

La Poudrière

Un scénario Métabarons par Mario Heimburger et Stéphane Wenger

Ce scénario très diplomatique est pour ainsi dire une mission impossible : tout s'opposera à la réussite des personnages, et pour tout dire, même leur employeur ne croira pas en une réussite. Inspiré du conflit israélo-palestinien, ce scénario est donc à réserver à des joueurs expérimentés et posés.

SYNOPSIS

Sur la planète Turos, deux peuples se livrent une guerre des nerfs pour l'occupation du territoire. L'équilibre des forces est très fragile, et des extrémistes du camp le plus faible pensent qu'ils ont tout à gagner à déclencher une guerre totale. Ils vont œuvrer par le terrorisme pour forcer le camp adverse à utiliser une arme meurtrière, et plonger tout le quadrant dans la guerre. Leur plan : s'attaquer aux familles des plus grands généraux afin de provoquer une réaction de haine de l'armée.

Lorsqu'ils arrivent sur la planète, en tant qu'observateurs neutres nommés (indirectement) par l'Emperotatriz, les personnages ignorent tout de ce qui se prépare. Ils vont être plongé dans une planète hostile et politiquement instable, où tout le monde se méfie d'eux. Pourtant, ils seront peut-être les seuls à être suffisamment détachés pour pouvoir empêcher la guerre, même s'ils ne peuvent s'attendre à aucun remerciement pour cela...

INTRODUCTION

"Messieurs, nous avons été piégés".

C'est sur ces mots que les personnages sont reçus par le baron Brokenshire. Ce dernier appuie ces paroles par un air soucieux : ses sourcils gris se touchent presque, sa chevelure cendrée est en batailles et sa mise est quelque peu négligée.

"Prenez place", fait-il en indiquant quelques fauteuils en plastique transparent qui viennent de sortir du sol. Un appui sur un bouton obscurcit légèrement les parois de cristal et un pan se transforme en écran de projection. Rapidement, une planète se matérialise à sa surface : couleurs dominantes ocre et bleu foncé, nuages rares, calottes glaciaires peu importantes.

"L'Emperotatriz m'a confié une mission, en espérant que je vais échouer. Et à vrai dire, cette issue est plus que probable. La planète Turos que vous voyez ici est en proie depuis longtemps à une guerre larvée. Il est complexe de préciser l'origine de cette guerre, les deux peuples qui occupent la planète ayant chacun leur rôle dans le conflit, mais l'Emperotatriz souhaite que je m'occupe d'une mission de diplomatie afin de rétablir la paix.



© Elisabeth Thiery

Le quadrant où se situe Turos est en effet une véritable poudrière, et la situation ne s'est pas améliorée depuis des décennies. Inutile de chercher très loin la raison d'une telle mission : mes positions plus qu'humanistes, ma réputation grandissante et l'animosité de tous les autres maganats (sans parler de la Sainte Eglise Technologique qui n'a quasiment pas droit de cité sur ma planète) ont dû parvenir jusqu'en haut lieu. C'est une bonne occasion de m'affaiblir, et le pire qui puisse arriver serait que la mission réussisse.

Je souhaite que vous preniez en charge cette demande. Vous serez mon groupe d'intercesseurs diplomatiques. Si vous réussissez, je vous couvre d'or. Si vous échouez, vous serez largement indemnisés. Acceptez-vous ?"

Inutile de dire que si les joueurs refusent, il n'y a pas de scénario et vous pouvez vous faire une soirée DVD.



Remarquez, vu la mission, personne ne pourrait les blâmer, même pas Brokenshire. S'ils acceptent cette mission impossible, Brokenshire mettra à disposition un vaisseau pour le transport, ainsi qu'un dossier résumant les problèmes de la planète Turos.

TUROS

Turos est une planète qui ne brille pas particulièrement par sa richesse, bien qu'elle recèle un fort gisement de platine, encore exploité de nos jours. C'est surtout sa position centrale dans un amas de systèmes proches qui donne la mesure de son importance. Jadis lieu de passage important et place-forte stratégique, Turos est aujourd'hui soigneusement évitée par les voyageurs.

Voilà plus d'un siècle, profitant d'une désorganisation dans la structure politique des Turosiens (premiers colons), le gouvernement de Jura, une planète voisine, décida de s'installer sur Turos. Ces Juraniens disposaient alors d'une coalition forte, d'une puissance de guerre qui ne s'était pas érodée dans des conflits internes, et une richesse provenant d'un commerce fleurissant. Dès ce moment, la situation n'a cessé de s'aggraver entre les deux peuples, qui cohabitent tant bien que mal, malgré la violence de plus en plus présente.

Après leur période noire, où des conflits internes prenaient le pas sur la défense collective, les Turosiens ont fini par se choisir un chef, en la personne de Sarmon Winkler. Sarmon s'était illustré jadis par sa capacité à raisonner les différents partis et à les unir à force de discours bien sentis. Son autorité est pour le moment encore très importante dans les territoires contrôlés par les Turosiens (soit environ 15% de la planète), mais déjà les premières voix contradictoires parlent d'échec et de défaite de ce système.

