

DA CRONZIMOS



K.A.S

Sden squad

Introduction

R.A.S. est un jeu vivant, non seulement il bénéficie d'un suivi régulier (plus ou moins) et sérieux (voulant dire ici bien fait et non pas forcément au sens littéral). Mais en plus, il possède un site Internet officiel <http://rasjdr.free.fr> sur lequel on peut trouver des tonnes d'informations, aides de jeu, dessins et scénarios ... Je ne parle même pas de sa Mailing-List. Alors logiquement une couche est ajoutée sur le site de l'Elfe Noire (<http://www.sden.org/jdr/ras/>). Ceci est un premier envoi de l'équipage du sden squad ... et qui dit coup d'essais dit coup de maître.

Crédits

Veuves Noires

par NéoGab euh je veux dire Solaris (Nouvelle d'introduction : Alexandre Clavel)

p 3

Petit mais costaud

par Pollux

p 9

Rien ne sert de courir ... il faut savoir tricher à point

par Pollux (avec un peu de Gerboiz)

p14

Qui veut la peau de Spip 3.5

par Eclipse

p24

La totale

par Alexandre Clavel

p27

Sans dessin

par Frédéric Bonnet alias Scotty

p38

Qui vole un œuf vole un bœuf

par Alexandre Clavel

p44

Illustrations : Gerboiz et Totoro

Mise en page : Alexandre Clavel

Remerciements : Je tiens à remercier les lecteurs particulièrement attentifs qui vont jusqu'à lire les remerciements ... parce que parfois on a l'impression de les écrire pour rien. Merci



Veuves Noires



Les veuves noires

« - Et ça, c'est quoi ?

- Une rate.
- Ah et ça ?
- Un reim ... »

Explorateur Grison et sa recrue

H-2 « Un bras, non deux, un œil, une partie de cerveau ... »

« Non là c'est moi qui a vomi ... »

H 0 « Je récapitule, nous avons un équipage de 200 personnes si l'on se fie aux bras mais 43 si on ne tient compte que des jambes. Vous vous foutez de moi ? »

« Non chef, je crois bien que je n'avais jamais vu ça Il aurait été plus facile de reconnaître un grison ayant marché sur une mine H »

« Ne croyez pas petit, les petits gris se ressemblent tous. »

« Dans le meilleur des cas, il manque 25 personnes. »

« Oui des enfants essentiellement et quelques femmes. »

« Putain on est pas dans la merde. »

Administration ded l'U.T.

« - Putain c'est cool, je vais me faire des couilles en or. Putain c'est trop cool avec un chien et un robot cannibale psychopathe ça le fait. Argh vite prend note, l'inspiration est aussi fugitive une brise d'été. T'as noté ?

- Oui comme une brise d'été.
- Mais non stupide, un chien et un robot cannibale génétiquement modifié »

Francis F. G. Coplala, grand cinéaste Reivax de l'ordre de la réalisation d'or et de ...

« - Et ça, c'est quoi ?

- Un poumon.
- Ah bon ils en ont deux ?
- Oui le premier poumon ne leur sert que pendant dix ans pour « fumer » et puis ils terminent leur vie avec un seul ... »

Explorateur Grison et sa recrue

« Et merde chef je crois qu'on est arrivé en retard. »

Membre de l'Altus, fer de lance de la flotte Nerfand

« C'est une déclaration de guerre ! Les Ati-Shackss nous ont réattaqués ... On se passera de l'avis de l'ordre des médiateurs, pas de deuxième résolution. Quel malheur que seul la violence fonctionne avec les peuples arriérés. »

Sharanoramara Goranore, diplomate Shankkare

« - Et si on rajoutait une histoire d'amour dans un bateau qui dérive dans l'espace parce qu'il est rentré dans un météore

- Mais non connasse, les histoires d'amour c'est pour les bonnes femmes. Si on faisait un monstre qui grandit dans le corps et puis qui fait exploser son hôte ... et puis il mange les autres gars alors là le robot intervient et le chien est utilisé ... »

Francis F. G. Coplala, Cuthbert du meilleur film étranger ...

« - Et ça, c'est quoi ?

- Un rein, je te l'ai déjà dit.

- Encore ? Ils en ont deux comme les poumons ?

- Ouais le deuxième rein lui ne sert à rien, de très nombreux spécialistes cherchent leur utilité mais moi je suis sûr qu'il ne sert à rien ... »

Explorateur Grison et sa recrue

Généralités

Les Veuves Noires sont réputées pour être cruelles, vraiment cruelle. Elles s'attaquent surtout à des convois de marchandises et pratiquent le pillage.

Au départ, beaucoup de pirates se moquaient de ces femmes, mais au fil des ans, certains ont appris à leur dépend à les respecter ... D'autres commencent à s'inquiéter face aux atrocités commises par ces femmes. Beaucoup considèrent que cela « jeter un discrédit sur la profession ». Elles prennent le temps de charcuter leurs victimes avec un tel soin que même les tortionnaires médiévaux passent pour des enfants de cœur.

Si des femmes font parties des équipages abordés, l'une d'elle sera laissée en vie pour servir de témoin. Et si l'une des victimes féminine s'est montrée courageuse et combative, la vie peut lui être laissée en échange de son intégration future dans le clan des Veuves Noires. Elle devra alors tout laisser derrière elle. Pour les autres, ce ne sera que pleurs et souffrances.

Quant aux fillettes de toutes races, elles intégreront le Nid où elles deviendront à leur tour Veuves Noires.

Histoire

En 2192, Tazia Kzol, lox-zoc, fut emprisonnée avec des esclaves femelles en provenance de toute la galaxie par son "époux", Kizar Thoul, chef d'un clan de mercenaires esclavagistes. Celui-ci l'accusait en effet d'être une féministe active et dangereuse bien qu'en réalité ce dernier voulait surtout s'en débarrasser et en tirer un bon prix).

Avec l'aide de Sarah Wilson, marchande humaine elle aussi captive, Tazia réussit à mettre en place une mutinerie. Beaucoup de femelles moururent ou furent capturées. Une minorité réussit toutefois à s'échapper à bord du vaisseau de Kizar.

Parmi les fugitives, les femelles Reivax, Nerfand, ou même Lox-zocs refusaient de revenir chez elle. Après des jours d'errance dans l'espace, les femmes se mirent d'accord. Profitant de la cargaison qui contenaient de l'équipement de mercenariat, elles décidèrent de pratiquer le pillage pour survivre. Devant leurs succès croissants, Sarah baptisa le groupe « Les Veuves Noires » en référence à leur solitude et leur principe de piller les vaisseaux sans laisser de témoin. Et Tazia Kzol devint leur chef élu à l'unanimité. En moins de 10 ans, les atrocités commises par les Veuves Noires devinrent légendaire. Les Veuves Noires ont fait bien plus que de s'accaparer une réputation de pirates cruelles et sans faille ; elles devinrent des sortes de croquemitaines de l'espace.

Les troupes

On parle actuellement de deux milliers de femmes. Parmi elles, humaines, lox-zocs, nerfands, reivaxs, ullars sont les races les plus représentées. Elles se décomposent en trois ordres : les ouvrières, les guerrières et les mères.

Les ouvrières représentent le bas de l'échelle. La plupart des ouvrières aspirent au combat mais certaines se contentent de leur sort et éduquent les jeunes « recrues ».

Les guerrières sont les soldats du clan pirate. Elles sont en générale toutes issues des ouvrières. Mais certaines sont très vite repérées et rentrent directement à cette caste.

Les mères distribuent les volontés de la Reine-Mère. Elles assurent également le suivi des jeunes « recrues » et gèrent chacune une section.

Le "Nid"

Personne ne sait vraiment où il se situe et seule une Veuve Noire peut connaître les coordonnées. Sur le site, il y a trois secteurs importants :

- La couveuse : c'est là où sont isolées les jeunes recrues qui intégreront ou non définitivement les veuves noires.
- L'alcôve : c'est le lieu de résidence de la reine Mère. Ce secteur est interdit et seules quelques privilégiés y ont accès (comme Sarah ou Aricia).
- La ruche : le lieu d'entraînement des Veuves Noires ; très sophistiqué, ces dernières manipulent toutes sortes d'armes et de combat.

Pour avoir une idée de l'architecture, il faut pendre conscience que le site se trouve à l'intérieur d'un astéroïde. Ce qui explique que personne ne connaisse sa localisation. En revanche, le site est assez grand pour abriter les deux vaisseaux des Veuves Noires puisque celui-ci contient trois hangars pressurisés.

Liens avec ...

Il est évident que les Veuves Noires n'entretiennent aucune relation avec quelque faction que ce soit.

Les pirates : Les Veuves Noires refusent d'intégrer la confrérie des pirates de même cette dernière refuse tout contact avec elles. Quelques contacts ont été établis en secret, mais en vain. Toutes sont solidaires à l'idées de préserver leur indépendance et de ne pas subir le diktat d'une confrérie qui leur semble corrompue et ridicule.

Personnages célèbres

Tazia KZOL

La chef des Veuves Noires, appelée la "Reine-Mère". Son intransigeance et son courage ont fait la réputation des Veuves Noires. Chef incontestée, elle est une bonne tacticienne et une combattante. Si pour certains lox-zocs, elle représente un fantasme, beaucoup aimeraient lui mettre la main dessus pour lui faire payer son ironie face à la société masculine de son peuple d'origine. L'intégralité de l'organisation repose sur elle, si elle venait à disparaître il est possible que le groupe se dissolverait.

Sarah WILSON

Sans elle, peut-être que les Veuves Noires n'auraient jamais vu le jour. Pilote hors pair, Sarah est avant tout une commerçante hors pair. Elle et Tazia partagent une amitié indestructible. Très proche et très complice, Sarah n'a pourtant jamais voulu assumer de responsabilité et à donc fait en sorte que Tazia devienne la Reine-Mère.

Aricia ARINTA

Première femelle Reivax présente chez les Veuves Noire, Aricia fait partie des femmes qui ont pris la fuite de chez Kizar Thoul. Ancienne Issoldhienne, elle fut la première mère nommée après Tazia et Sarah. Elle a aujourd'hui la charge de former les jeunes recrues et de sélectionner les plus endurcis qui entreront dans le clan. Son influence est non négligeable et beaucoup de décisions sont prises avec sa participation.

Création d'une Veuve Noire

Au départ, il s'agit de créer un personnage avec le processus classique dû à la race choisie. Deux castes sont possibles à la création : les ouvrières et les guerrières. Comme elles ne sont censées servir que de personnages non joueur, il suffit de rajouter les bonus que donne le type de caste choisie. Le procédé crée un personnage plus fort que lors d'une création classique, mais les Veuves Noires restent des PNJs et ne sont pas n'importe lesquels !

Ouvrières

Elles servent principalement à assurer la logistique du clan. Bien sûr leur rang est le plus bas mais leur fonction est respectée. Sans elles, les Veuves Noires ne seraient pas ce qu'elles sont : unies et insaisissables. Elles assurent les opérations de maintenance, d'entretien et de gestion courante. Elles sont dévouées et travailleuses. Beaucoup d'ouvrières aspirent à devenir guerrières. Surtout ce sont elles qui assurent l'intégration des jeunes recrues au sein du clan.

Compétences au niveau 1 : Discrétion, Gravité 0, Cyberrobotique, Électronique, Informatique, Médecine

Compétences expertes : aucune.

Équipement fourni : un taser Zeus (voir site officiel RAS), une tenue spécifique ouvrière, 1 arsenal d'outillage complet.

Courage +2

Guerrières

Elles assurent la sécurité du clan, mais surtout pratiquent les abordages et les pillages. Elles sont à l'origine de la réputation des Veuves Noires.

Elles demeurent assez polyvalentes bien qu'elles aient souvent une spécialités de combat. Sans aucune pitié leur entraînement dépasse l'entendement et les tests de sélections sont de caractère à faire trembler le plus endurcis des légionnaires. Beaucoup d'entre elles perdent la raison ce qui expliquerait leur absence totale de peur ou de pitié

Compétences au niveau 1 : Armes blanches, Corps à corps, Esquive, 1 Pilotage au choix, Survie, Gravité zéro.

Compétences expertes : (1) choisir entre armes blanches, armes lourdes, repérage ou pilotage.

Équipement fourni : un Corail 22 (voir site officiel RAS), un couteau de combat, un sabre, un fusil d'assaut, une tenue spécifique, un scaphandre spatial, drogues de combat diverses.

Courage +4



Équipements

Zolc'01 : Il s'agit en fait du vaisseau volé lors de la fuite des femmes de chez leur ancien "maître". Par souci de préserver au mieux l'Arachnée et pour utiliser un appareil "banal", le Zolc'01 sert souvent pour des missions de routine. Son efficacité tient dans le fait que son entretien est peu coûteux, pratique et tient parfois au système D.

L'Arachné : Nouveau vaisseau des veuves Noires, elles comptent maintenant un deuxième navire. chef d'œuvre.

Pages Noires

TAZIA KZOL

Chef cruelle et sans compassion, ceci est sans doute dû à la vie dure et humiliante que son conjoint lui a fait subir. Rejoignant un groupe d'activiste femelles lox-zocs, elle fut capturée et emprisonnée. Elle voue une haine sans limite au genre masculin et a promis d'émasculer son ancien compagnon. A chacune de ses sorties, les atrocités commises sont de pires en pire. Certaines de ses proches disent qu'elle finit par perdre la raison. D'autres affirment que son génie n'en est que meilleur.

SARAH WILSON

En fait, Sarah était une agent de l'Ordre des Médiateurs chargées d'enquêter sur les pratiques des Lox-Zocs au sein de la piraterie. Capturés lors d'un raid de ces derniers, elle réussit à s'enfuir avec Tazia et d'autres femmes. Partageant une amitié sans faille avec la lox-zoc, elle cessa toute activité avec l'Ordre des Médiateurs. Alors que ces derniers la croyaient disparue, elle prit récemment contact avec son supérieur. Mais pourquoi ?

ARICIA ARINTA

Bien sûr, Aricia aurait pu retourner parmi les siens. Mais la mentalité des Issoldhiens fait que sa position et sa réputation aurait été affaiblies. Elle est donc restée fidèle à son nouveau clan et ne veut plus entendre parler de son ancienne "vie". Bien évidemment, sa "désertion" n'est pas passer inaperçue et un avis de recherche circule au météore de la tortue. Pour cette raison, elle reste toujours à bord de l'Arachnée. En fait elle recherche activement le traître Issoldhiens, qui ne supportait pas son efficacité, et qui par jalousie l'a dénoncée et vendue à Kizar Thoul.

L'Arachnée

Ce croiseur représente le fer de lance des Veuves Noires. Il est aussi moderne qu'efficace. Rapide, fiable et bien armé, il dispose d'un système ingénieux : le vaisseau est capable d'utiliser ses pattes pour arraisonner un vaisseau ennemi. Pour cela elles tissent des câbles venant perforer la coque et rapprocher le vaisseau cible. A partir de ce moment, des perforations se font dans la coque du vaisseau abordé et surgissent alors, par des gros boyaux flexibles, les Veuves Noires.

Ce vaisseau ne sort presque jamais et sert de "station sidéral" au Veuves Noires, leur vaisseau-mère en quelque sorte. Les témoins des prouesses de l'Arachnée se compte sur les doigts d'une main. C'est souvent le vieux vaisseau lox-zocs qui a pour mission d'attaquer les convois, sa discrétion étant plus adéquat. De haute technologie ce denier est en fait l'œuvre d'un ingénieur isolé qui est mort pour son œuvre. Les Veuves Noires n'ont fait que le récupérer.

Le Nid

Personne ne sait comment les Veuves Noires sont aussi efficaces. En fait, leur force vient d'un élément qui était totalement imprévu. Lors de leur fuite, suite à une avarie sur le vaisseau, celui-ci a dû se poser en catastrophe pour subir une réparation d'urgence. C'est alors qu'il fut décidé, afin de passer inaperçu, de poser l'engin sur un gros astéroïde. A la grande surprise de l'équipage, il s'agissait d'un poste d'observation aménagé. Le lieu servait de poste d'observation mobile, aménagé sûrement depuis des centaines d'années mais aujourd'hui presque abandonné. Presque, oui, car au plus profond de l'astéroïde, un être cryogénisé y vit encore ...

L'avenir

En fait, les Veuves noires ne s'en prennent pas à n'importe quel vaisseau cargo. Il s'agit souvent de petits vaisseaux interplanétaires chargé d'assurer le convoi d'hommes et de marchandises locales à un système solaire. Les Veuves Noires font en quelque sorte de la prospection et espèrent trouver un refuge pour installer une base permanente au sol. Elles espèrent ainsi créer le noyau d'un réseau de casinos et maisons de passes où les hommes auront tout loisir de parler....

Les mutilées

Elles ne représenteraient qu'une trentaine de membres du clan et Tazia KZOL en serait la supérieure directe. Il s'agit de l'unité d'élite du clan, surentraînée et conditionnée. Prêtes à tous, ces femmes n'ont plus de scrupules mais sont pourtant très peu utilisées. Leur rôle est surtout d'assurer des missions où le sang froid et la précision sont requis et où la réflexion n'est plus de mise. Quasiment incontrôlables en combat, seule la mort totale de l'ennemi (autrement dit son éradication) les ramène à la raison. Serait-ce certaines substances qui les rendraient inconscientes et insensibles à la douleur? Personne n'est resté en vie pour en témoigner. Elles n'ont servi qu'une fois pour récupérer une Veuve Noire qui avait été capturée par un petit groupe de pirates Ullar. Ce clan n'existe plus : seul le corps du chef aurait été retrouvé avec ses parties génitales empaillées en guise de pendentif. En effet ces femmes sont cannibales. Ainsi, devant leur effroyable fanatisme, Tazia préfère garder cette carte dans sa manche, mais seulement au cas où. Malgré tout, il arrive que l'un d'elle dirige un groupe de Veuve Noire en opération...

Toutes ces femmes ont subi une ablation quelconque en signe de reconnaissance (elles se dévorent entre elles pour assurer le rite de mutilation qui marquent leur entrée chez les mutilées). Inconnues des Veuves Noires mêmes, seules Tazia et récemment Sarah en connaissent l'existence. Alors allez savoir si votre jolie voisine au mess ne dissimule pas une ablation...

NB : le MJ ne doit jamais s'en servir. Dans le cas contraire, ce dernier doit réfléchir à l'impact de leur utilisation. Elles pourraient compromettre la sécurité même du clan si elles étaient mal employées. Ce sont des femmes qui n'ont plus du tout d'humanité.

Synopsis de scénarios

- Une personnalité féminine a mystérieusement disparu au bord de l'espace connu... L'œuvre des Veuves Noires ? en tous les cas, cela risque de ne pas être simple...
- Les personnages sont heureux de faire partie d'un petit vaisseau de croisière et le vaisseau est pris par les Veuves Noires (Mais si la partie du film Le Cinquième Élément dans le navire de croisière ! et bien vous y êtes !).
- En mission, sur le Météore de la Tortue, les personnages remarquent des amazones au comportement discret mais suspect. Ne serait-elle pas là pour mettre leur grain de sel dans la réunion de chefs de clans Ullar ?
- Les personnages Adhaarax ont eu le malheur d'enlever des Veuves Noires...
- Une Veuve Noire a pour mission d'éliminer un personnage qui a été malheureusement un des seuls survivants de l'un de leurs nombreux raids galactiques. Mais les choses se compliquent quand celle-ci tombe finalement amoureuse du personnage en question (quelques grammes de finesse dans un monde de brutes).



Petit mais costaud

Au cours de ce scénario, les joueurs vont découvrir les merveilles de Dame Nature. Leur ordre de mission est simple : découvrir ce qui a pu arriver aux occupants de la base Epsilon 8. Ils découvriront que parfois le Cercle ne fait pas que des choses gentilles. En fait, c'est une base ultra secrète qui repose sur une alliance entre humains et grisons. Cette base avait pour objectif d'explorer et de découvrir tous les moyens d'armement chimique ou biologique pour arriver à éradiquer les Insectes et autres nuisibles. Les joueurs découvriront que quelque chose c'est mal passé et bien d'autres surprises encore...

I-Le débriefing

Il faut prendre contact avec l'officier le plus gradé du groupe de joueur. Il aura pour objectif de s'entourer d'hommes de valeur pour une mission des plus délicates. Bien sûr, au cas où il leur arriverait malheur, le gouvernement nierait avoir connaissance de ce projet (en gros ils se démerdent). Juste un petit détail d'importance : afin de s'assurer du bon déroulement de la mission, il faut ajouter, parmi les membres qui composent l'équipe, un soldat de première classe, qui est en fait un agent Alpha noir chargé d'espionner les joueurs. Cet Alpha noir est le seul à être vraiment au courant de ce qu'il se passait sur cette base. Son petit nom : Jack.

Arrivé en salle de réunion : le plus gradé des personnages est le seul à être en contact avec ses supérieurs. Sa mission est très simple : aller sur une planète nommée Epsilon 8, sur laquelle se trouve une base militaire humaine. Ils doivent ravitailler la base. Mission on ne peut plus classique. Il est ajouté que le navire cargo n'atterrira pas sur la planète. Le ravitaillement s'effectuera à partir des petites navettes de débarquement. Ce qui suppose de nombreux allers-retours (normalement les joueurs se poseront des questions).

Pour le matériel les joueurs ont droit à ce qu'ils veulent en armement et autres équipements. Il ne leur reste plus qu'à leur souhaiter bon courage

II-Le voyage

Normalement tout se passe tranquillement. C'est l'occasion pour les joueurs de se préparer et éventuellement de poser des questions à leur supérieur qui, soit dit en passant, n'en sait pas plus qu'eux sur ce qui les attend là-bas. Si vous trouvez que cela manque de piquant, vous pouvez faire intervenir un petit champ de météorites, histoire que le pilote montre ses capacités et éventuellement que certains exercent leur talent de tireur d'élite aux canons spatiaux.

III-Bienvenu sur Epsilon 8

Enfin, après un voyage plus ou moins tranquille, les voilà arrivés sur la merveilleuse Epsilon 8, et comme convenu, le vaisseau n'atterrit pas. Les joueurs qui le désirent peuvent embarquer à bord de la première navette en direction du pays des rêves. Les autres peuvent s'occuper du chargement de la deuxième, afin de gagner du temps. De toutes façons, peu importe car il faudra bien que tout le monde se retrouve à la base.

Pour les premiers partis, il faut leur faire une description générale et classique d'une base de l'U.T. Mais, avec de l'observation, un spécialiste pourra deviner que certains bâtiments présentent une architecture non humaine.

La première difficulté va être de rentrer dans la base ; certes, elle est équipée pour recevoir des vaisseaux, cela ne pose pas de problème. Seulement, une fois entré dans le hangar et après avoir attendu la dépressurisation du compartiment, la porte d'accès au bâtiment principal refuse de s'ouvrir : jet Sensoriel + Repérage :

- _ Difficulté de 15 : un gyrophare rouge est visible par le hublot de la porte de séparation.
- _ Difficulté de 25 : ils perçoivent du bruit de l'autre côté.
- _ Difficulté de 30 : ils entendent « Alerte ! Alerte ! Le système d'urgence a été déclenché ! Tout le personnel est prié de se rendre aux postes de secours ! Ceci n'est pas un exercice ! Je répète ceci n'est pas un exercice. »

Avec un peu d'ingéniosité, les joueurs trouveront le moyen d'entrer. Quelque soit l'issue qu'ils décident de prendre : leur signaler (pour rajouter à l'ambiance angoissante) que le message d'alerte change : « Alerte ! Alerte ! Tentative de pénétration dans l'enceinte de la base au secteur 1 ! »(x2).

