est donc privé de son chef et englouti des fortunes dans la réparation de son vaisseau mère tout en continuant à se déchirer dans diverses luttes intestines.

Le moral est au plus bas en contemplant un tel gâchis lorsqu'un Ullar passablement éméché s'approche des joueurs. Il leur parlera de son ancien chef, de son courage et de son sens tactique... Il les fera boire à leur tour, le but est d'arriver à faire dire aux joueurs qu'ils regrettent sa disparition (même si c'est pour se débarrasser de lui, surtout pour ça). Peu loin, un prêtre du Culte des Origine apparaîtra instantanément et dira aux joueurs :

« Je n'ai pu m'empêcher d'entendre votre conversation et je ne peux cacher mon désaccord devant la quarantaine que subit l'âme d'Abbok. Il existe toutefois une possibilité pour obtenir réparation ! Voler le corps et accomplir le rituel. M'aiderez vous ? »

Là, si vos joueurs sont bien conditionnés, ils ne devraient même pas attendre l'arrivée du prêtre pour se proposer et dans ce cas l'ivrogne, redevenu sérieux, leur proposera. S'ils refusent d'aider alors proposez leur un artefact du Culte des Origine. S'ils refusent encore, fermez votre bouquin, une autre séance commence : le prêtre blêmit et dit :

« Je crois que j'en ai trop dit... Je me suis trompé sur vos personnes... » Par leur refus, les joueurs mettent en danger la sécurité du prêtre et la réussite de la mission qu'ils viennent de refuser. Débutera alors une chasse à l'homme (enfin, à l'ullar) dans les couloirs du Météore. Soyez violents : vos joueurs ne vous méritent pas !

Si la réponse est positive le prêtre leur expliquera qu'il part de ce pas chercher un vaisseau pour accomplir le rituel dans l'espace. Il leur suffira de se cacher avec le corps dans un local de la zone basse... Il leur indique alors le quai dans lequel il doit les retrouver dans cinq jours exactement.

Bon, on a bien causé, on passe à l'action maintenant ?

Qui qu'ils soient si vous êtes arrivés à ce paragraphe c'est que les joueurs recherchent le corps d'Abbok.

Le centre médico-légal du Météore de la Tortue n'est pas difficile à trouver, il suffit de laisser traîner son oreille dans un bar, laisser traîner un œil dans le réseau informatique ou laisser quelques billets dans des mains sales pour délier quelques langues. Le bâtiment n'est pas particulièrement bien gardé (qui voudrait voler un cadavre ?). Deux gardes se trouvent en permanence à l'entrée, ils ne sont pas très actifs : boxe ou films cochons sont leur principales occupations (jouez sur tous les stéréotypes, ne lésinez pas !). Le mieux à faire est de presser les joueurs en leur apprenant, s'ils se renseignent à droite ou à gauche, que le corps devrait être autopsié (perte de la conservation/perte du corps pour le rituel) dans deux jours.

Au moment d'agir, les PJ ne devraient rencontrer aucune difficulté. La serrure (dernier cri de technologie) est des plus facile à forcer (difficulté 15 pour un jet d'électronique). Si le tirage dépasse 20, alors les joueurs remarqueront que la serrure vient d'être forcée, et ce de façon grossière.

Une fois rentrés dans le bâtiment, les joueurs sont plongés dans le noir, seul un néon mal réglé clignote, éclairant faiblement le début d'un long couloir. Au bout, des feulements, grognements ou hennissements, suivant la race des joueurs, se font entendre. S'ils n'ont rien prévu, les joueurs doivent avancer à l'aveugle (sauf s'ils sont Adhaarax évidemment). Après quelques pas, le joueur de tête butera sur un corps (d'humain) étendu sur le sol. Fouillant à tâtons, ils pourront découvrir une lampe torche ! Le couloir mène sur un poste de surveillance, où l'on peut rallumer la lumière. Deux corps sont étendus par terre, la télé allumée continue d'émettre des feulements (dis donc ce film à l'air plutôt bien !). Par terre, le sang des deux gardes a fini de se répandre. Sur le deuxième corps, on peut trouver une carte ID permettant d'ouvrir le reste des serrures magnétiques du bâtiment ainsi qu'une arme de service (pistolet automatique A-gun). Le premier n'a plus de carte. Les écrans de contrôle montrent la porte d'entrée, des salles et des couloirs vides. Si les joueurs précisent qu'ils les regardent, il apparaît alors un groupe d'individus Ullars (ou Grisons... toujours suivant la race des joueurs). Une rapide vérification du système devrait permettre de trouver la localisation de leurs prédécesseurs. Ils pourront aussi mettre hors service le système d'enregistrement : s'ils n'y pensent pas, leurs visages seront bientôt placardé sur tous les murs du Météore avec une prime dépassant leur imagination (avoir le bordel une fois dans le météore a suffit, alors deux fois c'est un peu de trop).

Les joueurs doivent descendre au niveau -2 pour retrouver le corps et les Ullars/Grisons. Ils ont pour cela deux choix possibles : les escaliers et le monte charge. Les couloirs ne sont éclairés que par des lumières de sortie de secours (situées au niveau des escaliers). S'ils ne veulent pas être reçu par un petit comité d'accueil, les joueurs devront faire preuve de discrétion (difficulté 15). Si tout se passe bien, ils devraient déboucher sur une pièce où un groupe d'Ullars (du nombre équivalent à celui des joueurs) s'affairent : un premier poussé un corps sur une planche antigrave, les autres déversent des hydrocarbures un peu partout dans la salle (autant dire qu'un coup de feu dans leur direction et tout explose !). Pas besoin d'être un génie pour comprendre le plan, les Ullars comptent partir avec le corps et mettre feu au bâtiment pour couvrir leur fuite. Si vos joueurs sont Ullars alors c'est à deux officiers scientifiques et trois laborantins qu'ils ont affaire.

La bataille (que les joueurs leur tendent une embuscade ou qu'ils tombent dedans) risque de se dérouler au milieu des flammes (prenez un niveau incendie pour les dégâts liés au feu). Une fois fini, il ne reste que très peu de temps aux joueurs pour filer.

Si vous voulez pimenter la partie, considérez que le corps d'Abbok a des niveaux de santé comme s'il était vivant et qu'il reste « utilisable/identifiable » tant que le dernier niveau de santé n'est pas grisé. Il se prendra donc des balles, le feu jusqu'à plus soif. Si vos joueurs se croient assez malin en prenant une main

et la tête en pensant que cela suffit, comptez les dégâts et faites leur comprendre qu'ils se trompent lourdement. Le corps est abîmé et la mémoire risque d'être défaillante s'ils ramènent une si petite quantité de matière. Dans tous les cas, faites leur savoir uniquement à la fin ce qu'il en est exactement de l'état du pauvre Abbok.

Quoiqu'il se passe, leurs adversaires désirent la même chose que les joueurs. Donc, si le combat s'éternise, ils vont prendre la tangente. Le premier coup de feu raté peut donc détruire un appareil et faire des étincelles, ces dernières peuvent même mettre le feu. De toute façon les Ullars ont suffisamment de contacts pour retrouver les joueurs et les Grisons ont suffisamment de micro espions pour les retrouver également.

Un mort ça sent le poisson mais un Ullar mort ça sent ...

Maintenant qu'ils ont le corps et que le bâtiment est en feu ... demandez leur ce qu'ils font. Ils doivent répondre et vite. Il vous suffit maintenant de gérer l'action avec impartialité. Les joueurs devraient faire un plan pour trois jours. Encore une fois laissez les s'organiser, du tour de garde en passant par l'ivrogne se trompant de porte, il est fort à parier que les joueurs fassent eux même le scénario. S'ils sortent (pour se ravitailler) alors ils seront suivi et ce surtout s'ils ont oublié de débloquent le système de sécurité de la morgue ...

Vers le milieu du troisième jour, une explosion retentira dans le bloc. Le souffle devrait souffler une ou deux bâtisses et leur bâtiment risque de s'effondrer. Le responsable n'est autre que Scott Diamond. S'il n'a pu être trouvé à l'extérieur du Météore c'est qu'il s'y trouve encore. La personne avec qui il a passé ce nouveau contrat lui a promis de doubler sa prime et surtout de sortir sain et sauf du Météore. Il a donc réengagé des mercenaires (il n'en a trouvé que trois) et est reparti pour un tour. La seule différence avec la première fois est qu'il ne va pas chercher directement la confrontation et préfère échouer que de simplement se faire voir. A leur sortie, c'est la panique, le système de ventilation tente d'aspirer la fumée, les personnes courent dans tous les sens, une voix électronique débite dans toutes les langues les consignes de sécurité. Au milieu de cette cohue apparaissent alors les trois mercenaires qui cherchent des Grisons/Ullars traînant un corps. Là encore, les joueurs devront lutter pour leur survie.

Le meilleur moyen est de fuir en se couvrant des tirs adverses. Mieux même, s'ils ont gardé la planche antigraive sur laquelle était posée Abbok, ils peuvent tenter de faire une partie de skate-board. Si la situation vous échappe, vous pouvez reprendre la narration en main en tournant la situation à la dérision. Des gens courent les bras au ciel en criant à une attaque Shankkare, des Reivax/Issoldiens tentent de dévaliser une boutique miteuse, le tout avec une mise en scène à la BenyHill (pensez à la petite musique)... Vos joueurs courent avec le corps (s'ils ont la planche mais ne pensent pas au Skate Board, faites la glisser, ils tenteront alors de la rattraper), derrière les Mercenaires suivis de près par les gardes du Météores et les Ullars/Grisons du début.

La seule possibilité est de fuir jusqu'au hangar et d'espérer de la part de leur chef/prêtre un timing au delà de tout reproche.

Si vous vous en sentez capables, faites que les joueurs soient toujours observés sans que cela soit trop insistant. Et lors de la cohue faites apparaître un géant (plus de deux mètre) qui aidera les joueurs. Ce dernier, alors que l'on va leur tirer dessus, prend le tireur par l'épaule et laisse tomber le corps inerte (non il n'a pas de pyjama bleu ni les oreille pointues). Le joueur devrait presque rêver cette scène, il devrait penser s'être tromper. Décrivez ce personnage de diverses façons à chacun des joueurs suivant le résultat d'un test fictif de perception. En réalité cette créature est un Ati-Shakss qui a pour mission d'aider les joueurs. Ils ne doivent à aucun moment rentrer en contact avec lui.

Le commencement de la fin

Au moment où tout semble perdu, ce qui doit sûrement être le cas, le hangar apparaît, avec à l'intérieur le vaisseau qui attend les PJ. Ils devront alors faire un barrage le temps que ce dernier soit prêt à décoller (disons 3 round, plus si vous êtes taquins). Le prêtre/Grison n'est pas un pilote des plus émérites. A la période à laquelle se joue ce scénario, les vaisseaux peuvent encore sortir et rentrer par eux même et seuls quelques prototypes Goélands existent. Bref, il y a juste suffisamment pour endommager le vaisseau des joueurs et leur donner une dernière suée.

Lorsqu'ils sont enfin à l'abri dans l'espace, le prêtre commence son rituel, les Grisons commencent leurs tentatives de clonage lorsqu'une créature grande comme une centaine de cuirassier légion apparaît de nulle part. Le système perd peu à peu son énergie et les PJ s'endorment ... Sur un test de Physique réussi ils peuvent assister à la scène étrange qui se déroule comme sous l'effet d'une anesthésie ratée. La porte s'ouvre et une vingtaine de fourmis géantes entrent. Elles palpent un peu tout puis tombent sur le corps de Abbok, là une créature beaucoup plus imposante rampe jusqu'à son corps. Les plus résistants tournent de l'œil. Il ne reste plus dans le vaisseau qu'un être humanoïde, un mélange entre Abbok et la personne qu'ils ont aperçue au milieu de la cohue. Elle leur baragouine un peu n'importe quoi puis conclut par : « Mer ... ci et à bien ...tôt ». Les Pj retombent inconscients pour se relever plusieurs heures plus tard au même endroit seul, sans blessure avec un vaisseau neuf. Peut être même ont-ils désormais l'avantage « enlevé par un extra terrestre ». Seul l'avenir nous le dira, de même que va devenir le nouveau Abbok ...

Et si vous trouvez ce scénarios trop court, pas assez compliqué ...

Attention si vous êtes meneur de jeu occasionnel, n'avez pas lu la capsule Projet Bêta et ne comptez pas la lire, alors mieux vaut peut être passer votre chemin.

Si vous trouvez ce scénarios trop court, pas assez compliqué ou même pas assez dans l'optique de votre campagne 100 % bêta noirs, vous pouvez rajouter des victimes du projet bêta comme Milice mais surtout Fléau alias Nayade Linux qui a toutes les raisons du monde de se trouver sur le météore ou même Tanker qui mène son enquête pour retrouver son rival ...

PNJ's

Guerrier Ullar typique

Caractéristiques :

| | |
|----------------------|--------------------|
| Physique : 8 | Volonté : 5 |
| Mental : 4 | Courage : 6 |
| Sensoriel : 5 | Chance : 2 |
| Habilité : 5 | |
| Social : 4 | |

Compétences :

| | |
|---------------------------|-------------------------------|
| Armes blanches : 4 | Armes légères : 5 |
| Armes lourdes : 4 | Armes de véhicules : 3 |
| Esquive : 4 | Lancer : 4 |
| Corps à corps : 6 | Acrobatie : 4 |

| | |
|------------------------|----------------------|
| Course : 5 | Nage : 6 |
| Discrétion : 4 | Repérage : 4 |
| Linguistique : 4 | Us & coutumes : 3 |
| Aliens : 4 | Pilotage spatial : 4 |
| Pilotage aquatique : 4 | Survie : 5 |
| Gravité 0 : 6 | Armurerie : 3 |
| Baratin : 3 | Commandement : 2 |
| Empathie : 2 | Intimidation : 5 |

Équipements :

Armure standard
Pistolet « Tais-toi »



Pour les caractéristiques des Grisons et des laborantins reprendre celles données dans Grisons/Reivax (officier scientifiques et laborantin p105-106).

Mercenaire de Diamond

Ils ne sont que 3 mais sont prêts à tout pour retrouver l' « affection » de leur chef. De son côté, Diamond va tenter de les sacrifier pour faire d'une pierre trois coups : honorer son ancien contrat, se débarrasser de témoins et enfin se débarrasser d' »incompétents «.

Caractéristiques :

| | |
|---------------|-------------|
| Physique : 7 | Volonté : 6 |
| Mental : 4 | Courage : 8 |
| Sensoriel : 7 | Chance : 1 |
| Habilité : 7 | |
| Social : 2 | |

Compétences :

| | |
|---------------------|------------------------|
| Armes blanches : 5 | Armes légères : 7 |
| Esquive : 4 | Lancer : 4 |
| Corps à corps : 2 | Acrobatie : 4 |
| Course : 2 | Nage : 2 |
| Discrétion : 6 | Repérage : 6 |
| Aliens : 3 | Pilotage terrestre : 3 |
| Pilotage aérien : 3 | Pilotage spatial : 3 |
| Pil. aquatique : 3 | Survie : 3 |
| Gravité 0 : 4 | Armurerie : 3 |
| Electronique : 5 | Informatique : 5 |
| Empathie : 2 | Intimidation : 4 |

Equipements :

Shootgun Hellfire
Pistolet A-Gun
Armure légère

Adhaarax

Cela fait plusieurs jours qu'il cherche un intérêt à cette jungle et pour l'instant il n'en a trouvé aucun. Être Feeble a des avantages mais garde l'inconvénient majeur de se faire envoyer le premier sur une planète « prometteuse ». Cette planète, tout juste la taille d'une grosse lune dans un système normal est complètement déserte. Aucun fait étrange à observer mis à part cet herbivore biscornu. L'évolution de la bête ne correspond d'ailleurs nullement à ce type d'écosystème. C'est très certainement une pièce rapportée par les peuples Anciens. Ce mystère au lieu de l'intriguer l'exhorte à fuir au plus vite.