Les Turosiens ne disposent pas d'armée organisée : seuls quelques centaines de miliciens sont en état de se battre, et leur équipement est assez pitoyable. Leur puissance financière s'est aussi largement affaiblie, et leurs seules sources de revenus sont les dons des planètes partisans.

Car après les conflits internes, la plupart des planètes colonisées par les ancêtres des Turosiens se sont rendus compte du danger qu'il y a à accepter la situation sur Turos. Ce serait en effet une invitation à se laisser envahir. Le soutien des planètes Turosiennes est donc discret mais efficace.

De manière générale, les Turosiens n'ont qu'un objectif : récupérer (au moins en partie) leur suprématie. Cela passe par différentes tactiques :

- s'intégrer dans la société juravienne pour gagner selon leur système,

- marquer une hostilité de principe dans tous les contacts,
- lutter politiquement pour obtenir une revalorisation de la surface et des richesses contrôlées,
- ou pour les plus extrémistes, lutter par tous les moyens pour chasser les Juraviens.

Les Juraviens, grands vainqueurs de la planète, auraient sans doute réfléchi à deux fois s'ils avaient su dans quelle situation ils allaient se retrouver. En effet, ils sont maintenant les cibles de nombreuses attaques, pas seulement à cause des Turosiens.

Le gouvernement Juravien est en effet obligé de composer avec l'image d'opresseur que les partisans des Turosiens contribuent à donner. Ils ne peuvent compter que sur l'appui de leurs planètes mères et doivent constamment lutter contre les images négatives que les médias leur attribuent.

Dès lors, ils sont parfaitement coincés entre leur peuple devant lequel ils ne peuvent pas faiblir, et les observateurs extérieurs qui les empêchent de se lancer dans une guerre totale.

Il est relativement difficile de définir les zones occupées par les deux peuples. Les Turosiens sont largement minoritaires, et regroupés dans une zone qui fait à peine quelques milliers de kilomètres carrés de l'hémisphère nord. L'ensemble est toutefois sous gestion Juravienne, et la zone en question, qui comprend notamment la ville de Turanis, et entièrement entourée de territoires fortement contrôlés par les Juraviens.

Il est à noter que l'unique astroport de la région est également situé à Turanis, et que ce dernier est géré entièrement par le gouvernement planétaire. Dès lors, tout commerce est entièrement sous la coupe du peuple dominant.

Un lieu particulièrement important de la ville est la place de la Victoire. C'est sur cette place qu'eut lieu la seule bataille symbolique de l'invasion des Juraviens : une impressionnante et écrasante démonstration de force qui tua en quelques minutes seulement une part importante des troupes de résistants stationnées dans la ville. Au milieu de cette place fut érigé un monument représentant symboliquement la progression de la planète vers la puissance. Depuis son érection, de nombreuses interprétations ont été faites sur la signification réelle du monument.

L'armée Juravienne est quasiment positionnée en permanence autour de cette place, tant elle est devenue la cible de toutes les haines Turosiennes. Dans les premiers temps de l'occupation, en effet, de nombreux attentats meurtriers ont eu lieu à cet endroit. Pourtant, tout a été fait pour rendre la place agréable et touristique, et de nombreux commerces en ornent les contours. Le fait que la plupart des



exploitants de ces commerces (de souvenirs ou de produits de luxe) soient d'origine juravienne n'améliore pas la situation.

Dans la ville et ailleurs, la sécurité est assurée pour moitié par des forces de l'armée juravienne, et pour autre moitié par des espèces de robots androïdes servant à la fois de guides, de protecteurs et de chasseurs, en fonction de la situation. Malheureusement, leurs sens de l'initiative (volontairement réduit par les concepteurs) fait qu'ils n'arriveront probablement jamais à la hauteur de véritables humains. Ils font donc des cibles faciles pour les extrémistes.

ARRIVEE SUR TUROS

C'est donc certainement le cœur lourd que les personnages vont arriver sur la planète. Ils sont officiellement mandatés par l'Empire, sur conseil de Brokenshire. De ce fait, ils ont un statut très particulier, et sont accueillis en grande pompe par les Juraviens.

◆ L'attitude des Juraviens

Les personnages vont rapidement se rendre compte de l'état des lieux : dans un premier temps, ils sont accueillis chaleureusement par Jurda Villom, le responsable du gouvernement Juravien. Les PJs sont certainement peu habitués à une réception de cette qualité, mais ils se rendront rapidement compte que beaucoup de choses clochent.

Tout d'abord, l'accueil est beaucoup trop ostensible : toute la presse locale est conviée, et les chaînes mondiales retransmettent toute la cérémonie. Les émissaires sont traités avec respect, et on leur accorde bientôt de nombreux avantages : une limousine mise à disposition, un garde du corps androïde, des appartements luxueux... En fait, tout est fait pour les endormir, et les manipuler à leur insu en faveur des Juraviens : ceux-ci savent que leurs adversaires ne peuvent pas proposer autant de qualité d'accueil.