Une fois les joueurs parvenus à leur fin, le message suivant annonce : « Alerte ! Alerte ! Intrusion au secteur 1 ! Détection de présence étrangère dans le secteur 1 ». Si les joueurs voulaient faire une entrée discrète, c'est raté ! Tout ça pour les mettre dans l'ambiance.

IV-Chouette intérieur

Une fois dans la base ce n'est qu'un dédale de couloirs et il faudra leur rappeler que la sirène fonctionne toujours... Alors, à moins qu'ils ne se décident à agir, elle va leur rabattre dans les oreilles le même refrain (voir ci-dessus).

Autre point important à signaler : c'est la présence d'un ordinateur chargé de la gestion de la base, une I.A. à faire pâlir n'importe quelle E.G.O. (du moins si cela était possible). Elle répond au doux nom de Pénélope. Mais inutile de préciser qu'elle n'est nullement programmée pour répondre aux ordres des joueurs. C'est une I.A. suffisante pour être autonome. Elle est capable de prendre ses propres décisions, et donc d'intervenir pour aider les joueurs si elle le juge nécessaire (cela peut vous servir de prétexte pour aider les joueurs en cas de ralentissement où pour les aiguiller dans leurs réflexions).

A l'intérieur, il faut leur faire découvrir les points suivants dans l'ordre que vous voulez :

- _ Des cadavres humains. Si les joueurs veulent connaître la cause du décès, la difficulté est de 20 pour un médecin (30 pour un personnage qui ne possède pas la capacité médecine) : blessures par balles multiples à l'abdomen sans doute à l'origine de la mort.

- _ des cadavres humains ? Vu ce qui reste, on ne sait pas. Difficulté 30 pour un médecin (40 pour autres). Il semblerait que ce soient bien des restes humains, raison de la mort inconnue. Si la réussite est de 35 ou plus, la mort est due à une implosion provoquée par une cartouche explosive ?!

- _ On n'oublie pas les braves Grisons dans l'affaire. Il s'agissait d'une alliance,

contre nature certes quand on connaît les relations qui existent entre eux et les humains, mais quand il s'agit de lutter contre plus fort que soi, on s'allie même avec ses ennemis (en fait, il s'agit d'aiguiller un peu les joueurs et les faire réfléchir sur certains problèmes qui poussent ces deux peuples à s'associer plutôt qu'à ce faire la guerre). Les Grisons, au même titre que les humains, ne reçoivent plus de nouvelle de la base, ils s'étonnent donc et envoient une équipe sur place. Et comme par hasard, ils tombent sur notre escouade d'humains (prendre des guerriers stéréotypés pour la constitution de l'équipe Shankkar).

- _ Si les joueurs se montrent un peu trop réticents à accomplir leur mission, ou s'ils se rendent compte qu'on les a amenés à l'abattoir, vous pouvez faire intervenir Jack.

- _ Et bien sûr, la grosse bête de l'histoire (il faut le reconnaître que ce serait beaucoup moins marrant sans elle) : le *Demonitrocur gigantus*.

- _ Et la cerise sur le gâteau : un virus. Certains chercheurs s'intéressaient à ce virus pour ces propriétés particulières de renforcer l'organisme hôte avant de le faire exploser. C'est d'ailleurs à la suite d'une mauvaise opération dans ces laboratoires que la base s'est retrouvée infestée. Vous leur ferez faire un jet toutes les demi-heures pour voir s'ils ne sont pas atteints par le virus *Libium assykante* (voir capsule **Greenland**).

- 1^{er} jet : 25 % de malchance de tomber malade.
- 2^{eme} jet : 50 % et ainsi de suite...

Mais faites attention que tous les joueurs ne tombent pas malades sinon c'est pas drôle. Mais pas de panique, si les joueurs réfléchissent (sinon vous les orienterez sur la marche à suivre), ils comprendront que *Demonitrocus gigantus* lui n'est pas atteint par le virus. Cet animal possède comme particularité de produire dans son organisme une substance antivirale qui est efficace sur 99 % des virus connus. Donc l'ingestion de sa chair guérit du virus.

Vous l'avez compris les joueurs vont normalement essayer de comprendre ce qui se passe dans cette base. S'ils ne sont pas trop bêtes, ils vont vite réaliser que c'est un lieu ultra secret, constitué de laboratoires de recherche non conventionnés par l'U.T (officiellement). Donc, il faut les balader en leur faisant des petites frayeurs de temps à autres. Il me reste à vous faire découvrir les autres pièces de la base et celles où les joueurs peuvent trouver des choses intéressantes.

V-Suivez le guide

Pour simplifier les choses, la base est organisée en différents secteurs de 1 à 10, selon le niveau. Le secteur 1 correspond au secteur le plus en surface, il faut savoir que la base est construite en profondeur, les joueurs ne voit donc en arrivant qu'une toute petite partie des installations. Inutile de préciser que tous les secteurs sont sous le contrôle de Pénélope, équipés de caméras de surveillance avec systèmes de détection (infrarouge...).

Voilà comment s'organise la base :

- **Secteur 1** : c'est l'équivalent du rez-de-chaussée. C'est par cette issue que les joueurs sont entrés. Ils trouveront à ce niveau différents sas, des scaphandres spatiaux, des scaphandres spatiaux de combat et autres matériels d'exploration comprenant des véhicules terrestres et marins ainsi que des véhicules amphibies. Bref un petit paradis pour les mécaniciens en herbe...

- **Secteur 2** : rien de particulier à cet étage.

- **Secteur 3** : l'armurerie. Ben oui quoi ! Il faut bien se défendre non ! Sans plus de commentaire sur cette partie.

- **Secteur 4** : les réserves alimentaires et autres. Les personnages ont une petite faim ! qu'à cela ne tienne : voilà le lieu où chacun pourra se rassasier et trouver tout le matériel pharmaceutique pour guérir les petits bobos en tous genres.

- **Secteur 5** : les dortoirs. Occupés principalement par les résidents de la base, il n'y a que des affaires personnelles.

- **Secteur 6** : les locaux administratifs, bureau du personnel, du commandant de la base, bibliothèque... Les joueurs trouveront à ce niveau des informations précieuses que vous ne leur donnerez qu'après les avoir travaillé un peu au corps, de façon à savoir ce qu'ils cherchent précisément.

- **Secteur 7** : c'est à ce niveau que se situe le centre de commande ainsi que le cerveau de Pénélope. Si les joueurs cherchent à la débrancher, il faut leur faire comprendre qu'ils ont là une bien mauvaise idée. Cela rendrait immédiatement la base invivable car une des fonctions de Pénélope c'est de veiller à l'équilibre des paramètres vitaux de la base. Outre cela, ils trouveront le générateur à fusion qui alimente la base en énergie, la rendant indépendante du milieu extérieur.

- **Secteur 8** : les laboratoires. C'est à ce niveau que les chercheurs travaillaient. On peut donc y trouver toute sorte de matériels de laboratoire ainsi que de nombreuses cages pour animaux. Et oui, non content de travailler sur des virus, certains généticiens avaient bon espoir de créer des espèces génétiquement améliorées. A noter qu'ils n'ont pas complètement échoué puisque *Demonitrocus gigantus* est le résultat d'une de leurs expériences. C'est l'occasion pour les joueurs de mettre la main sur des documents et des rapports d'analyses qui les conduiront à comprendre ce qui est advenu du personnel. Si certains sont atteints par le virus, et qu'ils ne savent pas comment en guérir, vous pouvez toujours laisser traîner un dossier qui leur indique la solution.

- **Secteur 9** : rien de particulier à cet étage ... R.A.S. comme on dit par chez nous.

- **Secteur 10** : le gros lot ! Un vaisseau spatial tout neuf dernier modèle. Ben il fallait bien prévoir une issue de secours ! En plus, comme il n'y avait pas que des biologistes mais également des physiciens, des mathématiciens, des mécaniciens de tous poils, ils ont eu tout le temps nécessaire pour améliorer les vaisseaux

et construire un modèle unique pourvu de fonctions multiples (que je vous laisse créer comme bon vous semble). Le seul hic c'est que ce bijou est livré sans mode d'emploi !

VI-le fin mot de l'histoire

Donc, vous l'aurez compris, les joueurs sont manipulés par leurs supérieurs. La base située sur Epsilon 8 ne donne plus de nouvelle depuis plus d'un mois. Or, lorsque l'on connaît l'importance des travaux qui ont eu lieu là-bas, l'instance supérieur chargée de diriger les recherches à partir de la terre (peut-être les Alphas noirs) se doit d'envoyer des hommes. Il faut nécessairement que ces hommes ne se doutent de rien et que personne ne vienne se poser des questions, si éventuellement ils ne revenaient pas. Il faut mettre l'accent sur le fait que personne ne sait ce qui se passe là-bas.

Mais... que s'est-il passé ? Un bête accident qui n'aurait pas du avoir plus de conséquence que cela. Une équipe de chercheurs était sur le point de découvrir une souche du virus *Libium assykante* mutante. Ce virus a pour particularité de renforcer l'organisme en favorisant le temps de guérison, comme une souche normale, mais cette fois sans passer par la case "explosion". Reste que l'individu ainsi infecté devait rester infecté pour que le processus fonctionne (mais on n'a jamais rien sans rien, faut pas déconner). Et c'est là que le malheur arrive : une mauvaise décontamination, due à un dysfonctionnement totalement bénin du système d'aération, a provoqué une contamination de la base entière. Les premiers malades n'ont pas été découverts immédiatement, du fait que dans les premiers temps, le virus renforce l'organisme hôte. Après, il fut trop tard pour stopper ou simplement isoler l'épidémie.

Comme mes joueurs ont émis le souhait de devenir une équipe autonome, j'ai utilisé ce scénario pour leur donner la liberté à laquelle ils aspiraient. En ajoutant un 10^{ème} niveau, et un vaisseau spatial un peu particulier puisque je le rappelle ici : les Grisons avaient du personnel sur la base. Comment donc les joueurs peuvent-ils s'en tirer à si bon compte ? Et bien ils ont plusieurs possibilités :

- Soit ils décident de tout rapporter à leur supérieurs qui, puisqu'il y a une équipe sur place, leur propose de garder les lieux et de continuer à travailler pour le Cercle, tout en continuant à les surveiller de près.
- Soit les joueurs font silence radio et se barrent avec le vaisseau, en espérant apprendre à le faire fonctionner.
- Soit ils meurent tous parce qu'ils sont trop mauvais ...

VII-Et les Grisons dans tout ça ?!

Vous n'espérez quand même pas qu'ils laissent tout cela en plan sans rien dire. Bon, ils ont déjà envoyé une équipe sur place. Si l'équipe ne revient pas, comme ils ne sont pas de nature belliqueuse, ils vont essayer de pourparler avec les joueurs et seraient même prêts à leur laisser le vaisseau, mais à la condition qu'ils acceptent à leur bord quelques grisons (note : ceci pourraient être incarnés par d'autres joueurs). Ces grisons se verraient ainsi offrir un sujet d'étude passionnant : les humains et leurs conditions de vie, génial non ? Mais si, génial pour les Grisons !



Les protagonistes

Jack : l'Alpha Noir

Caractéristiques :

Physique : 7	Volonté : 6
Sensoriel : 5	Courage : 6
Habilité : 7	Chance : 0
Social : 4	
Mental : 7	

Compétences :

Armes blanches : 7	Armes légères : 7
Linguistique : 2	Aliens : 8
Esquive : 5	Histoire : 1
Stratégie : 3	Aérobic : 5
Repérage : 5	Politique : 6
Gravité 0 : 5	Pilotage spatial : 1
Biologie : 1	Électronique : 1
Chimie : 1	Commandement : 3

Le Demonitrocus gigantus

Vous pouvez mettre autant de ces bestioles que vous voulez dans la base. Si les joueurs cherchent à comprendre d'où elles proviennent, ils trouveront l'explication en visitant les différentes pièces de la base. Le secteur 10, qui est protégé par des codes de protection niv 5, est le site d'expérimentation. C'est à ce niveau que se situent tous les laboratoires chimiques et biologiques, ainsi que les essais génétiques sur les différentes espèces de créatures.

Aspect général : Type scorpioïde avec une queue qui lui permet de lancer de l'acide.

Modes d'attaque : Liquide corrosif par projection et attaque au contact par chélicères. Attaque surprise.

Protection : Plaque de chitine sur toutes les surfaces du corps.

Régime alimentaire : Se nourrit de charogne après avoir tué sa proie et attendu qu'elle pourrisse.

Intérêt : Récupération de ses protections, on a cru pouvoir les dresser, à tort ! Produit un antiviral surpuissant.

Comestible : Succulent.

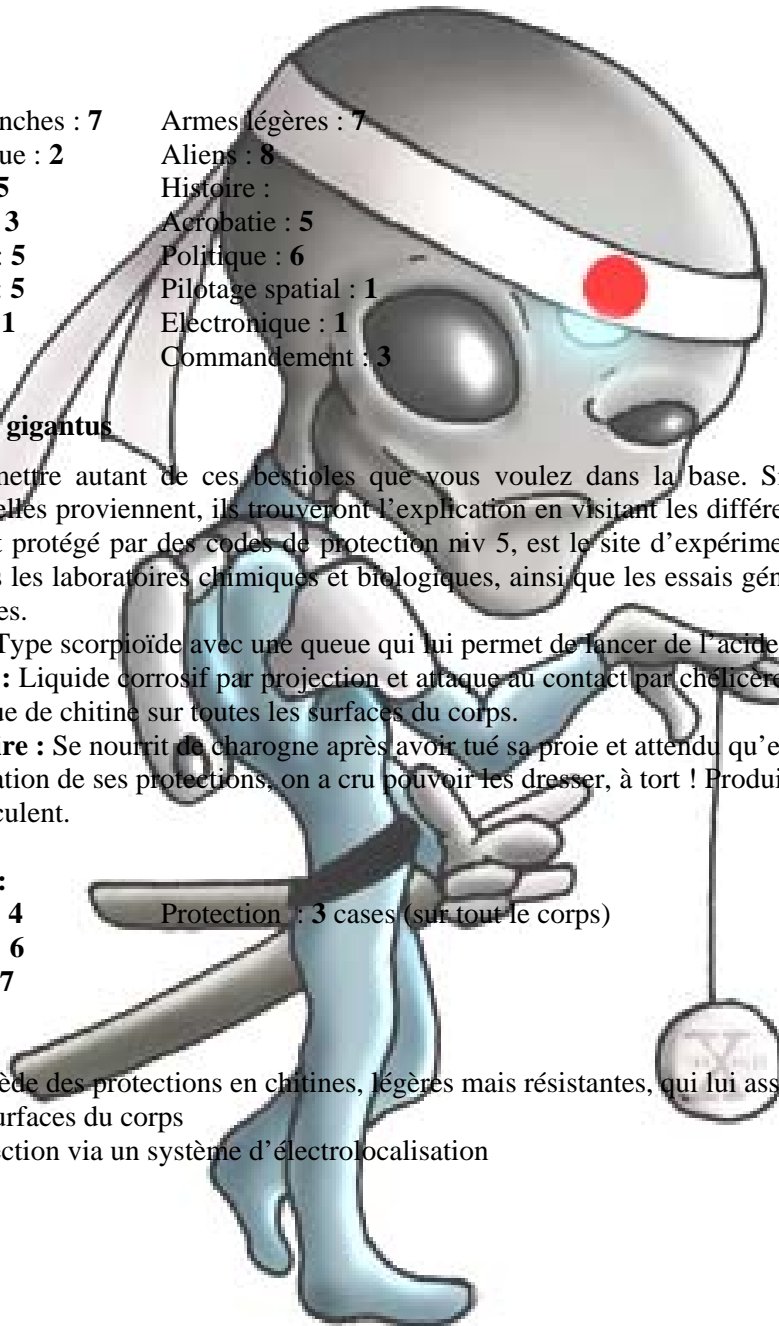
Taille : 1m60.

Caractéristiques :

Physique : 4	Protection : 3 cases (sur tout le corps)
Sensoriel : 6	
Habilité : 7	
Social : 1	
Mental : 3	

Spécificités : possède des protections en chitines, légères mais résistantes, qui lui assurent une protection de 10 sur toutes les surfaces du corps

Perceptions : détection via un système d'électrolocalisation



Rien ne sert de courir... il faut savoir tricher à point

Ce scénario vous permettra de faire découvrir à vos joueurs l'univers de R.A.S. Ils pourront partir à l'aventure et croiser les peuples qui le colonisent. Mais avant de commencer, je vous recommande vivement de leur rappeler que leur personnage, bien que héros en puissance, n'est pas pour autant immortel : et qu'à R.A.S, la précipitation et le manque de réflexion se payent par la mort qui vient chercher son dû. Bien souvent, un bon diplomate dans les rangs et plus utile qu'un légionnaire spécialiste en armes lourdes. Vous verrez qu'une fois de plus, cela se vérifie dans ce scénario. Imaginez des pirates qui s'ennuient à toujours devoir attaquer des convois plus ou moins armés, où est le véritable challenge là dedans. Comme le dit le proverbe « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ». C'est pour cette raison qu'ils ont décidé d'organiser une course intergalactique. Qui mieux qu'un pirate connaît la difficulté de battre un autre pirate, voilà un véritable défi que, je l'espère, vos joueurs seront prêts à relever.

Une dernière petite chose avant de commencer, vous imaginez bien que les autres peuples et organisations ne sont pas mis au courant. Aussi, quand vous ferez atterrir vos joueurs sur les différentes planètes, rappelez-vous que c'est dans leur intérêt de cacher leurs véritables identités. Le genre "on fonce dans le tas" n'a aucune issue, à moins peut-être la fuite, et encore avec de la chance. La diplomatie rien de tel, mais rassurez-vous, de la baston il y en a. Ce n'est pas un scénario pour « tapette » et cela ne m'étonnerait pas de compter quelques morts de plus à la fin. Voilà j'ai terminé, bon jeu à tous.

I- les nouvelles du jour

Bienvenu sur **IF Mercenaries**, la seule chaîne pirate à vous tenir informé des événements de l'Espace Connu en temps réel ; il est l'heure de retrouver Ema Pendoko pour les informations du jour.

« Bonjour à tous,

- Les troupes shankars, postées non loin de la planète Agora, ont été renforcées à la suite de la disparition, une fois de plus, de l'un de leur vaisseau.
- L'ouverture prochaine de la première course intergalactique : le premier prix est fixé à 3 millions de krecks ou, au choix des gagnants, à un ancien parchemin retrouvé sur Nous ne doutons pas que les inscriptions seront nombreuses !
- La mise à prix de l'humain **Muraille** a encore été augmentée. D'après les informations fournies par l'UT, il aurait été vu non loin de **Blannax**
- On apprend à l'instant la mort d'une légende. En effet, **Abbok** le célèbre Ullar que l'on croyait disparu vient de réapparaître. Mal lui en a pris, car nous venons d'apprendre sa mort, victime du célèbre terroriste **Scott Diamond** »

II-Les participants

- L'équipe Reivax dirigée par **Massanaël Dacille** : « Une petite course ouais pourquoi pas, ça fait longtemps que mes hommes n'ont pas eu de vrai challenge. Comment ça il y a une étape sur *Allaka* ?! Ah, c'est pas grave, je vais devoir dépouiller un participant de son certificat, un challenge de plus, après ça roule tout seul ! Vous allez voir on va gagner haut la main et par ici la récompense ! »

- L'équipe Ullar : « Cherchez pas les gars, nous on a la meilleure stratégie. Le chemin le plus court, c'est la ligne droite. Comme ça, on est sûr d'arriver les premiers ! Quoi y a des obstacles sur le chemin ? Ben on fera comme d'habitude : on rase tout et on ramasse le pactole »
- L'équipe de **Nayade Linux** : « Alors comme ça la Confrérie pirate organise une course intergalactique ! Je sais ce que vous vous dites, on a aucune chance avec le Nébula et bien on verra bien. Nous les femmes contrairement aux hommes, on sait utiliser notre intelligence !! ».
- L'équipe de **Scott Diamond** : « Ah ah, voilà de l'argent vite gagné sans se fatiguer ! Je n'ai qu'à attendre que tous ces crétins fassent le travail ! Je prépare tranquillement mon affaire. Venez mes agneaux, venez vous jeter dans ma gueule ouverte, mes crocs s'impatientent ! Je leur tombe sur le col, et après un joli feu d'artifice, je m'en vais récupérer mon bien ! Je sais, je suis génial et après quoi de plus normal chez moi ! Oseriez-vous prétendre le contraire ?!!! ».
- Et bien sûr l'équipe de vos joueurs : « Un ? quoi ?! c'est quoi st' histoire ? On a rien demandé-nous ! Nan on veut pas y aller ! Maman, je veux revoir maman.... »

III- Qui a dit que mon vaisseau est tout pourri ?

Comme vous devez le savoir le Météore de la Tortue est toujours mobile. Au moment où je vous parle, il est localisé dans l'espace de l'UT non loin de Azidane. Pour entrer sur le Météore de la Tortue, il faut bien sûr montrer pavillon noir (sinon paff dans ta gueule tu va voir comment ça fait mal). Les joueurs se retrouvent donc sur le Météore de la Tortue. C'est l'occasion de leur faire découvrir son ambiance ainsi que les quelques célébrités qui s'y trouvent (voir aide de jeu). Laisser quartier libre à vos joueurs si vous le désirez...

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. Évidemment 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.

Passons aux choses sérieuses, le but principal reste quand même de participer à la course. RDV au guichet d'inscription. C'est ici qu'ils feront où qu'ils reverront certaines connaissances. Là, le principe est super simple : il y a un parcours à effectuer et le plus rapide gagne. Tout est permis (la triche est vivement recommandée). Les pirates aussi ont bien droit de se défouler et, vu la prime, ils vont être nombreux à se bousculer au portillon.

IV-Excusez-moi, rue de la Paix c'est par où ?

Je crois que tu t'es trompé de jeu là. Bon alors tous les candidats devront partir du Météore de la Tortue, pour y revenir. Revenir oui, mais pas les mains vides. Afin de s'assurer que le trajet est bien effectué les candidats devront ramener un certificat de leur passage, qui leur sera remis à chaque étape par un représentant de l'ordre des pirates. Vous l'attendiez avec impatience la voici, mesdames messieurs, la listes des étapes :

• **Allaka :**

La planète Reivax (voir supplément Reivax-Grison pour les détails). La route est simple :

- **GE 149** jusqu'à **Nyglius 1**
- puis **RE 001** jusqu'à **Reyka**
- et enfin **FK 455** jusqu'à **Allaka**

• **Zion :**

Un comptoir de l'espace "emprunté" aux Reivax par les pirates. Il est actuellement situé en plein cœur de l'espace Shankkar (autant vous dire qu'y mettre les pieds est une vraie partie de plaisir).