Comme pour personnifier ses pensées, l'animal apparaît dans son champ de vision. L'Adhaarax se rapproche lentement, caresse l'encolure de la créature puis suit son regard. Ce dernier se porte sur une étrange balise grossièrement dissimulée sous des feuilles. Peut être a t'il trouvé quelque chose finalement. Le système est basique et passer sans se faire repérer par l'appareil ne demande que peu d'efforts. Il avance lentement se demandant quel peuple peut bien s'intéresser à cette planète. Les Grisons peut être en rapport avec leur études des Anciens. Il avance sans un bruit puis se fige à l'instant où il aperçoit un humain. Ce réflexe dû autant à ses capacités qu'à l'habitude lui a probablement sauvé la vie ainsi que celle de l'humain. Ce dernier fait le gué. Plutôt que de tout simplement disparaître, il décide de ne pas bouger. Le soldat ne voit qu'un herbivore lui rendant son regard. Pendant d'interminables secondes le doute s'installe : le Terrien lève son arme et le vise. Heureusement, il fait cela par jeu.

Dès qu'il peut partir l'Adhaarax s'évapore pour se retrouver face à un groupe de mercenaires Ullars. Le même stratagème mène au même résultat. Ils se désintéressent complètement de lui. Les autres peuples ne voient jamais que ce qu'ils veulent voire. Il est déçu, il pensait trouver quelque chose d'original mais aucun fait étrange n'est à observer. Où qu'il aille, il retrouve toujours le même spectacle. Seuls les belligérants changent et toujours lui doit fuir. Déjà il entend des coups de feu. Les autres peuples sont un peu trop belliqueux à son goût.



L'île au trésor

Ce scénario est prévu initialement pour les humains, il est donc écrit pour eux. Le choix est toutefois arbitraire mais il faut bien se décider à un moment. Bien évidemment, vous êtes libre de l'adapter à une partie multirace et pourquoi pas à un groupe d'Issoldhiens mais définitivement pas à un groupe de Grisons.

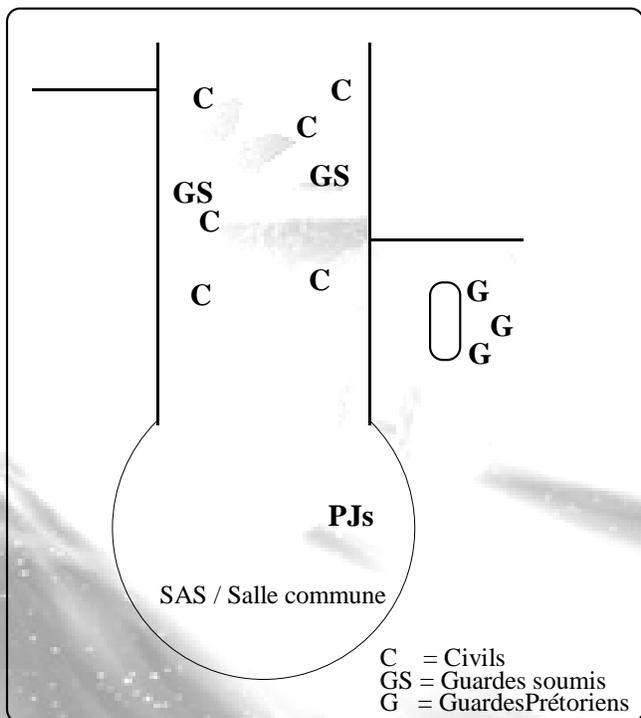
I Avec la carte kiwi ...

1. Là où tout débuta par l'attaque d'un vaisseau Reivax

Les deux pilotes se tiennent au coude à coude. Les reivax ont des vaisseaux solides, peu puissants mais solides. C'est pour cela qu'il sont une proie de choix ! On peut tirer dessus il nous reste quelque chose et en plus ils répondent peu ... encore que cela soit de moins en moins vrai. A un moment ils ont bien failli s'en sortir mais avoir l'initiative dans un combat spatial revient souvent à avoir un avantage décisif. La dernière tourelle plasmatique vient d'être détruite. Ils sont faits comme des rats. L'abordage est imminent. Le sas s'ouvre, tout est prêt. Ils vont vendre chèrement leur peau mais si le sang coule se ne sera pas le votre.

Après quelques interminables secondes vous entendez : « Pitié, j'ai trois femmes et deux enfants à nourrir. Je vous en supplie ». Un reivax, Allaskar, se jette à vos pieds ... « Ne faites pas deux veuves et quatre orphelins (il ne donnera jamais le même nombre). Si vous désirez, je vous donnerais mes femmes et mes filles mais ne me tuez pas ». Quoique les joueurs tentent contre lui il l'évitera (esquive 10 divin). Le principe est de le garder vivant tout en poussant les joueurs à bout. Pendant qu'ils sont occupés, cinq gardes préparent une embuscade aux joueurs

2. L'attaque fantôme



Alors qu'ils sont occupés avec notre ami, trois gardes prétoriens avec des armes lourdes se positionnent dans une chambre et deux autres, armes légères collées dans le dos, attendent dans le couloir, les mains sur la tête en signe de rédition. La scène se représente donc comme suit, les PJ arrivent dans le sas servant également de salle commune. Tous les passagers lèvent les mains au dessus de leur tête. Seul Allaskar fait le pitre. Au moment où un PJ passe au niveau de la chambre, les deux gardes faussement soumis crient en sortant leurs armes (1 tour) et les autres tirent. La porte n'est pas ouverte et donc la protection des joueurs augmente de 20. Cette protection diminuera de 5 tous les tours à moins qu'ils ne bougent (ouvrent la porte etc.). A 0, on peut considérer que la porte est ouverte et/ou le mur s'est effondré. Le meilleur moyen pour éviter le feu ennemi est de reculer ou se coucher.

Les deux autres gardes armés de pistolets légers (5+3d10 dégâts) tirent sur nos joueurs et informent leur compagnons des mouvements. Donc si les joueurs reculent les trois autres gardes sortiront. Si les joueurs rentrent dans la salle, les gardes sont sommairement protégés par un divan (protection de 5 pour un tour uniquement). Les civils sont juste là pour rajouter un peu d'hémoglobine à la scène. Allaskar, bien évidemment, évitera les balles tout en criant « attention messeigneurs, on vous attaque ! ». Lourd mais peu idiot il prendra évidemment le parti des plus forts et donc des pirates ... Si un PJ est blessé, il prendra son arme et tirera sur ses compatriotes (1d10+5). Les gardes prétoriens font parti de l'élite reivax, ils se battront jusqu'à la mort, la soumission n'étant pas une option.

Ce petit intermède étant résolu, nos apprentis pirates ne rencontreront aucune autre difficulté durant le reste de leur exploration. Si vous êtes taquin, n'hésitez pas à leur mettre quelques portes fermées. Dans la première partie du vaisseau, ils ne trouveront que peu de choses, si ce n'est un vaisseau à vendre aux Loz Xocs. Toutefois Allaskar leur dira que les gardes prétoriens sont des gardes de nobles et citera la célèbre devise marchande : « si noble il y a, alors argent tu te feras ! »

3. La menace du clone

L'indicateur des joueurs n'avait pas menti, mené par Allaskar, les joueurs vont arriver rapidement dans des cabines de plus en plus luxueuses, jusqu'à en trouver une complètement fermée, hermétiquement close.

Avant d'aller plus loin, il est temps pour moi de vous révéler le contenu de ce scénario, où les joueurs vont se faire avoir et comment ils vont s'en sortir. Vous n'êtes pas sans ignorer que les Reivax sont « noyautés » par les Lumineux ni que les Lumineux en veulent aux Woarius qui eux se servent des Shannkkars pour leur guerre. Si une des informations vous manquent relisez les pages noires de RAS et du supplément Grisons/Reivax. Un plan génial a donc germé dans la tête du roi Reivax. Il va envoyer un noble ou du moins son sosie, la chirurgie plastique étant élevée au rang d'art chez les Reivax, avec le plan d'une base secrète recelant mille trésors. Si ces richesses sont évidemment fictives, la base n'en est pas moins réelle. C'est effectivement une base Shankkare-Woarius. Donc le plan est simple, faire attaquer le vaisseau par des pirates, qu'ils trouvent la carte et croient à des richesses fabuleuses. Ensuite on secoue le tout et chez les pirates comme les Shankkars, on fout le bordel. Comment faire croire à ses richesses, il suffit d'attiser les convoitises autour de la cartes et qui mieux qu'un Reivax peut faire circuler de fausses informations. N'est ce pas un plan lumineux, pardon Lumineux.

Le « noble » pensant même être le noble, lavage de cerveau oblige, est en possession d'une carte qu'il croit être la clef d'une fortune fabuleuse. Pour se protéger, il a donc inventé une pseudo quarantaine pendant toute la durée de son voyage. Il veut faire croire qu'il a attrapé la peste verte, particulièrement mortelle, et qu'il va finir sa vie sur la planète qui l'a vu naître. Malheureusement pour lui le vaisseau est intercepté par nos joyeux pirates. Les joueurs sont donc face à une porte fermée. Allaskar sera heureux en lisant le nom de Feiln'Hern sur le dossier. Cette famille est chargée de tout ce qui touche le commerce et l'industrie et est donc une, si ce n'est la plus riche des familles Reivax. Il proposera un 50/50 ou peut être un 80/20 mais en tout cas il veut sa part du butin. Quoique les joueurs fassent le « noble » se terrera dans sa cabine et les joueurs n'auront aucune réponse même si ils profèrent les pires menaces. Au moment de défoncer la porte, ou de la déverrouiller par ordinateur ou quoi que ce soit que vos joueurs auront trouvé de mieux, un vieux serviteur apparaîtra et leur racontera son histoire de peste verte, maladie que son maître aurait contracté lors d'une chasse au grand Fubatin (voire la capsule Greenland). Cette maladie est extrêmement contagieuse et bien évidemment mortelle. Si les joueurs ne le croient pas, il leur expliquera comment par SAS il met de la nourriture à son « maître » et leur montrera un plateau encore plein (il manque le couteau à viande) ... Il leur dira qu'il est peut être même mort et que des spores sont peut être sortis de ses plaies purulentes. Bien évidemment le plateau vient d'être posé de même que le système de SAS ne décontamine en rein le plateau quand il est remis par notre « mourrant ». Il ne contient d'ailleurs ni filtres à air ni même de pompe nécessaire au remplacement de l'air. Mais ça les joueurs ne

l'apprendront que s'ils le demandent spécifiquement. Le mieux est que vos joueurs ouvrent la porte en sentant qu'ils se font avoir sinon notre faux noble tentera de s'enfuir par les conduits d'aérations qui bien évidemment n'ont aucun filtre pour empêcher un quelconque virus de passer. Il se fera alors repéré et tout rentre dans l'ordre, on ne va pas gâcher un si bon scénario si les joueurs ne sont pas capables d'éviter cette ruse vieille comme Reyka.

Dans tous les cas, le noble se fait prendre et tentera avec le couteau de cuisine de défendre chèrement sa précieuse carte. Pensez bien à mettre en évidence qu'il défendra la carte avant sa propre vie, il tiendra par exemple d'une main le couteau de l'autre la carte et s'interposera entre les deux. Cette dernière est bien sûr codée. Allaskar reconnaît quelques caractères, quelques mots comme « trésors, richesses » mais guère plus. En réalité, le code est l'ancienne langue employée par les Jil'Rhims, prêtres Reivax et ce qui passe pour un cryptage n'est en réalité qu'une banalité (ou presque) pour un Reivax. Si les mots trésors ou richesses lui ont traversé la bouche c'est uniquement la surprise et l'envie qui lui ont fait commettre l'irréparable. Le but est que les joueurs pensent avoir trouvé quelque chose d'important. Il est évident pour eux qu'Allaskar désire cette carte et si il ne l'a pas entièrement comprise il en a un aperçu suffisant pour n'avoir qu'une envie récupérer ce morceau de papier.

Il est important de jouer ce scénario avec vitesse et précipitation. Allaskar est là pour combler les temps morts. Une introduction un peu molle pourrait compromettre leur intérêt pour la carte et donc le scénarios dans son ensemble.

Remarque : Si les joueurs sont Issoldhiens ou Reivax alors considérez qu'ils arrivent à déchiffrer quelques lettres mais ne parviennent pas à comprendre. Le code leur semble toutefois familier. La recherche sera alors plus aisée. Il trouveront bien les mots Jil'Rhims, trésorS, technologieS ancienneS et RichesseS si ils demandent des précisions à Allaskar.

II Jouer carte sur table

1. Le Météore à la carte

Comme la coutume le veut les pirates peuvent disposer du vaisseau. Les passagers voulant devenir pirate sont ramenés sur le météore (ils sont souvent peu nombreux) et les autres sont mis dans les nacelles de secours. Allaskar, évidemment préfère partir à l'aventure, « en effet, étant ruiné pourquoi ne pas embrasser cette carrière pleine d'avenir que pirate ». Au cours de cette partie les joueurs sont entièrement libres de faire ce que bon leur semble. Si vous êtes pressés, le mieux est que vous posiez innocemment la question « et pour la carte qui l'a et qu'en faites vous » avant même qu'ils ne le disent par eux même. Vous allez voir ça marche à tout les coups, toutes leurs actions seront centrées sur la carte..

Si un Ullars ou un humain voit cette carte contre un test réussi (difficulté 20), il reconnaîtra des signes Reivax. Si un Reivax/Issoldhien entre en possession à vous de décider s'il répond honnêtement aux joueurs ou s'il leur ment. Faites toutefois durer le plaisir jusqu'à ce que les joueurs se lassent. Un ou deux coups, un peu d'or devraient aider n'importe quel récalcitrant à se décider à aider les PJs. Ce que les joueurs doivent apprendre de cette carte est parfaitement aléatoire tirez 1D10 pour savoir ce que leur interlocuteur arrive à traduire » ou peut leur apprendre :

1. qu'elle n'est pas entièrement écrite en Jil'Rhims, les coordonnées et d'autres choses changes
2. qu'elle décrit un lieu inconnu des « Reivax, Issoldhiens et Keornides ».
3. des trésors technologiques et culturels sont renfermés dans ce lieu
4. Les meilleurs scientifiques Falÿres faisaient partie de l'expédition afin de revenir avec des armes permettant de reprendre la planète en cas de perte.
5. L'or Jil'Rhims serait fondu là bas.
6. La carte contient des termes Falÿres

7. Le terme de Margenault-Telusaraël n'est pas un nom commun mais un nom propre. Ne portant pas de signe distinctif comme le veut la coutume Jil'Rhims (seuls les dieux ont des majuscules) et Falÿres (seule les avancées scientifiques les plus modernes ont des majuscules pour les perdre une fois désuètes). Une courte recherche permettrait de savoir que ce dernier est l'un des concepteurs d'armements spatiaux, un de ceux ayant servis à détruire le vaisseau Insecte.

8. Le papier n'a pas été détérioré par le temps, cette note date très certainement de la période précédant la cinquième guerre, celle qui a mis fin aux progrès scientifiques des Falÿres. A l'époque, les Falÿres ont construit des armes, celles la même qui ont été utilisées pour détruire le vaisseau Insecte

9. Le terme Relanxis est un terme Reivax inventé par les Reivax après leur prise du pouvoir pour décrire les Kiranniens autres que Reivax et Kéornides. C'est la seule erreur de notre faussaire, en effet si les joueurs pensent à recouper les dates alors ce mot ne pouvait exister au moment où la lettre aurait dû être écrite.

10. Lady R. serait la personne à contacter pour traduire la carte car elle possède une culture Reivax et Issoldhienne assez importante. Ne divulguez cette information que le plus tard possible (truquez les dés) où alors passez directement à la suite.

Afin d'augmenter la précarité de la situation et le stress des joueurs, ces derniers auront le sentiment d'être suivi tantôt par une prostituée tantôt par un lourdaud. Si les prostituées restent relativement discrètes (sensoriel contre une difficulté de 20 pour les apercevoir), le lourdaud peut se faire voir facilement (difficulté 15). Il tentera alors de s'enfuir non sans avoir laissé aux joueurs (sensoriel à 25) le temps de distinguer un aigle noir stylisé sur son dos. Notez bien qui entre en possession de la carte, qui la voit, qui en entend parler et autre. Sachez également que le plan n'aurait pas été complet si le Reivax n'avait pas fait circuler le bruit qu'une carte circule et qu'elle recèle l'emplacement d'une base Jil'Rhims. La carte ne doit pas laisser indifférent, au pire on en parle mais le plus souvent on essaie de la négocier.

Allaskar, de son côté, n'est pas resté sur la touche : il a rencontré des mercenaires et leur a tout raconté. Il leur a proposé une forte récompense, la moitié de ce qu'ils trouveront. Ces derniers comptent se débarrasser de lui et empocher la totalité des biens. Toutefois comme ils n'auront pas la carte cela ne changera rien (qui a parlé de truquer les dés). Il ont toutefois besoin de lui pour traduire le document. Les mercenaires font partie de la bande des Corneilles, d'où l'aigle noir.