A plusieurs reprises, lors des discours, de petites piques sont lancées, sur la « certitude qu'ont les Juraviens du bien-fondé de l'enquête, et l'issue très favorable que les conclusions des émissaires ne manqueront pas d'apporter ». En privé, Jurda précisera ces éléments, tentant d'influencer l'attitude des personnages dès leur arrivée.

Si ceux-ci font mine de ne pas réagir à ses remarques, son attitude se modifiera assez rapidement, pour devenir d'abord méfiante, puis franchement hostile. A partir de ce moment, les émissaires auront tout compris : ceux qui ne sont pas avec les Juraviens sont considérés comme étant contre eux.

◆ Promenade en ville

Puis viendra sans doute le premier contact des joueurs avec la ville. Leur liberté de mouvement est toute relative : ils peuvent se promener partout à Turanis, à condition qu'ils acceptent la présence d'au moins un garde du corps androïde. Ce dernier, appelé Mila, représente une femme dans un style très mécanique. Elle parle avec une voix féminine très douce, comme le ferait un terminal d'ordinateur : avec politesse et déférence. Aucune arme n'est visible, mais qu'on ne s'y trompe pas : ses cuisses sont en fait des compartiments amovibles qui contiennent deux armes à feu à la puissance redoutable, et un ordinateur de visée rend ses tirs particulièrement précis.

Evidemment, l'androïde est également un système de surveillance destiné à repérer les personnages dans l'espace et à les espionner. Tenter de semer le garde du corps est presque impossible, et toujours très mal vu. Mais il est possible de le distraire sur de petites durées.

La visite de la ville révèle une population particulièrement pauvre : les Turosiens sont visiblement opprimés, gardés sous contrôle permanent de l'armée Juravienne, présente à tous les coins de rue pour demander des papiers et des autorisations que beaucoup n'ont pas. Les interpellations sont nombreuses, et se font visiblement à la tête du client. Mila fera tout pour détourner l'attention des personnages lors d'une arrestation particulièrement injuste.

Les personnages peuvent également remarquer qu'ils sont suivis par d'autres individus. Des journalistes, tout d'abord, mais également d'autres personnes, plus discrètes. Ces dernières changent régulièrement, et Mila les a remarqué également. Là aussi, l'attention des émissaires est rapidement détournée vers les « charmes » de la ville : son petit commerce, son artisanat et son architecture très particulière (même si ces derniers points laisseront les personnages assez dubitatifs).

Enfin, la visite s'achève en fin de journée par une visite sur la place de la Victoire. Celle-ci est dégagée et le soleil qui rase la ville lance une ombre accusatrice depuis le monument central. Mila, en guide attentionné, décrit avec moult détails les épisodes de la victoire des Juraviens, lorsque soudainement, une bombe explose.

◆ L'attentat

C'est l'occasion ou jamais pour les personnages d'agir, tandis que Mila est légèrement prise au dépourvu (en fait, elle appelle directement avec un communicateur interne des renforts de l'armée).

La bombe a explosé dans un petit restaurant de fast-food sur le bord de la place. Une épaisse fumée sort du lieu, tandis que la population encore valide s'éloigne en toussant. Les personnages ont l'occasion d'arriver sur les lieux avant les soldats (toujours prudents en cas d'attentat) lorsqu'un autre individu