Le passage obligatoire par le champ d'astéroïdes de Syrrahhn

• **Jaggy :**

Une planète de l'Alliance Noire (Lalakan)

• **Loukoum :**

La dernière étape avant le retour sur le Météore de la Tortue, planète Nerfand.

OK 769 → **WL 494** → Loukoum (sans bond possible)

Le passage obligatoire par le champ d'astéroïde de Barryk.

V-Tout le monde sur la ligne de départ ... un seul à l'arrivée

Allaka :

On démarre en douceur histoire de ne pas affoler tout le monde. Allaka est une planète Reivax peuplée surtout par tous les indésirables de ce peuple. Son atmosphère est constituée d'azote, de dioxygène (en faible quantité suffisante pour respirer mais rend difficile toutes activités), et de dioxyde de carbone. Les températures fluctuent de -50 à +15 °c. La force militaire est faible, constituée de 10 000 Reivax. Malgré tout, il faut pas rêver : qui serait heureux d'apprendre que sa planète est une étape de la course intergalactique ?! En gros personne ! Il est donc conseillé aux joueurs de faire profil bas. S'ils ouvrent trop leur gueule, n'hésitez pas à les calmer en leur envoyant des troupes Reivax au cul. Il ne faut pas oublier qu'ils sont là pour trouver leur contact pirate. Plus vite trouver plus vite parti (ne les embêtez pas trop avec ça, c'est à la sortie qu'on les attend).

Si pour les joueurs, aller dans le système Reivax ne leur pose pas de problème, ce n'est pas le cas pour Massanaël Dacille. En fin stratège qu'il est, il se dit qu'il a tout aussi bien fait de laisser les autres faire le travail pénible et de récupérer le certificat après. Aussi, une fois les joueurs sortis de l'empire Reivax, faites les suivre et attaquer par le Kakkarus (un petit combat spatial ça ne fait pas de mal). Un bémol tout de même, abîmer un vaisseau c'est risqué, les réparations ça coûte cher. Donc une alternative possible, provoquez les en duel avec un chasseur de chaque côté et le meilleur gagne. Bien sûr il y aura fatalement un mort !)

Zion :

Vu que c'est un comptoir spatial et qu'en plus il est en plein dans l'empire Shankkar, il doit être vachement discret. Donc vous imaginez bien que pour le trouver, c'est la galère. C'est pour cette raison que le certificat obtenu sur Allaka détient une information primordiale : la localisation précise de Zion. La difficulté de la deuxième étape réside dans la présence Shankkar. Une fois parvenu jusqu'à Zion, c'est un comptoir de l'espace surtout fréquenté par des mercenaires et des pirates de tous poils. Bref, si vous trouvez que vos joueurs s'ennuient, provoquez une petite bagarre. C'est l'occasion aussi de regrouper tous les participants, une petite trêve ça ne fait pas de mal (et puis après tout on est entre pirates). Ils ne devraient pas avoir de mal à trouver leur contact, suffit simplement d'aller au bar. Vous pouvez aussi faire intervenir les shankkars à bord de leurs terribles vaisseaux de guerre : les « Griffes ».

Un petit passage par un champ d'astéroïdes, ça peut être utile quand on est poursuivi par des Shankkars

Jaggy :

Nous voilà chez les Lalakans, un peuple qui n'aime pas trop les autres, et je suis optimiste, exceptés les Nerfands et les humains qu'ils respectent pour leur esprit et leur code d'honneur à la guerre. Les Lalakans ne possèdent pas de monnaie reconnue, ils font du troc (je vous laisse gérer l'accueil que réservent les Lalakans à vos joueurs).

Loukoum :

Bienvenu sur une planète où rien ne fonctionne, ou presque. Arrivé à ce stade de la compétition, les joueurs sont sur les rotules (il faut dire que le voyage a montré quelques désagréments). Rassurez-les en leur disant que c'est bientôt la fin. Les Nerfands sont plutôt du genre mous. Ils ne poseront pas trop de problèmes aux joueurs (j'entends par là : pas de bagarre). Première difficulté : arrimage à la station Nerfand (faites un jet pour savoir si le matériel fonctionne : 50 % de chance de plantage). Les joies du pilotage chez les Nerfands. En cas d'avarie, soit le pilote est super bon et rattrape le coup, soit c'est le vaisseau qui trinque et d'ici à ce qu'il soit réparé, tu perds la course.

Cette planète est l'occasion de remettre les pendules à l'heure :

-si vos joueurs sont derniers, alors ils rattrapent tout le monde

-si vos joueurs sont premiers alors tout le monde les rattrape.

(Ben oui parce que le contact pirate un Nerfand ne s'est pas pointé au rdv).

Profitez-en pour leur faire découvrir la planète, leur faire tester des gadgets rigolos bien capricieux qui ne fonctionnent qu'une fois sur deux. Une fois le contact retrouvé, les joueurs ravis pourront reprendre la route. Et c'est là que les attend la grosse surprise : Scott Diamond, leur pote de toujours...

VI-T'avais qu'a pas dire que mon vaisseau est tout pourri !

« Eh ben ouais, vous croyez quand même pas que j'allais me faire chier à faire le travail alors qu'il est si simple de le faire faire par les autres, non mais ! Vous me prenez pour un crétin ! Et puis en plus, cela fait longtemps que mes hommes ne se sont pas dégourdi les jambes ! »

Avant de remonter à bord de leur vaisseau, il leur tend un guet-apens. (*N'oubliez pas que nous sommes sur Loukoum et que **Scott Diamont** possède système D*), Ils leur a donc concocter une petite bombe maison (*avec 50 % de chance qu'elle ne fonctionne pas, histoire de laisser une chance aux joueurs, vous pouvez aussi la faire marcher à retardement ajoutant un effet de surprise. Là, normalement vos joueur en ont ras le c... Des courbatures partout, et ouais c'est dur le vie de héros. Ils pensent en avoir terminé, que bientôt ils pourront profiter d'un repos bien mérité, et ben non. Il faut encore aider la demoiselle pirate en détresse. Au moment où vos joueurs entrent dans le champ d'astéroïdes de Barryk, indiquez leurs que les scanners de leur vaisseau détectent la présence de deux navires. Mais que ce passe-t-il ? C'est la belle Nayade Linux qui s'est fait surprendre par une attaque des Veuves noires. Libre à vous joueurs de lui venir en aide on non.*

VII-Et l'équipe gagnante est...

Celle que vous voulez ! Si vous estimez que vos joueurs se sont bien battus et qu'ils méritent amplement la victoire, alors faites leurs plaisir ! Si au contraire vous pensez qu'ils sont trop nuls et qu'ils ne méritent même pas d'avoir un MJ comme vous, laissez-les sur leur faim, éclipez-vous discrètement en feignant d'aller aux toilettes. Autre possibilité, vos joueurs ne sont pas si nuls que ça mais pas si géniaux non plus. Alors dégoûtez-les un peu en racontant comment ils passent à côté d'une somme de 3 000 000 de Kreks et d'un super parchemin qui leur aurait permis de partir dans une nouvelle aventure faite de mystères, de richesses et surtout de grosses emmerdes (*ça vous n'êtes pas obliger de leur dire*). Vous aurez remarqué que dans l'aide de jeu j'inclus une équipe Ullar. Elle est facultative mais peut ajouter un peu de piquant à cette aventure, si toutefois vous estimez ne pas en avoir assez. Utilisez-la comme bon vous semble ! Ce scénario à bien entendu une suite, je vous dis donc à la prochaine...

Les protagonistes

Pirate Reivax

Caractéristiques :

Physique : 7	Volonté : 5
Sensoriel : 4	Courage : 6
Habilitété : 8	Chance : 2
Social : 3	
Mental : 5	

Compétences :

Armes blanches : 6	Armes légères : 6
Esquive : 5	Lancer : 4
Corps à corps : 5	Acrobatie : 4
Course : 5	Nage : 3
Discrétion : 6	Repérage : 6
Linguistique : 4	Us & coutumes : 3
Aliens : 4	Pilotage spatial : 3
Survie : 5	Gravité 0 : 5
Armurerie : 3	Électronique : 5
Baratin : 4	Empathie : 2
Intimidation : 4	

Armements & équipements : N'importe quelles arme et armure, un couteau, quelques grenades, un membre cybernétique et des cicatrices bien visibles.

Pirate Ullar

Caractéristiques :

Physique : 9	Volonté : 5
Sensoriel : 5	Courage : 7
Habilitété : 5	Chance : 1
Social : 4	
Mental : 4	

Compétences :

Armes blanches : 5	Armes légères : 4
Armes lourdes : 6	Armes véhicules : 4
Esquive : 4	Lancer : 4
Corps à corps : 6	Acrobatie : 5
Course : 4	Nage : 8
Discrétion : 5	Repérage : 4
Linguistique : 6	Us & coutumes : 5
Alien : 3	Pilotage spatial : 6
Survie : 6	Gravité 0 : 7
Armurerie : 4	Électronique : 2

Baratin : 6 Empathie : 3
 Intimidation : 5 Discrétion : 2
 Pilotage aquatique : 6 Informatique : 2

Armements & équipements : 1 Pistolet tais-toi, 1 fusil d'assaut, 1 canon sentinelle, 1 aile d'ange

Scott Diamond et Nayadee Linux : se référer à la capsule projet Bêta

Remarque : pour ceux qui seraient surpris de voir Diamond avec un vaisseau de type Pèlerin, l'explication est simple : le Pèlerin est un vaisseau de transport civil, et donc relativement discret dans l'espace.

Mercenaires 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: Shotgun Hellfire, Pistolet A-Gun, Armure légère

Veuves Noires (guerrières)

Caractéristiques :

Physique : 7 Volonté : 6
 Sensoriel : 7 Courage : 6
 Habilité : 7 Chance : 1
 Social : 3
 Mental : 5

Compétences :

Armes blanche : 7 Corps à corps : 8
 Armes légères : 7 Armes lourdes : 3
 Armurerie : 3 Esquive : 1
 Intimidation : 6 Linguistique : 4
 Repérage : 7 Stratégie : 3
 Gravité 0 : 8 Aliens : 7
 Pilotage spatial : 6 Electronique : 5
 Survie : 7 Discrétion : 7

Équipements : 1 corail 22, 1 couteau de combat, 1 sabre, 1 fusil d'assaut, 1 tenue spécifique, 1 scaphandre spatial, drogue de combat

Scaphandre de guerrière : de couleur pourpre (Tête : 6 Torse : 8 Bras : 8 Abdomen : 8 Jambe : 8)

Le Zolc'01**Type :** Cargo contrebandier
(Technologie Lox-zoc)**Equipage :** 5**Passagers :** 200**Niv.scanner :** 4**Vitesse max :** 500 UV**Accélération :** 60 UV**V.M.M :** 30 UV**Bouclier :** 60**Structure :** 3000**Armement :**

- 2 lasers plasmatiques
- 2 lances torpilles
- 100 torpilles
- 2 tourelles avec chacune 2 mitrailleuses bi-tubes jumelées
- 1 murène noire (Structure : 280 et blindage :10) pour l'abordage

Camouflage : 4**Atmosphère :** oui**Autonomie :** 1an**Voyage I.S :** oui/2**Hang-ghe-geur (Ullar)****Type :** Croiseur lourd de combat**Equipage :** 10**Passagers :** 1000**Portée scanner :** 2000 UV**Niv.scanner :** 5**Accélération :** 10 UV**V.M.M :** 40 UV**Bouclier :** 350**Structure :** 6 000**Armement :**

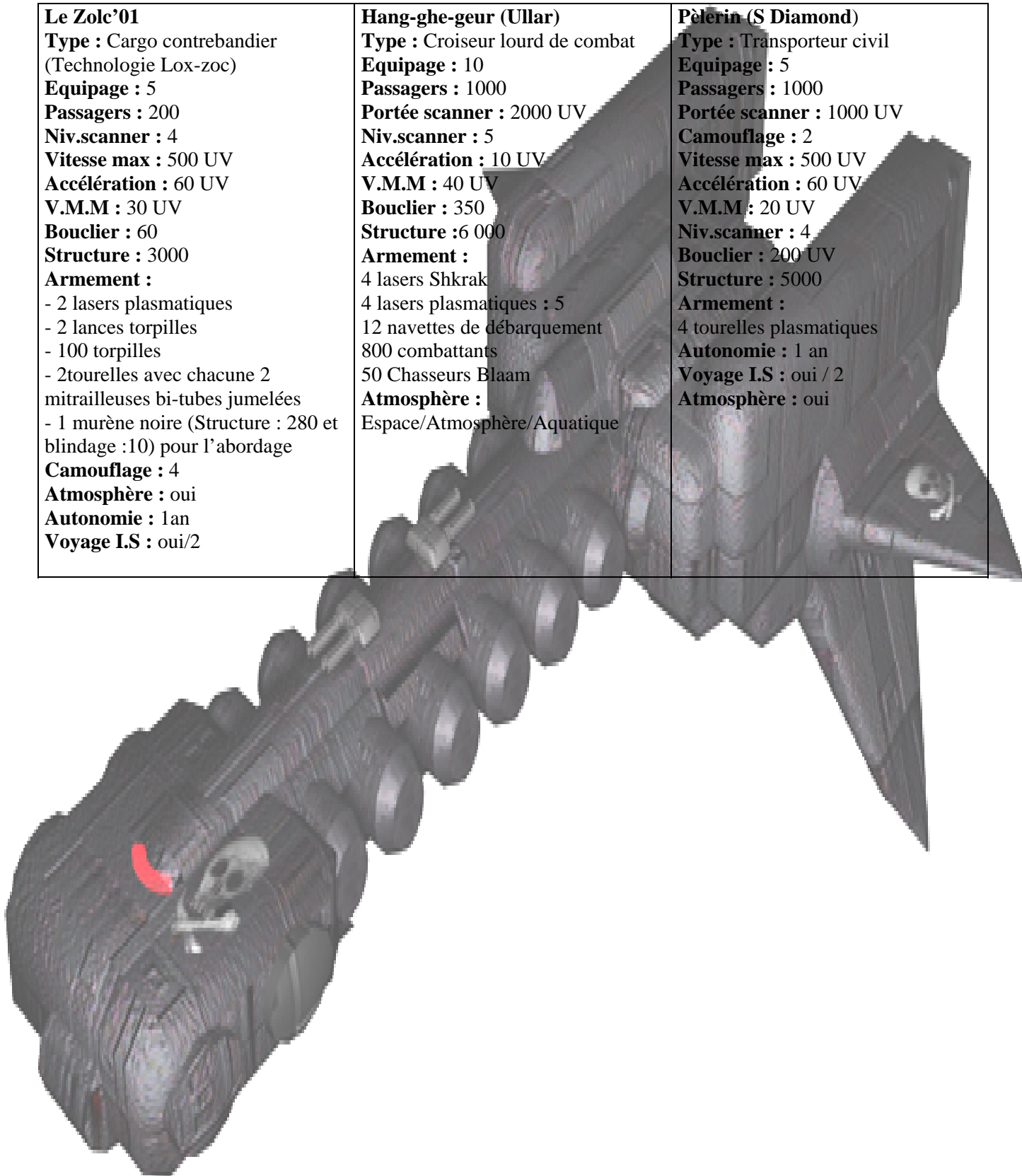
- 4 lasers Shkrak
- 4 lasers plasmatiques : 5
- 12 navettes de débarquement
- 800 combattants
- 50 Chasseurs Blaam

Atmosphère :

Espace/Atmosphère/Aquatique

Pèlerin (S Diamond)**Type :** Transporteur civil**Equipage :** 5**Passagers :** 1000**Portée scanner :** 1000 UV**Camouflage :** 2**Vitesse max :** 500 UV**Accélération :** 60 UV**V.M.M :** 20 UV**Niv.scanner :** 4**Bouclier :** 200 UV**Structure :** 5000**Armement :**

- 4 tourelles plasmatiques

Autonomie : 1 an**Voyage I.S :** oui / 2**Atmosphère :** oui

Le Nébula

Type : Croiseur léger de combat

Equipage : 5

Passagers : 250

Porté Scanner : 1300 UV

Camouflage : 6

Vi.M.M: 30 UV

Vitesse Max. : 600 UV

Accélération : 40 UV

Niv. Scanner : 4

Bouclier : 200

Structure : 3200

Armement :

10 Tourelles plasmatisques

2 Lance-torpilles

60 Torpilles Pythons

200 combattants

3 transporteurs de troupes

Autonomie : 1 An

Voyage I.S. : OUI/2

Atmosphère : OUI

Ce croiseur pirate appartient à **Nayade Linux**, la célèbre pirate Humaine. Il ne peut s'attaquer qu'à de petits vaisseaux car il ne possède pas la puissance de feu suffisante pour les plus gros.

Il est par contre assez rapide pour fuir les plus gros croiseurs.



Kakkarus

Type : Cuirassier de combat

Equipage : 20

Passagers : 2 000

Porté Scanner : 1 400 UV

Camouflage : 5

Vitesse Max. : 480 UV

Accélération : 20 UV

V.M.M. : 10 UV

Niv. Scanner : 5

Boudier : 300

Structure : 15 000

Armement :

2 laser Métra'lor

30 Tourelles plasmiques

10 transporteurs de troupes

1 500 combattants

20 chasseurs Bouarga III

Autonomie : 1 An

Voyage I.S. : OUI/3

Atmosphère : NON

Ce cuirassier Reivax est celui de Massanael Dacille, l'un des plus grands chefs du mouvement Issoldhien. Quand il a fait sécession, il s'est enfui avec ce cuirassier. Depuis les autorités Reivax le recherche avec assiduité.

Les Issoldhiens l'ont depuis un peu amélioré afin d'en faire un puissant vaisseau pirate.



Qui veut la peau de Spip

3.5

Ce scénario est conçu pour un groupe de mercenaire Ullard mais devrait pouvoir être facilement adapté pour n'importe quel type de mercenaire (Lox-Zoxs, Pirates, etc...) Il présente aux joueurs les aspects les plus dépravés de la décadence de la civilisation humaine à travers quelque uns de ses pires éléments et permettra également de découvrir qu'au sens très figuré, un grison peut en cacher un autre... beaucoup plus grand et plus fort!

Depuis quelques mois déjà, le clan des joueurs s'est vu accordé par l'union terrienne un accès privilégié aux nombreuses ressources d'une colonie nommée Syskalia, en échange de petits services qui devaient être communiqué en temps voulu. Il est probable que votre chef de clan ait été au courant à l'avance des services qu'il y aurait à rendre, sans quoi il ne se serait jamais engagé dans un pareil marché. Toujours est il que depuis la signature de ce contrat, il semblerait que les autorités terriennes vous aient oublié car rien ne vous a encore été demandé.

Le scénario commence donc alors que vos joueurs sont en train de fêter bruyamment une journée de repos supplémentaire offerte par les bons soins de l'UT dans le réfectoire de leur vaisseau en compagnie d'autres membres du clan. Soudain, la voie douce et chaleureuse du capitaine du vaisseau se fait entendre dans les haut-parleurs ("Tiens, depuis quand le capitaine à t'il une voie douce et chaleureuse?") et demande aimablement à votre squad de se rendre dans son bureau dans les plus bref délai. (Pourquoi leur squad? A vous de trouver... après tout, je ne vais pas non plus vous mâchez tout le travail...) Là, le capitaine les attendra avec un grand sourire (Encore un truc bizarre, d'habitude le capitaine a plus pour habitude de se promener dans les rangs de ses soldats en hurlant des injures à tout va!) et leur proposera de boire un bon verre avec lui. A cet instant faite bien comprendre à vos joueurs que quelque chose cloche, que le commandant ne propose généralement pas un verre à ses hommes, mais qu'il a plus l'habitude de balancer ses ordres en bloc à travers un interphone et avec force injure. En bref, faite leur comprendre que le capitaine à sûrement quelque chose de très particulier à leur demander.

Et en effet après avoir longuement tourné autour du pot (peut être même va t'il falloir que ce soit vos joueurs qui amène le sujet) le capitaine acceptera finalement de vous parler des objectifs de la mission. Prenant son air le plus gêné, il vous expliquera que votre mission consiste à "accompagner le gouverneur de la planète Syskalia et quelque uns de ses amis à un joyeux pique-nique sur la face inhabité de la planète Tahoméra...". (Description de la planète en annexe) Voilà pourquoi le capitaine reculait tellement le moment de cette annonce. Quelle honte, demander à des ullards, aux plus grands guerriers de la galaxie, de servir de nounou à des humains pour un pique-nique. Et pourquoi pas profiter de leur maîtrise du temps pour s'assurer un beau soleil? Et bien c'est prévu. Lorsque vos joueurs sortiront de cet entretien, leur moral devrait être au plus bas à la perspective de cette petite randonnée festive pas vraiment au goût de grand guerrier comme eux. (L'équipement sera composé uniquement d'armes légères, après tout, on va juste promener)

Quelques jours plus tard, les joueurs pourront retrouver le gouverneur et ses amis à bord de leur vaisseau (bien à eux, c'est beau d'avoir de l'argent) a quelques heures de vol de la planète Tahoméra. La description de ce petit groupe devra pouvoir se résumer en un mot: grotesque! Pour tout dire, les personnages que vous devrez présenter seront des caricatures d'Helvétè. Gros, joufflu, rougeaud, portant pour la plus part la

moustache ou une petite barbe, coiffé d'un chapeau à plume, vêtu d'un short vert kaki maintenu par des bretelles, et avec une chemise blanche brodée de petite edelweiss. A la fin de votre description, il faut que vos joueurs puissent s'attendre à les entendre chanter des Yodles. L'un deux, s'avancera vers eux et se présentera (n'hésitez pas à insister sur l'accent campagnard) comme étant le gouverneur de Syskalia, Schtein Dubouchois. Il leur serrera vigoureusement la main avec un grand sourire sur le visage et leur présentera ses amis:

Maurice Shmunz, ancien boucher reconverti dans la politique, Marcel Nichbateur ancien cuisinier reconverti dans la politique, et Dietrich kein ancien éleveur porcin reconverti dans la politique (comme quoi, la reconversion est facile quand on a un ami gouverneur). Puis après avoir bu une bonne bière bien de chez eux (avec un jet de perception facile, vos joueurs pourront se rendre compte qu'avant leur arrivée toutes ces aimables personnes avaient déjà consommé un bon tonneau de bière bien de chez eux) il se mettront à danser et à chanter de yodles (qu'est-ce que je vous disais). C'est donc après une bonne heure de vol dans cette ambiance autant grotesque qu'humiliante que vos joueurs pourront enfin se dégourdir les jambes sur le sol de Tahoméra!