Cette partie est entièrement libre, elle constitue toutefois une réelle opportunité de mettre en avant l'ambiance unique du météore. Il serait donc intéressant le temps qu'ils décryptent ou qu'ils préparent leur voyage de leur faire découvrir les couloirs de cette station gigantesque. Tout dépend des joueurs, de leurs actions et interactions avec autrui. Il va sans dire que plus ils en auront et plus la partie sera intéressante.

2. Bailler aux Corneilles

Le gang de la corneille n'a pas toujours été un gang de mercenaires. Officiant en tant que flibustier, l'Aigle faisait figure de véritable prodige de la piraterie. Ses hommes l'aimaient et l'admiraient. Ils s'étaient eux même surnommés les aiglons. Toutefois on ne peut voler (au sens propre comme au figuré) impunément sans attirer l'attention. L'aigle s'est frotté de trop près à la confrérie des pirates et s'est brûlé les ailes. Il s'est attiré l'inimitié de nombreux clans Ullars qu'ils considéraient comme traîtres à l'idéal libertaire des pirates, comme vendus aux grand Capital, d'être somme toute des mercenaires. Les Ullars ne pouvant accepter qu'il devienne membre de la confrérie ont organisé de fausses preuves l'impliquant dans le trafic d'esclaves. L'aigle pris au piège a préféré s'enfuir et vivre dans la clandestinité pour préparer sa vengeance. Toutefois les Ullars ont tellement bien démantelé son organisation qu'il a dû remettre à plus tard ses rêves de représailles. Il a dû se convertir en ce qu'il exècre le plus, mercenaire, pour assurer sa survie et celle de ses hommes les plus fidèles. Aujourd'hui, l'Aigle n'est plus que l'ombre de lui-même, ne tenant que par la force de sa haine et attaquant régulièrement les clans Ullars sous le nom de la Corneille. Ses membres continuent à porter l'oiseau brodé bien qu'il se soit fait plus discret. De nouveaux membres, choisis parmi les rejetés humains du Météores ont été acceptés dans sa croisade. Ils n'ont toutefois pas le

professionnalisme ni l'expérience de ses anciens compagnons d'arme. L'Aigle a vu dans l'histoire d'Allaskar un moyen de renaître de ses cendres et pourquoi pas devenir le phœnix ... Vous l'aviez compris, il aime autant les volatils que le mélodramatique.

Voici trois exemples d'interactions que les joueurs pourront avoir avec les corneilles.

Un verre ça va, deux bonjour les dégâts

Alors que les joueurs sont en possession de la carte, ils restent dans un bar pour se désaltérer. A ce moment, un client, mercenaire de la corneille, tentera de provoquer le porteur supposé de la carte, le joueur possédant le plus haut score en mental. A moins que les joueurs n'aient pas été discrets et demandent à quelqu'un de traduire, ou simplement montrent la carte, il s'en tiendra à ce plan. Une fois qu'ils auront bu, il les traitera de lâches et autres termes bien plus fleuris il ira jusqu'à une insulte de la part des joueurs. Son but est de le provoquer en duel, un duel au premier sang. La foule permettant de mieux fouiller les poches, en effet les gens s'amassent se bousculent (sensoriel 15 pour s'avoir que l'on fait les poches) ... Les duels de rue se faisant en général torse nu (afin d'éviter à un des belligérant de cacher une arme dans sa manche ou de posséder une protection le favorisant trop) il leur sera d'autant plus aisé de voler la carte s'ils ne se sont pas trompés. Si le joueur est le bon, décrivez la scène de façon la plus anodine possible : le mercenaire titube, demande deux lames au barman et dégrafe sa protection au torse laissant apparaître de nombreuses cicatrices, signe de duelliste accompli. Il pose sa veste dans un endroit sombre et dégaine l'épée de son fourreau. Au joueur de faire la même chose. A moins qu'un autre joueur lui prenne ses affaires en mains la difficulté pour voir que l'on vole est de 25 (20 si elles sont tenues par son compagnon). Le duel réserve quelques surprises, le personnage paraît relativement compétent dès la première passe, les vapeurs de l'alcool ne semblent plus avoir prises sur lui. Il est dégrisé et violent (2d10+12). Si le joueur dépose sa veste au côté de celle de son adversaire il pourra apercevoir un insigne d'aigle peint en noir sur la protection de son opposant (difficulté 10). Ses camarades, s'ils sont attentifs (difficulté 20) verront le même aigle stylisé sur le dos des personnes qui les bousculent...

Tu montes beau blond

Si les joueurs se promènent dans les quartiers des plaisirs alors ils ont des chances de rencontrer des femmes de la corneille déguisées en prostituées. Cette scène convient surtout si ils sont à la recherche de Lady R. Ils croiseront donc une ou plusieurs femme qui tenteront de les droguer et de les voler. Elles mentiront en fonctions de se quelle peuvent apprendre : par exemple si les joueurs ont décidés de ne pas profiter de leurs charmes (il y a toujours au moins un joueur pour planter l'ambiance) et rappel aux autres joueurs ce qui les amènent ici alors elles tenteront de les amener dans un salon (pour attendre Lady ou autre) et serviront à boire, elles boiront évidemment avant les joueur le somnifère n'ayant pas un effet immédiat ... Si les joueurs tombent dans ce piège grossier fait par des femmes pas grossières pour un sous (deux peut être) tant pis pour eux. La corneille se trouve tatouée sur leur fesse droite.

Ma maman m'a dit de ne pas parler aux étrangers.

Un autre piège grossier attend les joueurs. Une femme est un train de se faire brutaliser par deux hommes (portant l'aigle si les joueurs e demandent). S'ils se portent à son secours alors la belle criera de plus belle et des gardes de la sécurité arriveront. Ils sont de mèches avec les Corneilles et seront rétribués en échange de la carte.

Il appartient aux joueurs de se sortir de ces pièges. Toutefois n'insistez pas trop si une remarque vient. Ils pourraient penser que c'est le vol doit se produire dans ce scénarios (ce qui n'est pas tout à fait faut) et qu'ils arriveront plus vite en perdant. C'est ce qui peut vous arriver de pire. Passez directement à la suite dans ce cas. Si les mercenaire n'ont pas réussi à voler la carte alors ils décideront de tenter le tout pour le tout. Et feront le siège du lieu où résident es joueurs.

3 Un fauteuil pour deux où l'histoire du double siège

Cette partie a lieu si vos joueurs ont réussi à garder la carte.

Alors que les joueurs se renseignent sur le gang de la corneille, ce qu'ils devraient finir par faire en toute logique. Alors que les joueurs savent qu'ils faut contacter Lady R. ou alors qu'ils l'ont déjà fait. Les mercenaires de la corneille attaquent en force. Très rapidement le lieu est pris d'assaut, empêchant de communiquer avec l'extérieur. Un homme relativement âgé rentrera alors seul et désarmé. C'est l'Aigle, il leur expliquera sa situation. Que ce n'est pas personnel et qu'au contraire il admire leur courage et leur intelligence. Il leur propose un marché, la carte et leur aide en échange de la vie sauve et d'une partie ou la mort. Au moindre signe de violence de la part des joueurs l'assaut sera donné. Laissez une chance au joueur de s'en sortir, au pire si les joueurs sont complètement pris au dépourvu des prostituées auront alerté la garde et cette fois elle sera du côté des joueurs.

Cette partie a lieu si vos joueurs ont perdu la carte.

C'est au tour des joueurs de faire le siège de la cache de corneilles. Le gang des corneille est un gang relativement désorganisé alors il est possible si les PJ's convainquent les pirates de leur groupe de les aider de récupérer la carte par la force. Ils auront alors un discours grandiose de l'Aigle leur expliquant sa situation ... Ils peuvent également organiser une attaque de nuit, un vol par effraction (qui a parlé de fantômes dans le groupe) ...

Cette partie convient pour tous, les grands comme les petits

Allaskar avec du temps et quelques informations ou Lady R. sont capables de traduire la carte. La dame demandera une forte somme en échange de son aide alors qu'Allaskar ne donnera l'information qu'une fois proche d'un tunnel de gravité. Les parties marquées par ce signe [...] signifient qu'à ces endroits les passages de la lettre ne veulent absolument rien dire et ne peuvent donc pas être traduits.

« Moi telus premier, grand ordonnateur de l'ordre déclare qu'en ces moments troubles, temps où notre domination est menacée par la terrible menace Reivax (n'oubliez pas que la lettre a été écrite par un Reivax) j'ai décidé d'assurer la pérennité de notre espèce et celle de l'intégralité des Relanxis en envoyant nos meilleurs chercheurs Falÿres dont Margenault-Telusaraël [...] Ces êtres doués d'une surprenante ingéniosité en matière d'armements et de technologie subluminaire devraient en cas d'échec revenir avec des armes permettant de reprendre la planète. Nos dernières découvertes technologiques les accompagneront dans leurs périples vers la planète Thalec lieu inconnu des autres peuples datant du grand Kift. Les trésors ainsi que les richesses Jil'Rhims seront transportées à bord de ces [...] vaisseaux. Cet or leur permettra de se sortir de tout problème avec une autre race extraterrestre, ainsi que de plier à leur volonté toute population indigène. [...] Ainsi au quarante huitième parallèle, la quatrième planète des dix huit du système alpha bêta 10 (on pourrait encore en rajouter longtemps) comportera notre dernier espoir de salut. »

La lettre est signée par le Grand inquisiteur scientifique Jil'Rhims.

Si les joueurs se renseignent alors, oui, tous les Reivax/Issoldiens ont eu vent de cette légende mais vous savez quand on battit toute son histoire sur le baratin on en invente beaucoup des légendes.

Dans tous les cas les Corneilles ont eu le temps de faire un double et de le traduire. A moins qu'ils ne fassent équipe avec les joueurs, cela leur permettra de réapparaître au dernier moment.

III : Là où l'on apprend pourquoi il ne faut pas donner une carte à une femme

1. Dans la jungle, terrible jungle ...

Les coordonnées vont mener nos joyeux lurons vers la planète d'un système inoccupé et très éloigné, un système au delà même de l'empire Shankkare. A proprement parler ce n'est pas une planète mais une lune en orbite autour d'une supergéante de deux cent cinquante kilomètres de diamètre. Des dix huit astres en orbite, il y en a quatre principaux. Les quatorze autres sont tous des amas rocheux stériles. L'espace environnant est périlleux à l'extrême. Une vaste magnétosphère confine et concentre le prodigieux rayonnement de la supergéante. Les ondes radioélectriques produisent un intense et incessant bourdonnement de signaux magnétiques sur les appareils de repérage. Le niveau de vapeur d'eau est extrêmement élevé ce qui combiné à la proximité de la supergéante produit un climat tropical permanent. Brume, brouillard et couches nuageuses sont monnaie courante. L'atmosphère consiste en une combinaison d'oxygène et d'azote, avec divers composés sulfureux. Humidité, chaleur, soufre et rayonnement thermique ont permis le développement de la vie de façon continue. Il n'y a jamais eu d'événement comme époque glaciaire ou instabilité climatique. La planète entière est donc recouverte d'une jungle d'un pôle à l'autre. Végétation luxuriante, paysages de marais et fougère géante servent à cacher la biosphère la plus importante de l'espace connu. C'est justement cette biosphère qui intéresse les Woarius mais surtout les Shankkars. Ils ont décidés de développer la technologie mise en place par les dresseuses de cyborgs. Ils ont donc trouvé une planète habitée par de très nombreuses espèces, ont monté un laboratoire et ont laissé un des leur superviser les travaux. Les dresseuses quant à elle ont fait de gros progrès et voient d'un très bon œil la venue de cobaye soit pour tester leur technologie soit pour mesurer l'efficacité qu'ils peuvent tirer de quelques animaux.

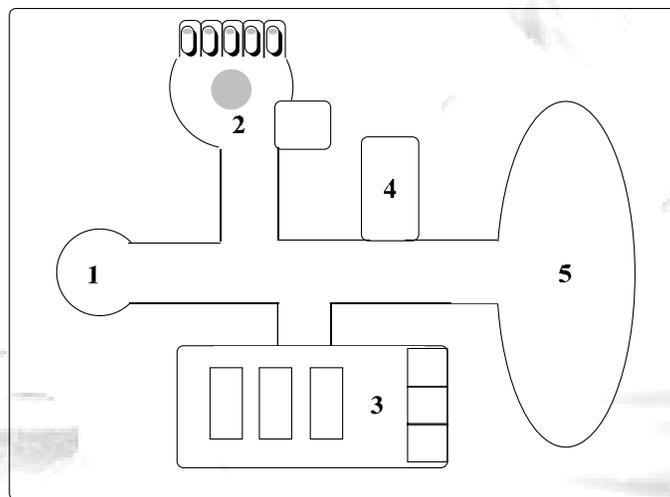
Les dresseuses de Cyborgs

Un groupe de Shankkars, les Dominatrices, trouve que les mâles shankkars ne sont pas assez efficaces. Leurs meilleures recrues militaires, les dresseuses de robots, ont l'habitude de servir d'unités de soutien et d'artillerie mais sont aussi très utiles dans les missions d'exploration. Les dominatrices ont développé une technologie permettant d'annihiler la volonté d'une créature, couplée avec la genminique permettant de mettre les mâles en symbiose ce procédé permet alors aux dominatrices de contrôler cette même créature. Les dresseuses de robots auraient donc des petites sœurs, les dresseuses de cyborgs. Toutefois deux problèmes se posaient. Le premier venait du fait que la puissance de la connexion reliant la dresseuse au cyborg était limitée à cinq cent kilomètres. De plus, comme la roche dont il est faite, le dispositif grignotait peu à peu le cerveau de sa cible. L'intérêt stratégique d'une telle technologie est toutefois primordial pour l'espionnage ainsi que pour toute guerre où une énorme puissance de feu n'est pas suffisante comme par exemple celle opposant les shankkars aux Tantax. Devant le Ram-Dam qu'ont mis les quelques dresseuses de cyborgs sur une petite colonie humaine (pour plus de renseignement consultez Gore Story, scénarios présent dans Greenland), les Woarius ont décidé d'aider les Shankkars à développer cette technologie. Depuis les dresseuses, ou plutôt le Woarius, ont résolu leurs petits problèmes et multiplient les cobayes. La taille des animaux pas plus que leur sauvagerie ne sont désormais un problème. De plus une seule dresseuse est désormais capable de contrôler jusqu'à deux créatures simultanément.

2. ... Le chat est mort ce soir ...

Les joueurs se font repérer dès leur arrivée dans le système par le Woarius. Ainsi, les dresseuses de robots ont pu leur préparer un petit comité d'accueil. A ce moment du scénarios vous pouvez sortir la capsule Greenland. En effet, à peine arrivé, les joueurs seront attaqués par un (ou deux suivant leur niveau) sortes de Poudachiosaure (même caractéristique et description). S'ils font la remarque, il est assez inhabituel de voir des créatures attaquer des humains (même des créatures de cette taille) et exceptionnel quand ils viennent d'atterrir avec un vaisseau spatial ... Peut être ce sont ils posés sur les œufs de ces créatures. Après quelques temps, une attaque simultanée de l'équivalent d'un oiseau noir et de deux molosses massiliens. La encore, les joueurs devraient sentir que quelque chose cloche. Ce petit jeu durera aussi longtemps que vous le désirez, toutefois à partir du moment où les joueurs se rendent compte que les animaux ne réagissent pas de manière approprié, faites leur découvrir le complexe Shankkare. Pour les aider dans cette découverte vous pouvez par exemple leur faire rencontrer un animal qu'il vienne d'affronter. A l'inverse de son homologue, ce dernier fuira aussi rapidement que possible de façon la plus naturelle du monde. De même, les cadavres d'animaux peuvent présenter des signes de mauvais traitement (comme une brûlure au fer rouge utilisé pour réduire la volonté de la cible) ainsi que d'appareillages électroniques (au cas où les joueurs ne remarquent vraiment rien). N'oubliez toutefois pas que le but des dresseuses de cyborg est autant militaire que d'espionnage. Ainsi les mauvais traitements ainsi que les d'appareillages électroniques doivent être discrets.

Tout système de détection de métaux ou autre, permet aux joueurs de trouver un trappe métallique cachant l'entrée du complexe. De plus si les joueurs pensent à scanner la surface de la planète cela devrait leur apporter des indications supplémentaires quant à la localisation de la trappe. Encore une fois si les joueurs ne pensent pas à faire tout cela alors une créature blessée fuira pour rentrer à la base. Si rien ne marche vous avez deux solutions, soit les joueurs tombent dessus par hasard soit les dresseuses envoient des bêtes jusqu'à la mort du dernier joueurs ...