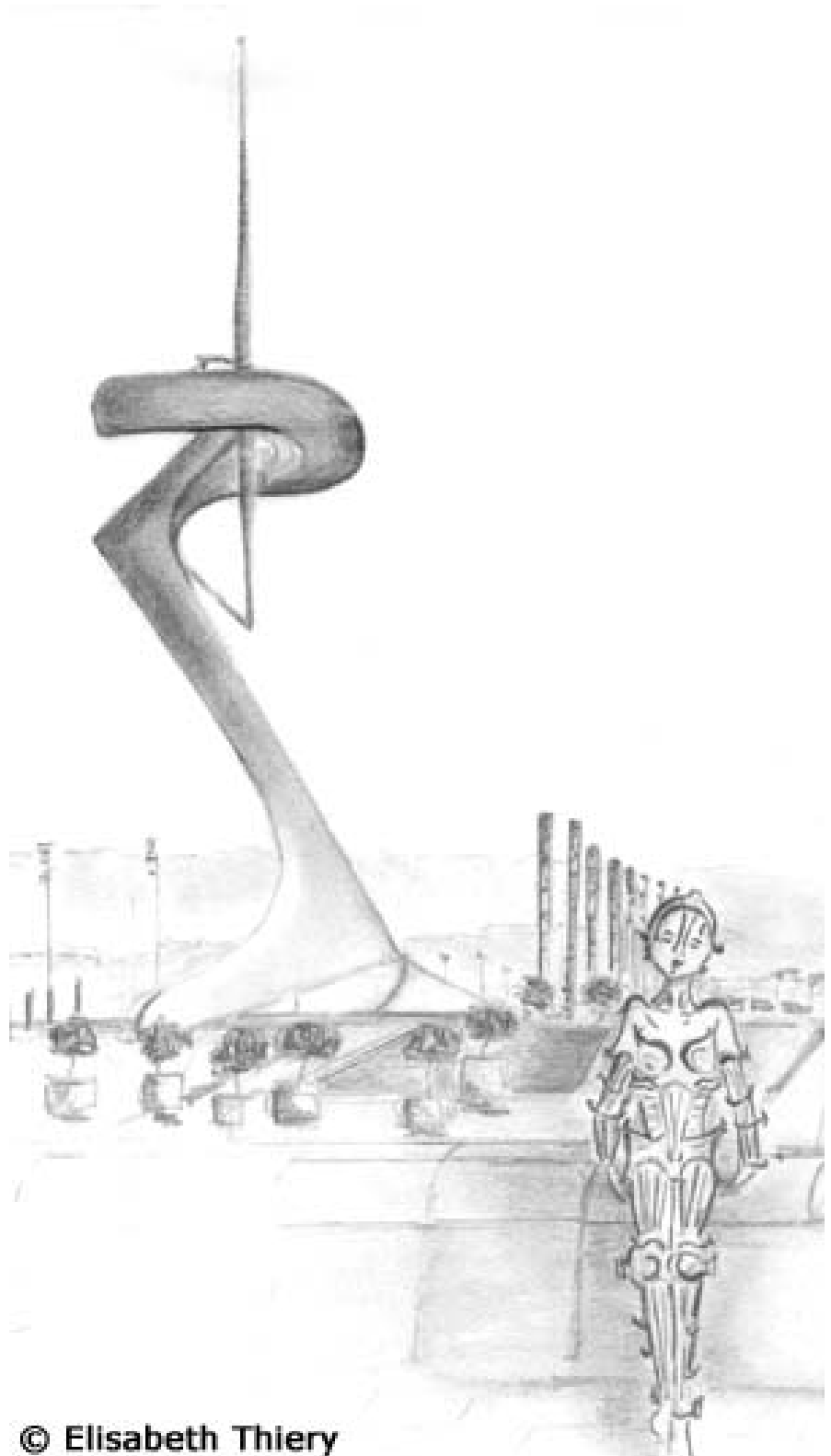
s'approche du restaurant comme en transe. Alors qu'il est pris dans la masse des fuyards, il lance un dernier cri de victoire tout en appuyant sur un bouton d'une télécommande qu'il tient en main. Les émissaires sont impuissants : l'individu explose dans une gerbe de sang, soufflant quelques femmes encore valides.

Malgré cette double explosion, quelques victimes parviennent encore à s'extirper de la poussière. Parmi elles, une jeune femme (d'environ 17-18 ans), le visage couvert de sang, qui boîte en toussant.

Des personnages attentifs verront alors un bien étrange détail : un point rouge (type laser) qui lui caresse la joue avant de se fixer sur le front. Au moment même où les personnages comprennent, la jeune fille est assassinée : une balle vient la cueillir sans lui laisser la moindre chance. L'assassin restera introuvable.

Les personnages ont la possibilité d'assister aux séquelles de l'attentat : les secours qui arrivent, l'armée qui boucle la place. L'heure est au bilan. Peut-être parviendront-ils à apprendre le nom de la dernière victime ? Il s'agit de Kali Mordinger... les regards gênés des enquêteurs de l'armée montreront bien que la victime est quelqu'un d'important : la fille unique du général Mordinger, un des quatre dirigeants de l'armée juravienne...

- se rendre dans les territoires occupés et questionner la population. Dès leur arrivée dans les territoires occupés, ils seront surveillé par un personnage très discret (jet très difficile en perception). A force de questionner les passants et les habitants, ce dernier les accostera. Après discussion, il leur fera rencontrer Winkler.



LE CAMP D'EN FACE, RENCONTRE AVEC WINKLER

Les évènements récents obligent les PJs à rencontrer rapidement le chef des Turosiens, Sarmon Winkler. Sarmon Winkler est un homme âgé d'une soixantaine d'années. Grand, élancé, la barbe grise, il habite dans les territoires occupés où il cherche désespérément une issue au problème. Au fur et à mesure des échecs des négociations, il s'est retrouvé coincé entre des extrémistes de plus en plus nombreux et appréciés des jeunes et l'impossibilité de se lancer dans une guerre perdue d'avance. Limité dans ses déplacements, il se sait surveillé de très près par les services secrets juraviens. Il fait office de leader mais ne pourra jamais imposer à son peuple une solution de paix. Pour rencontrer Winkler, les PJs ont plusieurs possibilités:

© Elisabeth Thiery



- interroger les services secrets juraviens qui surveillent constamment ses faits et gestes.