Lorsque vos joueurs arriveront au sol, on leur demandera de surveiller les alentours le temps qu'on installe le campement (en réalité, c'est une vraie cuisine de plein air comprenant 6 plaques chauffantes, un congélateur, un réfrigérateur, 3 tables de travail et un barbecue qui va être mise en place durant les deux heures suivantes par deux techniciens malhabiles sous les regards complaisants autant qu'ivres de nos 4 comparses (Notez que le vaisseau ne comprend que ces deux techniciens et un pilote en plus des personnes citées précédemment). Là encore, aucun événement ne viendra perturber le calme souverain de la mission au plus grand désespoir de vos joueurs (faut dire que sur une planète spécialement aménagée pour les vacances, y faut pas s'attendre à tomber sur des plantes carnivores et des monstres sanguinaires). Ce n'est qu'au moment de passer à table qu'arriveront les premiers imprévus. Le gouverneur et ses amis, prétextant un manque d'appétit, décideront d'aller faire une petite balade, et s'équiperont pour l'occasion de fusils spécialement étudiés pour la chasse, projetant des aiguilles très fines mais très douloureuses pour le système nerveux car elles libèrent une violente décharge électrique une fois leur cible atteinte paralysant totalement cette dernière. Mais si vos joueurs sont un tant soit peu intelligents, ils se rendront vite compte que chanter à tue-tête à travers les bois n'est pas la meilleure façon d'approcher le gibier. Bref, après un petit quart de marche vos joueurs devraient arriver sur une falaise surplombant d'une centaine de mètres une clairière. Et au centre de la clairière vous pourrez apercevoir un petit grison en train de faire les cent pas. Le gouverneur s'exclamera alors avec une voix faussement étonnée montrant à quel point il est piètre comédien: "Oh! Ciel! Mon Dieu! Un grison, ici! Mais dis-moi Maurice, ne serais-tu pas là le sinistre individu qui t'a enlevé tes enfants voilà quelques années déjà alors que tu oeuvrais généreusement pour le bien de ton peuple sur une colonie terrienne récemment acquise par l'UT au prix d'énormes sacrifices et chèrement payé à ce peuple de scélérats qui nous trahirent à la première occasion en lançant sur nous une série de raids meurtriers qui causèrent une profonde perte au sein de la paisible population qui venait de s'installer en ces lieux en espérant pouvoir y construire une vie meilleure pour eux et leur descendance et faire profiter l'humanité toute entière des maigres ressources qu'ils auraient pu durement extraire d'un sol ingrat au prix d'un dur labeur quotidien?" Et tout ça sans respirer une seule fois (essayer on verra bien si vous y arriveriez) Et l'autre de répliquer, sur un ton hésitant trahissant d'une part qu'il avait bénéficié des mêmes cours de comédie que son comparse et d'autre part qu'il avait fort mal appris sa leçon: "Oh! Oui! Euh... Mon dieu! Euh... C'est lui! Je le reconnaîtrai entre mille! Euh... Il n'y a pas de doute possible à ce sujet! Euh... Il faut que j'obtienne vengeance sur l'heure!". Si vos joueurs réussissent un jet de perception facile, et s'ils ont déjà vu des grisons, ils pourront constater qu'absolument rien ne permet de distinguer celui-ci des autres, mais il est nécessaire de préciser que le gouverneur et ses amis étaient en train de leur monter un gros bateau. La suite sera logique et enfin un peu moins ennuyeuse. Si à ce stade, vos joueurs menacent de quitter la table s'il ne se passe rien demander leur de capturer eux-mêmes le grison (les humains tentent d'encercler le grison, et au premier coup de feu raté, celui-ci tente de s'échapper en courant dans les bois. On confiera alors aux joueurs les armes de chasse pour ramener le grison vivant) Sinon, contenter vous de laisser vos joueurs regarder une capture facile de ce pauvre grison qui se demande ce qui peut bien lui arriver. Quelque soit votre choix, au retour ce sera le fameux Maurice qui portera le corps assommé sur son épaule, tandis que ses compagnons entonneront un triste chant funèbre et guerrier. Bon plus sérieusement. La scène ressemble plutôt à la fin du sketch des inconnues sur les chasseurs. Les humains chantent une chanson dans le style "Une bécasse, ça vaut bien dix pétasses, et un mulot, ça vaut bien la Bardot! Et si la Bardot veut me confisquer mes douilles, faudra d'abord qu'elle me suce les WARF WARF WARF (Rires). La suite ne devrait pas être triste non plus. Une fois retourné au campement, notre joyeuse bande s'occupera à de saines activités comme dépecer le cadavre du grison, couper de joyeuses tranches de son anatomie, et vider ses boyaux dans un sac poubelle. Pour les MJ les plus taquins on pourra même imaginer une mise en bouche du style pigna colada (aucune idée de l'orthographe. Dans le principe, c'est le jeu ou on

doit crever un sac avec un gourdin les yeux bandés. Là il s'agira plutôt de crever la sphère de communication et tant pis pour la tête du petit grison. A la rigueur, vous pourrez décrire à la fin un œil qui pendouille hors de son orbite). Vous l'aurez compris, le but de toute cette manœuvre était uniquement la capture d'un grison pour des besoins gastronomique curieux. (Un petit jet de volonté pour savoir si vos joueurs vomissent ou pas...) Après, a vous de voir si vous voulez là jouer sadique (le petit grison va-t-il être condamné? Si oui, les humains mangeront le cerveau car "tout est bon dans le grison" puis rire gras. Sinon on mettra le cerveau dans un sac plastique avec les boyaux "pour ne pas attraper la vache folle" puis rire gras aussi.) Ce n'est qu'une fois le repas finis que les choses vont se gâter (enfin, pourront se dire les joueurs).

Au moment de ranger, les techniciens auront disparus. Impossible de les trouver ni dans le vaisseau ni dehors. Après une longue fouille dans les alentours, vos joueurs pourront retrouver leur cadavre avec la tête étrangement broyé. Si un de vos joueurs sait piloter, vous pourrez également faire subir le même sort au pilote. A ce moment les humains affolés voudront partir de cette planète présentant un danger. Retour au vaisseau (tiens les sac poubelles ont disparu: jet de perception moyen) mais curieusement, le vaisseau reste cloué au sol. Et là vos joueurs devraient sentir qu'ils y sont jusqu'au cou. Pour là suite, rester ouvert à toute les propositions: cependant, débrouillez vous pour que vos joueurs aient à quitter le vaisseau. Plusieurs raison peuvent les y conduire: Le grison devait sûrement avoir un vaisseau, reste à le trouver... Ou bien un vaisseau leur largue un équipement de secours mais mystérieusement, ce matériel tombe à quelques kilomètres de leurs camps de base. Ou encore, ils réussissent à entrer en contact avec un groupe de touriste non loin qui leur propose leur aide et qu'il va donc falloir rejoindre. D'une façon comme d'une autre, il va falloir quitter le vaisseau tout ensemble car ce n'est plus vraiment un lieu sûr. Et nous voilà partis pour une promenade de santé à travers une forêt qui n'a plus rien de charmante. La suite devrait être assez simple. Les amis du gouverneur laisseront passer les joueurs à l'avant (n'oubliez pas d'assurer les arrières toutefois) et au bout d'une quinzaine de minutes dans une forêt devenu tout à coup bien silencieuse, vos joueurs tomberont sur un trou mystérieux de 2 mètres de larges au milieu du sol qui attirera leur attention. C'est à cet instant que dans un cri, attiré par une masse qui apparaîtra du sol et y retournera avant que quiconque ait eu le temps de réagir, disparaîtra l'un des amis du gouverneur. Sur un jet d'initiative difficile suivit d'un jet de perception difficile, vos joueurs pourront voir ce qu'il connait sous l'appellation Tantax... La peur au ventre, (jet de courage difficile, parce qu'au fond y sont pratiquement à poil face à ce monstre) il faudra fuir jusqu'au lieu prévu, et comme les pj courent généralement plus vite que les pnjs (surtout qu'ici il s'agit de pnj gras et imbibé d'alcool) ces derniers vont mourir les premiers... Pour ce qui est du gouverneur, ce sera à votre convenance. S'il meurt, personne ne le regrettera vraiment et on ne vous fera aucune difficulté à votre retour, s'il survit, vos joueurs auront gagné un allié particulier à qui il faudra régulièrement rafraîchir la mémoire si vos joueurs ne veulent pas être trop vite oublié. Pour finir avec la poursuite, si vos joueur ont choisis de trouver le vaisseau grison, aucun chance qu'il réussissent à le piloter, et l'histoire risque de se finir en carnage s'ils bloque l'accès au vaisseau (le laborantin ne pouvant plus se replier, il se battra à mort). Dans les autre cas, soit le laborantin ne laissera aucune chance à vos joueurs (seul une fuite rapide de la planète pourra éviter la confrontation) soit il se repliera gentiment après avoir tué tout les humains. Pour la suite, vos joueurs reviendront au vaisseau dans la plus grande discrétion, le capitaine les félicitera chaleureusement et leur offrira quelques mois de vacances contre la promesse de leur silence (au fond, peut être y avait t'il déjà eu d'autre missions dont on avait pas entendu parler...). Toujours est t'il qu'a partir de cette aventure, vos joueurs pourront se demander qu'est ce que ce tantax pouvait bien faire sur cette planète de vacance... et surtout qu'est ce qu'il faisait avec une armure qui semblait bien trop avancé pour lui...

Pour les mjs qui se demande quel est le fin mot de l'histoire, voici un petit décryptage rapide. Le gouverneur de Syskalia n'en est arrivé là que parce qu'il a sus faire du chantage aux bonnes personnes et finalement, comme l'UT n'a jamais trouvé à se plaindre de ses services, personne ne songeât à l'en déloger. Il n'est reste pas moins que cet homme est un être de totale décadence et qu'il n'a pas hésité à payer très cher pour certains petits plaisirs. Lui et ses amis ont en effet développé l'étrange habitude de consommer du grison, et il ne rate jamais une occasion pour goûter à son plat favoris. Il avait donc depuis longtemps ourdi un plan subtil en payant une bande de pirates humains pour qu'ils vendent du lait de contrebande à un grison du nom de Spip 3.5. Et lorsque le grison commença à devenir coutumier de ces petits échanges, il lui tendit un piège, aidé pour cela par une bande d'ullard ignorant des faits: vos joueurs. Et le plan marcha. En partit. En effet, Spip qui était loin d'être bête avait su s'entourer d'un bon équipage, en la personne de Gumbly 5.2. Ce laborantin malin effectua donc une mission de sauvetage pour sauver ce qu'il restait de son ami, espérant pouvoir le ramener à la vie. (On peut donc comprendre que si les humains ont mangé le cerveau de Spip dans votre scénario, Gumbly sera beaucoup plus énervé!) La suite, vous la connaissez, Gumbly va tenter d'en finir avec cette bande de trou du c... qui ont tué son ami et s'enfuira si la résistance est trop forte pour pouvoir recloner son ami ou se battra à mort s'il n'y a plus d'espoir. Dite vous juste que la première solution vous permettra de disposer d'un adversaire récurrent sadique (son cerveau à subit de léger dommage, lâchez vous, soyez créatif!) et disposant d'une technologie très avancé...



La totale

**“Maybe we weren’t so human
If we cry we will rust.”
Mechanical Animals, M. Manson**

Introduction

Ce scénarios se passe dans l’endroit de votre choix. Toutefois une planète 100% humaine (avec peut être quelques indigènes en plus) est recommandée, et en bordure de l’empire humain si possible. La présence d’un fantôme dans l’équipe peut faciliter certaines tâches et aider à la compréhension mais n’est nullement obligatoire.

Ce scénarios comprend des mutants ainsi qu’un « robot rebelle ». Ceci peut paraître assez étrange pour un scénario de R.A.S. Néanmoins, si vous poursuivez jusqu’au bout votre lecture vous apercevrez qu’il colle assez bien au background du jeu.

L’intrigue est assez simple pourtant cette dernière se développe au fur et à mesure jusqu’à mener vos joueurs à un choix difficile voire même douloureux : choisir leur carrière militaire et leur conscience. Le scénarios est bâtis pour les amener à ce choix, donc je ne serais trop vous conseiller de vous munir de quelques interludes afin de le rendre moins dirigiste et surtout de diriger leur choix (appréciez la contradiction).

I. Prologue

L’histoire débute par un appel de Natacha Romanov (cf scénarios Hello la rouge). Vos joueurs devraient l’apprécier pour ses qualités et ses compétences ou bien tout simplement pour son physique. Cette dernière leur donne rendez-vous dans un petit café afin de leur « demander un petit service ». Elle n’en dit pas plus à moins que les joueurs ne se montrent trop insistants. Le café est assez petit, rustique, rappelant les cafés du 20^{ème} siècle. Si les PJ ne roulent pas sur l’or en ce moment faites leur comprendre que pour recréer un tel décor dans une station de bordure le prix de la consommation doit être relativement élevé. Du vrai café est même vendu dans cet établissement, leur petite bourse de légionnaire risque de mal supporter ... Qu’ils décident d’arriver en retard ou en avance les PJ aperçoivent à leur arrivée Natasha attablée avec une femme brune coupée court, plutôt bien en chair tirant vers la cinquantaine. Les deux femmes semblent assez nerveuses. Si les joueurs ne demandent pas explicitement des informations sur cette deuxième femme restez très évasif, contentez vous d’insister sur son anxiété. A l’inverse, redoublez d’emphase pour Natacha, cette dernière s’est en effet habillée très court (mais tu n’es pas serrée dans ton T Shirt pour jeunes fille de 14 ans ... cette jupe te va très bien ... un peu courte ? Moi je ne trouve pas en plus j’ai entendu dire que ça revenait à la mode). D’une voix éplorée, Natacha rentre assez rapidement dans le vif du sujet : « si je vous ai appelés c’est que je ne connaissais que vous et que ma grande amie ici présente a besoin de mon aide. Malheureusement je ne peux répondre à sa demande, j’ai donc naturellement pensé à vous ! De par ma fonction je peux vous éviter quelques corvées désagréables comme d’aller sur Joranus, planète poubelle blabla ... Je ne vous demanderez en échange que ce petit service : Maya soupçonne son mari d’avoir une liaison avec une autre femme, elle voudrait profiter du fait qu’elle ait des affaires urgentes à régler pour faire surveiller John son mari. Ce dernier devrait relâcher son attention et l’affaire devrait vite être réglée. Vous ne devez pas intervenir mais juste ramener quelques photos ou autres preuves de trahison matrimoniale. Un seul problème se pose : depuis le départ de Maya, John est injoignable. » Si les joueurs rigolent ou font mine de refuser, Maya prendra la parole

et leur proposera de but en blanc 1000 UniDollars. Ils sont en droit de les accepter mais le poids du regard chargé de reproche de Natacha se fera sentir, toutefois cette dernière ne fera rien pour empêcher une telle transaction. A la fin de l'entretien, Maya semble abattue, alors que Natacha est plutôt inquiète. Les deux femmes ne peuvent en apprendre beaucoup aux joueurs. Maya et John Boone sont deux personnes assez simples. Ils ont eu leur heure de gloire en montant une petite société d'import export mais malheureusement leur petite entreprise n'a pas tenu longtemps face aux mégacorporations du voyage. D'autant qu'ils ont perdu deux vaisseaux c'est dernières années. Ils vivent donc de leur pécule et de petits contrats fait en bordure (d'où leur présence sur cette planète). Ils sont évidemment trop petits pour s'être fait des concurrents sérieux au contraire ils travaillent en accord avec la transnationales Asgard. Pour elle le problème vient d'infidélité conjugales : John traverse depuis un certain temps la crise de la cinquantaine. Elle l'a parfois vu se poser des questions, remettre son existence en cause ... Il pense en effet avoir raté sa vie. Elle pense donc qu'une autre a su le « rassurer » mieux qu'elle, et donc elle n'en veut pas particulièrement à sa rivale bien que vivre dans le doute « la ronger ».

Si la question est posée Maya ne pense pas non plus avoir transporté du matériel de contrebande bien qu'il lui est arrivée en près de vingt ans de carrière de voire passer quelques objets un peu louche. Enfin elle ne sait pas pour combien de temps elle part en déplacement mais le client étant loin et en profitant de nombreuses affaires à régler elle pense en avoir pour plus d'un moi.

Une fois parti, Natacha les rejoindra laissant Maya seule à la table et leur dira « Maya et John sont un peu comme mes seconds parents et moi la fille qu'ils n'ont jamais eue ! Je connais bien John et je ne pense pas qu'il ait trompé Maya mais je ne voulais pas l'inquiéter d'avantage. J'ai donc fait mine de croire à son histoire et vous ai appelé pour m'aider dans ce qui me semblait être plus grave. Je vous en supplie retrouver John et surtout tenez moi au courant ».

II La trame

Vous pouvez vous en douter cette histoire est un peu plus compliquée qu'il n'y paraît.

Maya a caché certaines choses aux personnages comme à Natacha. John est bien son mari, ils s'aiment vraiment (d'un amour qu'on ne voit que dans les films) mais ce dernier n'a jamais quitté le domicile conjugal. C'est Maya qui en est partie, cette dernière a en effet trouvé le moyen d'avoir l'enfant qu'elle n'a jamais pu avoir ; un feeble (garde femelle Adhaarax) lui a permis d'être enceinte. Qu'elle attende un Adhaarax ne l'inquiète pas, elle va donner la vie et ceci comble le manque qui lui « rongait son bonheur ». Le feeble a toutefois du être plus entreprenant quand il a compris qu'elle voulait garder le bébé et s'il a réussi à lui faire entendre raison, il a également réussi à se faire repérer par des alphas noirs. Tous deux craignent désormais pour leur vie, Maya s'est donc retirée prétextant un voyage d'affaire et l'adhaarax la protège mais de loin. Maya craint également pour la vie de son mari et désire par le biais de Natacha (et donc des joueurs) s'assurer qu'il va bien.

Finalement l'histoire aurait pu être aussi simple et même pourquoi pas bien se terminer (ils sont déjà heureux, et vont avoir un enfant) si John n'avait pas fait des conneries de son côté. Il traverse en effet une mauvaise passe ; il pense avoir raté sa vie : d'abord affective puisqu'il n'a jamais pu avoir d'enfant puis professionnelle puisque son entreprise accuse des pertes de plus en plus grandes. Il a donc décidé de se lancer dans ce qu'il appelle lui même une « contrebande humaine ». il a d'abord caché et fait vivre à prix d'or des mutants puis peu à peu s'est pris à les aimer et a décidé de se lancer dans la conception d'une communauté de mutants vivants en marge de la société. C'est au moment où il a décidé de l'annoncer à Maya que cette dernière a disparu. Il se pense responsable de sa disparition, ou plutôt de son enlèvement ; il pense que ses affaires ont été remarquées et que son châtement ne saurait attendre plus longtemps. Il vit donc désespéré écumant les bars dans l'attente de la sanction à venir. Paradoxalement c'est Maya qui va attirer l'attention sur lui et va faire capoter son projet. Il a au début de l'aventure rompu tout lien avec les mutants de peur qu'ils se trouvent eux aussi dans les mailles du filet alpha noir.

III. L'enquête

Comme point de départ, les joueurs n'ont que l'adresse de Maya et de son agence. c'est maigre mais je vous rappelle que c'est largement suffisant puisque John vit encore chez lui. Faites confiance à vos joueurs pour mettre en place une surveillance efficace aux abords de l'appartement du couple. Des patrouilles de police peuvent passer de temps à autre pour leur donner quelques sueurs froides. John sort de chez lui vers onze heures pour aller au centre ville ouvrir son agence, censée ouvrir à neuf heure. Cette dernière est des plus mal tenue, depuis le départ de sa femme, John ne fait plus aucun effort pour la présentation de son petit commerce qu'il sait condamné. S'il vient tous les matins c'est plus par habitude que par réelle conviction. Le soir venu, six heure pour lui, il ferme et part se saouler ...

Si les joueurs tentent de lui adresser la parole, c'est un être dépité qu'ils ont en face d'eux, amer et absent. S'ils se montrent trop insistants, comme en lui offrant des verres pour l'encourager à parler ou tout simplement en évoquant sa femme, John se mettra en colère et suivant l'avancement de la journée (ou de son taux d'alcoolémie), il ira même jusqu'à s'énerver baragouinant des choses telles que « prenez moi et qu'on en finisse. Si vous pensez que je vais vous supplier pour éviter mon sort vous vous trompez lourdement sur mon compte ... »

Si les joueurs décident de visiter son appartement, il leur faudra tout d'abord franchir la sécurité de la porte (diff 15). Rien de notable à première vue mais en y regardant à deux fois (diff20), les joueurs finiront par trouver un petit objet mi électronique mi biologique. Ce petit objet Adhaarax a été caché par Maya et lui servait de moyen de contrôle pour sa grossesse ainsi que de communicateur avec le feeble.

Enfin qu'ils pénètrent dans l'agence ou chez John les PJ peuvent trouver moyennant quelques tests informatiques (diff 15) les déplacements des deux fondateurs (John et Maya) ainsi que leur frais. Un simple recoupement avec les rentrées et les sorties d'argent ou même les motifs de leur déplacement permet de comprendre que John comme Maya traînent dans quelques chose de louche. Ils assurent tous deux des « contrats » mais ne ramène pas d'argent ou envoie un vaisseau en réparation et doublent tous leurs tarifs le moi suivant. Enfin depuis quelques mois non seulement la société est en dépôt de bilan mais deux vaisseaux transportant des vivres et du matériel ont disparu. La société a accumulé des dettes importantes et les vaisseaux ne sont plus assurés pourtant un mystérieux bienfaiteur continue a envoyé des vivres et paye rubis sur l'ongle (Asgard).

IV. Les X-Men

Dès que l'action se ralenti, si vos joueurs commencent à se lasser ou qu'ils ne cherchent plus trop à trouver des preuves adultères mais ce qui ce cache en dessous, faites intervenir la cavalerie : les X men.

Alors que les joueurs sont pris par leur filature, ils vont se faire attaquer par un groupe faiblement armé mais fortement nombreux (prendre trois ambassadeurs humains p 58 et rajouter les caractéristiques mutantes). Pendant l'attaque, insistez sur l'étrangeté des combattants. Leur adversaires sont en effet affublés de plusieurs malformations les rendant plus aptes au combats (voir liste des PNJ). Chaque mutant fuit instantanément le combat dès que la blessure devient sérieuse

Si vos personnages ont des velléités guerrières et posent trop de problème au mutants, une personne dans un immense imperméable s'interpose, ce n'est pas tout à fait une personne mais plutôt un EGO répondant au dos nom de Charles XVI version 4.2 plus connus chez les mutants sous le nom de Charles X.

Charles devrait rapidement venir à bout du plus coriace des joueurs (à moins qu'il soit lui aussi un EGO et mais ce cas Charles intervient de suite et les mutants sont plus nombreux). Une fois la « correction » infligée, Charles regarde les

joueurs et leur dit « que je vous voie encore menacer John et vous ne vous en sortirez pas avec quelques bleus. » Sur ce les attaquants se retirent par les égouts et laissent nos joueurs dans une rue complètement déserte.

La suite des opérations dépend des joueurs, ils peuvent :

- 1 suivre nos amis mutant
- 2 aller voir John et jouer cartes sur table
- 3 tel à Natacha et lui dire ce qu'ils pensent de l'affaire

S'il téléphonent à Natacha, cette dernière leur apprendra que Maya a également disparu, qu'elle n'est pas partie comme elle le devait ... Elle les prie donc d'aller voir John et de tout lui raconter.