1. Entrée

La trappe donne sur un escalier de pierre qui descend dans une petite caverne éclairée de lampes électriques. Particularité notable, les parois de cette caverne sont entièrement lisses, preuve que seule une société particulièrement avancée pourrait construire un tel complexe.

2. Chambres

C'est là que les cinq dresseuses de cyborgs ont établi leur quartier. Les espaces sont assez spartiates et les dresseuses n'ont que de maigres possessions. Les joueurs y trouveront des écrans de lecture écrits en Shankkare (test Mental+Alien contre une difficulté de 20). La place donne accès à une salle de bain pourvue de toutes les commodités d'usages.

3. Laboratoire

Un sas bouche le couloir menant à cette pièce. Le simple fait de s'y approcher provoque son ouverture à l'image de portes de supermarché. Les dresseuses se servent de cette chambre pour y mener leur terribles expériences. Un ensemble de bocaux et d'éprouvettes au contenu répugnant sont exposés sur un mur. Des corps gisent sur des tables d'opérations, viscères à l'air. Au fond de la salle des cages sont remplies de créatures attendant leur tour. Là encore la Capsule Greenland peut vous être utile pour décrire les animaux. Il est important de noter que les serrures ne sont pas protégées et qu'il est aisé de les ouvrir. De plus, elles fonctionnent sur un système électromagnétique donc si les joueurs ont la bonne idée de supprimer le courant alors ils seront confrontés à des bêtes féroces (Greenland je ne dis que ça). Les animaux sont sauvages, menacés et blessés ; ils attaqueront donc toute personne même si elle avait la bonne intention de le libérer pour l'envoyer visiter les lieux.

A partir de cette pièce, les murs sont recouverts de circuits électriques et autres appareils de mesure. Ceci permet de dissimuler la porte menant à la salle réservée au Woarius.

4. Salle secrète

Cette salle représente une opportunité unique pour les joueurs d'en apprendre un peu plus sur les Woarius. Lumière sur une zone d'ombre. La chambre, très faiblement éclairée, ne contient quasiment rien si ce n'est une espèce de cuve où le guerrier de l'ombre retire son armure. Un « lit » occupe la majeure partie de la place restante. En réalité ce dernier n'est composé que d'ombre tellement opaque que la lumière ne peut la traverser. Eclairé *via* une lumière, les contours se feront plus nettes et représenteront une sorte de parallélépipède noir (qui a dit 2001, l'Odyssée de l'espace). Un joueur curieux pourra passer son bras au travers ce qui lui occasionnera 2d10 points de dommages (comptez les malus en double pour les trois prochains tours dû au fait que le personnage est sous le choc). Il se sentira comme aspiré par la chose et son bras sortira gelé. Eclairer l'objet occasionnera une légère gêne au Woarius (retrancher 5 à tous ses jets de dés pendant les cinq premiers tours de la scène suivante), passer son bras le troublera bien plus (retrancher 5 à tous ses jets de dés pendant dix tours).

5. Salle du vaisseau + salle de contrôle

Cette salle regroupe le vaisseau des Shankkares (le vaisseau du Woarius étant caché plus loin dans la jungle). C'est là que les joueurs rencontreront les apprenties chasseuses. Un combat semble inévitable considérez que les dresseuses sont au nombre de une par joueur et que leur but est de fuir. Elles ne devraient pas poser de problème aux joueurs à moins que ces derniers aient été particulièrement affaiblis par les créatures. L'issue du combat importe peu sur le déroulement du scénario mais peut en avoir un si vous comptez faire réintervenir les dresseuses de cyborg. Après tout il pourrait être intéressant de retrouver des cyborgs au sein des organisations des joueurs. Il n'y a rien de mieux pour des intrigues à tiroir et un climat de paranoïa digne d'un X-files. Bien évidemment, un deuxième échec (cf Gore Story) pourrait tuer dans l'œuf toute future tentative. Dans tous les cas, les dresseuses enclenchent une autodestruction de la base (là encore c'est à vous de voir si ces dernières ont fait des rapports réguliers ou non et donc savoir le niveau technologique qu'elles auront obtenu dans un scénario ultérieur). Ne pouvant l'arrêter les joueurs ont une dizaine de minutes, les salles vont exploser (1D100 de dégâts) une à une (d'abord la 5 puis 4, ... et enfin 1). L'électricité est coupée et comme stipulé plus haut les cages de la salle 3 sont alors désactivées.

Même hors du complexe, les joueurs ne sont pas sortis des ennuis ... Le pire reste à venir.

3. Conclusions : ... plus de rage plus de carnages.

Alerté par l'explosion de la base ou alors par l'intrusion des joueurs dans la salle secrète (4), le Woarius se téléportera directement dans son vaisseau, un requin. Relativement curieux de voir l'efficacité des Shankkares, il n'interviendra pas dans le déroulement des événements (heureusement pour les joueurs). Toutefois il les attendra en orbite pour détruire leur vaisseau. Au moment où les joueurs se penseront condamnés, arrivera leur seule chance de salut : la venue d'Alaskar avec son groupe de mercenaires. La fuite est la seule chance de sortie des joueurs. Maintenez toutefois la pression jusqu'au dernier instant. Il en va de même si Alaskar a passé un pacte avec les joueurs, le Woarius attaquera par un heureux hasard

les autres vaisseaux avant de s'en prendre à celui des joueurs (elle est pas bien faite la vie). La mission des joueurs est un échec total.

En guise de mot de la fin, les joueurs sont perdants sur toute la ligne et ce même si il n'y a pas de mort. Par expérience, si vous voulez édulcorer l'après partie, si vous voulez éviter les regards noirs, pensez à les « gâter » au cours des prochains scénarios et dans les gains de la prise du vaisseau (I la carte kiwi ...).



Triptyque du météore : 1

H – 20 min

Mé-Mé-Météore, bégaye le grand noir devant les scanneurs.

Au premier abord on pourrait penser que ce handicap aurait empêché Youssef d'être timonier mais il a nul autre pareil devant un scanneur. Il pourrait apercevoir un vaisseau drone Grison à un système de distance. Personne ne regrette sa présence sur le pont, tout le monde est rassuré à chacune de ses interventions.

Petit, chétif mais tellement agile au combat, l'ombre du capitaine Ulric sourit. Ce rictus carnassier aurait de quoi terroriser ses victimes mais pourtant il semble apporter un soutien supplémentaire aux canonnières présents sur le pont. De son regard torve, il regarde le capitaine de l'Apache. Ce dernier grand, roux et majestueux est tout le contraire de son garde du corps. Ces hommes lui font une entière confiance, sa présence galvanise les troupes, tout semble si simple. Pourtant aujourd'hui, malgré ces trois « entités », fières et si compétentes, les hommes ont peur. Peur des Shankkares qui se montrent de plus en plus entreprenant face aux attaques pirates, peur de voire leur capitaine tomber sous la prime pour sa capture qui ne cesse de grandir, enfin peur de ne pas revoir les leurs, tout simplement peur avant le combat.

H – 10 min

10 longues minutes d'attente derrière un caillou cachant à peine l'Apache, un croiseur de type Inca dernière génération, peut être le plus gros vaisseau pirate humain jamais observé sur le météore. 600 longues secondes de silence coupées par un bégayement « Vai-vai-vai ... », puis par un ordre « Coupez tous les moteurs, plus un bruit, seul l'unité de survie doit tourner ». Quelques mouvements de surprise parcourent l'assemblée mais personne n'ose contredire l'ordre du capitaine. Ulric joue très gros en coupant toutes les machines, s'ils sont repérés le simple fait de relancer un vaisseau d'une tel envergure prendrait plus de temps que d'activer un des boucliers d'énergie, une mise en place de contres missiles serait tout bonnement inenvisageable, aucune machine ne pourrait positionner, analyser et évaluer le déplacement d'une roquette à plasma en si peu de temps. Le capitaine parie mais joue l'intégralité du tapi. Le transporteur de marchandise Reivax aurait été visible sur les écrans si ces derniers étaient allumés mais seul le stricte minimum d'énergie est utilisé. Quelques secondes encore et Youssef rallume ses censeurs : « un seul vaisseau observé ». Il n'a pas bégayé, ni même hésité ... Les hommes ont réagi au moment même où le capitaine finit son cri : « A l'abordage ».

H 0

Trois vaisseaux torpilles sont tirés, le poisson est ferré, il ne reste plus qu'à remonter l'hameçon. De l'or, des caisses entières remplies d'or destinées aux nobles Reivax, on se croirait dans un roman de pirates.

L'exaltation commence à gagner l'équipage, malheureusement cette dernière est stoppée nette par l'appel de détresse d'un vaisseau torpille. Des vaisseaux shankkares accompagneraient le convois. Combien sont-ils? Que peuvent ils faire ici ? Combien sont-ils, d'où sortent-ils ?

« De-Deux griffes » hurle Youssef

Les ordres sont donnés, une tranchée de front pour disperser l'ennemi puis la fuite. Les boucliers doivent être inversés au dernier moment, puis sans décélérer l'intégralité de la puissance de feu doit être déversée sur les chasseurs shankkares. La course du vaisseau est à peine entravée par la collision avec un appareil ennemi, 90% de l'intégrité de la coque est respectée. L'Apache file vers le soleil laissant derrière lui une traînée de plasma.

« Ils nous-nous-nous ta-talonnent cap.... ».

« Si les chats ont neufs vie, il faudra le leur prendre mais je ne me laisserais pas faire! Larguez l'intégralité des mines et diminuez les boucliers arrières pour continuer à tirer » ...

H + 20 min

« Tunnels de gravité dans six secondes, inversez les boucliers, décélérez ... deux un ». Rentrer dans un tunnel à cette vitesse est une véritable folie mais l'Apache tient encore. Malgré les pertes l'équipage pense s'en être sorti.

« Ils nous-nous suivent encore » hurle le grand noir paniqué. Le voyage risque d'être mouvementé ! pense l'ombre du capitaine



Triptyque du météore : 2

Après une heure de combat acharné dans le tunnel de gravité le cri de victoire ne tarde pas à venir « Te-Terre ».

Ulric soupire. Des ordres suivent alors « énergie maximum sur les boucliers afin d'absorber le choc de sortie. Finissons ce petit jeu du chat et de la souris ! »

L'écran de contrôle s'allume permettant ainsi à l'équipage présent sur le pont de voir leur planche de salut. Même si l'image n'est pas nette, même si la connexion a de régulières avaries, le météore est visible. De si loin, il ne serait possible de le différencier d'un autre amas rocheux si ne tournait autour une centaine de vaisseaux. Les humains qui ont la verve plus poétique que les Ullars ont nommés Goélands les vaisseaux à faible autonomie servant aussi bien de patrouilleur qu'à l'accostage sur une baie du météore. Les appareils servant de porteurs pour ces derniers se sont tout naturellement fait appelé les albatros.

Les shankkares tirent quelques salves mais ils se savent condamnés. Déjà affaiblis, le nombre d'appareils sur eux ne leur laissera aucune chance. Ils sont donc décidés à vendre chèrement leur peau.

La mission n'est pas un échec mais une hécatombe. Les multiples bien amassés ne pourront couvrir l'intégralité des réparations à effectuer. Toute une partie de l'Apache a été en contact avec le vide. S'ils restent de leur camarades dans ces zones ce n'est que par bout coincé dans les divers sas de sécurité ...

Les explosions n'abreuvent la soif de vengeance des hommes. Afin de calmer leur frustrations et leur haine, ils s'activent pour sauver ce qui peut encore l'être. Ils ne se sentiront vivant que dans quelques minutes quand ils auront mis pied à terre.

Plusieurs goélands s'accrochent à la paroi du vaisseau. L'un d'eux suivant la manœuvre communique avec l'Apache : « Veuillez, nous laisser la main, nous nous occupons de votre entrée au météore ... Plusieurs messages ont été envoyés. A part avis contraire, plusieurs équipes d'urgence vous y attendent ». Les rapaces pensa amèrement Ulric « Au nom de mon équipage et de moi même, je vous remercie. Je réclame toutefois l'intégralité du vaisseau situé dans le secteur bêta alpha 54-12 ainsi que les restes des vaisseaux Shankkares »

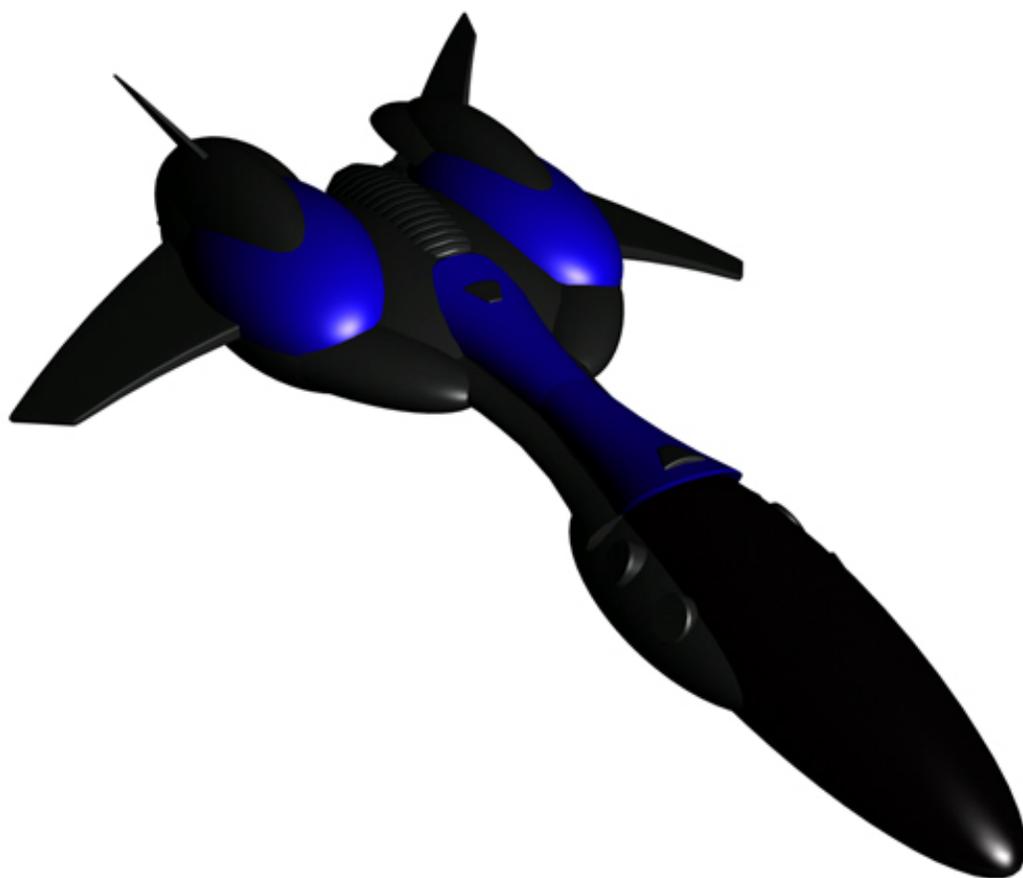
« Les vaisseaux ? ... »

Ce n'est pas goélands mais vautours qu'ils devraient s'appeler. Le capitaine chasse ses sombres pensées par de plus sombres encore, il part vers l'arrière pour observer l'ampleur des carnages.

Triptyque du météore : 3

Avec une précision, autant due à l'habileté des pilotes qu'à l'habitude, deux albatros collent sur leurs ailes les vaisseaux posés sur la coque de l'Apache, puis accélèrent vers le météore. Sans ralentir, ils larguent les goélands qui finissent leur course sur le rocher. De près le météore ressemble à un avant poste de terraforming humain, une vaste étendue parsemée de quelques bâtiments éparses tenant on ne sait comment. Comme à chaque fois certains imaginent déjà le vaisseau s'écrasant sur la surface mais comme toujours les pilotes redressent au dernier moment pour s'engouffrer dans une vallée. Là ils laissent le croiseur, décrochant encore une fois au dernier instant, à la minute précise où il devient impossible pour des vaisseaux plus gros que ces planeurs spatiaux de sortir, au moment où il est impossible à l'Apache de manœuvrer seul. Ce mode d'entrée n'a pas toujours été employé et n'a pas la considération de beaucoup de pirate. Pourtant depuis un certain temps les entrées des zones publiques sont changées pour obliger les vaisseaux à se servir des goélands. Ce système permet aux autorités de contrôler les entrées et surtout les sorties, d'éviter les attaques terroristes ou même les erreurs de manœuvres d'appareils endommagés enfin

malgré leur faible autonomie les Albatros constituent un bien excellent moyen de défense. Deux bras mécaniques saisissent le croiseur et avec une délicatesse extrême le déposent au sol. Lentement le décor se referme sur lui même, les hommes peuvent sortir du vaisseau. Peu à peu le pont se vide laissant seul Youssef et le garde du corps muet d'Ulric. « Deux croiseurs, on s'est fait deux croiseur shankkares, qui pourra le croire. » sourit le grand noir. « Sûrement pas Ulric malheureusement » répondit l'autre.