La rencontre a lieu dans l'arrière salle d'un bar le "Nibar-bar" (!!!). Ce bar est fréquenté par la couche populaire (révolutionnaire et marginale) la plus défavorisée des territoires occupés. Ici, Turosiens et Juraviens viennent chercher à noyer leurs problèmes dans le ouiski et les drogues comme la SPV et la Dark Cocalfol. Le Nibar-bar est également un lieu de débauche sexuelle. Bref, c'est un endroit glauque et malsain à ne pas trop fréquenter (les règlements de compte y sont réguliers). Le barman conduit les PJs dans l'arrière-salle. C'est une petite salle, disposée derrière un épais rideau. Il n'y a pas une seule fenêtre et l'unique source lumineuse est une petite lampe diffusant une lumière vert pâle. Au fond de la pièce, deux personnes sont assises sur un canapé, un verre de ouiski à la main. A l'arrivée des PJs, l'une des personnes se lève et vient à leur rencontre. Discrètement, le barman s'éclipse. La rencontre avec Winkler est tendue mais courtoise. C'est un homme calme et posé. Il regrette et condamne vivement les dernières actions violentes. La discussion se passe calmement autour d'un verre de ouisky, de très bonne qualité par ailleurs. Il semble intrigué par le récent attentat. Selon lui, il serait l'œuvre d'un groupe armé juravien dans le but de déclencher une véritable guerre dans laquelle les Turosiens n'auraient aucune chance. De plus, aux yeux des médias et du monde, ces attentats d'une cruauté et lâcheté inégalée, donneraient un autre sens à cette guerre, une guerre justifiée ! Ces révélations faites, la rencontre s'achève et la seconde personne, restée jusque là muette, vous priera de quitter les lieux.

RE-ATTENTAT

De retour dans leurs appartements, les PJs apprennent par la holo-tv qu'un deuxième attentat vient d'être commis dans un lieu particulièrement important de la ville de Turanis : la place de la victoire. D'après les premiers éléments de l'enquête, un véhicule piégé se serait arrêté devant un commerce de produits de luxe juste avant de se faire exploser. L'explosion a été si violente que le commerce a été littéralement soufflé. Il ne reste qu'un important amas de béton. D'après les premiers secours arrivés sur place, il n'y a que peu de chance de retrouver une personne vivante. A l'heure actuelle, les secours ont sorti 3 corps sans vie dont Roda Neubaum, la femme d'un des 4 grands généraux de l'armée juravienne ! La journaliste conclut son intervention holo-télévisée en soulignant que le conflit juravien-turosien n'est pas près de s'arrêter et vient d'entrer dans une nouvelle phase, une phase de violence gratuite et sournoise.

Ce deuxième attentat aura des conséquences sur la suite de l'aventure. En effet, les PJs sont mis sous surveillance discrète par les Juraviens. Ces derniers soupçonnent les PJs d'avoir un lien avec cette série

d'attentats. Dès lors, leurs moindres faits et gestes seront surveillés et analysés par plusieurs membres des services secrets juraviens.

LA RENCONTRE AVEC LE GENERAL INSA CEDRO

Suite à ce deuxième attentat et suite aux révélations de Winkler, les PJs voudront probablement rencontrer au moins un responsable de l'armée juravienne.

Grand et athlétique, Insa Cedro est ce que l'on appelle un « homme de terrain » ! Les nombreuses décorations et distinctions qui ornent son costume témoignent d'un passé militaire couronné de succès. Il semble agité et nerveux. Peu loquace, il ne révélera rien d'intéressant aux PJs. Les réponses qu'il fournit semblent trahir son état : il est apeuré et rempli de haine.

Durant la conversation, il ne manquera pas toutefois d'assurer encore une fois de la suprématie de son armée. Il indique même que le centre de commandement et de regroupement des forces armées, situé peu à l'écart de la ville, est prêt à intervenir à tout moment... et que « ce centre recèle des surprises que les Turosiens finiront bien par découvrir » (dit avec un air déterminé assez inquiétant).

L'ATTENTAT RATE

L'entretien avec le général Insa Cedro n'ayant pas apporté grand chose aux PJs, ces derniers ont l'opportunité (!) d'assister, en première loge, à une tentative d'attentat.

Dans les rues de Turanis, il règne une certaine agitation. L'ensemble de la population semble méfiante et vit dans la crainte d'un nouvel acte terroriste sanglant et meurtrier.

Dans une rue commerçante, les PJs croisent une troupe armée, d'une dizaine de gardes, qui est visiblement chargée d'assurer la protection de deux femmes. Ces deux femmes ne sont autres que la mère et la sœur du Général Insa Cedro ! Les PJs peuvent découvrir l'identité de ces femmes en écoutant leur conversation (« Tu sais, Insa est très préoccupé en ce moment et visiblement, le gouvernement vient de prendre une importante décision quant à l'évolution de la situation. Mais il n'a pas voulu m'en dire d'avantage, moi, sa mère ! »).

Alors que les PJs s'éloignent, un coup de feu raisonne dans la rue, très vite suivi par des cris, des affolements et des bousculades ! Le groupe vient visiblement de subir une attaque et la jeune femme s'écroule, le visage ensanglanté. L'alerte est immédiatement donnée et les multi-cogans des gardes quittent rapidement leurs étuis. L'ensemble des personnes présentes dans la rue tentent de s'échapper ou de trouver un lieu pour s'abriter.