S'ils suivent les mutants, ils arriveront à une microville de près de 200 habitants. Les malformations qui étaient cachées par les agresseurs sont exposées avec fiertés aux vues de tous. Charles X est très nettement l'idole de tous. S'ils se font repérer c'est uniquement grâce à l'action de Charles qu'ils ne se font pas lyncher.

S'ils décident d'aller voir John, ce dernier jouera le même jeu que précédemment jusqu'à ce qu'il comprenne que ce ne sont pas des alphas noirs. Il leur explique alors tout ce qu'il a fait : du trafic de mutant au développement de la cité souterraine. Il aura à peine fini de compter les merveilles de cette utopie qu'une personne armée demandera à John de bien vouloir le suivre. Cette personne est un alpha noir, une nouvelle recrue (donc pas encore suréquipée). Il est juste en contact permanent avec ses équipiers. Maya étant suspectée de haute trahison (lire espionnage avec une autre race), les alphas noirs cherchent à arrêter John est lui poser le maximum de questions. Le problème est que puisqu'il menace John, les mutants se sentent menacés et Jack Beau Regard mutant aux sens surdéveloppés (et ainsi tireur d'élite) tuera d'une balle logée entre les deux yeux notre ami alpha noir. Le coup de feu à peine parti que des alphas noirs sortent d'un véhicule stationné non loin. Si les PJ traînent, ils auront le bonheur et la joie de voir arriver les renforts (alphas noirs, légionnaires et des miliciens).

V. Si j'étais né en 17 à Leidenstadt

A partir de maintenant, le scénario dépend entièrement des joueurs : ils peuvent se mettre du bon ou du mauvais côté ... réflexion faite les deux côtés sont mauvais. D'un côté ils ont leur conscience et de l'autre une armée d'emmerdeur surarmés et la fin de toute ambition de carrière (ce qui pour un joueur n'est pas forcément gênant sauf s'il joue un EGO).

S'ils ont décidé de vendre John et ses mutants, leur parole sera mise en doute ! Que faisaient-ils à parler avec John ? D'ailleurs n'est ce pas leur empreintes que l'on a trouvé sur l'objet d'origine extraterrestre caché chez John ? ... Autant de questions qui ne peuvent trouver de réponse que si les joueurs avouent la vérité. S'ils parlent on leur proposera alors de participer au raid contre le groupe de rebelle ; Cette opération étant un succès ils recevront même une promotion (et le mépris de Natacha).

S'ils se rendent et refusent de parler ils passeront en jugement pour fautes mineures. Natacha pourra même réduire quelque peu leur peine s'ils arrivent à le convaincre qu'ils ont agi dans l'intérêt de John. Mais John lui ne rattrapera pas à l'exécution sommaire réservée pour hautes trahisons.

S'ils tentent de raisonner John, cela reviendra au même.

Enfin s'ils aident John dans sa fuite, les joueurs partent dans les égouts et arrivent rapidement à la cité souterraine. Ils sont talonnés par les légionnaires. Ils peuvent participer à l'évacuation de la ville ou aider à couvrir la fuite des mutants. En terme de jeu, il y a d'un côté 3 EGO châssis lourd de combat armés uniquement de mitrailleuses et de 20 légionnaires (p53) armés de FAAM. L'utilisation de grenade à fragmentation et autres armes à effet aïre. De l'autre Charles et ses mutants dans l'état où les joueurs les ont laissés, ainsi que Jack Beau Regard (1 tirs automatiquement réussi par tour avec un fusil 10+4d10). Les mutants étant sur leur territoires ils ont l'initiative pour les deux premiers tours et les légionnaires ne se défendent que le deuxième tour. Le premier tour consiste à tuer, ou tenter de tuer, de loin un légionnaire d'un coup de feu dans la tête automatiquement réussi par Jack e de prendre l'arme du légionnaire tombée (avec les grands bras) ; Si les légionnaires perdent 5 hommes en cinq tours, ils se replient pendant un tour et envoient les EGO. Le but des mutants est de tenir 20 tours (15 si vos joueurs les trop abîmés et si l'avancées des légionnaires est trop rapide). Les mutants en arrière garde auront alors plastiqué une bonne partie du tunnel leur permettant ainsi de fuir en tuant un maximum de poursuivants. Considérez qu'un survivant mutant ou joueur suffit à bloquer le passage et permet ainsi de continuer le décompte des tours ! Une fois les 20 (ou 15) tours passés, une explosion se produit coupant toute retraite aux mutants. Ces derniers de rendent ayant laissé suffisamment de temps à leur amis de fuir. Si vos joueurs sont dans le camp des mutants, ils risquent d'avoir

quelques maux à survivre, ce qui est parfaitement injuste ! Alors s'ils meurent considérez simplement qu'ils perdent connaissance et sont soignés avant le procès. S'ils sont du côté des légionnaires, armez un peu mieux les X men et pas de cartiers ...

C'est vous qui avez le choix de la fin du scénario : soit vous décidez que les carrières militaires n'allaient pas à vos joueurs et orientez vos campagnes vers des scénarios de piraterie, soit vos joueurs se font prendre et passent en jugement. Dans le deuxième cas, c'est Natacha qui assurera leur défense. En effet, après avoir été arrêtés les joueurs subiront quelques brimades puis seront pris à part par Natacha qui leur proposera d'assurer leur défense ; le procès se faisant à huit clos (ie sans jurés) les joueurs ont tout intérêt à accepter. Leur situation est claire : les autorités cherchent à étouffer le bruit que des mutations de plus en plus nombreuses ont lieu dans les colonies non encore terra formées. Les joueurs sont de plus accusés d'espionnage et de meurtre ce qui justifie une peine de mort. Voilà de quoi faire peur à vos joueurs mais Natacha interviendra en plaidant qu'elle avait envoyé les joueurs en mission pour démasquer un réseau clandestin. L'intervention des légionnaires a non seulement empêché les joueurs de ramener les preuves demandées (qui en passant auraient suffi à prouver leur innocence) mais elle a également permis la fuite d'un grand nombre de clandestin. Suit alors quelques délibérations auxquelles ne participent pas les joueurs puis enfin le verdict tombe. Les joueurs sont dégradés et mutés sur Oz la planète de glace. Natacha s'étant portée garant des joueurs elle doit les suivre ! Mais ceci est une autre histoire.

PNJs

Charles X (XVI version 4.2) est un EGO châssis léger humanoïde. Charles est un modèle défaillant n'ayant pu appliquer le travail de « nettoyage » qui lui avait été demandé ! Pire, il s'est mis à protéger les mutants de la même manière qu'il devrait protéger les humains (alors que techniquement le programme Asimov ne comprend pas les individus considérés comme nuisibles ; il ne manquerait plus qu'un humain parasité par un Ati Shakks soit protégé des EGO). Charles est donc un EGO rebelle qui survit grâce à son seul châssis léger et aux compétences en cyberrobotique d'un des mutants de la communauté.

Créer la version officielle : Charles a en fait été retouché par la technologie insecte. Ils ne lui ont rajouté aucune capacité spéciale mais ne subit aucun malus dû au programme Asimov. S'il n'hésitera pas à tuer des légionnaires, il reste profondément humaniste et juste.

Carac

Physique 8

IA 5

Combat 5

Armes blanches 2

Armes légères 6

Armes lourdes 6

Corps à corps 5

Linguistique 2

Stratégie 3

Cyberrobotique 1

Intimidation 4

Blindage 3 à toutes les localisations autonomie de 15 jours

Les mutants

Les mutants sont en fait des expériences génétiques menées par des insectes (à mi-chemin entre insectes noirs et insectes). Ces derniers fatigués des conflits des « petits » peuples ont décidé d'hâter leur évolution tout en gardant un lien avec leur espèce d'origine, ce qui explique que les mutants n'aient pas formés une nouvelle espèce mais soient simplement à part. Devant l'échec cuisant de cette expérience, les insectes ont décidé de laisser leurs cobayes tels quels, puis voyant qu'ils se regroupaient, ils les ont protégés par une arme de guerre humaine, Charles X.

Malformations

1 Trois bras : octroyant une deuxième attaque par tour

2 Excroissances osseuses : + 1 en protection sur tout le corps et + 1 dommages main nue

3 Bras très longs : chaque attaque correspond à une attaque de loin

4 6^{ème} sens hyper développé : ça ne se voit pas bien qu'il ait une peau quasi translucide mais en terme de jeu il a l'initiative à chaque round

5 et 6 pyrokinésie : lance des flammes – 10+2d10 suivi de 1d10 dus aux flammes – La personne possédant ce pouvoir est légèrement stupide et doit être guidé par une seconde personne possédant un léger pouvoir de

télépathe. Ce pouvoir n'est employé contre les joueurs que pour faire peur et si le combat est au désavantage des mutants. Lors de la seconde attaque il sera utilisé afin de faire le maximum de dégâts.

7 Le dernier pouvoir mais le meilleur atout de la troupe est d'empêcher la combustion dont celle des armes à feu. Il diminue son champ d'action si l'attaque des flammes a lieu mais l'utilisation des armes redevient alors possible (encore faut-il que les joueurs y pensent !)



La compagnie Asgard

Personne ne sait exactement ce qu'est la compagnie. En fait, moi même, je n'ai jamais réussi à avoir une idée bien précise de cette compagnie ou plutôt société secrète. Toutefois le but étant d'en faire un mystère, nul n'est besoin de s'y atteler. La compagnie Asgard est un conglomérat de petites entreprises sans liens apparents. Ces dernières peuvent avoir des fonctions légales aussi bien qu'illégales. Officiellement, Asgard est une compagnie de terraformation ayant racheté plusieurs petites entreprises.

Plusieurs points sont toutefois certains, si le F.I.S.H. existe il y a nécessairement son opposé. De plus à l'instar du F.I.S.H., c'est une société tournée vers le commerce, et le profit intellectuel et n'envisage pas une Utopie spatiale. Cette dernière est au courant des Anciens, de tout ce que peut savoir un joueur sur les Adhaarax, et de tous les secrets humains. Elle est de plus spécialisée dans la terraformation et sur le clonages, à de nombreux contacts Grisons. Ces dirigeants voudraient voire l'espèce humaine évoluer plus vite si elle ne veut pas être happée par les Lumineux et Woarius.

La compagnie a subi les purges des Alphas Noirs mais à miraculeusement survécu. Elle s'est reconstruite et a grandement tiré parti de son premier échec. Elle a également gagné en secret en désormais chaque membre est représenté par un cercle de connaissance appelé anneau de Nibelungen (c'est à la mode en ce moment les anneaux). Plus les membres avancent et plus ils ont le droit de connaître des plans et secrets. Personne ne connaît quelqu'un ayant franchi le cinquième cercle et la plupart ne sont porteurs que du deuxième anneau. De même, personne ne connaît Odin et Thor.

La vérité est que Thor n'est autre que la créature d'un insecte, insecte qui a lui même pris la place d'Odin. Thor était l'ancien Odin. La présence des Anciens n'est qu'une des nombreuses cause du succès de l'entreprise. Odin fait parti des insectes qui pensent qu'ils peuvent aider les peuples en permettant leur évolution. Ceci va à l'encontre des Insectes Noires qui pensent que aider un peuple à progresser c'est aider un peuple à faire la guerre et puis ne rien faire c'est aider un peuple à faire la guerre. Cela va également à l'encontre des Insectes qui prônent le non interventionnisme. Odin est un des fondateur de ce qu'il appelle lui-même comme les Insectes Gris.

Enfin dernière particularité, plutôt minime par rapport au fait que la compagnie soit contrôlée par un Insecte, les membres importants ainsi que les projets portent les noms de légendes nordiques.

Plus particulièrement au cours de ce scénario, la compagnie a acheté la planète (d'où la faible garnison) et son grand projet est de cloner les Adhaarax ... pour résoudre leur « problème ». Toutefois si vous êtes réticent à modifier radicalement les Adhaarax et le monde de R.A.S. alors il vous reste la possibilité que ni les humains ni les grisons n'ont pu réussir à obtenir un individus sain. Les cellules Adhaarax ne seraient en effet pas assez stables. Peu avant ce scénario, Asgard a aidé au regroupement des mutants et c'est également la raison pour laquelle un petit groupe de rebelles peuvent survivre à l'armée, enfin c'est officieusement grâce à eux que les PJs ne se feront pas fusiller.

Voici pour vous aider quelques noms nordiques et leurs fonctions dans cette société secrète, vous y retrouverais pas mal de termes utilisés dans le JDR en général.

PERSONNES

Balder : Le plus aimé des dieux n'est autre que la personne s'occupant des relations publiques avec les autres compagnies. Il ne s'occupe que de la partie visible de l'Iceberg, autant dire de pas grand chose. Même si ces secteurs d'activités sont restreints, Asgard est officiellement une compagnie de terraformation et c'est toujours cette activité qui est la plus lucrative. Les activités officieuses ne rapportant peu ou pas d'argent.

Hel : La déesse des enfers devient la femme de l'ombre. Elle et Loki sont les deux personnes en charge de faire disparaître toutes traces de la société. Une alliance tacite entre les deux partis les ont toutefois fait divergés dans leur mode de fonctionnement. En effet, Les hommes et plus particulièrement les femmes sous les ordres d'Hel collectent des informations par tous les moyens possibles alors que Loki tue les gêneurs.

Garm, chien gardant la porte de Hel, n'est autre qu'une assassin au service de sa maîtresse.

Lif et Lif-Thraser (seuls êtres humains survivants à la fin des temps et aux flammes de Suttur) Ce sont les seuls survivants connus des purges alpha-noirs d'un premier échec d'Asgard. La compagnie a alors pris le nom d'Asgard et garde le deux corps en réanimation constante. Pour certains ce sont des légendes pour d'autre une triste réalité. Passé un certain stade dans cette compagnie, ils constituent un pèlerinage pour les futurs membres du deuxième cercle.

Loke (beau, inventif mais surtout mauvais génie de l'air et du feu, du mal du désordre et de l'insatisfaction) Lui et Hel sont les deux personnes en charge de faire disparaître toutes traces de la société. Une alliance tacite entre les deux partis les ont toutefois fait divergés dans leur mode de fonctionnement. En effet, Les femmes et plus particulièrement les hommes sous les ordres de Loki tuent et volent les secrets des autres alors que Héli se contente de collecter des informations.

Motsogner (premier des nains) : Motsogner est un petits gris, très peu de personne sont qu'courrant de son existence. C'est avec lui que les membres de la compagnie communiquent quand ils veulent passer un accord avec les Grisons.

Odin : Dans cette société secrète, le dieu des dieux devient le président de la compagnie, personne ne sait à quoi il ressemble ni quels sont tous ses projets. C'est finalement une sorte de docteur Mad de R.A.S. Certains murmurent qu'il ne serait pas humain. Certaines plaisanteries racontent que ce serait un simple fonctionnaire, un petit employé de bureau qui contrôlerait le monde. Certains ont même poussés la blague en disant qu'il serait même un employé lambda de la compagnie. Étrangement personne n'a rigolé à cette blague en sachant que le jeune informaticien dont tout le monde se moque pourrait avoir un pouvoir de vie et de mort sur tant de gens.

Hugen, Munen (deux corbeaux espions d'Odin), **Gere et Freke** (deux loups, gardes du corps d'Odin) sont quatre figurent emblématiques d'Asgard. Etant donné que personne n'a vu Odin ni même Thor, la compagnie aurait pu se dissoudre sans la présence de ces quatre personnages. Ils sont les seuls à avoir vu Odin et savoir qui il est. C'est quatre personnages ne sont pas au courant qu'Odin est un insecte mais ils ont été génétiquement modifiés pour mieux servir les dessins de leur maître. Munen se doute toutefois de quelque chose.

Thor : Personne ne connaît vraiment Thor, beaucoup pense qu'il a rendu l'âme et que sa place attend un successeur. D'autres murmurent qu'il aurait pris la place d'Odin. Il n'apparaît nul part et ne possède aucune fonction connue. Il paraît qu'il n'y a pas de fumée sans feu et que dans chaque légende se cache un fond de vérité. La vérité est que Thor n'est autre que la créature d'un insecte, insecte qui a lui même pris la place d'Odin. Il était l'ancien Odin.

PROJETS, VEHICULES ET AUTRES POSSESSIONS D'ASGARD

Adumbla/Audhumbla : à la naissance du monde la vapeur devient une vache nommée Adumbla. Elle suce la glace pour se nourrir. Puis apparaît le géant Ymir qui s'approche de ses mamelles pour subvenir à ses besoins. Dans le cadre de la société Asgard, ce terme est employé pour parler de l'implantation de la compagnie via des projets de terra formation.

Ask et Embla (premier homme et femme nés à partir d'un arbre) sert de nom de code au projet Adhaarax.

Baefroest (arc en ciel, pont entre la terre et le ciel) c'est l'interface sur laquelle communiquent les divers membres de l'organisation. Cette interface est gardée par des programmes informatiques appelés **Heindall** (Ase blanc gardant le pont menant à Asgard. Sa vue est réputée et il entend l'être croître).

Fenris (loup géant) et **Midgôrd/Jormungant** (serpent entourant le monde) sont les noms à des prototypes de vaisseaux fait avec l'usage de technologie extraterrestre.

Forsette (ase bienveillant, dieu de la justice) C'est une légende parmi les mystères et secrets de la compagnie. En effet, il est dit qu'il existerait une police secrète interne à la compagnie, que les traîtres ne mourraient pas de la main d'un suivant de Loki mais de Forsette. Qu'importe de toute façon les traîtres finissent toujours par mourir.

Monegarn (plus puissant des monstres enfantés par les géantes) Monegarn est le nom donné à un programme d'expérience génétiques afin d'améliorer l'espèce humaine.

Gimle : paradis des simples mortels, situé à l'extrémité méridionale du monde. Il doit survivre à la destruction du ciel et de la terre, à la fin des temps. Gimle est le terme employé pour les sociétés parler des autres entreprises servant de fonds à Asgard. Ces dernières sont, je vous le rappelle, tenues par Balder

DIVERS

Ragnaroecker : fin du monde pour mener à un nouveau ciel, une nouvelle terre, des maisons aux toits d'or.

Valkyries : 3 belles déesses

Yggdrasil : frêne



Les suites de la totale

La totale fait parti d'une mini campagne dont voici les synopsis des suites avec leurs commentaires.

1 Révolte (synopsis pour les trois races)

Sur la planète les habitants se révoltent, les humains (nouveaux PJ près tirés) sont rapidement débordés ... Ca commence par des attentats : bombe à hydrogène (l'hydrogène étant la matière la plus fréquente dans l'espace, les isotopes sont assez fréquents, l'énergie humaine est l'énergie atomique provoquée par la fusion du deutérium mais surtout tritérium et autres) puis c'est une vraie révolte ! ... (Ce sont les mutants qui ce sont révoltés et qui organisent la résistance) Les humains ne pouvant faire mieux, ce sont les dirigeants (F.I.S.H.) qui vont s'en occuper en payant des Ullars (même joueurs autres PJ) pour attaquer la station. Leur but : obtenir plus de crédits sur cette planète, plus de troupes, de « mater les esprits rebelles ». ... et surtout de monter l'opinion collectif contre les Ullars qui martyrisent la population. Ils vont donc constamment envoyer de l'huile sur le feu. Enfin les Adhaarax (PJ) étant présents pour aider l'un des leur (le neeble avec Maya) vont devoir s'enfuir et aider le maximum de personne et pourquoi pas former une micro-utopie pour les colons sur un de leurs vaisseau. Les scènes se découpent comme suivent :

Humains : Les PJ doivent faire face à des actes de terrorisme, très rapidement ils seront débordés. Quand il seront complètement perdu passez à la scène suivante.

Ullars : Cette scène décrit la signature du contrat avec leurs patrons humains. Pensez à y mettre quelques éléments pouvant leur faire penser au F.I.S.H., comme par exemple une certaine animosité envers les étrangers (de la part des gardes du corps) ou le fait qu'il n'y ait aucune commodité pour les Aliens et pour une bonne compréhension. Viens ensuite la prise de contact avec leur nouvel environnement. Faites cette partie courte, 1/2 h tout au plus, avec quelques escarmouches pour combler les temps morts.

Adhaarax : Les PJ jouant cet fois leur alter ego Adhaarax devront retrouver le neeble, la femme et les enfants. Dans une telle atmosphère, les Adhaarax doivent prendre conscience que les mutants existent et peuvent compromettre leur mission. En étant par exemple repérés par du matériel Alphas Noirs, ils seront pris pour des mutants.

Humains : Aidé par les Ullars qui sont particulièrement coriaces, des taupes humains ont pu infiltrer les rebelles. Il ne reste plus aux PJ que de capturer le maximum de rebelles et de calmer la révolte. Alors qu'ils penseront avoir gagné ils devront prendre la fuite. En effet, les mutants possèdent des armes de la légion (!?! il a fallu insister pour qu'ils comprennent qu'un truc ne marchait pas), les humains sont chargés de protéger les civils. C'est le moment de bien insister sur la compagnie Asgard. Les armes sont bien évidemment données par cette dernière. Les llars quant à eux passent à l'action.

Ullars : Passage à l'action ou passage à tabac. C'est après avoir réalisé une belle boucherie que les joueurs se rendront compte qu'ils se sont faits avoir. Un test sensoriel difficile leur permettra de savoir qu'on les regarde, très difficile c'est les caméras ... Les joueurs sont passés à la télé zigouillant des pauvres humains ... 1 : 0 pour le FISH)

Adhaarax : Démerdez vous, c'est le bordel, les joueurs feront ce qu'ils veulent ou plutôt ce qu'ils peuvent.

Deux fois j'ai joué ce scénario et les deux fois (1 fois pour une partie de démonstration), les joueurs sont arrivés au même résultat, ils n'ont rien vu 1 : 0 pour le FISH et les deux fois j'ai réussi à ce que les Adhaarax prennent les mutants (et les mutantes, bcp d'hommes étant morts au cours des conflits) sous leurs ailes pour faire une société utopiques (et quelques descendants). Pour le jouer, briffez les joueurs sur leurs personnages, puis une fois compris donnez leur les feuilles, il faut que ça aille vite dès que l'attention ou l'action se relâche passez à l'étape suivante.

2. Le procès (synopsis Ullars)

Les personnages des joueurs (les PJ ayant joués la totale) se sont foutus dans une beau merdier, les autorités humaines décrètent n'avoir jamais eu connaissance du contrat passé dans **Révolte**. D'ailleurs ils ont la preuve que jamais le clan n'est venu sur une colonie humaine ... et le pire les terriens agissent de bonne fois. Donc aux joueurs de défendre leur clan dans un scénario très Ally Mac Beal, en plein milieu de l'ordre des médiateurs.

Le meilleur moyen de s'en sortir reste de monter les divers factions les unes contre les autres. Le clan Do propose de réparer les fautes du clan des joueurs en échange d'une annexion à leur clan. Cette option est particulièrement plaisante surtout si les joueurs jouaient le clan Tyquo (à la suite du **Retour de la légende**) ou des membres du clan Ehogo (**Messenger des tempêtes**). Dans les deux cas, saupoudrez le tout d'une petite guerre intestine au sein du clan. Les joueurs devront en plus évincer tous les Ullars mécontents qui voient dans cet événement une occasion rêvée pour fomenter une rébellion. Le clan au clan Do tente de plus de rallier les clans sous sa domination.