La campagne des Bêtas noirs

Dit comme ça, on a l'impression que cette campagne est destinée à des personnes de peau noire et idiotes. Loin de toute considérations racistes, ce titre fait directement appel à la capsule du projet Bêta. Vous y trouverez dans un premier temps les caractéristique d'Attila, l'E.G.O., un peu spécial de Tankker puis une mini campagne ou un gros scénario de trois actes qui vous permettrons d'introduire en douceur les sujets du projet Bêta dans vos campagnes.

Attila

Attila fait parti des prototypes d'E.G.O. 6.0. Étant l'un des premiers models, les membres du cercle y tenaient comme à la prunelle de leurs yeux. Toutefois ils ont vite compris qu'une unité EGO standard ne pourrait mener à bien la mission de retrouver les membres du projet Bêtas Noirs. Ils ont donc envoyé Attila travailler avec Tankker. Dans un premier temps Attila devait essentiellement surveiller Tankker, mais très vite sa mission a changé pour l'épauler surtout dans le domaine de l'informatique et de la logistique. L'unité EGO convient parfaitement au caractère solitaire et taciturne du lieutenant Tankker. Ce dernier s'est même pris à apprécier Attila et va jusqu'à le considérer comme son égal. Il est important de noter les lois Asimov n'ont pas lieu d'être pour Attila lorsqu'il s'agit de la mission Bêtas Noirs.

Les compétences entre parenthèses sont données pour le châssis léger. Attila a tendance à n'utiliser que le châssis lourd.

Caractéristiques :

Physique : **15 (10)** I. A: 7
 Sensoriel : 7 Habileté : **4 (7)**
 Social : **2 (4)**

Compétences :

Combats

Armes blanches : **2**
 Armes légères : **6 (8)**
 Armes lourdes : **9 (7)**
 Armes de véhicules : **0**
 Arts Martiaux : **0**
 Esquive : **2 (5)**
 Lancer : **0 (4)**
 Corps à corps : **5**

Aptitudes Naturelles

Acrobatie : **0 (4)**
 Course : **4 (6)**
 Nage : **0**
 Discrétion : **4**
 Repérage : **5**
 Gravité 0 : **4**

Connaissances

Arts : **0**
 Histoire : **0**
 Linguistique : **3**
 Politique : **0**
 Stratégie : **3**
 Us et coutumes : **0**
 Aliens : **0**
 Cyberrobotique : **2**
Talents
 Pilotage terrestre : **2**
 Pilotage aérien : **2**
 Pilotage spatial : **2**
 Pilotage aquatique : **0**
 Survie : **0**
 Séduction : **0**

Sciences

Armurerie : **0**
 Biologie : **0**
 Chimie : **0**
 Electronique : **0**
 Informatique : **10**
 Médecine : **2**
 Physique : **0**

Social

Baratin : **0**
 Commandement : **0**
 Empathie : **0**
 Intimidation : **6**
 Mode : **0**

Attila possède de nombreux programmes informatiques tels que le programme de piratage Snake (puissance 4), de défense tel que cerbère 1 et 2 (puissance 4) et de décodage.

Synopsis d'un synopsis

Mort d'une Légende a posé la base pour une première immersion dans le monde des pirates, du météore ainsi que des aventures trépidantes du clan Ullar Tyquo. Il constitue également sûrement pour vous la première apparition d'un membre ayant appartenu aux enfants cobayes du projet Bêtas Noirs, Scott D Diamond. Ce dernier est connu comme un dangereux terroriste mais va devenir après son attentat un ennemi public à abattre. La mise à prix pour sa tête ayant augmenté considérablement, il est logique de voir les clans Ullars intéressés par sa capture ou sa mort. De plus, beaucoup pensent, à raison, qu'il bénéficie de la technologie des Anciens. C'est autour de ces événements que vont se dérouler les trois synopsis suivant.

Où

L'action se déroule dans une station gérée par l'Ordre des Médiateurs. Une station ? Echofisk 4 est son nom officiel mais son surnom est Babylon 5bis à cause de la série télévisée. Elle n'est pas très grande, pas très bien équipée et pas très bien placée. Elle ne présente en théorie aucun intérêt stratégique, ni économique, ni politique. Divers races s'y côtoient et apprennent à vivre ensemble, c'est déjà pas mal. Echofisk est une station spatiale minière peu sujette à la surveillance. En effet, cette station fait partie des biens de l'Ordre des Médiateurs et n'est sujette à aucune intervention de la part des divers peuples. L'Ordre étant particulièrement sollicité dans de nombreux autres conflits plus importants, il n'est donc guère présent. Ainsi la sécurité est effectuée par cinq gardiens envoyés (ou plutôt oublié) par l'Ordre. La station survit grâce à une petite station minière de gaz.

Quand

Ces trois synopsis se passent obligatoirement après l'attentat de Diamond ayant causé la mort de Tyquo. Mis à part cela, aucun moment particulier n'est requis.

Comment

Le clan Do comme toujours est le plus avancé dans sa recherche de S. Diamond. Il a découvert que ce dernier aurait un lien avec un dénommé Bitume. La découverte de ce lien est probablement due à Nayade Linux ou aux autorités humaines voyant d'un bon œil la disparition subite de ces deux évadés. Toujours est-il que le clan Do ainsi que quelques Ullars (du clan des joueurs) vont rendre une petite visite à Bitume. Les joueurs vont s'éclipser du clan Do, le trouver et obtenir quelques renseignements. S'en suivra alors une mise à sac de la station par un Bitume ayant complètement perdu l'esprit et des Ullars furieux de s'être faits doubler. Les joueurs s'en sauveront in extremis (comme toujours) avec de précieux renseignements et un clan Do au plus mal. Les humains eux vont enquêter sur la destruction de la station et découvrir les personnages de Tankker et Attila. Là encore leur découverte dépend entièrement de vous et de votre envie de lancer vos joueurs dans le complot Bêtas Noirs. Enfin pour ne pas demeurer sur la touche, les Adhaarax ont parasité la station et ont eu un rôle à jouer dans le déroulement des événements mais cela reste à découvrir. Les trois synopsis sont décrits de la même manière : une courte nouvelle, trois parties constituées de trois scènes, elles-mêmes contenant les divers éléments nécessaires pour improviser. Dans les trois cas, la fin et les renseignements octroyés sont entièrement laissés à votre discrétion laissant cette petite campagne entièrement libre d'avoir la suite que vous désirez.

De petits conseils permettant de mettre en œuvre les trois scénarios seront donnés à la fin.

Ullars

La station est particulièrement tranquille. Beaucoup trop calme alors que plusieurs centaines d'Ullars du clan Do sont là depuis deux jours. Il n'est pas rare de voir des mercenaires dans ce genre de petites stations. Ces dernières n'ont en effet pas les moyens de se payer une garde régulière. Elles génèrent tout de même des bénéficiaires, il est donc indispensable qu'elles puissent se protéger des pirates et autres petits désagréments non prévus. Il arrive également qu'elles payent pour la « protection » de ces mercenaires contre eux même. Ce procédé a tendance à éviter à chaque fois les « débordements » ou les pertes humaines inutiles. Après tout, entre confronter des Ullars tuant et pillant ou des Ullars pillant, le choix est rapide. Si le mercenariat est courant un tel nombre l'est nettement moins. D'autant que le clan Do n'accepte en général que des contrats plus payants.

Dans un coin reculé de cette même station, une ombre boit verres sur verres dans un petit bar miteux. La porte s'ouvre cognant une antique clochette. Le barman, un humain, essuie une choppe sèche depuis longtemps déjà. Ce simple geste l'aide à réfléchir comme si ce mouvement journalier pouvait le rassurer. Il ne dit rien. Il sait que ce n'est pas nécessaire, que cela ne le concerne pas. Il se retire, sûrement pour essuyer, de son torchon crasseux, une autre choppe. Dans l'embrasure de la porte, trois Ullars lourdement chargés balayent la salle du regard. Enfin ils l'ont trouvé. Alors que l'un s'approche du comptoir, les deux autres se dirigent vers l'ombre, seule au fond du bar.

« Alan Reider ou plutôt devrais-je dire Bitume car c'est comme cela que l'on vous appelle. Nous sommes ici pour vous poser quelques questions. Bien évidemment, vivant dans un univers impitoyable nous ne nous attendons pas à un acte de charité ... »

« Je n'ai besoin de rien et vous n'avez rien à m'offrir » répond le géant noir en posant sa main gauche sur la table, une main ou plutôt un bras robot.

L'Ullar a proximité du bar s'assoie à une table permettant de regarder l'entrée sans être vu. Comme pour ne pas tromper leurs attentes, un éclair de compréhension passe dans les yeux de Bitume. Les Ullars savent que leur interlocuteur l'a remarqué et le jaugent différemment.

« Bien évidemment il serait long de vous convaincre du contraire et nous n'avons malheureusement pas ce temps. Toutefois nos deux fusils d'assauts sont à vous, Il constituent la seule chance que vous ayez de vous réchapper vivant de cette station. »

Cette fois c'est l'envie qu'ils lisent dans les yeux de Bitume, envie avec peut être une pointe d'amusement. A l'autre table, le troisième Ullar fait claquer sa choppe contre la table. Les autres se retournent et voient à travers une vitre sale du bar pour la deuxième fois aujourd'hui cet étrange grand homme. Ce ne peut être une coïncidence. Leur temps est compté, ils doivent jouer le tout pour le tout.

Deux fusils d'assaut sont posés sur la maigre table qui vacille mais ne cède pas.

« Pourquoi trahissez-vous les vôtres? A ce que je sais le clan Do est particulièrement rancunier et plus particulièrement envers les traîtres. Et en quoi devrais je vous faire confiance. »

« Parce que nous ne sommes pas du clan Do et que nous ne sommes pas là pour vous. Que savez-vous sur Scott D Diamond... »

Scénarios Ullars : Bitume MK5 (plus qu'un clin d'œil c'est un hommage)

I Introduction et mise en bouche : torture sur la Tortue

Dans cette première partie, les joueurs découvrent que rechercher Scott D. Diamond est payant, que cela peut porter préjudice au clan Do et que le même clan prépare une expédition pour attraper le seul lien permettant de retrouver le terroriste.

1. Mort ou vif

La scène s'ouvre sur le Météore de la Tortue dans un de ces nombreux bars miteux qui font le succès d'un bon scénario de pirates. Les joueurs sont en train de monnayer les maigres prises qu'ils ont amassés *via* un pillage en règle des convois Reivax. Leur interlocuteur est difficile en affaire mais les joueurs sont tout aussi redoutables. Alors que la transaction s'achève, une altercation se produit entre Huggies les bon tuyaux (souvenez vous Starsky et Hutch) et des mercenaires du clan Do. Si les joueurs se rapprochent ils entendent parler de fortune, de terroriste et de tu-vas-parler. Que les joueurs interviennent ou non Huggies (a une fuite) n'est plus en état de parler mais il n'est pas le seul à pouvoir les renseigner sur ce que cherche le clan Do ...

2. Tournée des bars

Les joueurs doivent obtenir des renseignements sur le clan Do et sur leurs agissements. Si la première scène n'a pas piqué la curiosité des joueurs, s'ils n'ont pas pris le train au premier arrêt alors c'est leur supérieur direct qui leur demande de se renseigner. Pour cela, un seul endroit est conseillé, les bars miteux qui font le succès d'un bon scénario de pirates (je me répète). Que les joueurs cassent des dents, payent par des espèces sonnantes et trébuchantes, ou par des services, il doivent obtenir plusieurs informations :

- le clan Do a décidé de mettre la main sur Scott D. Diamond et prouver ainsi sa supériorité par rapport aux autres clans. De plus la récompense offerte est démesurée.
- Diamond a tué le chef du clan Tyquo et mis à mal la sécurité du Météore.
- Diamond aurait un lien avec les Anciens.
- Le clan Do prépare sa revanche contre le clan Ehogo.
- Le clan Do aurait une piste permettant de retrouver Diamond.
- Le clan serait à la recherche d'un dénommé Bitume
- Pire le clan aurait peur de « Bitume » et « Diamond »
- Les humains ont vraiment des noms de code étrange.

Augmentez d'autant de rumeurs que vous le pouvez. C'est l'occasion de faire vivre un peu votre campagne, introduisez par exemple un prochain scénario sous forme de rumeur ou de reparler d'un ancien scénario où les joueurs se sont particulièrement fait remarquer (en bien ou en mal).

3. Facile la si Do (lire Fa Si La Si Do)

Le clan Do prépare son départ et ce de façon soudaine. Les joueurs doivent filer un groupe de mercenaires pour trouver où le vaisseau est affairé. En effet, il faut qu'ils puissent monter à bord car ils ne connaissent pas le lieu où peut se trouver Bitume. Ils doivent donc tenter de se fondre dans la masse et monter avec leurs ennemis sur le vaisseau pour pouvoir les prendre de vitesse. Ils doivent être discrets, organiser une filature crédible ... De plus, ils se feront repérer. S'ils sont capables de tuer le garde alors tout ira pour le mieux sinon ce sera dans un climat de suspicion que se déroulera la seconde partie.

II Fais DoDo ...

Les personnages joueurs connaissant le lieu de départ, le vaisseau et ont une idée du but à atteindre. Ils doivent toutefois (1) récupérer du matériel Do, (2) se fondre dans la masse et (3) être choisis pour la mission.

1. L'habit ne fait pas le moine

C'est bien beau de monter sur un vaisseau encore faut-il être aux couleurs de l'équipage. Pour cela ils vont devoir porter du matériel Do. Ils peuvent le voler sur une personne ou dans un lieu (hangar, loge, ...) appartenant au clan Do mais il ne faut pas qu'il l'abîme (pas de trou, pas de sang ça fait mauvais genre).

2. TIG

C'est bien beau d'être fagoté comme un premier de classe encore faut-il que les membres de l'équipage connaissent les joueurs. Pour cela un tirage par joueur dans la table des travaux d'intérêts généraux (p 122 du livre de base) peut donner des idées pour les occuper un peu.

3. Départ

L'heure du départ est arrivée. Le clan Do demande des volontaires pour une « mission de routine ». Les joueurs répondent positivement et sont conduits dans un grand amphithéâtre où on leur explique le cas de Bitume. Plusieurs points devraient être soulevés :

- Bitume est un humain ayant travaillé avec Scott D. Diamond.
- Il se trouve actuellement sur la station Echofisk 4, petit lieu sous l'autorité de l'Ordre des médiateurs.
- Il doit être ramené vivant car il doit être interrogé.
- C'est un individu violent et dangereux.
- Le fait qu'il ait la peau noire, mesure 2m 20 et que ses deux bras soient remplacés par des prothèses cybernétiques sont les seules indications obtenues jusqu'à maintenant.
- Il se déplacera sous un nom d'emprunt, Bitume étant son nom de code, les Humains ont toujours des noms bizarres pourquoi ne s'appellent ils pas tous Bob ou John ...
- Le clan Do le soupçonne d'avoir un lien étroit avec les anciens ... en effet, Diamond doit nécessairement avoir passé un pacte avec eux car sinon cela ne serait pas possible qu'il soit toujours en liberté. Donc Bitume en forcément un. Mieux valant prévenir que guérir des croiseurs seront envoyés.