Alors que la rue se vide, un commando armé de supra-pistols et cagoulé surgit des toits et ouvre le feu sur la troupe.

Les PJs sont à ce moment libre de leur choix : s'enfuir ou intervenir. S'ils décident d'intervenir, laissez-les sauver une des deux femmes.

La bataille est rude et de nombreuses personnes, de la troupe, du commando et de la population, s'écroulent sous la pluie de balles qui s'abat avec violence dans la rue depuis quelques minutes. Les vitrines explosent, les murs se criblent de balles...

Faites-en sorte que les PJs puissent également capturer, vivant, un des hommes du commando. Ce dernier, qui se révélera être un terroriste turosien, tentera de se faire passer pour un Juravien. Cette manœuvre aura pour effet de rendre Winkler suspect.

Quelques instants plus tard, le terroriste capturé par les PJs meurt de ses blessures et l'armée juravienne investit la rue. Le spectacle qui s'offre à elle est saisissant : ici et là, de nombreux corps gisent sur le sol, un véritable massacre vient d'avoir lieu.

Plusieurs militaires juraviens s'approchent des PJs, menottent ces derniers et les conduisent en cellule !

TOUT S'ENCHAÎNE

Alors que les PJs moisissent en prison sans la moindre explication sur ce qu'il leur est reproché, à l'extérieur tout s'enchaîne. En effet, les quatre généraux et leurs familles respectives ont disparu en laissant leurs maisons sous haute surveillance militaire. Peu après, le gouvernement juravien, sous la pression de groupements armés turosiens, perd le contrôle de l'armée. Bien entendu, le gouvernement essaye de tenir le plus longtemps possible secret cette information.

Soudain, alors que tout semblait perdu pour l'avenir des PJs, une lumière aveuglante pénètre dans l'obscurité de la cellule. Sans la moindre explication, les PJs sont libérés. En fait, les Juraviens ont l'espoir, sans le dire, que les PJs ramènent le calme.

Dans les rues de Turanis, la tension est montée d'un cran.

L'armée évacue les ressortissants juraviens des territoires occupés et bouclent la zone. Peu à peu, Turanis se vide du peuple juravien !

Les PJs apprennent que les quatre généraux juraviens ont, subitement, disparu !

Cette disparition et cette évacuation rapide devraient mettre la puce à l'oreille des PJs. Il se trame quelque chose de terrible et le final est proche !

◆ L'Ultima Biocidex

Depuis plusieurs mois, de nombreux ingénieurs aidés des meilleurs mentrecks travaillent à la fabrication d'une arme de guerre révolutionnaire : l'Ultima Biocidex. Cette arme se présente sous la forme d'un

générateur d'ondes. Ces ondes attaquent les systèmes nerveux et vitaux entraînant une mort certaine et rapide. C'est une arme capable d'éradiquer toute forme de vie dans des secteurs entiers.

Les recherches touchent à leurs fins et l'ultime étape, après les essais en laboratoire, est l'essai « grandeur nature ». Les généraux de l'armée, faisant sécession, ont pris la décision de résoudre définitivement le « problème turosien » en utilisant cette arme.

◆ Le centre de commandement

Le centre de commandement, où se déroulent les recherches sur l'Ultima Biocidex, se trouve en périphérie de la ville de Turanis. Le complexe militaire est sous très haute surveillance de l'armée. Les PJs tenteront probablement d'y pénétrer. Quelque soit leur méthode d'infiltration, ils seront rapidement repérés par les gardes et arrêtés.

Veillez toutefois à laisser quelque espoir aux personnages : faites-leur croire que l'infiltration est possible. Evidemment, ils ne pourront compter que sur eux-mêmes.

Nous n'avons pas souhaité inclure les caractéristiques exactes du centre militaire, mais il est évidemment surprotégé et les effectifs disponibles se chiffrent en milliers. Seule la discrétion a quelques chances, mais entre les caméras visibles et celles bien dissimulées, il est probable que l'état-major suive à chaque instant l'évolution de l'infiltration et soit en mesure de préparer une petite embuscade dans un endroit stratégique.

Suite à leur arrestation et un petit tour en cellule, ils sont amenés devant les généraux.

◆ Les négociations

En tant qu'émissaires diplomatiques nommés indirectement par l'Emperatriz, les PJs devront négocier ferme et avancer les meilleurs arguments pour aboutir à une solution de paix.

Les résultats des négociations sont laissés à l'appréciation du MJ. Plusieurs issues sont possibles :

- les PJs sont extrêmement convaincants (!) et les généraux renoncent au génocide,
- les PJs proposent un marché : en échange de l'arrêt du plan Ultima Biocidex, les généraux veulent la tête de Winkler et de quelques autres dirigeants turosiens. Dans ce cas, la situation se calme provisoirement mais le nouveau chef des Turosiens risque d'être bien plus extrémiste !,
- les PJs font appel à l'Endogarde (avec de bons arguments) et la planète est placée sous l'occupation impériale (c'est une bonne solution temporaire mais les tensions dans le coin vont devenir importantes, personne n'aimant voir l'Emperatriz s'immiscer dans les affaires locales),



- les PJs arrivent à faire s'asseoir les dirigeants des deux peuples autour d'une même table afin de négocier ensemble. Dans ce cas, le role playing du MJ est extrêmement important puisqu'il joue à la fois les dirigeants turosiens et les dirigeants juraviens. A lui d'imaginer le résultat des négociations.