3. I will survive (synopsis Adhaarax)

Les Adhaarax ont avec eux les mutants et s'écrasent sur une planète désertique (relire Gakoss si vous avez besoin de conseils). Ils doivent se préparer à la venue des humains. Les secours ne seront pas au rendez-vous. Les joueurs sont entièrement libres, ajustez les effectifs humains en fonction du temps que vous leur donnez. Non seulement des humains (mâles en particuliers) seront plus que méfiants mais des animaux sauvages règnent en maîtres sur ces contrées désertiques.

4. Le commencement de la fin ... (synopsis Humains)

Les PJ humains sont reclassés dans une colonie où le froid règne en maître ... C'est en fait la nouvelle cible à terraformer de la compagnie Asgard. Ils sont chargés de la maintenance, de la sécurité interne et externe de la colonie mais sont surtout surveillés de près par Asgard. Cette dernière est à la recherche d'esprits ouverts. Les joueurs retrouvent Natacha qui elle aussi finira par travailler pour la mystérieuse compagnie. Alors que les joueurs enquêtent sur une série de meurtres, ils découvriront des indices liés à la compagnie. Et plus particulièrement en suivant la personne qui les suit, ils ont des chances de découvrir le Baefroest. C'est l'occasion de ressortir quelques termes Asgardiens. De même, jouez avec la paranoïa des joueurs, faites leur découvrir des dossiers contenant tout sur tout de leur vie, faites qu'ils trouvent des indices sur les meurtres ... Au final, les PJs devraient se faire proposer du travail pour cette dernière et ainsi acquérir leur premier anneau.

Les meurtres ? La compagnie gracie des condamnés à mort en les faisant travailler sur des lieux de terraformation. La mort étant fréquente, l'Union terrienne est trop heureuse de se débarrasser de ses éléments perturbateurs. La compagnie possède des caméras dans de nombreux endroits de la station.



Sans dessin

A la suite du crash de leur vaisseau, les personnages vont devoir grimper en haut d'une montagne, afin d'y installer une antenne relais pour prévenir les secours de leur position ... Seulement, ils vont découvrir là haut des traces de la présence d'une autre créature intelligente, qui va les conduire à un très étrange et vieux bâtiment. Le personnage qui a précédé les joueurs est un sage de Noun à la recherche d'un fragment des pierres de Gildakir. Or, dans cet endroit a bien été entreposé et protégé un des fragments, mais les joueurs ne sauront jamais si leur prédécesseur a récupéré ou non le trésor du lieu ; en tout cas, le piédestal est vide à leur arrivé.

HISTORIQUE

La planète sur laquelle le croiseur Grison s'est écrasé est une ancienne planète colonisée par les Woarius ; ils y avaient commencé un programme de terra-formation. Ceci dans le but de tester la possibilité de travailler des matériaux constitués sur une planète sans atmosphère, pour voir comment ceux-ci allaient évoluer et ce que la présence d'une atmosphère et d'une gravité supérieure allait entraîner dans les processus géodynamiques de la planète. Mais en comparaison avec la guerre contre les Lumineux, la planète et ces expériences sont devenues bien dérisoires. Les Woarius ont donc abandonné le processus au moment où celui-ci arrivait à un équilibre entre l'état initial de la planète et ce qu'ils voulaient en faire. Mais c'était sans compter sur tous les microorganismes que leurs nombreuses allées et venues avaient amenés à se développer ici ou à mourir. Beaucoup de bactéries et de champignons sont morts mais certains ont survécu. Et leur présence a petit à petit modifié l'équilibre permettant à la vie de se développer. Les animaux et les plantes ont été amenés par divers voyageurs Woarius qui se servaient de cette planète hors norme comme d'un no man's land pour se reposer avant de poursuivre leurs attaques ; et notamment une expédition en provenance de ce qui plus tard allait donner l'empire Shankkar. Cette expédition s'est retrouvée bloquée par les Lumineux qui avaient fini par découvrir cette portion de l'espace et en ont profité pour détruire et cette base dans leur zone de contrôle, et le croiseur Woarius posé. La quasi-totalité des Woarius présents sont morts de même que presque toute la planète ; seul le centre de terraformation, protégé par un dôme de minerai, a partiellement résisté. C'est là que les survivants Woarius sont venus mourir. Mais la planète, elle, a réussi à revivre. Ces Woarius détenaient une partie du texte noir ; ils ont envoyé diverses sondes silencieuses afin de s'éveiller à toute présence Woarius en force pour que ceux-ci viennent chercher le texte, sachant que les protections prises pour éviter que les sondes ne tombent entre des mains ennemies leur coûterait sûrement la vie. Mais que sont une dizaine de vies face au savoir, à la connaissance, et à l'histoire d'un peuple... (*revoir avec la capsule correspondante*). La vallée est donc le centre de terra-formation et la montagne qui l'entoure n'est autre que le reste du dôme sur lequel des siècles de sédiments se sont déposés. La grotte traversant la paroi est l'une des nombreuses portes d'accès. Les Woarius survivants n'ont bien entendu pas attendu la mort sans rien faire, ils ont posé des systèmes de défense et des contremesures pour ne plus être détectables par leurs adversaires ; si certains de leurs appareillages sont détruits, beaucoup fonctionnent encore, malheureusement pour les personnages joueurs. Le sage de Noun, grâce à ces capacités physiques et intellectuelles, et à son équipement Lumineux, est parvenu à atteindre le centre du bâtiment. Il a réussi à fuir la zone protégée pour aller se réfugier dans une petite cachette de la vallée afin d'y attendre le vaisseau qui doit venir le chercher. Il a été envoyé ici suite à la découverte par les Lumineux d'une des sondes Woarius, afin de découvrir ce qu'était exactement cette pierre noire dont le message enregistré parlait.

Quant à savoir si la pierre était encore là, cela dépend de l'orientation de votre campagne vis à vis de celles-ci ; moi j'ai décidé que le sage l'avait récupérée et que la pierre se trouve dans un vaisseau en partance pour Noun. Il est possible que le vaisseau ne soit pas encore passé. La fin, vous le verrez, dépend beaucoup du temps qu'il reste et de l'état de vos joueurs. Il est même possible que les personnages récupèrent la pierre mais seul l'octogone et quelques savants connaissent l'existence d'autres tablettes, en aucun cas les joueurs ne devraient savoir ce qu'il en est ou juste des suppositions, de vagues rumeurs.

INTRODUCTION

Le vaisseau des personnages joueurs, est un croiseur de combat, qui revient d'une mission d'exploration à la limite des frontières communes à l'Empire Shankkar et à l'Union Terrienne. Il s'est retrouvé pris dans une escarmouche entre les des deux camps. L'ouverture d'un tunnel de saut pour fuir la bataille n'est pas prévue exactement comme dans les manuels - que se soit intentionnel de la part des humains ou pas. L'explosion d'une série de missiles nucléaires a modifié les paramètres de sortie du tunnel, et endommagé le croiseur. Celui-ci est ressorti dans un système inconnu mais non loin de l'espace connu, et les Kilquarkx pilotant le vaisseau on choisit de le « poser » sans douceur sur une planète de type martienne mais possédant une zone sous atmosphère respirable... une toute petite zone. Sur le reste de la planète l'atmosphère est très pauvre en oxygène. Dans leur atterrissage, la soute et une grande partie des cabines arrières ont été très endommagées. Plusieurs équipes ont été formées avec des objectifs différents mais pour unique but final de permettre aux survivants et aux têtes récupérables de quitter l'endroit.

- L'une des équipes, la plus nombreuse en effectifs, doit s'occuper des morts.
- Une autre doit préparer les moyens de survivre jusqu'à l'arrivée des secours.
- Une autre se doit de délimiter une zone viable.
- L'une d'elle doit récupérer ce qui se peut au niveau du vaisseau,
- Et une dernière, la plus petite (celle des personnages joueurs), doit emmener une antenne sur le haut de la montagne. Elle doit également trouver un point d'observation pour faire des relevés de cette zone providentielle et bien étrange qui ne figure sur aucune de leur exploration de ce système. L'équipe peut même découvrir l'origine de cette atmosphère.

Leur vaisseau se trouve au pied d'une chaîne montagneuse en arc de cercle. Eux sont du côté extérieur de cette surprenante chaîne de montagne, ils ont pour ordres de monter une unité de communication là-haut pour le cas où un vaisseau allié passe, ce qui ne serais tarder en raison de leur disparition, et d'observer la région de ce point pour établir un rapport. Après, une fois tout cela fait, ben on voit, en fonction de ce qu'il y a à voir justement... Ils partent avec un peu de matériel et un véhicule à effet de sol contenant le matériel de la balise. Ils sont six : trois expérimentateurs, deux explorateurs, un laborantin... Le matériel dont ils disposent est constitué de : trois pistolets lasers, un canon plasma, une griffe Tantax, trois grenades électromagnétiques, deux grenades à phase, et deux grenades Wak, ainsi que douze doses de lait concentré (youpi hi ha), cinq caissons de tête (un de plus qu'utilisable, au cas ou). Sont disponibles aussi deux champs d'énergie A, trois B, et cinq C, une radio hi-fi high-tech de forme insectoïde avec lecteurs de diverses sources d'enregistrement et chargeur MP 36000, ainsi qu'un micro pour répondre au question du chef à l'autre bout de la planète ou presque et qui fait aussi karaoké (avec 28 594 chansons pré-enregistrées), deux appareils de mesure, un géologique, un d'analyse chimique et environ 150 plaquettes de nourriture (valable chacune pour un jour), mais aussi pour leur plus grande joie un livre de chants de marche de la fin du XXème siècle ; et pour finir comme véhicule un chariot de transport sur suspenseur magnétique avec une cabine pas très grande mais une bonne cabine arrière à peu près de la taille d'une fourgonnette. Et finalement, entreposé à l'intérieur, le matériel qu'ils doivent mettre en place en haut de la montagne dans un lieu découvert et pas trop visible en même temps : ce sont des Grisons après tout, non, en sont-ils capables? Le fourgon contient aussi une grande trousse de réparation avec tous ce qu'il faut pour réparer, pas plus !

[Penser à noter qui porte tel ou tel équipement].

LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNE (Première partie)

« C'est avec espoir et joie que les vôtres, restés au camp, vous souhaitent un bon voyage plein de découvertes enrichissantes. Votre conducteur lance **[jouer à fishumi pour savoir des deux explorateurs lequel conduit et cela chaque fois qu'un incident intervient]** alors votre véhicule dans une ascension de cette montagne qui domine votre lieu d'atterrissage. Le temps est au beau fixe, et sans la perte de près de la moitié des vôtres la dérive de votre vaisseau jusqu'à cette planète étrange serait plutôt une aubaine qu'une affliction ».

Le paysage devient vite très obscurci par la forêt de conifères dans laquelle ils entrent ; penser à décrire des arbres petits, peu verts et un peu tordus du fait de la présence raréfiée de l'oxygène (ceux qui réussissent leur

jet de biologie + mental + néo-biologie diff.15 peuvent s'apercevoir que cette espèce d'arbre provient d'une autre planète, si 20 une planète lointaine, si 25 une planète de l'Empire Shankkar très éloignée)

Il y a peu de traces de la faune. En effet, celle-ci est de taille très réduite. Le plus gros prédateur « naturel » est de la taille d'un renard terrestre et les oiseaux sont visibles mais loin dans les hauteurs des arbres et ils se taisent dès l'approche de la moindre chose inhabituelle **[quelques statistiques d'animaux plus bas]**.

La première journée est assez agréable dans l'ensemble, si ce n'est l'exiguïté du véhicule. A la nuit tombée, la température devient beaucoup plus fraîche, mais grâce à leurs combinaisons, les Grisons sont au chaud et propres, rappelons-le ! Le chemin suivi était peu pentu.

Le lendemain par contre (le deuxième jour), le tracé qu'ils suivent est plus abrupt à tel point que le pilote doit faire preuve de finesse (jet de conduite + habileté diff. 18) pour éviter de faire de la botanique avec la carrosserie auto-nettoyante, tout comme les combinaisons, s'il vous plaît. Par contre en cas de touchette, enlever des points de structure 1d10 /2 puis rajouter 2 par jour de nettoyage automatique et du métal à mémoire de forme. En cas d'échec critique, il perdront une demi-journée et 1d10 +5 point de structure tout aussi réparable automatiquement. Penser au répercussion d'un laborantin ou d'un grison mal arrimé mais en tout cas, c'est le grison qui prend une égratignure dans deux partie du corps aléatoirement (possibilité d'une blessure grave en cas de double localisation). Dans l'après midi la route devient impraticable à moins de déboiser devant le véhicule qui n'est pas fait pour ce genre de voyage. D'ailleurs sa vitesse limitée par le terrain accidenté qu'il parcourt ne lui permet pas d'aller plus vite qu'un laborantin en marche. C'est durant l'une des pauses du soir qu'ils découvriront les premières traces de la présence d'une autre créature. Au sol, à l'entrée d'une caverne, ils découvrent la trace d'un feu de camp, et dans la caverne, des ossements (animaux cuits ?) et cela sans jet de dés **[enfin vous pouvez toujours faire rouler les dés derrière le paravent pour le suspens et leur dire.. attention il y a quelque chose d'étrange dans cette caverne, elle semble receler des os... d'animaux... cuits !!]** (avec le « tanan tanan » de serial killer du film de Les nuls, et cela à chaque fois qu'un joueur dira « os » et « cuits » dans son moteur de langages).

Le troisième jour, la forêt devient l'ennemi de la progression des personnages : fossés, arbres couchés sur la route (inexistante merci de suivre), rocher incontournable sans un long détour, cours d'eau rapide sans prise pour leur véhicule à coussin d'air, sauf si le pilote décide de faire un bond style K2000 avec leur engin, qui n'est pas du tout mais alors pas du tout configuré pour. Et d'ailleurs à moins que le joueur n'en fasse la demande express pour lui ça passe (et effectivement moyennant un jet diff. 20 ça passe très bien, allez même avec un jet diff. 15 soyons pas fous). Par contre c'est l'atterrissage qui ne va pas aller. En effet le véhicule encaisse 2d10+5 mais il subit une détérioration demandant une réparation (sûrement une erreur de conception, dicit le conducteur) avec un jet de ce que vous voulez (électronique, armurerie, physique, ou cyberobotique avec Mental) diff. 15, puis ça repart. Le reste de la journée se passe moins difficilement un vieux lit de rivière aidant.

Le quatrième jour, pendant encore une demi-journée, la progression est tout aussi facile. Puis c'est l'éclaircissement de la forêt qui se transforme en bois, puis en touffes d'arbres sur une pente pierreuse. La teneur en oxygène diminue et le fond de l'air se refroidit assez vite. On commence à voir de la neige ; et au loin en contrebas une tache triangulaire (ou presque) noire. En levant bien la tête -mais pas trop pour pas risquer de chuter en arrière - et en réussissant un jet ou non (c'est selon votre bon vouloir là, Ô puissant MJ), ils verront une grotte avec un superbe promontoire à une journée d'aéromobile, mais à une journée et demi avec leur chariot (faut pas que se soit trop facile non plus...) presque au sommet, un peu perdu dans les reliefs, quelques traces de neige éternelle ... Cet endroit semble bien placé pour y installer leur matériel. En effet le matériel sensible peut être installé dans la grotte et l'antenne elle-même sur le surplomb. Une fois sur place, après quelques innovations de pilotage diff. 15 / 1d10 par échec et même auto réparation que précisé au-dessus, ils arrivent à ce fameux lieu si idyllique stratégiquement parlant parce que c'est en plein courant d'air (assez étrange). Le vent ne cesse de souffler dans la caverne et l'écho de lui répondre. Les vents sont de plus en plus violents et demandent une bonne force physique pour rester debout sans aide. Mais quand les grisons vont installer leur matériel dans la grotte, quelle n'est pas leur surprise de voir des traces de passage, semblables à celle de la première grotte ! Mais cette fois-ci, des traces de pas, sans être très identifiables (un humanoïde a stature verticale), sont assez imposantes et se dirigent vers l'intérieur de la grotte d'une démarche volontaire. C'est après avoir suivi ces traces de pas pendant une heure qu'ils découvriront une sortie de l'autre côté de la montagne. A leurs pieds, s'étend une vallée très verte avec un grand lac en son centre et un bâtiment à l'allure imposante est visible, malgré la végétation luxuriante, en bordure. Des oiseaux volent dans le ciel et des herbivores sont visibles dans diverses plaines. La nature est beaucoup plus imposante et présente ici, que se soit au niveau de la flore ou de la faune.

MJ : la liste des animaux sert aussi à improviser des rencontres palpitantes et étranges avec des Grisons « tout fous » sur une planète inconnue. Voici quelques petites anecdotes possibles :

- Une créature vient chaque nuit fouiller dans leurs appareils électriques, son système de chasse lui faisant prendre les courants faibles des appareils au repos pour les systèmes nerveux de ces proies.

- Ils sont suivis par un groupe de primates mimiques qui ne cessent de les singer sans aucune intelligence (ils peuvent être utilisables lors de la deuxième partie pour chair à canon, l'idée est gore mais la suite aussi, si les petits Grisons tous faibles ne font pas attention à l'approche du bâtiment)

- Des insectes pénètrent dans leurs combinaisons les obligeant à bouger leur corps dans tous les sens. Commencez par le Grison le plus apte à danser sans rien expliquer aux autres puis faites en sorte que petit à petit, ils soient tous atteints de la frénésie dite « twist, ho twist again » ! - Des bruits étranges se font entendre tout autour d'eux. C'est un animal gros comme une grenouille avec une poche à air sur le dos qui effraye ses opposants et prédateurs par une production de sons tous plus étranges les uns que les autres... style hard rock chanté par un groupe d'ado pré pubère à la voix enrouée... style ... (moi je les ai utilisés dans la grotte, avec un effet d'écho, les personnages deviennent assez vite fous, tendus et paranos car le son doit provenir d'un animal aussi grand qu'eux normalement et il ne voient rien ; ces créatures ressemblent à de la roche : couleurs et grain de peau)

- Des animaux qui viennent les voir de plus près et qui, si on leur donne de la nourriture, partiront d'un air outré... non mais c'est vrai un Grison qui donne des barres nourrissantes à un animal c'est un crime, mais que fait la S.P.A. (prenait bien l'air outré avec un regard sur le côté style qu'est ce qui me veut l'autre là ! avec sa merde qui pue) ...

L'ajout des scènes de rencontre avec les animaux doit rendre le côté optimiste et enjoué des Grisons, sans pour autant ralentir le scénario, la séance ne dure normalement que 6 heures, sniff, sniff... c'est peu pour une exploration de Grisons.

AU FOND DE LA VALLÉE (Deuxième partie)

La vallée semble exister depuis plus longtemps que de l'autre côté de la montagne : biologie + mental diff. 15 (une terra-formation avec un point central et qui s'étend sans aide extérieure visible). Le bâtiment peut être à l'origine de la terra-formation de la planète. Le groupe d'exploration est prié par leur chef resté sur place de faire attention à eux mais une fois l'antenne déployée et le matériel opérationnel, il serait bon qu'ils aillent faire un tour dans la vallée et explorer la construction. Seulement leur véhicule ne peut pas passer par la grotte : ils vont devoir l'abandonner là. La descente ne semble pas dangereuse selon le chemin emprunté... jet acrobatie + Sensoriel diff. 15 pour voir un bon chemin, si 20 ou plus alors possibilité, selon l'avancement des joueurs et de la partie, de leur indiquer un chemin qui semble avoir été taillé pour un laborantin et plonge vers le centre de la vallée, le chemin est celui créé par le sage de Noun.

Alors qu'ils ont déjà parcouru près d'une dizaine de kilomètres, ils se rendent compte que les bruits de cette forêt sont beaucoup plus présents que de l'autre côté de la montagne. La faune et la flore sont d'ailleurs toutes deux très différentes de ce côté-ci de la montagne mais pourtant avec un air de famille, biologie + Mental diff. 15 = un peu comme si elle provenait toutes deux de la même planète mais d'endroit différent. Même si les animaux sont plus présents de ce côté-ci, ils ne sont pas différents ce sont les mêmes espèces, biologie + Mental diff. 20 = il semblerait en fait que la vallée d'abord cloisonnée de ce côté-ci de la montagne se soit répandue de l'autre côté du versant, mis à part pour les grands herbivores et peut être leur prédateurs **[il y a de nouvelles statistiques d'animaux uniquement présent dans cette partie toujours au cas où]** ...

Ils vont mettre près de trois jours pour arriver en bas de la montagne. Mais dès le deuxième jour des nano-drones (qui ressemblent à des insectes de bonne taille) les observent, jugeant de leur puissance et de leur intention. Ce n'est que lorsqu'ils arrivent en vue du bâtiment dans un périmètre de 500 mètres -en cas de réponse musclée sur les drones qui auraient pu être détecté le périmètre passe à 700 mètres- que les premiers systèmes de défense entrent en action... Des tourelles lasers (deux tourelles sont toujours dans un arc de cercle suffisant pour ouvrir le feu, tout en sachant que vu l'ancienneté et le matériel de récupération utilisé pour fabriquer les tourelles, celles-ci ne tirent qu'un round sur deux et avec deux chances sur dix de ne produire qu'un fin faisceau de particules et d'ondes lumineuses sombres sans danger. Il y a aussi des mines

magnétiques guidées par les nano-drones qui, émettant alors sur une longueur d'onde plus vaste, deviennent repérables par les instruments[voir les statistique de l'armement du bâtiment].

L'avantage des Grisons est que les mines ne sont pas réglées pour exploser sur des animaux et, du fait de leur gabarit, ils sont entre les animaux et des êtres humains et n'ont pas assez de métal sur eux pour passer pour des drones ou des robots, sauf bien sur le laborantin ... Donc les mines explosent un peu au hasard entre deux Grisons quand la masse associée des deux suffis pour enclencher le détonateur (ceci permet de mettre la pression sur les joueurs sans les tuer. En cas de mort, ils peuvent toujours recevoir l'aide d'autre Grisons qui ont fini leur tâche, prendre les mêmes statistique mais enlever arbitrairement 1D10 point(s) de compétences).

Une entrée est visible sur l'un des côtés à l'abri d'un maximum de canon ; l'un d'eux est d'ailleurs ici détruit, quelqu'un semble s'être frayé un passage dans le mur et les protections de la base. La route empruntée par ce puissant visiteur conduit directement jusqu'à une salle blindée dans laquelle un piédestal occupe le centre. Ce piédestal est maintenant vide, il semblait pouvoir soutenir un objet de forme rectangulaire assez massif. Après diverses cogitations et mesures, ils peuvent en déduire que c'était un « simple morceau » semi-rectangulaire fait dans roche inconnue. Par contre des bruits se feront entendre ; s'ils restent trop longtemps un petit groupe (un tiers de joueurs) de robots surgit trois rounds après, et tente de tous les tuer, ils seront poursuivis jusqu'au passage dans la montagne.