Le dernier point devrait surprendre les joueurs durant les trois scénarios ... et ce d'autant plus s'ils jouent les trois (quatre s'ils jouent **Mort d'une légende**). Pourquoi envoyer deux mille hommes pour en attraper un seul. Comme dans la plupart des cas, ils n'auront pas la réponse mais vous oui, il faut bien des avantages à se taper tout le boulot. Avec R.A.S., être M.J. n'est pas si ingrat que cela! La raison est que S. Diamond bénéficie d'avantages Lumineux dont celui de ne pas se faire repérer par les appareils Ullars (p 153 du livre de base). Ainsi il n'a pu se faire localiser lors de son meurtre de Tyquo, ajoutez à cela son bouclier et vous comprendrez que les Ullars du clan Do, le clan le mieux informé, puissent penser qu'il a un lien (lire de nombreux liens) avec les Anciens. De là, il est facile de déduire que toute personne ayant un rapport avec lui en a forcément avec les Anciens. Et qui dit Anciens dit également ennuis. Mais tout le monde sait qu'à vaincre sans péril on triomphe sans ... ennui. Il serait difficile de croire que 2000 soldats ne pourraient attraper deux humains liés aux anciens et pourtant c'est ce qui va se passer.

Il est possible que vos joueurs manquent d'imagination ou décident de partir dans des directions complètement opposées comme torturer un Do pour lui faire cracher le morceau et monter une expédition parallèle. La forme de ce synopsis devrait vous permettre d'improviser et de retomber sur une scène que vous avez préparé. Toutefois l'apparition d'un supérieur ou d'ordres de mission devraient permettre d'orienter vos joueurs et vous éviter trop d'improviser. Cette option me paraît bien meilleur qu'un test de Mental.

III Je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu

Les joueurs sont partis. Après quelques sueurs froides au bord du vaisseaux, ils vont devoir s'éclipser discrètement pour trouver Bitume. S'en suivra alors une mise à sac de la station par Bitume et des Ullars furieux de s'être faits doubler.

1. Les voyages forment la jeunesse

Les joueurs sont dans l'espace. Deux croiseurs ont été envoyés vers une petite station du nom de Echofisk 4. C'est le moment de leur donner de nouvelles sueurs froides. Un vieux ne les reconnaît pas, il ne croit pas qu'ils soient du clan Do. Un Ullar saoul dit que lui non plus ne les a jamais vu ... Aux joueurs de se sauver seuls de cette situation délicate. Au pire on peut faire passer le vieil Ullar pour une personne complètement gâteuse.

La station Echofisk 4 est relativement grande. Y sont représentés quasiment tous les peuples de l'espace connu. La majorité est toutefois humaine et Reivax. La sécurité est assurée par une brigade de médiateurs. Si les joueurs veulent prendre un peu d'avance, le mieux est qu'ils s'éclipent lors du déchargement du croiseur. Dans tous les cas, le vieil Ullars les suivra.

2. Une aiguille dans une meule de foin

Les joueurs retrouvent Bitume dans un de ces bars miteux qui font le ... (promis j'arrête mais si vous ne réussissez pas à faire jouer ce scénario ce ne sera pas de ma faute). Comment savent-ils qu'ils se trouve là ? A première vue il peut paraître évident qu'un grand noir de 2m 20 avec deux bras cybernétique ne passerait pas inaperçu dans une petite station. Toutefois demander serait une terrible erreur pour deux raisons. La première est que Bitume est spécialisé dans le camouflage et s'adapte quasiment à tous les milieux (et plus spécialement dans les bars miteux mais c'est une autre histoire). La seconde raison vient du fait que le clan Do va organiser ses recherches de la même manière et les gens risquent de lâcher de petites phrases innocentes telles que « un grand noir avec des bras cybernétiques! Je vous ai déjà dit que je

ne savais pas! » ou « mais vous avez tous ça à la bouche » ... Les Ullars vont donc se douter du coup fourrer et rechercher les joueurs qui les ont précédés dans un premier temps. Rechercher un indicateur (de la qualité de Huggies) pour un sujet complètement différent me paraît être la meilleure solution. Ce dernier sera plus discret et pourra même aider les joueurs à ralentir le clan Do.

Considérez que les joueurs ont six questions à poser à Bitume. Les réponses de ce dernier sont entièrement à votre discrétion et à la tournure que vous voulez donner à votre campagne. Moins ils sont discrets moins ils peuvent poser de questions (ne comptez pas le temps passé à répondre). Les arguments utilisés pour le convaincre peuvent être pris en compte pour évaluer le nombre de réponses.

Remarque : Si vous comptez faire jouer cette mini campagne alors pensez à mentionner un étrange grand homme, un Adhaarax qui les regarde étrangement.

3. Qu'y a t'il de pire qu'un Ullars qui s'est fait doubler? ... Deux Ullars qui se sont faits doubler

...

A moins qu'ils soient professionnels en sensoriel ou qu'ils aient pris des précautions extrêmes, le vieil Ullars les a suivis et a prévenu le reste des hommes du clan Do. A vous d'organisez les événements comme bon vous semblent mais pensez bien à insister sur les quelques éléments qui reviendront dans les autres scénarios. Notez par exemple les armes utilisées par Bitume (pourquoi pas des canons de type sentinelle apportés par vos joueurs ou volés sur des cadavres), ce qu'il arrive aux nacelles de sauvetage, les événements sur les barricades, les actions de l'étrange homme tranchant des gorges Le déroulement des actions dans les scénarios qui suivent seront décrits de la manière suivante. Les habitants déjà sur les nerfs (pourquoi ne pas saupoudrer le tout de membres du F.I.S.H.) vont tout de suite croire à une attaque Ullars, hypothèse lancée par Bitume. Pris de cours les Ullars vont dans un premier temps tenter de clarifier la situation mais il est trop tard de plus la présence de Bitume permet de ramener un semblant d'égalité dans les forces en présence. Rajoutez les joueurs qui se feront très certainement un malin plaisir à monter les Ullars contre les humains tout en s'enfuyant ... A oui, j'oubliais! Cette fois le bar n'est plus miteux mais mité, endroit nécessaire à la réussite de tout scénario d'action digne de ce nom ...

Humains

Journal de bord du lieutenant Thomas Krimmer

1 112 morts sans distinction de race, de sexe ni même d'âge. Si ce macabre record n'est pas un fait isolé dans l'espace connu, il n'en reste pas moins impardonnable. La guerre ayant eu lieu contre les Shankkars avait une raison mais cette boucherie ne semble répondre à aucune logique. Devant un tel carnage comment peut-on réagir? Les autorités terriennes et Reivax nous ont demandés réparation mais ce n'est pas avec une équipe aussi maigre que l'on pourra faire justice. A première vue on pourrait penser que les Ullars se sont mis à tirer sur les colons, que ces derniers ont riposté et que les survivants s'il y en a se sont enfuis. Des corps Ullars ensementent l'intégralité des docks et des barricades ont été montées afin de protéger un petit contingent humain-reivax. Bien évidemment les enregistrements ont été détruits et c'est bien la seule preuve que les deux camps ne se sont pas attaqués l'un l'autre. Tout cela aurait été bien trop facile. Peu mais efficaces, nous n'avons pour l'instant que peu d'indices pouvant nous mener à une autre piste.

Les entrées et sorties de vaisseaux indiquent la venue d'un nombre important d'Ullars du clan Do. Le motif indiqué de leur visite n'est autre qu'une simple réparation, terme couramment employé pour soudoyer en toute légalité. Toutefois deux croiseurs laissent à supposer une quantité bien trop importante de mercenaires pour le nombre nécessaire à une telle opération; près de deux milles là où cent auraient suffi. Tout nous porte à croire que les Ullars avaient peur de quelque chose ou alors qu'ils voulaient faire un exemple. Le clan Do a actuellement refusé de répondre à nos questions et envoie un diplomate afin de clarifier la situation. Les munitions, après analyse des impacts parsemant la station, sont eux aussi source d'interrogations. Les armes utilisées par le clan humain comprennent également des armes Ullars. Les corps sont parsemés de balles high-speed de même tout nous porte à croire que au moins deux canons de type sentinelle ont été employés. Cette déduction a été faite par notre recrue Kristina Kurz. En effet des impacts indiquant une trajectoire horizontale ont été faits respectivement à un mètre cinquante et à près de deux mètres du sol. Avec ce même calcul, nous pouvons déduire que la personne devrait mesurer environ deux mètres. Un autre phénomène inexplicable a éveillé notre curiosité et vient appuyer notre théorie : de nombreux meurtres ont été commis via l'emploi d'armes blanches qui pourraient être des écorcheurs ou des lames manuelles. Peut être que la venue de l'ambassadeur ainsi que l'identification des corps nous en apprendra d'avantage. »

Ajout au journal de bord du lieutenant Thomas Krimmer

Le vaisseau s'étant posé il y a trois jours n'était pas un vaisseau Ullars mais humain. Heureux d'obtenir enfin des renforts quelle ne fut pas ma déception en ne voyant sortir que le lieutenant Highlander Tankker et une unité EGO. Non seulement leur présence n'est d'aucun secours mais au contraire je les soupçonne de faire disparaître des preuves. Le comique est que je n'ai aucune preuve me permettant d'étayer mes doutes. Seul un échantillon de sang a disparu. J'ai essayé d'enquêter sur le lieutenant mais mes contacts n'ont pas obtenus beaucoup plus que moi. Tankker semble n'avoir aucun passé au sens littéral du terme. Sa montée au sein des Highlanders a été plus que fulgurante. Son dossier ne fait état d'aucun renseignement personnel tel que le prénom de jeune fille de sa mère ou l'académie militaire qu'il a fréquenté. Ce néant se retrouve dans ses états de services. Toutefois j'ai vérifié son ordre de mission et il est valide. Kristina m'affirme que les canons de type sentinelle doivent peser au moins 60 à 80 kg. Une telle arme ne peut être portée par un homme surtout si l'on tient compte du recul. De plus les deux canons ont été utilisés simultanément ce qui nous avait laissé penser qu'une seule et même personne les employaient. Seule une unité EGO ou un homme possédant deux bras cybernétiques pourraient être capables d'une telle prouesse. De plus sa taille semble correspondre. Devant cette affaire qui me dépasse, j'ai fait appelle aux alphas noirs. Peut être que cette unité d'élite sera capable de réussir là où j'ai lamentablement échoué.

Carnage (nom d'un Bêta Noir aujourd'hui décédé)

Dans ce scénario les joueurs sont des humains ou des Reivax ou des ce que vous voulez du moment qu'ils sont envoyés par l'ordre des médiateurs ou qu'ils puissent représenter le dit ordre. En fait, ils peuvent simplement être envoyé par l'Union Terrienne et constituer les personnages tels que vous les avez créés à partir du livre de base. Il vont devoir enquêter sur la destruction de la station Echofisk 4. Le but est simplement de comprendre le plus possible. Ici pas de combat, de scènes d'actions haletantes ni même de choix terrible changeant à jamais la face du monde ... quoique.

I C'est mon choix

Cette partie constitue une petite mise en bouche. Écrite dans cette optique, elle se veut distrayante et légère (un peu comme R.A.S.), libre à vous de l'introduire telle quelle ou de la modifier complètement afin qu'elle devienne sombre et profonde (un peu comme R.A.S.).

1. L'anchois des armes

Les PJs escortent un navire marchand transportant des anchois. Ils jouent aux cartes ou quoi que ce soit d'autre quand il se font attaquer par des pirates ... Mal entraînés, ces derniers ont fait de plus un tour de trop dans un bar miteux (désolé je n'ai pu résister). Considérez qu'ils ont 1d10+8 en toute compétences de combat. Quoiqu'il se passe, trichez les dés, les joueurs doivent gagner ...

2. Je n'ai pas le choix

Ils ont vaincu les méchants pirates, sauvé la précieuse cargaison d'anchois ... Ce sont des héros, ils méritent une promotion (d'habitude c'est à la fin du scénario qu'ils l'obtiennent). Il sont promus inspecteurs médiateurs (grade précédent celui d'inspecteur gadget puis de double zéro). Pour leur première mission ils ont un petit job de routine, juste de quoi les roder. Une station de l'ordre a été attaquée par des Ullars. « Que la Chance soit avec vous » sera très certainement les derniers mots qui concluront l'ordre de mission. Les joueurs n'en apprendront guère plus sur la mission. Une bande sonore permettant d'entendre des bruits de lutte, entrecoupés d'appels à l'aide et de les « Ullars nous attaquent », représente le seul indice présent. Un silence radio inexpliqué tient lieu de conversation depuis presque une semaine . Il faut comprendre quand on est fonctionnaire et que l'on reçoit ça un vendredi soir alors on attend le Lundi (désolé pour les fonctionnaires mais elle était trop facile). Pour toute question sur la station reportez-vous à la section correspondante. Pensez bien que divers races s'y côtoient et apprennent à vivre ensemble donc si le cœur vous en dit n'hésitez pas à rajouter des éléments et des fausses pistes.

3. Devine si tu peux, et choisis, si tu l'oses (Pierre Corneille, *Héraclius*)

« Devine si tu peux, et choisis, si tu l'oses (Pierre Corneille, *Héraclius*, *Humain de l'Union Terrienne de l'air pré-spatial*). »

Tels sont les mots gravés sur la plaque qui accueillent les navires spatiaux se posant sur cette station, donation (obligatoire) de l'U.T. à l'O.M. (non pas l'équipe de foot!). En s'approchant la structure semble avoir souffert des ravages du temps. On pourrait penser qu'elle a subi plusieurs tempêtes solaires importantes (mental + physique contre une difficulté de 15) ... En fait de plus proche, il semblerait qu'elle

ait subit de petites décharges de plasma, très centralisées sur les points importants (mental + pilotage spatial ou arme de véhicule contre une difficulté de 20). En réalité c'est Bitume qui a « scellé » les portes afin de couvrir sa fuite ... En guise de mauvais présage, les portes ne s'ouvriront pas à l'approche du vaisseaux, il faudra faire une petite sortie pour les déverrouiller de l'espace (habileté + gravité 0 contre diff de 15 et mental + électronique contre diff de 20). Autrement ils peuvent avec l'armement du vaisseau faire une brèche suffisante pour s'introduire en scaphandre. Dans le deuxième cas un test réussi de mental + us & coutume contre une difficulté de 25 indique que détériorer le matériel de l'O.M. est passible de la peine capitale, l'épluchage de patate à vie (ceci bien évidemment juste pour leur faire peur). L'astroport est littéralement jonché de cadavres (essentiellement Ullars), les murs sont ravagés est de nombreux vaisseaux ont été détruits afin de couper toute fuite ...

II La vérité vaut bien qu'on passe quelques années sans la trouver (Jules Renard, Journal)

Cette partie n'a pas à proprement parler de trame. En réalité, elle est même entièrement libre et est faite pour s'adapter aux joueurs et à leurs actions. La première partie du Journal de bord du lieutenant Thomas Krimmer est là pour vous aider. En plus, quelques points supplémentaires sont détaillés et pourront rajouter un peu de piment. Ne soyez pas trop gentil, le but étant qu'ils comprennent ce qui s'est passé, il faudrait que comme le lieutenant Krimmer ils aient un doute sur Tankkler. La dernière partie n'en aura que plus de charme.

1. Le clan Do

Au risque de me répéter (vive le copier-coller), à première vue on pourrait penser que les Ullars se sont mis à tirer sur les colons, que ces derniers ont riposté et que les survivants s'il y en a se sont enfuis. Des corps Ullars ensemencent l'intégralité des docks et des barricades ont été montées afin de protéger un petit contingent humain-reivax. Contentez vous de décrire la scène pour que les joueurs le pensent. Au pire vous pouvez glisser des explications comme « les Ullars se sont barricadés pour tuer du colon, d'ailleurs ces derniers n'étaient pas armés, un peu comme on pourrait voir lors d'une attaque surprise (style affirmatif)... Plus tard ... Des Ullars étaient en train de charger des caisses quand on leur a brisé la nuque ... » Vous aurez des commentaires ou plutôt des gémissements indignés comme : « mais tu m'avais dit qu'ils attaquaient par surprises et là c'est l'inverse ». Impérial, vous répondrez « c'est ce que t'on personnage a compris! ». Mais je ne vais pas vous apprendre Le Jeu de Rôle (avec des majuscules) et vous avez très certainement vos techniques

Les enregistrements ont été détruits par Bitume. Ceci devrait leur faire penser que tout n'est qu'une fausse piste. A moins bien évidemment que leur instinct de joueur ne leur ai déjà dit. Tout cela serait bien trop facile, le MJ ne nous convoque pas pour ça.

Les entrées et sorties de vaisseaux indiquent la venue d'un nombre important d'Ullars (deux croiseurs) du clan Do. Mais ça, les docks jonchés de cadavres pouvaient en témoigner. Dans les registres, le motif de leur présence est une réparation de matériel. Communiquer avec le clan Do n'apporte rien mis à part la présence d'ambassadeur dans l'acte 3.