CONCLUSION

Malgré tout cela, il est cependant fort peu probable que la situation s'améliore réellement. Le but de ce scénario est de montrer que certains conflits ne se règlent pas si facilement et que les passions humaines, aussi extrêmes soient-elles, sont toujours plus fortes que la raison. Bref, au mieux, les joueurs quittent la planète sur un statut quo. Au pire, c'est la guerre.

ANNEXES

◆ Considérations sociales

Durant le scénario, il sera très important de faire ressentir l'immense gouffre qui sépare la société juravienne de la société turosienne. Imaginez (pour simplifier grandement) un comportement colonialiste, comme la France en Afrique noire ou les Britanniques en Egypte. Vous aurez une bonne idée du comportement de la haute-société juravienne.

Ce comportement s'érode lorsqu'on se dirige vers les couches plus basses : les travailleurs juraviens respectent plutôt leur homologues turosiens, et n'ont rien à leur reprocher. Toutefois, la diffusion constante d'avertissements par tous les médias possible leur donne une méfiance dont ils ont du mal à se départir.

Parlons enfin d'une troisième classe sociale : les intellectuels. Ils sont peu nombreux, et luttent à chaque fois qu'ils le peuvent pour rétablir l'égalité évidente des deux peuples. Le monde de Métabarons n'est de loin pas un monde démocratique, et il arrive fréquemment que des sanctions soient appliquées à leur encontre. De plus, la mainmise du pouvoir sur les médias ne leur laisse que peu de liberté d'expression.

Du côté des Turosiens, on retrouve le même type de découpage, intellectuels en moins. En fait, la plus grande partie de la population souhaiterait que les luttes de pouvoir s'arrêtent, ne serait-ce que pour enfin pouvoir retrouver un emploi et une vie normale, même s'ils sont frappés d'ostracisme durant tout le reste de leur existence.

Les extrémistes et les autonomistes (qu'il ne faut pas toujours mélanger), au contraire, souhaitent la souveraineté de leur peuple. Les premiers comptent sur les armes pour y parvenir, et sur la destruction des Juraviens. En fait, leur secret espoir est d'inverser la tendance, et de prendre le contrôle total sur la planète, quitte à commettre les mêmes erreurs que leurs adversaires. Les autonomistes, par contre, sont théoriquement prêts à partager Turos avec leurs "ennemis". Ils souhaitent sincèrement la paix, mais les facteurs et paramètres de cette paix restent à

déterminer. Le problème du partage des richesses en est un des plus délicats.

◆ Questions concrètes

Voyons maintenant quelques questions qui risquent de se poser durant le scénario :

1. Comment reconnaître un Turosien d'un Juravien ? Physiquement, rien ne permet de les distinguer. Les deux parlaient à l'origine deux langues distinctes, mais seul un accent résiduel permet, dans le meilleur des cas, de repérer la différence, aujourd'hui. Normalement, chaque Juravien dispose d'une carte d'identité qui le définit comme tel. Les Turosiens se voient attribuer des permis de travail et des droits de passage pour leur vie quotidienne. Rien n'empêche donc un Turosien de tenter de se faire passer pour un Juravien, mais l'armée et les services secrets veillent et tiennent des fiches à jour. La sanction, dans ce cas, est fréquemment la mort.

2. Quels sont les droits des Turosiens ? Au sein de leur zone d'administration, leurs droits sont auto-gérés. Mais l'absence d'usines, le faible nombre de commerces et d'activités limite de beaucoup cette liberté. Pour tout le reste, ils sont soumis aux autorisations distribuées avec parcimonie par les autorités juraviennes. Généralement, le permis de travail donne droit à un emploi (sous payé) et au droit de se déplacer entre les territoires autonomes et le lieu de travail selon un tracé pré-déterminé. Tout écart peut être sanctionné, même si un détour par un commerce est souvent toléré.

3. Quelles sont les positions officielles des deux factions ? Du côté turosiens, l'autorité est autonomiste modérée. Forcé de composer avec les deux factions majoritaires, Sarmon Winkler applique une politique dangereuse d'attentisme, qui fait le jeu des extrémistes.

Etonnamment, la société juravienne le rejoint sur ce point : même si la situation est et reste explosive,

personne n'a réellement intérêt à ce que la situation change. La politique consiste donc à diaboliser et amalgamer les extrémistes turosiens et la population pacifiste afin de maintenir le peuple dans un état de défiance.