Statistiques des petits animaux ... comme des gros

JAHAWA : ce petit animal très discret est aveugle, il se sert de ses appendices tactiles pour se repérer et de ses capteurs électriques pour trouver ses proies. Il n'est dangereux que pour les calculatrices et appareils du même acabit qu'il va grignoter avant de les délaissier pour une proie plus digérable.

Ph : 2 **Se** : 4 **Ha** : 5 **So** : 2 **Me** : 2 **Courage** : 4

Risque : dérèglement des petits appareils électriques

Taille moyenne : 10 cm **Poids moyens** : 20 g

Compétences : Acrobatie 4, Discrétion 6, Course 4, Repérage 4 (12 électrique), Esquive 4.

MARSSO : ces primates à l'intelligence plus que basse ne survivent qu'en copiant le mode de vie des autres groupes qu'ils rencontrent et, en associant toutes ces méthodes rencontrées et celles apprirent des plus vieux, ils parviennent à se maintenir en vie et à se répandre plus que leur simple intelligence ne devrait le leur permettre.

Ph : 3 **Se** : 5 **Ha** : 4 **So** : 5 **Me** : 2 **Courage** : 4

Risque : voler et utiliser du matériel dangereux par mimétisme, manque flagrant de discrétion.

Taille : 1m05 **Poids** : 18 Kg

Compétences : Acrobatie 5, Course 3, Corps à corps 2, Discrétion -2, Imitation 7, Repérage 6, Esquive 5.

Protection : 1 point de fourrure sur tout le corps.

RINEAL : ce petit mammifère est le plus grand prédateur du côté extérieur de la montagne. Il est solitaire ou en couvée et alors peut devenir plus dangereux mais dans ses limites. Il ne chasse que la journée et la nuit se tapit dans les arbres ; il n'a aucun prédateur mais sa propagation est limitée par sa tactique de chasse : il attend depuis son arbre une proie qui fait environ la moitié de sa taille avant de bondir, ce qu'il ne fait pas toujours avec brio.

Ph : 4 **Se** : 5 **Ha** : 4 **So** : 3 **Me** : 3 **Courage** : 3

Risque : seulement si vous êtes un p'tit pi mousse.

Taille : 1m20 **Poids** : 24 Kg

Compétences : Acrobatie 4, Corps à corps 5, Repérage 5, Discrétion 4, Course 1, Esquive 3.

Protection : un point de fourrure sur tout le corps

Dégâts : dents (Ph+2+1D10) griffes (suite à un bond) (Ph+3+1D10)

MORSUS VAEGETUS : ce faux pachyderme de bonne taille ne se trouve que dans la vallée. Il se nourrit essentiellement d'herbe et de tout ce qu'il trouve au sol, c'est un omnivore dans le sens le plus large du terme, son estomac sécrète un acide très fort.

Ph : 5 **Se** : 3 **Ha** : 2 **So** : 3 **Me** : 2 **Courage** : 2

Risque : néant sauf en cas d'igestion

Taille : 1m60 (garrot) **poids** : 600 Kg

Compétences : Course 5, Repérage 4, Esquive 2, Corps à corps 1.

Protection : cuir dur 3 sur toutes les zones.

Dégâts : charge (Ph+5+2D10).

GRUYNDEN : ce prédateur et le plus dangereux de la planète, surtout quand il chasse en groupe, rien ne lui fait peur. Il lui arrive parfois de jouer avec sa proie avant de la tuer pour sentir la peur. En effet, il chasse les effluves de phéromone et plus la proie à peur, plus il se sent puissant.

Ph : 6 **Se** : 5 **Ha** : 5 **So** : 4 **Me** : 3 **Courage** : 6

Risque : énorme, penser à régulariser son assurance vie

Taille : 1m20 (garrot) **Poids** : 230 Kg

Compétences : Course 5, Discrétion 5, Corps à corps 5, Repérage 5, Intimidation 7, Esquive 4, Acrobatie

3.

Protection : cuir et fourrure sur tout le corps, 3.

Dégâts : morsure (Ph+4+1D10), griffes (Ph+2+1D10).

Armement du centre de terra-formation

Tourelle laser :

Structure 60, Blindage 15, Dommages 10 + 4D10, Portée 800 m.

I.A. 3, Habileté 6, Repérage 8, Visée 8.

C'est tourelles au nombre de 26 ont été disséminé par les survivants sur tout le pourtour de la base, mais seule 12 fonctionne et pas toujours avec une puissance suffisante ce qui fait qu'elle font feu un round sur deux et alors elles ont une chance sur cinq de ne pas produire autres chose qu'un fin rayon lumineux sans danger pour la cible. Elles touchent sur un jet de compétence à 15 qui est majoré / minoré selon les circonstances.

Drones mines :

Structure 12, Blindage 10, Dommages 20 + 4D10, Aire d'effet/portée 500 m.

Initiative 8+2* +1D10, I.A. 2, Habileté 7, Repérage 6*, Visée 8.

C'est mines sont propulsé par un petit réacteur qui sert aussi d'explosif, pour une plus grande efficacité elles sont associable au drones insectes ce qui augmente leur statistique de repérage et d'initiative, elles ont alors un bonus de majoration de +2.

Drones insectes :

Structure 10, Blindage 8, Vitesse 25 Km/h, Autonomie 10 jours.

I.A. 4, Habileté 5, Esquive 6, Repérage 9, Discrétion 5.

C'est tout petit drone aussi grand que des moineaux terriens, sont en attente dans des nids où ils sont branchés et où ils peuvent en cas d'action longues revenir se recharger. Ils servent de détecteurs à la base et de support au mines. Du fait de leur petitesse ils ont un bonus de +2 pour être touché et à leur jet de discrétion. D'une très haute technologie mais sacrificable pour la cause.

Robots de garde :

Utiliser les spécificités de la feuille de personnage d'EGO fournit. Ils sont faibles mais datent de longtemps et ont été fabriqués avec les moyens du bord.

Vision Grison :

Les Grisons possèdent une vision excellente semblable à celle des Humains. Elle possède néanmoins une légère différence car à force de voyager dans l'obscurité spatiale, leurs nerfs optiques sont devenus beaucoup plus sensibles à la lumière, ce qui leur permet de mieux voir dans l'obscurité. Évidemment quand ils visitent une planète où la lumière est abondante ils sont éblouis, comme sur la Terre par exemple. Ils furent donc forcés de créer des lentilles de protection d'apparences dorées afin de protéger leurs yeux.

Qui vole un œuf vole un bœuf

Oh la vache!

Notes préliminaires : Comme pour la plupart de mes scénarios Adhaarax, il est possible, voire fort probable, que des propos misogynes (c'est un euphémisme) soient tenus. Je vous recommande donc si vous avez des joueuses (ou des joueurs sensibles) de retravailler certaines parties. De toutes façons, si vous êtes dans ce cas, c'est que vous faites partis des 0,01% de privilégiés. Alors que je n'en vois pas se plaindre car j'échange volontiers mes outres à bières ...

Synopsis : On va voire les vaches

Il y a quelques temps, j'ai suivi avec intérêt les délires bovinesques de la fort productive mailing liste R.A.S. (engagez-vous qu'y disait). S'il est normal de rendre à César ce qui revient à César alors ce scénario est issu des fameuses digressions, que dis-je de ces brillantes tribulations. J'espère juste que vous aurez autant de plaisir à lire ce scénario que moi à suivre quotidiennement les nouvelles de la mailing liste (vous verrez du pays). Si ce synopsis vous paraît plein de démagogie alors sachez que, comparé à ce qui suit, il n'en est rien ... Après tout quand on fait apparaître dans son scénario un José Bovin leader médiatique (et mondial) de l'anti-mondialisation alors on peut s'attendre au pire. De plus, il convient parfaitement si vous désirez punir vos joueurs pour avoir planté votre dernière partie (et celles d'avant également) ... Croyez-moi, ils regretteront de ne pas être morts en braves sous les feux ennemis. Mais je m'arrête, m'efface et vous souhaitez une bonne lecture et surtout une bonne partie ... Ah, au fait! Ce scénario se joue entre amis (normal) autour d'une douce liqueur ambrée et noyés dans quelques fumées exotiques. On a des mineurs qui lisent ces lignes? Merde. Attention la consommation d'alcool est dangereuse pour la santé et fumer provoque des maladies graves!

I. Vache qui rit rira bien la dernière

1. Il était une fois ...

Il était une fois des Adhaarax en vadrouille. Dans chaque bon scénario qui se respecte (bons et respectables étant deux qualificatifs de choix pour mes scénarios), les joueurs ne commencent pas par l'ordre de mission directement, ça fait bien trop mauvais genre. Il faut donc inventer une mission débile à leur faire faire en guise d'introduction. Pour une fois, on va faire l'inverse : l'ordre de mission va précéder la mission débile. Parce qu'ils se sont particulièrement bien débrouillés dans leur dernière mission ou justement pour le contraire, les joueurs sont convoqués par Rebutone, l'instance supérieure. Que ce soit pour les blâmer (très certainement si vos joueurs ne font ne serait ce que le dixième des miens) ou pour les féliciter le discours sera le suivant :

« Mes chers amis, la planète B 512 semble être enfin la planète que nous attendions, la planète promise, la planète élues, la planète au féminin ... En effet, cette petite petite, en fait vraiment petite, lune est peut-être la planète que nous recherchions si ardemment depuis de si nombreuses années. Je ne vous le cache pas : les chances sont à peu près aussi grandes que la taille de cette planète mais il ne faut pas négliger un quelconque espoir. Nous recherchions des volontaires, et en me remémorant votre courage, votre sens du détail et surtout votre dévouement, j'ai immédiatement pensé à vous. ... Pas de mais! Je le vois dans vos yeux vous vouliez laisser la chance aux petits nouveaux de se faire remarquer dans des missions difficiles. Et c'est tout à votre honneur. Je vous en félicite et je me félicite de placer entre les mains de professionnels volontaires tels que vous l'exploration de E 513 (elle n'aura plus jamais le même nom), ou un truc comme ça. Je peux partir en

paix sachant ce dossier déjà classé. Faites-moi parvenir les conclusions et les remarques diverses sur cette planète merci et que l'esprit Toraakh vous accompagne ».

Il se retire derrière son pupitre, appuie sur un bouton et dit : « vous pouvez faire venir les buses du F 514. » Il est bien évident que les joueurs n'ont pas le droit de discuter pour la simple et bonne raison que toute autre alternative aurait la fâcheuse tendance à démolir un peu plus ce scénario (qui n'a vraiment pas besoin de ça).

En gros les joueurs doivent faire une visite de reconnaissance sur une planète sauvage et inhospitalière (je résume en une phrase juste au cas où j'en aurais perdu). Ils doivent prendre des notes détaillées de ce qu'ils voient que ce soit de la nature environnante ou de la faune. Pour combler les trop nombreux temps morts, ils doivent prendre des mesures diverses est variées de l'atmosphère de la température et de l'hygrométrie (car en plus il pleut). Bref que du bonheur. Croyez vous qu'il va se passer quelque chose? Non bien évidemment, ça serait trop facile mais il faut que les joueurs le croient eux. Il faut qu'ils gardent espoirs. Voici donc comment commence une vraie aventure dans la vraie vie (vous ne pensiez tout de même pas que l'on allait toujours privilégier l'action, l'héroïsme et le divertissement au réalisme?). Une fois qu'ils s'emmerdent vraiment alors vous pourrez passer à la suite mais pas avant (il faut venger toutes ces heures de travail gâchées par ces joueurs irrespectueux)!

2. Le tenveut

Donc nos joueurs sont de sortie. Ils ont sur eux une armure ondulaire et un diffuseur d'onde de choc. Bien évidemment, ils n'ont rien à faire la végétation semble se résumer à une plante basse ressemblant à des plans de maïs. L'herbe est verte mesure près de un mètre de haut et émet une délicieuse odeur de marijuana. La raison est très simple, c'en est. Pour les petits pointilleux (il y en a) qui se demanderaient pourquoi de la marijuana, et bien parce que G 514 n'est autre que la réserve personnelle des Insectes Noires (pas mal comme explication non?). Ils ont aussi une planète viticole (la Terre) mais patience, on y arrivera. Donc nos joueurs sont sur une petite planète avec une plante unique et un prédateur (lire gardien) unique. Ce dernier respire par un étrange bruit de succion et exhale une fumée odorante. Il émet un cri terrible ou plutôt terriblement strident : « tenveut ». Cette créature une fois qu'elle aura repéré les joueurs sautera et criera à tue-tête « tenveut- tenveut- tenveut ». Cette chose, appelons la le tenveut (y en a bien qui s'appellent Pickachu parce qu'elles répètent toujours Pickachu), est en réalité un dangereux prédateur. A l'inverse des techniques habituelles de chasse, le tenveut ne s'approche pas discrètement de sa cible pour lâchement l'attaquer par surprise, non le tenveut se colle à sa proie (tout en évitant les tirs des joueurs fatigué) et une fois habituée à sa présence, la tue ignoblement. De plus, son cri a tendance à rameuter toute l'abjecte famille Tenveut. Il est très important voire primordial que pendant cette première phase, vous réclamiez aux joueurs (tout en demandant « t'en-veut » continuellement), d'enregistrer un rapport oral à leur supérieur et ce pour le bien de la colonie Adhaarax. Il faut qu'ils le fassent le plus sérieusement du monde car c'est ça le rôle play. Les Adhaarax c'est sérieux et j'en veux pour preuve que les Adhaarax font du karaté avec leur queue. (Dire que c'est moi qui ai écrit ça ! Après si je veux me faire engager pour écrire des scénarios dans un jeu « intello », ça va faire un peu comme pour une actrice porno qui veut se faire embaucher comme dramaturge. Même si j'avais du talent c'est foutu!) Une fois le rapport fini les tenveuts passent à l'attaque. Parce que là ça suffit, on se reprend.

Ces créatures en plus d'être particulièrement chiantes ont l'étrange capacité d'évaluer la puissance de leurs opposants (n'oubliez pas que l'on parle de créatures créées par les Insectes). Il est possible de se perdre en conjecture : certains pensent que cette habilité à s'adapter à son opposant (et ce sans même l'avoir vu à l'œuvre) a fait du tenveut le gardien idéal, personnellement je pense que c'est son mode d'approche qui a fait que ses créateurs l'ont oublié sur cette planète.

Autre temps, autre parenthèse, si l'on se base sur la philosophie des joueurs, un petit défaut (ami dans le besoin, dette, petite sœur à charge, couille droite trop lourde) dans la création de personnage entraîne bien évidemment divers points de plus dans la créations de son avatar. Par souci d'équité, c'est sur cette approche que je me suis basé pour les caractéristiques du tenveut. En effet, « bénéficiant » d'un horrible défaut de prononciation, le tenveut n'a pas d'ami (-5). Considérez que chaque joueur doit s'opposer à un tenveut (ce nombre sera doublé pour le deuxième tour). Afin de mettre encore plus à mal les joueurs, il est important de remarquer qu'ils n'ont pas l'avantage. Une boucherie? Sans mauvais jeu de mot (quand on parle de vaches), elle n'arrivera que plus tard dans le scénario. L'écran (si vous ne l'avez pas c'est un tort), vous permet de rater vos jets aux bons moments.

Alors que les joueurs sont débordés par leurs assaillants, ils ont une sorte de flash. Leur instinct leur crie de fuir non pas vers leur vaisseau mais dans la direction opposée. S'ils le font alors demandez un teste de chance (à +2). Ce teste réussi (par au moins un des joueur) leur permet de trouver ce qui les avait attiré

précédemment : un étrange rocher luisant ayant la forme d'un oeuf. S'orienter vers cette roche, se fait d'autant plus facilement si un personnage possède l'avantage marque de Toraakh (teste à + 4). Les joueurs sont donc attirés vers une roche qui possède une marque reconnaissable par les Adhaarax, puisqu'elle correspond à la marque de Toraakh. Cette dernière se révèle à leur approche et est en fait une véritable réserve d'énergie « psy ». La technologie ayant servi à sa création est directement reliée à la technologie Toraakh elle-même. Les joueurs, à proximité de cette source, peuvent tirer autant de fois qu'ils le désirent. Les dégâts occasionnés par leurs armes sont doublés (10 +3d10 de dégâts pour les diffuseurs d'onde de choc), il rechargent leur arme en combat sans le malus de -2 et n'ont plus besoin de faire le test de volonté. Leur armure est rechargée ... Bref accordez leur tout le nécessaire afin qu'ils puissent se débarrasser des tenveuts. Le rocher a en fait été créé par un Win Rak aidé de Grisons qu'il avait sauvé. Afin de réaliser cette merveille, le Win Rak a fait don de nombreux de ses artefacts. Toutefois le message qu'il délivre a une valeur autrement plus importante.

Une fois le combat terminé les joueurs devraient prendre la peine de examiner ce rochet de plus près. D'apparence, il ressemble à un œuf d'environ 80 cm de haut; bref un œuf géant, lisse et gris. Il est toutefois légèrement brillant et se met à lui d'autant plus fort que des Adhaarax s'en approchent. Il en va de même pour le nombre de ses personnes s'en rapprochant. Enfin tout joueur possédant la marque de Toraakh se sentira en parfaite harmonie, heureux ... Si l'on y prête attention la lueur est en fait un signe qui au contact de la paume transmet un message par la manière même que les Adhaarax transmettent leurs pensées : les personnages y voient des Grisons et un Win Rak. Les Grisons proposent des cartes stellaires de multiples lieux déjà explorés, ce qui semble particulièrement intéresser le Win Rak puis les Grisons représentent un hologramme que l'on ne peut voire en vision Adhaarax standard, un peu comme les écrans humains ou Reivax. Les joueurs savent qu'ils ont affaire à une image et que le seul moyen de la voire est d'utiliser un visionneur alien. Il doivent donc retourner à leur vaisseau pour faire part à Rebutone de leur découverte.

3. Vacherie

Alors qu'ils sont soignés, Rebutone vient les chercher en personne. Il est aux anges. Non seulement les divers explorations sont un « brillant succès » mais en plus nos joyeux personnages lui ont ramené un moyen d'obtenir des informations sur une multitude de système sans même s'occuper de leur exploration. Il accompagne donc « nos héros du jour » dans son bureau et leur représente le message qu'ils ont déjà vu mais surtout la partie en deux dimension du message.

Ils voient une marmotte en train de plier un papier d'aluminium puis une vache violette donnant du chocolat au lait. C'est cette vache que les grisons veulent, elle et une étrange vache rouge riant au éclat. Ils sont disposés à donner leur carte contre ces deux créatures, des informations sur une multitude de systèmes sans même s'occuper de leurs explorations contre deux femelles bovines. Le reste du message explique pourquoi seul le lait de la Terre intéresse les Grisons : en effet ces animaux ont besoin de trains et d'herbe naturelle pour produire les divers enzymes indispensables. Il faut donc les kidnapper mais pas les brusquer. Alors seulement ils auront les fameuses cartes. Deux importantes informations terminent le message : la localisation des vaches sur Terre (voire petit encadré) et le lieux où ils pourront faire l'échange. Comme c'est les joueurs qui ont ramener cet artefact, c'est à eux que revient l'honneur d'accomplir cette mission! Ils ont droit à une navette et ne doivent revenir qu'en possession de cette fameuse carte. Les armes que les joueurs vont utiliser dans la suite du scénarios dépendent du sérieux avec lequel les joueurs ont fait le rapport dans la scène précédente (quand je vous disait que faire du karaté avec sa queue ça rendait les Adhaarax sérieux).

La Terre et bien plus encore

Si vous voulez garder un minimum de sérieux dans votre campagne alors ne faites pas comme moi. En effet, j'ai trouvé bien plus intéressant de lancer un groupe de personnages dans une exploitation agricole terrienne. Ce scénario one-shot était là une occasion de faire visiter à mes joueurs le berceau de l'humanité devenu un véritable petit paradis rural (et non un amas de villes mégalithiques comme imaginé dans la majorité des écrits de science fiction). Toutefois tout le monde sait bien que rien (d'humain) n'est mieux protégé que la Terre. Si vous voulez garder un semblant de cohérence avec le reste de vos dires alors vous pouvez soit ne pas jouer ce scénario soit imaginer que la suite se passe dans une obscure petite colonie de l'Union Terrienne.

II. C'est vachement bien

1. Le lait des sensation frais

L'arrivée des joueurs est entièrement laissée à votre discrétion. Suivant leur préparation pourquoi ne pas mettre une petite patrouille humaine leur donnant quelques sueurs froides.

Le fait est qu'ils doivent arriver dans un petit village du nord de l'ancienne France. Ce dernier ne survit que par une petite poignée d'irréductibles gaulois luttant activement contre l'anti-mondialisation, le droit de grève et les trente cinq heures. Ce village ne subsiste que par ses divers dérivés de produits laitiers comme par exemple le chocolat, les yaourts ... Plus particulièrement une petite entreprise laitière, Laibon, est la principale source d'emploi de la région. Cette petite compagnie laitière arrondit ses fins de mois en vendant de la viande bovine non nourrie aux farines animales et aux divers OGM (dont le fameux maïs transgénique). Elle a eu une période de très forte expansion en vendant son lait «à l'ancienne» non UHT, non écrémé. Ce produit avait une très forte demande ce qui permettait de le vendre relativement cher. Toutefois les autorités terriennes, réalisant que l'Alliance Noire et plus particulièrement les Grisons en achetaient des quantités astronomiques, ont décidé de le rationner. Laibon est depuis en train de consumer le maigre capital qu'elle a accumulé. Le village et ses habitants risquent donc de se retrouver au chômage d'ici peu et sont particulièrement tristes de quitter cette vie idyllique qui était la leur. Ils trompent donc leur désœuvrement dans ce qu'ils appellent la « potion magique » qui n'est en fait qu'un savant mélange de rhum, vodka, ricard, et l'ingrédient secret, de la Villageoise (attention les enfants, ne faites pas ça chez vous). C'est le moment d'introduire tous une série de personnages haut en couleur comme

Il y a Cégétix, le chef du village qui passe son temps au bistrot avec ses deux plus fidèles amis, tous deux fonctionnaires, Ratpix et Profix. Il y a aussi Rick Math (lire à l'envers) professeur de Math et collègue de Profix ...