2. Sang, balles et sueur

Les munitions après analyse des impacts parsemant la station sont elles aussi source d'interrogations. Les armes utilisées par le clan humain comprennent des armes Ullars. Les corps sont parsemés de balles high-speed tirées de deux canons de type sentinelle (impacts ayant une trajectoire horizontale faits

respectivement à un mètre cinquante neuf et à deux mètres dix huit du sol). Les deux armes ont été données par les personnages Ullars ayant joués à Bitumes MK5. Si vous vous sentez capables improvisez, autrement débrouillez vous pour que Bitume ait effectivement ces deux armes.

Autre détail troublant qui ne figure pas dans le texte d'introduction. Des traces de sang ont été retrouvées un peu partout mais une seule, près du poste de contrôle, présente l'originalité de ne pas avoir coaguler. En effet l'étrange pouvoir de régénération des Bêtas Noirs fait que leur régénération des cellules se fait avant la cicatrisation. Ainsi leur sang a évolué et ne coagule pas, ni ne se décompose. Il en va de même pour les traces de sang laissées par Ifojithas (PNJ que vous découvrirez dans le scénario suivant). Mais pour ces dernières, il n'est pas besoin d'être un expert pour savoir qu'elles ne sont pas humaines.

A moins d'avoir des joueurs exceptionnels, ils ne peuvent réussir cette scène. En effet, ce n'est pas le fruit d'une longue étude psychologique mais je pense que les joueurs vont aborder cette scène comme dans un jeu de rôle classique (ce qui est une erreur car R.A.S. n'est pas un JDR classique). Je m'explique en règle général dans une partie la raison importe beaucoup plus que le déroulement ... c'est ce qui fait la différence entre une histoire et la réalité. Dans notre cas, la cause reste insoluble mais il est possible d'avoir une idée du coupable. A moins d'avoir des génies (moi je n'en connais pas), même s'ils vous surprennent, il est fort possible qu'ils piétinent et c'est le but. Pour passer à la scène suivant il faut que les joueurs aient tous les éléments nécessaires permettant de douter du lieutenant Tankker.

Si je ne me trompe pas n'insistez pas trop sur l'autre phénomène inexplicable : les nombreux autres meurtres commis *via* l'emploi d'armes blanches qui pourraient être des écorcheurs ou des lames manuelles. En fait ce sont des lames Adhaarax.

Si les joueurs ne jouent que ce scénarios (*ie* vous jouez en plusieurs tables ou ne menez qu'une campagne humaine) alors passez à la scène suivante. Sinon vous pouvez, selon votre humeur, passer directement à l'acte suivant. Cette scène n'a pour but que de permettre aux joueurs de mieux comprendre et d'obtenir d'autres informations.

3. I will survive

Afin de les aider dans leur investigations, une poignée conséquente tout de même s'est réfugiée dans une petite mine à gaze, source unique de revenus pour la station. En fonctions des découvertes des joueurs, à vous de voir les indices qu'ils leur fourniront. Les survivant du massacre s'y cachent également (ils ont peur des représailles que le clan Do pourrait tenir à leur égard).

III C'est un synopsis, pas un scénario

Cette partie est entièrement libre. Il vous appartient de mêler ou non les joueurs un peu plus dans le complot Bêtas Noirs. C'est dans cette optique que les scènes suivantes sont écrites avec aussi peu de renseignements. Les scènes ne sont que des suggestions que vous pouvez (devez) modifier, ignorer ou jouer telles quelles.

1. Arrivée de l'alpha noir

L'arrivée du Lieutenant Tankker devrait se faire en fanfare. Une fois que les joueurs auront cernés le personnage, arrangez vous pour leur donner par le biais de vos descriptions le maximum d'éléments permettant de leur faire penser que Tankker est responsable de ce carnage. Finalement s'ils font la similitude entre Tankkler et Bitume, il ne sont pas si loin de la vérité. Pour vous aider, vous avez non

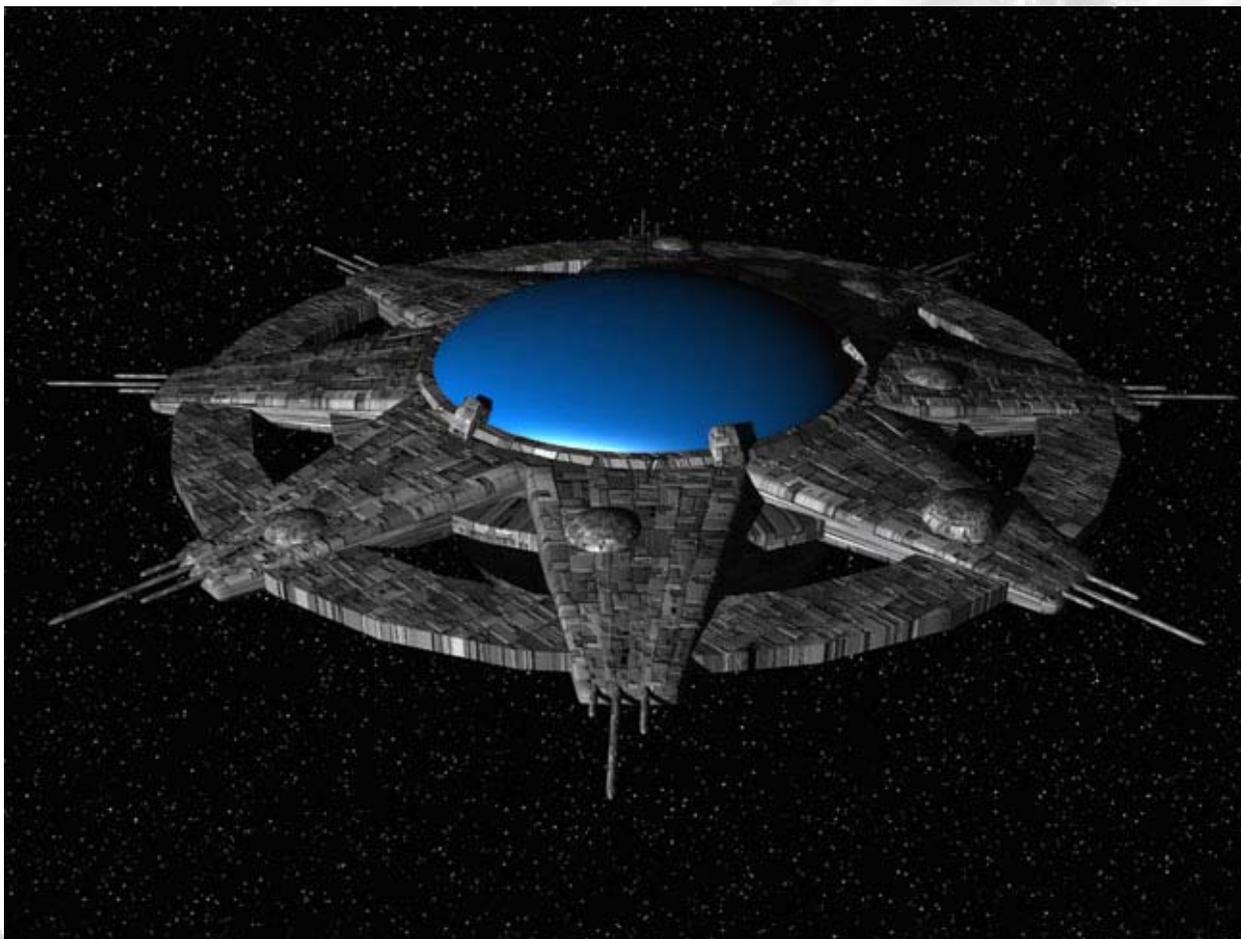
seulement l'aspect physique mais aussi le fait que Tankker semble connaître tous les événements sans même en avoir été informé.

2. Élémentaire mon cher Attila

Dans élémentaire mon cher Attila, l'élément est le feu. En effet, le cercle veut retrouver Bitume mais ne veut pas que le complot soit mis sur le devant de la scène politique. Ainsi lentement mais sûrement, Attila et Tankker vont détruire et/ou dissimuler des preuves aux joueurs ce qui risque d'encore plus les rendre suspects.

3. Relations diplomatiques

Il pourrait être intéressant de conclure de scénario par une brève introduction aux relations diplomatiques Ullars. Pour vous aider reporter vous à l'aide de jeu sur les ambassadeurs Ullars (cf Messagers des Tempêtes).



Adhaarax

« Courir et se cacher encore et toujours. Ne sommes-nous bons qu'à cela? Devant les Anciens, les Shankkars, les Humains ... Nous sommes pacifistes mais pas lâches. » Ces questions l'obsèdent tout autant que son envie de savoir pourquoi cet homme est devenu aussi violent après le passage des Ullars? Et pourquoi ne lui a-t-il pas réglé son compte avant qu'il ne mette en péril tout leur travail effectué? Il aurait été si facile de lui trancher la gorge. Les trois autres neebles ont mis leurs femelles en sûreté mais lui n'a pas encore bougé. Le vaisseau devrait arriver dans peu de temps. Ils sont déjà à sa recherche, il le sait car telle est la procédure. Ils ne le trouveront pas car il est parti. Il est parti montrer que ce n'est pas en restant caché qu'ils trouveront quoi que ce soit. Ce n'est pas en volant quelques femelles comme les Grisons volent des vaches qu'ils seront un peuple fier. A quoi cela sert-il d'être capable de parcourir la galaxie si l'on doit fuir au premier vent. Il est temps d'agir et maintenant. Il sort sa lance, son brouilleur d'aura se trouble mais tient le coup. Dans le couloir un humain le croise lui dit qu'il faut qu'il vienne, que les Ullars attaquent, qu'il faut se battre. Se battre en voilà une bonne idée et pourquoi ne pas commencer dès maintenant. L'homme ne s'est pas encore retourné que la lance le travers de part en part. Comme si ce n'était pas assez, il lui tranche la gorge. Il part en guerre, au milieu de cette cohue personne ne semble remarquer cet étrange homme, un peu trop grand ni les cadavres qu'il laisse sur son chemin. Il se dirige vers le bar où il les a vus pour la dernière fois. Les trois Ullars et cet homme insolite qui ne semblait avoir d'autre occupation que de boire mais qui est également un guerrier capable de mettre à feu et à sang une petite colonie. Le barman, attend dans un soupçon de lucidité, il a compris que les barricades faites de chaises et de tables ne lui seront d'aucun secours. Il attend donc résigné sa fin et ceux de son espèce. A la vue de l'Adhaarax ou plutôt de son image, il répond qu'il ne sait pas où ils sont, que le poste de contrôle est le seul moyen de se venger ... Il a compris, il mérite donc une mort propre et rapide ... Vers le passage du poste de contrôle, les neebles lui barrent la route lui demandent de se résigner et de partir avec eux. Ils disent que cela n'amènera rien de se venger. Comment peuvent ils encore croire ça ? Il les menace pour leur faire comprendre que cela n'a plus aucune espèce d'importance, qu'ils ont choisi leur route et lui la sienne. Ils lui souhaitent bonne chance mais un adieu conviendrait mieux. Atteindre la salle de contrôle ne lui pose aucun problème, il a été formé pour retenir tous les détails de son environnement et s'en resservir pour couvrir sa fuite, toujours la fuite. Aujourd'hui les choses ont changé, il n'est plus le gibier mais reprend son rôle de chasseur. Il voit sur un écran de contrôle les trois Ullars qui parviennent à monter dans un vaisseau. Ils ont fui. Qu'importe l'humain subira son juste châtement. Il regarde écran après écran et détruit chacun d'eux sous l'influence de la colère. L'humain a lui aussi disparu ... Alors que la salle est en feu, une voix derrière lui demande : « c'est moi que tu cherchais ? ». Par réflexe il lance son arme mais cette dernière se plante dans le mur déchirant au passage les habit de l'humain et dévoilant une combinaison lourde. La lutte s'engage mais est bien trop inégale. On ne lui a jamais appris à se battre contre plus fort que lui. L'homme noir lui broie les poignées de sa prothèse gauche, c'est ensuite les genoux qui sautent ... Sur son visage les plaies se referment dévoilant un sourire éclatant. Des dents blanches carnassières contrastent avec sa peau sombre. Le reflet des flammes sur la jambe métallique sera la dernière chose qu'il verra avant que sa cervelle n'éclate. Le brasier servira peut être à couvrir les traces qu'il a laissé derrière lui. Maintenant il sait pourquoi les aînés préfèrent la fuite ...

La vérité est ailleurs

R.A.S. possède une particularité trop souvent oubliée (ne serait-ce que par les critiques jeux-de-rolistique). En effet, on a tendance à n'y voir qu'un jeu fun et/ou un très fortement militaire mais il permet également de développer des parties particulièrement intrigantes. Sa forme originale de le présenter sous trois points de vue différents (humains, Ullars et Adhaarax) permet, entre autre, aux joueurs d'entre apercevoir la richesse de son univers. Aujourd'hui, c'est les personnages Adhaarax des joueurs qui vont bénéficier du débriefing. Vous l'avez donc compris, c'est dans ce synopsis que les joueurs devraient découvrir la véritable histoire, et ainsi comprendre les tenants et les aboutissants de ce carnage.

Notes préliminaires :

Les Adhaarax ont besoin de femelles pour assurer la pérennité de l'espèce. Ainsi leur principales préoccupations sont l'exploration de nouveaux mondes mais également le kidnapping de femelle. Cela peut faire sourire les plus machos d'entre nous. De ce fait une partie mettant en jeu les Adhaarax est, à mon sens, très souvent sujet à divers blagues graveleuses et/ou machistes (toujours mes préférées). S'il ne faut pas négliger l'aspect ludique (sauf preuve du contraire, on est là pour ça), il ne faut pas oublier non plus la dimension plus sombre que cela implique. Afin de mieux comprendre cette idée, passons les quelques prochains instants dans des considérations métaphysiques. Dans les faits, même s'il est question de survie nous pouvons presque comparer ces enlèvements à des viols. Sans pour autant considérer les Adhaarax comme des monstres, cela leur donne une certaine aura plus malsaine. En réalité, cette survie se fait dans des conditions beaucoup plus douces (les neebles étant forcés de s'occuper du bien être des femmes) mais ne serait-il pas possible que des Adhaarax ne se pensent supérieurs aux autres races. Un peu comme un seigneur féodal profitant de son droit de cuissage. Pourquoi devraient-ils passer avant les autres espèces, enfanter leurs femelles, et leur rendre après si ce n'est parce qu'ils sont supérieur? A cela s'ajoute le fait qu'ils soient particulièrement plus puissants que la plupart des peuples de l'espace connu. Ne serait-il pas frustrant pour un être plus fort de toujours devoir fuir et partir comme un voleur? Il est vrai que les Adhaarax ont développé un étrange mode de pensée mûrie par des philosophes multi-centenaires. Mais quel âge faut-il pour pouvoir en comprendre vraiment ces fondements? Par quelles épreuves faut-il passer pour pouvoir s'apercevoir que ce n'est pas seulement des radotages de vieux? Ces questions resteront hélas sans réponse. Toutefois, l'intrigue qui suit s'en inspire et se contente d'effleurer ce passionnant sujet.

I Petite introduction entre amis

Cette partie constitue l'introduction des joueurs dans la station Echofisk 4. Elle permet également de présenter Bitume et Ifojthas, le supérieur des joueurs Adhaarax. Ce dernier comme expliqué dans l'introduction est lassé d'obéir aux ordres, il voudrait mettre à profit sa supériorité physique et technologique. Ainsi au fur et à mesure du scénario, son sens du devoir va s'effriter pour laisser place à de la rage pure et simple. Il est très important qu'il soit sympathique aux joueurs, et ce d'autant plus que c'est le point culminant de cette petite campagne. Ainsi à plusieurs occasions (décrites plus bas), il aidera ces derniers pour qu'à leur tour, ils doivent choisir entre leur mission ou aider un ami devenu fou.