◆ Géographie de Turos

Turos est une planète pauvre. Seul 20% de la surface est recouverte d'eau, et la planète est plutôt désertique et inhospitalière. Le vent fait partie intégrante du décor. Seule l'hémisphère nord est habitée et uniquement de manière sporadique. Quelques communautés agricoles se sont installées ici et là, mais la majeure partie de la population s'est regroupée au bord de la mer Hunia, dans la cité de Turanis.

Turanis compte plus de 20 millions d'habitants à 90% Juraviens. Les territoires autonomes sont situés à l'ouest de la ville, loin de la mer. C'est également à proximité de la cité que se trouve le seul astroport de la planète. A une centaine de mètres à peine de la côte, vers le centre de la cité, se trouve la place de la victoire, immense zone "vide" propice aux rassemblements et aux promenades. Au centre trône le monument érigé en hommage à la victoire juravienne.

A plusieurs centaines de kilomètres au nord de la capitale, dans des contreforts rocheux, se trouvent les

seules richesses dignes de ce nom de la planète : les mines de platine de Kolgir. Aucune présence turosienne n'y est tolérée, et la zone est sous très forte surveillance militaire.

Enfin, il faut signaler, légèrement à l'écart de la cité, l'existence d'une seconde ville réservée à l'armée juravienne, fortement protégée par toutes sortes de dispositifs électroniques et physiques. Elle abrite de nombreuses troupes, mais également le haut-commandement de l'armée et plusieurs laboratoires de recherche ultra-confidentiels. Inutile de préciser que toute présence turosienne est strictement prohibée.

◆ PNJs principaux

□ Jurda Villom, chef du gouvernement juravien (titre : Premier Ministre)

Homme de petite taille, partiellement chauve, portant des lunettes, Jurda s'exprime avec toute une palette d'intonations qu'il est capable d'alterner très rapidement. Il peut ainsi passer du ton mielleux de l'ambassadeur au ton sec et tranchant d'un commandant militaire en deux phrases à peine.

Son objectif est de convaincre le monde de la barbarie des Turosiens et assurer ainsi sa légitimité sur la planète.

□ Sarmon Winkler, chef des Turosiens (titre : Représentant)

A l'opposé de Villom, Sarmon est un individu grand et élancé. Relativement âgé, il arbore une barbe poivre et sel et des cheveux longs. Ancien chef militaire, il a viré dans la politique lorsqu'il s'est aperçu qu'il n'existait pas de solution armée au problème juravien. Depuis, il tente au mieux de maintenir son autorité tout en faisant montre de sa modération.

L'homme est désormais fatigué, et n'attend pas grand chose de la mission d'intercession. Cela ne l'empêche pas de jouer le jeu et d'assumer son rôle de leader. Son gros souci est qu'il ne voit personne digne de confiance pour assurer sa succession.



© Elisabeth Thiery

□ Mila, droïde de maintien de l'ordre

Cette droïde ressemble beaucoup à l'androïde de Metropolis de Fritz Lang, si ce n'est que sa carapace est faite d'une imitation de porcelaine très solide plutôt qu'un ensemble métallique. Dans la cuisse est intégrée une arme à feu destinée à répondre aux cas de figure les plus violents. Le robot se montre aimable comme un guide touristique mais il ne faut pas s'y tromper : il sert à la fois d'espion grâce à une retransmission vidéo et sonore jusqu'aux services secrets juraviens et de soldat lorsque c'est nécessaire.

□ Généraux Mordinger, Neubaum, Insa Cedro et Jillom

Les quatre généraux de l'armée juravienne se caractérisent par une même haine partagée de leurs ennemis. Certes, il existe des gradations différentes, mais les attentats récents tendent à les effacer. Engagés dans un conflit qu'ils savent pouvoir gagner sans aucune difficulté, ils ont parfois du mal à comprendre la tempérance du pouvoir politique. Ils n'hésiteront pas à utiliser leurs hommes et matériels pour renverser ce pouvoir si la situation s'aggrave encore.

Seule la menace d'embrassement galactique les retient pour le moment, mais que représente ce danger quand on est sous la menace de perdre tous ceux qu'on aime ?

◆ Les factions extrémistes turosiennes

Vous remarquerez que nous ne nommons jamais aucun membre extrémiste dans ce scénario. C'est parfaitement intentionnel : ils représentent plus un courant de pensée qui entraîne le chaos qu'une personnalisation du mal. L'objectif est de montrer que les personnages luttent contre un mal insaisissable, inhérent à la situation de crise.

Tous les extrémistes qu'ils pourront rencontrer répondent aux mêmes critères : convaincus par la justesse de leur cause, ils ne connaissent ni la peur, ni la joie. Ils agissent mécaniquement, sacrifiant leur vie sans crainte. Leurs contacts sont diffus, ils n'ont pas de base opératoire. En capturer un ne permet en aucun cas de retrouver les autres. On ne sait même pas s'ils agissent depuis les territoires autonomes.

Bref, dans aucun cas, les "méchants" de cette histoire ne peuvent être saisis et éliminés. Mais peut-on parler de "méchants" et de "gentils" dans cette affaire ?