2. Vache à lait

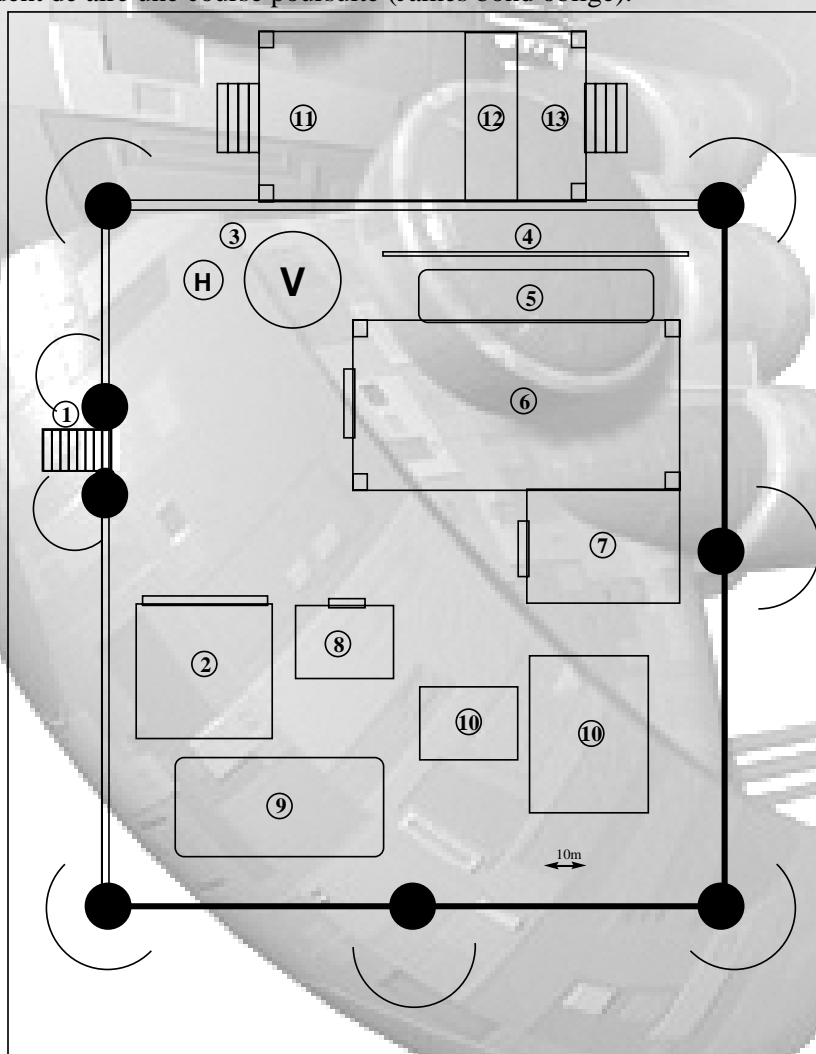
Laibon, le petit village c'est bien beau ça ne fait pas un scénario (si toutefois on peut encore lui en donner le nom). Voilà ce que les joueurs auront à se mettre sous la dent mais vous étant maître du jeu vous avez le droit à la suite de l'histoire : les laboratoires se sont miraculeusement refaits une santé. En effet, avec des fonds occultes que personne (pas même moi) ne savent d'où il viennent, la compagnie s'est lancée dans la recherche génétique et les croisement entre les vaches et d'autres espèces laitières (voire sauvages). Elle possède désormais tout un cheptel de « super productrice » donnant directement plus d'un litre de lait UHT (ils sont en train d'étudier un moyen pour l'avoir directement emballé). De plus, l'Union Terrienne y voie là un bon moyen de monnayer avec les Grisons ... au pire cette compagnie fait un magnifique appât. Les locaux sont donc plus que gardés par je vous le donne en mille de locaux (admirez au passage le magnifique jeu de mot). Comment les joueurs vont prendre d'assaut la vache à lait reste totalement à leur discrétion : toutefois possédant la compétence « connaissance des joueurs » au niveau expert je vous ai quant même mis dans les quelques caractères suivants la description pour une attaque de front suivie de suite par une attaque plus subtile. En bref, laissez les joueurs se renseigner comme ils le veulent sur cette entreprise et monter leur opération comme bon leur semble. Cette planification est un des rares moments privilégiés dans le jeu de rôle où l'on s'aperçoit que parfois prendre d'assaut les vieux donjons est toujours drôle. L'exploitation se trouve sur un terrain privé et seul un bus faisant la navette toutes les quatre heures est autorisé à passer. Pour prendre ce bus, il faut arrivé muni d'un badge (avec photo), le donner à un garde qui en plus d'une reconnaissance visuelle passe ce dernier dans une serrure magnétique. Ce système est toutefois relativement nouveau et les gardes ne (re)connaissent pas encore très bien les employés. Une légende urbaine veut que le terrain soit miné. En réalité, il n'en ai rien mais bien évidemment, personne n'a jamais osé vérifier cette théorie et personne n'est jamais rentré sur le terrain. Les villageois ne connaissent que ce qu'ils voient des fenêtres du bus et de l'intérieur de l'exploitation.

Plan de l'exploitation ou comment ce scénarios si bien commencé fini par un donjon.

1 L'enceinte : L'exploitation est légèrement surélevée. Elle possède de plus un mur d'enceinte de près de trois mètres de haut. L'entrée est une porte blindée de deux battants à la façon ouverts de huit heure du matin à 9 heure du soir. Un des battant possède une sous porte permettant de faire passer une personne seule. Il peut être intéressant de remarquer qu'il est plus facile de forcer les murs que la porte elle même. En effet, les murs ne sont pas en aciers trempé mais en béton armé. Ils sont toutefois protégés par huit miradors automatisés. Ces merveilles robotiques balayent une petite zone mais y détectent le moindre mouvement. De plus des caméras permettent de suivre la rotation des capteurs et de rajouter ainsi un facteur humain à la surveillance. Le seul

défaut reste que les murs (si tant est que l'on y arrive) ne sont pas surveillés. De plus l'abattoir a été construit avant la modernisation et l'élévation des murs (qui ne faisaient que deux mètres à l'époque) et donc il est possible (plus facile) de pénétrer par cette « entrée ». Les miradors sont armés d'armes automatique équivalentes au FAAM. Pour les besoins de la cause si les PJ décident d'en escalader un ou de passer par les murs ne faites qu'un seul jet d'opposition : pour les joueurs, habileté+discretion+1D10, prenez le plus bas contre 1D10+7. Si ils perdent laissez alors une chance aux joueurs de ne pas se faire prendre en leur donnant un round avant que ne sonne l'alerte.

2 Garage : Le garage comprends une superficie pouvant accueillir jusqu'à trois poids lourds. Un seul camion est présent mais deux autres véhicules sont présents également : une Austin Martine et une BMW, juste au cas ou vos joueurs décident de aire une course poursuite (James bond oblige).



3 Hélicoptère et vaisseauport : Ce dernier n'est pas occupé mais si les joueurs s'y intéressent ils peuvent voir qu'ils sont fréquemment utilisés et plus spécialement le vaisseauport (ça doit bien s'appeler comme ça un hélicoptère pour vaisseaux). Ce dernier peut supporter un appareil capable de contenir plusieurs vaches comme un gros chasseur ou petit croiseur. Il est d'ailleurs prévu à cet effet. L'hélicoptère lui sert aux scientifiques pour se déplacer.

4 Modèle réduit de train : Dans cette exploitation il n'y a pas d'horloge mais il y a un train miniature qui passe et repasse une fois toutes les heures. Modèle réduit avec son décors printanier, il permet à la vache de se sentir comme chez elle et de fournir ainsi un lait de meilleure qualité.

5 Abreuvoir : Quelques vaches attendent leur tour sereinement. Amis des animaux rassurez vous, ce sont des vaches à lait et attendent de se faire traire et non se faire tuer. Elles regardent le petit train passer et elles aime ça. C'est là où les joueurs trouveront les seules vaches violettes, rouges et à corne bouchonnée. Le reste se trouve dans les prés.

6 Grange : Grand bâtiment en brique, il y a dedans des vaches, du lait et des machines de trait fort étranges. Les animaux se comptent par centaines de têtes et produisent un bruit énorme autant dire que c'est le meilleur endroit pour espérer se cacher. Au bout de la grange se trouve des cuves pour faire fermenter le lait (pour les yahourts) ou le transformer en autre produits dérivés

7 Appentis : C'est dans cet appentis que sont préparés tous les colis en partance pour le reste des colonies l'Union Terrienne. Tout y est robotisé et les robots sont déguisés en marmottes. Ainsi la marmotte prend ses petites mains et y plie le chocolat ...

8 Salle de repos et salle commune : Cette bâtisse comprend un dortoir de cinq lits dont un occupé et une salle commune où une télévision marche jouant une série minable. Avez vous remarqué que chaque fois qu'un acteur regarde la télé à la télé il regarde une émission minable ? Je pense pour ma part que c'est un message subliminal ou alors c'est le reflet que le metteur en scène et le spectateur portent à la production ... La minute de philosophie étant passée, la salle commune contient cinq hommes mais un seul fusil FAAM. Les gardes ne bénéficient d'aucune protection.

9 Laboratoire : C'était dans ce laboratoire que l'on stockait puis dosait les laits. Le laboratoire possède également tout le matériel pour appeler à l'extérieur. Néanmoins, ce laboratoire a été agrandi afin de recevoir plus de matériel scientifique. Il y a des fricots qui traînent n peu partout avec dessus de nombreux signes de dangers bactériologiques. On y trouve aussi deux ordinateurs dans lequel sont décrits tout les traitements mais aussi les maladies véhiculées par les vaches.

10 Enclos : Deux enclos sont présents, un petit où sont en permanence les males et un plus gros où l'on y a mis les vaches.

11 Abattoir : C'est ici que les vaches y subissent leur tragique destin (je l'a fait mélodramatique). Les vaches y avancent les une à la suite de l'autre. Ce trouvent dans ce bâtiments des centaines de lames pour n'en laisser que des petits carrées de viande, de la viande hachée et de la tête de veau (pour le président de l'U.T.). C'est le lieu idéal pour y faire disparaître un corps : le corps d'un garde ou celui d'un joueur ... On peut monter sur le toit pour rentrer directement dans le camp. Les murs sont haut d'environ deux mètres.

11 Empaqueuses : On y retraite ici tous les abats : ces derniers sont directement transformés en farines animales et acheminés vers les divers lieux à vaches dont les prés à vaches violettes. On y trouve aussi des endroits où la viande et empaquetée puis via des tapis mécanique avance vers des camions

12 Camions : Ici ce trouve des camions faussement réfrigérés qui servent aussi ben à amener des clandestins que de la viande bovine.

3. Meuh! Vous zêtes vaché?

Petit fait divers, qui pourrait récompenser les joueurs qui ont eu la présence d'esprit de faire du rôleplay, un leader médiatique (et mondial) de l'anti-mondialisation José Bovin va venir foutre la merde. Habillé en commando avec des cameramen qui le suivent, un gars avec une moustache à la Obélix va courir sur les terrains de Laibon pour dénoncer au monde les abus fait sur des vaches transgéniques. Il est connu pour avoir démonter des Mac Mickey d'abord vendeurs de poulet avarié puis de viande donnant après forte consommation le cancer ou une autre maladie vachement (ah ah ah) grave. La plus grande majorité approuve les actions de notre Don Quichote futuriste mais c'est ces mêmes fervents défenseurs qui mangent Mac Mickey tout en regardant ses exploits à la télévision. Eh oui ce n'est pas comme dans la pub, c'est ce qui en parlent le plus qui en mange le plus. Le passage plein de démagogie promis dans le synopsis étant passé nous pouvons en revenir à nos moutons (ou plutôt vaches). Le fait est que cette partie est pour récompenser les joueurs désirant interagir dans la ville et pas seulement taper comme des bourins. Ces derniers seront alors désavantagés. José n'est pas particulièrement efficace sauf quand il s'agit de foutre le bordel. En terme de jeu, les joueurs qui savent quand il va intervenir peuvent profiter de son intervention car les caméras et la sécurité seront focalisés sur ses agissements. Si les joueurs ne le savent pas profiter de ce moment pour leur faire sortir tout le grand jeu: en effet José arrive bientôt et les gardes attendent prêts à agir. Quand ils verront les joueurs alors ils les prendront pour des amis de notre idéaliste. Cette scène n'a pas que pour but de rythmer un peu plus le scénarios mais est également là pour montrer que parfois il m'arrive de réfléchir sur des sujets graves pendant au moins dix lignes. Alors libre à vous de ne pas gâcher un peu plus ce scénario en évitant cette scène.

III. Va chier

1. Prendre le taureau par les cornes

Vous l'aviez compris quoi qu'il se passe le retournement nécessaire à un scénario réussi (et donc une soirée) n'a pas eu lieu. Je me suis longtemps demandé si ce fameux retournement n'avait pas pour but que d'amuser le maître du jeu mais comme de ne pas en mettre ne m'amuse pas je n'ai jamais pu répondre à cette question. Donc c'est maintenant que je vous explique le plan dans le plan dans le plan (je voulais dire scénario). Les humains fatigués de se faire voler du bétail par les Grisons ont préparé un piège pour les prendre en flagrant délit. Malheureusement les Grisons, petits mais malins, ont flairés le coup fourré et ont envoyés les joueurs ... Pourquoi ? Parce que eux ils ne voient jamais rien (en tout cas les miens, ils ne voient rien). Toutefois si le super plan n'est pas un franc succès, il n'est tout de même pas un réel échec puisque les joueurs seront filmés de long en large par toutes les caméras de l'Union Terrienne. Des caméras qui je vous le rappelle ne sont pas trompées par le brouilleur d'aura Adhaarax. Le but était de montrer ces vidéos pendant une session de l'Ordre des Médiateurs et d'attaquer publiquement (sur un terrain juridique) les Grisons. Là, les bandes ne serviront à rien si ce n'est augmenter encore la paranoïa de nos gentils humains ... Peut on vraiment leur en vouloir quand on sait que même nos vaches ne sont plus en sécurité. Donc pas une très bonne partie pour les humains mais les vrais gagnants seront ils les grisons? Non pas vraiment! Car comme les humains ont souvent tendance à perdre ils font des plans dans les plans dans les plans dans le scénario. Les vaches sont donc porteuses d'un virus véhiculé par le lait et la viande. Cette maladie donne une version foudroyante de la maladie de Parkinson. Les Grisons trompés devront alors se venger de nos amis Adhaarax en leur donnant des plans eux aussi corrompus. Et puisqu'avec trois perdants, il fallait un gagnant: le grand vainqueur de ce scénario c'est et bien oui les vaches à qui ont foutra peut être un peu la paix.

Comme dans les plans dans les plans ..., il vous faut des possibilités que les joueurs s'en tirent. En effet, c'est bien sympa de toujours les critiquer mais il faut parfois avoir une parade contre leur frustration. Afin de les empêcher de vous faire un "meuh, il est nul ton scénario, on pouvait pas deviner", mais surtout parce que telles critiques atteindrait directement mon petit égaux d'auteur génial voici les indices que les joueurs vont rater :

- 1 Les ordinateurs et le laboratoires sont autant de warnings que possibles
- 2 Aucune vache génétiquement modifiée n'est dans l'abattoir ou dans la grange.
- 3 Elles ne sont même pas en contact avec les autres
- 4 Les employés en ont peur, ils évoqueront toutefois une sorte de crainte quasi religieuse du non naturel.

Les personnages savent désormais où trouver exactement un ou deux spécimens de vaches violettes, rouges et autres. Peut être ont ils découvert le pot-au-rose peut être pas. La seule possibilité qu'il leur reste est de filer à l'anglaise (façon de parler). Leur meilleur moyen est de reprendre leur vaisseau mais là encore les futurs tests sont à leur discrétion. Ils ont par exemple la possibilité de revenir en quatrième vitesse avec leur vaisseau et monter dedans en possession des vaches ou alors de fuir jusqu'à leur appareil en empruntant celui stationné sur le vaisseau port. En réalité ils ont déjà gagné car les humains ont pour ordre de les laisser filer. Les vaches étant génétiquement modifiées pour être folles et mourir dans d'atroces souffrances, ils ne vont pas perdre des hommes dans une course poursuite aléatoire. Enfin juste de quoi donner aux joueurs l'occasion de croire qu'ils ont réussi. Deux scènes ont été prévues à cet effet: la rencontre avec les taureaux et celles avec les grisons.

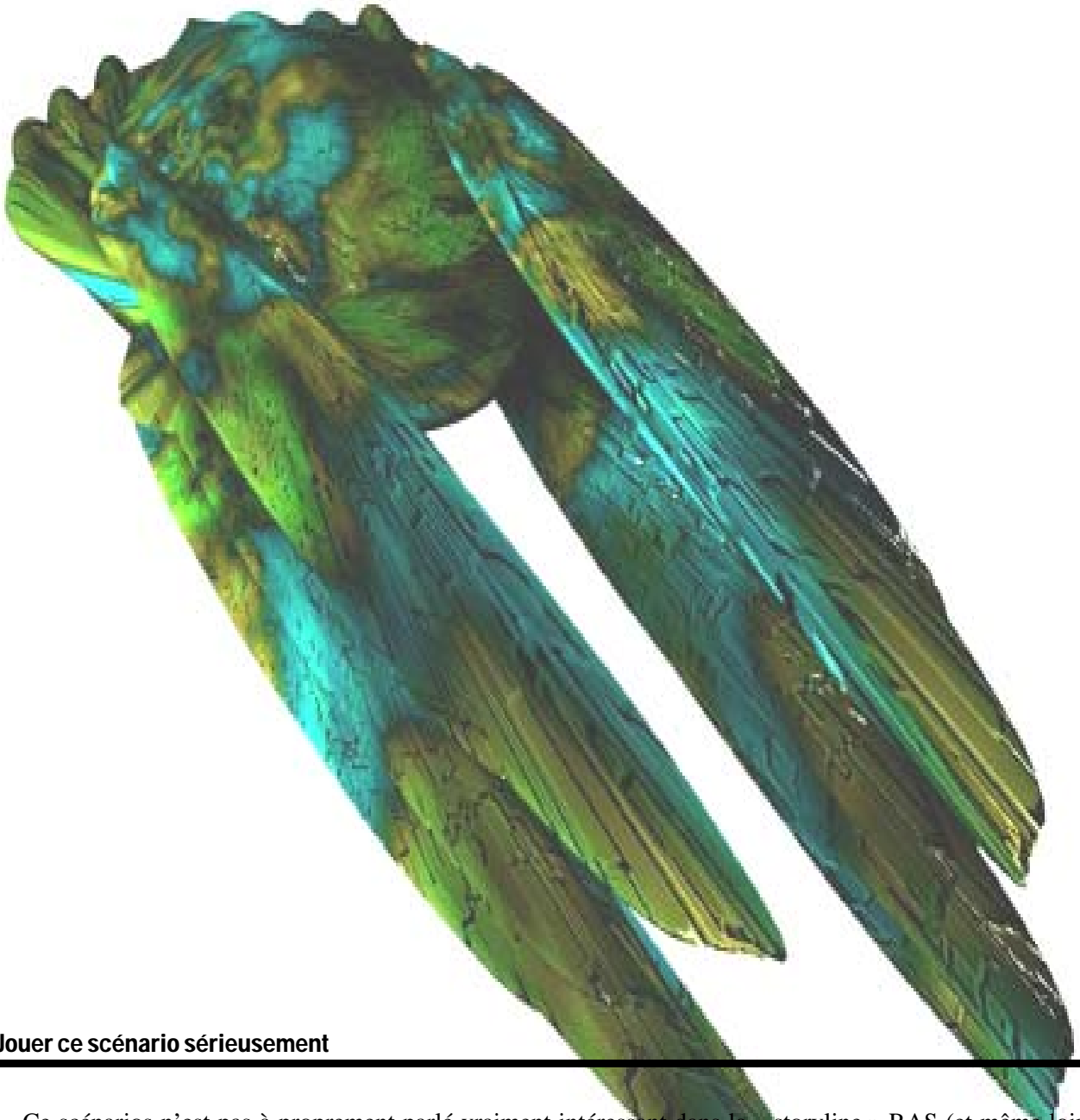
2. La corrida

Alors qu'ils pensent avoir vaincu, les verrous des cages électriques des mâles lâchent libérant ainsi des taureaux en fureur. Comptez en un par personnage avec en plus les vaches qui sont toutes émoussillées par leur dangereux compagnons bovins (prenez la description des vaches). Et oui finalement, le saviez-vous qu'un jour vous feriez du Interville RPG.

3. Vache folle

Une fois le vaisseau atteint alors les autorités terriennes vont envoyés de petits chasseurs. Ces derniers ne seront pas particulièrement belliqueux puisque le moindre de ces appareils coûte cent fois le prix d'un bovin. Les joueurs devraient toutefois recevoir quelques salves de plasma juste pour la forme. Une fois que tout sera fini que leur appareil aura atteint le tunnel gravitique solaire alors ils seront sauvés. Comme prévu les Grisons seront au rendez vous qu'ils ont eux même fixés mais quand ils feront des tests sur les vaches reçues ils accuseront les joueurs de vouloir les empoisonner. Leur réaction dépendra uniquement de votre envie de jouer

plus en avant cette campagne mais je pense sans trop me tromper que le problème va s'arrêter là. Pour la pierre(elle volée sur la planète des tenveuts), les insectes se seront vengés et auront attaqués avec une colonie de tenveuts le vaisseau servant à l'étude de cet artefact. Une fois la pierre retrouvée et remise à sa place les tenveuts quitteront le vaisseau montrant ainsi que leur but se limitait à l'objet ramené par les joueurs. Gageons que Rebutone aura de très nombreuses missions pour nos amis Adhaarax. Pendant que nos joueurs se feront passer un savon pour leur échec et leur caillou piégé, sur Terre une vache regarde un train passer et plus loin dans le chant une marmotte regarde l'animal en se disant qu'elle plierait bien le papier d'aluminium sur une tablette de chocolat.

**Jouer ce scénario sérieusement**

Ce scénarios n'est pas à proprement parlé vraiment intéressant dans la « storyline » RAS (et même loin de là). Il n'a pour but que de faire patienter un peu plus avant de se lancer dans le supplément Adhaarax. Donc en tant que tel, il ne devrait laisser aucune question en suspens. Toutefois certains seraient plus enclins à tenter de le jouer sérieusement. Je pense que même en remplaçant les tenveuts et la Terre par une obscure colonie de l'U.T. c'est pas gagné mais vous pouvez toujours essayer.

Guests Stars

Le savant Abel Von Munster est l'esprit malade qui a couplé génétiquement les vaches avec tout ce qui lui passait sous les mains. On lui doit donc :

La risum vacca plus communément appelée la vache qui rit. Cette dernière est issue du couplage malsain entre une vache et une hyène. Personne même pas Von Munster ne sait d'où lui vient sa pigmentation rouge. Son rire continu l'empêche de faire de gros effort et d'être discrète.

La vacca viola plus communément appelée la vache milka. Violette cette dernière produit un délicieux lait chocolaté dont on fait des tablettes de chocolat.

La vache à corne ou corna vacca ne fait rien, ni lait ni bonne viande. Comme son nom ne l'indique pas cette dernière ne présente pas de corne pointue au bout mais des arrondie. Elle 'a d'avenir que dans les jeux télévisés.

Le tenveut

Le tenveut est le prédateur le plus dangereux de l'espace connu ... mais c'est aussi le plus chiant. Il ressemble à une espèce de gros chien jaune avec de longues oreilles.

Caractéristiques :

Physique : 15	Protection : 3 cases (sur tout le corps)
Sensoriel : 4	Armure : 5 sur toutes les zones
Habilitété : 5	Courage : 10
Social : 2	
Mental : 2	

Taille moyenne / Poids moyen : 1 m de long / 50 kg

Acrobatie : 10	Course : 6
Nage : 5	Discrétion : - 5
Repérage : 8	Corps à corps : 9
Esquive : 10	Intimidation : 0

Dégâts :

Dents (Ph + 20 + 4d10)

Griffes (Ph + 0 - 1d10)