1 La poule ou l'œuf

Les autorités Adhaarax ont décidé de faire monter à bord d'Echofisk quelques-uns des leurs. Cette station, étant située dans un petit système, est souvent sujette aux bombardements de météorites. C'est donc tout naturellement que les œufs (cf. Barbon p 203 du livre de base) ont été choisis pour s'introduire à

son bord. Les joueurs débutent donc installés dans les barbons, eux-mêmes placés dans un petit croiseur. Il doivent suivre Ifojthas, leur superviseur neeble. Leur but est de s'introduire dans Echofisk, séduire le maximum de femelles. Ils ont pour cela une semaine. Ensuite ils seront récupérés par un faux bâtiment Grison et fuiront discrètement. Le vaisseau est le fruit d'une collaboration entre un Win-Rak et les Grisons. Il présente de nombreux points dissemblables à ceux des Grisons, surtout en ce qui concerne les moteurs mais ça les joueurs ne le savent pas. A l'approche de la station, Ifojthas leur explique la manœuvre. Ils seront envoyés dans ce petit champ de météorites et devront le plus rapidement possible sortir de leurs œufs pour rejoindre, *via* l'usage de petits planeurs, une petite plate-forme humaine. Là, ils se fondront avec les mineurs, prendront la place de X d'entre eux (X étant le nombre de joueurs plus un). Ils seront alors remontés avec le reste des mineurs. Une fois l'explication finie, les joueurs sentent la gravité artificielle du vaisseau disparaître. Les œufs sont lâchés. Ils sont désormais dans le champ de météorites. Faites leur effectuer un test de chance. Le joueur ayant le plus faible score sera heurté de plein fouet par un fragment de météorite. Si les dégâts sont mineurs, les problèmes viennent du fait que le barbon est dévié de sa course et ne se pose pas (s'écrase) avec celui des autres joueurs et risque de continuer sa course indéfiniment dans l'espace. N'écoulant que son courage Ifojthas, dévie également la course de son œuf. De sa lance, il libère l'infortuné. Les deux continuent à dériver dans l'espace. Pour rejoindre les autres, ils doivent utiliser leur planeur. Pour ce faire, ils doivent sauter simultanément pour ne pas dévier encore plus la course de l'œuf (test de volonté pour mesurer le sang froid) et éviter les autres amas rocheux (test d'habileté + gravité 0 contre 10, 20 dans le cas d'un saut non simultané). Ils ont perdu du matériel et peut être même un planeur dans le cas où ils aient été heurtés par un rocher. Dans le premier cas, Ifojthas et le joueur n'auront pas d'arme (des diffuseurs d'onde de choc). Dans le deuxième cas, un joueur doit se séparer de son diffuseur pour porter son camarade en duo avec Ifojthas. Le champ de météorite rentre dans le champ de gravité d'une géante gazeuse sans atmosphère (donc sans brûler) et va finir leur course au sein de son centre constitué d'hydrogène solide. Les joueurs sautent et planent (la gravité est relativement faible), jusqu'à une petite plateforme servant de mine gazeuse. De la haut, les joueurs ont l'impression de flotter sur des nuages, dans des nuages.

2 Et hop un petit cours

L'hydrogène, atome le plus léger de tous les éléments, n'est constitué que d'un proton et d'un électron. Il existe toutefois à l'état naturel des isotopes, ou atome au noyau possédant le même nombre de protons mais doté de neutrons supplémentaires. C'est ainsi que l'on a le carbone 12 (carbone le plus commun) et le carbone 14 servant à la datation. Il en va de même pour l'hydrogène qui possède le deutérium (un proton et un neutron) et le tritérium (un proton et deux neutrons). Actuellement le deutérium se retrouve dans l'eau lourde (D₂O) et le tritérium dans les bombes atomiques connues sous le doux nom de bombe H (pour hydrogène). C'est la libération des neutrons (passage de l'état d'isotope à l'état naturel) qui permet de dégager de l'énergie. Ainsi récupérer une très grosse quantité de tritérium permettrait d'entretenir des centrales non polluantes (en plus de faire de grosses bombes). Il est donc évident que cette énergie providentielle dans le cas d'un ramassage systématique serait considérée un peu comme du pétrole. Actuellement on récupère le deutérium et le tritérium en filtrant l'eau. Mais dans le futur, dans un monde où l'on peut s'approcher de planètes gazeuses comme Jupiter composées essentiellement d'hydrogène Il n'est donc pas idiot de considérer des mineurs de gaz dans un monde de space opéra. Ces mineurs ne seraient toutefois pas riches comme peuvent l'être les grands magna du pétrole, l'hydrogène étant en effet l'élément le plus fréquent de l'Univers.

Tous les jours et à toute heure, des équipes se relaient pour suivre et entretenir la machinerie permettant de filtrer l'hydrogène. Les isotopes sont conservés à l'état liquide à une température proche du zéro absolu. Une navette passe toute les huit heures pour faire venir les nouveaux arrivants et mener vers leur lieu de repos les travailleurs fatigués. C'est sur cette petite base maintenue à une distance respectable du centre que les joueurs atterrissent. Ils n'ont plus que une heure pour prendre la place de mineurs. Là encore, il serait intéressant qu'un joueur pourquoi pas notre infortuné de toute à l'heure ait du mal à se

débarrasser d'un humain. Ifojithas sera alors là pour le sauver. Le mieux et surtout le plus simple pour faire disparaître les corps est de les jeter par dessus bord. Sur la navette qui les mène à Echofisk 4 les mineurs sont fatigués et donc relativement taciturnes. Ne le faites pas remarquer aux joueurs, il est toujours intéressant de les voire faire des plans compliqués ... surtout quand ils ne servent à rien.

3. Au bal masqué ohé ohé

A vous de rythmer en fonction de leurs actions la vie des joueurs sur la station. Deux événements devraient toutefois survenir : une petite altercation avec un Bitume passablement éméché et un problème d'aura.

Le premier devrait sembler banal au joueur : un homme saoul (Bitume) se cogne aux joueurs à la sortie d'un bar. Énérvé, il recherchera une altercation avec un adversaire digne de ce nom pas un lâche. Ainsi si les joueurs tombent dans son jeu, il se fera un malin plaisir à les réduire en purée. Sinon il se contentera de les ignorer. Enfin en apparence car étrangement son sens du touché n'a pas été trompé par le brouilleur d'aura. Un test de sensoriel permet de se rendre compte du changement de son comportement à l'égard des joueurs. S'il y a altercation alors pourquoi ne pas mettre à profit son pouvoir de guérison afin d'éveiller encore plus la curiosité des joueurs. Tenter de le suivre est voué à l'échec. IL connaît en effet trop bien la station et son entraînement le rend plainement opérationnel pour ce genre de choses. Ce documenter sur le personnage ne mène à rien non plus. Personne ne l'a jamais vu travailler, personne ne sait d'où il vient ...

Pour le problème d'aura, faites intervenir Ifojithas. Le brouilleur d'aura d'un joueur (qui a dit toujours le même) tombe en panne comme le ferait un hologramme dans les films. Ifojithas, plus prompte à réagir que les joueurs, fera diversion en faisant semblant de renverser un étal.

Mis à part ces deux incidents (ou plus selon votre désir), la vie sur la station est bien monotone et repérer des femmes semble être la meilleure occupation possible. La règle est de ramener des femelles dont Ifojithas, en bon neeble, va s'occuper.

II Là où tout se gatte

Cette partie sert à présenter un Bitume différent, un Ifojithas plus haineux et des Ullars pas contents. Ces trois scènes peuvent avoir lieu dans l'ordre que vous désirez. L'important est qu'elles aient lieu. Libre à vous de les organiser afin qu'elles ne tombent pas sur les joueurs comme des passages obligés mais plutôt comme des entractes brisant la linéarité. Le secret de ce scénario réside dans le fait que les joueurs ne doivent comprendre l'intrigue que le plus tard possible. Pour une fois, s'ils ont l'impression que vous n'avez pas préparé la partie et que vous improvisez alors vous aurez réussi (étrange n'est-il pas ?) !

1. Macadam, Asphalte et Bitume

Les joueurs ont rencontré un Bitume bituré (elle était facile celle là) mais il doivent avoir quelques interrogations quand au personnage. En tout cas, Ifojithas lui se demande comment le grand noir a fait pour se rendre compte que quelque chose clochait alors que le diffuseur d'aura du joueur était en parfait état de marche. Ifojithas comme Bitume vont donc chercher à en apprendre un peu plus en se rencontrant, faisant des bagarres de bar, des filatures ... Le seul problème est qu'Ifojithas est sensé s'occuper des femmes or sans surveillance ces dernières ne mettent pas longtemps à s'échapper. Il s'en faudra de peu pour que la couverture des joueurs saute.

2. Alerte à Echofisk

Il paraîtrait étrange que les joueurs n'aillent jamais à la mine. En effet, leurs alter egos s'y rendaient tous les jours afin d'augmenter leur prime (le salaire étant fixé par les heures de présences sur la plateforme). Une journée sur la mine un homme par maladresse fait tomber les bouteilles d'hydrogène liquide. Non seulement le malheureux ne peut plus bouger (la température diminuant très très rapidement) mais il va bientôt manquer d'oxygène. Si les joueurs le sauvent alors ils risquent d'attirer les soupçons : en effet aucun homme ne peut intervenir ne serait ce que par le manque d'oxygène. Un cas similaire est déjà arrivé et les apprentis sauveurs se sont retrouvés parmi les victimes. Si les joueurs interviennent (réflexes obligés), alors ils devront tuer les trois témoins de la scène. Ifojithas s'en chargera si les joueurs hésitent.

3. Ça sent le poisson

L'arrivée d'un groupe d'Ullars ne se fait jamais discrètement, encore moins quand ils sont près de deux milles. Bagarres et recherches musclées risquent d'être monnaie courante, à vous de voir. Dans tous les cas, essayez de suivre le cheminement des personnages des personnages Ullars ayant joués Bitume MK5. Déjà certains font le lien entre la disparition de femmes avec l'arrivées en fanfare des Ullars. Une délégation Ullars aurait été vue se dirigeant vers le poste de commandement de la station afin de couper toutes les communications. La panique grondent chez les esprits fertiles, les autres font mine d'ignorer les Ullars mais ne sont guères plus rassurés. Les divagations issues de leur présence vont bon train. Avec toute cette agitation, l'atterrissage du vaisseau grison passe presque inaperçu.

III Asta la vista bebe

Cette dernière partie, comme la précédente, ne dépend que des actions des joueurs face à deux fous incontrôlables. Même avec toute la bonne volonté du monde, il serait impossible de prédire les actions des joueurs donc qu'importe l'ordre dans lesquelles ils les découvrent, les scènes doivent s'enchaîner très vites. Afin d'être le plus clair possible, l'ordre chronologique a été respecté.

1. Il a pété le boulon

Bitume se sent menacé et les réflexes d'animal traqués ne tardent pas à resurgir. Si déjà la tension avait monté d'un cran depuis l'arrivée des Ullars, lui était carrément en état d'alerte. Ses futures actions sont simples ... et vont être dictées par un groupe d'Ullars (vos joueurs ?). D'abord fidèle à sa parole il laissera le groupe d'Ullars fuir puis il montera une petite association de représentant humains et Reivax répandant la rumeur que les Ullars sont venus pour attaquer, piller et ruiner la station. La nouvelle se répandra comme une traînée de poudre. La tension étant déjà à son comble il n'en faudra pas plus pour provoquer l'étincelle. En effet Bitume comptait se rendre au centre de contrôle pour mener les humains contre les Ullars. En fait cela n'aura pour but que de convaincre les derniers sceptiques. Les joueurs n'ont pas à proprement parler de rôle à jouer dans les premières actions de Bitume mais ils peuvent être témoins passifs des événements ou alors tout simplement attendre que tout leur tombe sur la tête.

2. On remet ça

C'est dans cette ambiance malsaine que les joueurs vont devoir évoluer. Encore lucide, Ifojithas a pris sa décision : celle de mener les joueurs et les femelles en lieu sûr et de se venger. Faites donc organisez aux joueurs leur préparatif de départ, l'arrivée du croiseur Grisons ... puis au dernier moment, au moment où la tension est à son maximum, Ifojithas abandonne les joueurs. Le choix est entre leurs mains. Soit ils décident de mener à bien leur mission soit ils décident de le suivre. Curieusement je pense que leur choix devrait se porter vers la deuxième solution. Si ce n'est pas le cas, la mission sera un franc succès, ils

recevront des félicitations mitigées pour avoir abandonnés Ifojithas mais l'état de la station Echofisk leur donnera raison. Attention toutefois la porte de sortie se trouve derrière des humains et des Ullars se tirant allégrement dessus. Il ne sera pas facile pour les joueurs de crier pousse, je passe avec des femmes portées disparues depuis le début de la semaine et vous recommencez à vous entretenir. Ifojithas lui veut savoir ce qui ce passe avec Bitume. Las de toujours fuir, il rejette la mort de centaines de femelles sur les Humains, les Ullars et tous ces petits peuples qui ne sont finalement que des ersatz miniatures des Anciens, prisonniers de leurs pulsions destructrices. Il commencera par écartier violemment tout les combattants ce rendant vers l'astroport, puis en tuera et enfin fera même des détour pour augmenter son sinistre carnage. Déjà des barricades sont levées, des balles fusent dans tout les sens. Les joueurs sont coincés.

3. Mais pourquoi est-il aussi méchant ?

La fin ? Peut-on vraiment parler de fin dans un tel scénario ? Que font les joueurs se retrouvent ils pour assister à un combat à mort entre Ifojithas et Bitume sur fond d'apocalypse. Tentent ils de mettre un terme entre les affrontements (bonne chance) ? Se mettent-ils en travers du chemin de Bitume (dans ce cas fort improbable alors exagérez le pouvoir de régénération de ce véritable tank sur pattes) ... Les possibilités sont infinies. Pour les besoins de la cause, j'ai pris pour acquis que Bitume arrivait à se créer une percée et fuir. Un peu à la manière des cons suivant les voitures de pompiers dans les embouteillages, mes joueurs en ont profités. Ils se sont également arrangés pour faire disparaître le corps d'Ifojithas. Ils l'ont même fait devant Bitume, là encore j'ai considéré que ce dernier était respectueux de cet adversaire alien et qu'il accordait de voir sa dépouille honorée par les siens (après tout qu'aurait fait mes joueurs contre un Bêta Noir armé de deux canons sentinelles). Enfin une autre possibilité leur est offerte, celle de sauver des habitant de la station, en les prenant à bord de leur vaisseau ou alors en les protégeant dans un coin reculé de la station.

Conclusion Générale

Même si globalement ces scénarios ne modifient en rien le background de ce complément, il est difficile de conclure quand on ne connaît pas l'évolution de votre campagne vis à vis des bêtas-noirs. Dans tous les cas, à défaut de faire l'introduction d'une campagne gigantesque, vous pouvez voire ces scénarios comme une petite interlude ludique. Non seulement, cela permet d'introduire des personnages « haut en couleur » mais également des modifications génétiques pour les humains. Dans tous les cas, les bêtas noirs deviendront une priorité pour le Cercle qui attendra beaucoup plus de résultats de la part de Tankker ... Les joueurs risquent donc d'en réentendre parler.

Comment jouer ces trois scénarios

Il existe trois façons de jouer ces scénarios : les uns à la suite des autres, en multitable ou entrecouper les trois. C'est cette dernière proposition que je retiendrais. En effet, vous n'avez besoin d'aucun conseil pour la première et de beaucoup de travail d'adaptation pour la deuxième étant donné que ces trois scénarios ne se passent pas simultanément. Le mieux (à mon avis) est de jouer chaque acte en suivant l'ordre Ullars, humains, Adhaarax. De cette façon, l'aspect chronologique n'est pas respecté mais le mystère, lui, reste entier. Ces scénarios devraient vous occuper une après midi entière (ou deux soirées). Si vous êtes pris par le temps, il peut être intéressant de diminuer le nombre de scènes de chaque acte afin de n'avoir plus que trois grosses scènes et trois actes (pour trois peuples). Dans tous les cas, les scènes s'enchaînent parfaitement et les joueurs ne comprennent le lien qu'à la fin du deuxième acte. Les Ullars cherchent Diamond, les humains l'origine d'un carnage et les Adhaarax des femmes. Les Ullars trouvent un moyen de se rendre sur une station, les humains découvrent quelques éléments d'une enquête insoluble

et les Adhaarax s'amuse jusqu'à l'arrivée des Ullars. Le lien est tout tracé et la transition est alors évidente. Ne reste plus que la pseudo conclusion humaine et le point culminant Adhaarax. Afin d'augmenter la confusion, les Adhaarax n'appellent pas la station Echofisk 4, les humains l'appellent Babylon 5bis et les Ullarspar son nom habituel (Echofisk 4). Dessinez des plans différents (approximativement les même mais sur trois dessins différents) pour chaque races voir pas de plan du tout si vous vous en sentez capable. Dernier conseil pour la route, enchaînez les scènes rapidement ça évite les temps morts.

