

Une Histoire d'Identité

Un scénario pour Métabarons par Mario Heimbürger

Ce scénario pour Métabarons est conçu pour un groupe de personnages peu expérimentés, qui seront aux prises avec un ennemi bien particulier, fuyant et inattendu. Normalement, les personnages peuvent être de tout bord et de toute profession. La seule condition : qu'ils aient une quelconque raison de se trouver à bord d'un vaisseau d'exploration. Pour joueurs débutants et meneur moyennement expérimenté.

INTRODUCTION : L'EXPERIENCE

Le vacarme résonnait à travers tout l'atelier tandis que Korn Volgor tentait de se frayer un passage vers le contremaître Bors Lorkon. Entre les ustensiles divers qui embouteillaient la surface et les mouvements anarchiques des ouvriers, même le plus élémentaire déplacement devenait une gageure. Volgor savait pourquoi il ne quittait que rarement son bureau.

Le chantier spatial de Belthan évoquait justement ce qu'il étudiait : chercheur en socio-pathologie, l'exemple de la fourmilière avait toujours été un cas d'étude pratique. Tout y était : les ouvriers, les soldats - anormalement nombreux, d'ailleurs, les surveillants et à la tête de tout ceci : la reine. Que cette dernière ne soit qu'un concept, celui du commerce et de la rentabilité, ne changeait rien à l'affaire : ce qui du temps de la paléo-Terre était ressenti comme un modèle de construction sociale était vicié dans son principe même. Evidemment, beaucoup de chercheurs ne souscrivaient pas à ce point de vue, mais la preuve serait apportée en temps et en heure.

Le contremaître Lorkon beuglait ses ordres à travers le gigantesque hall de construction. Visiblement, la présence des militaires gênait le petit homme : de grosses gouttes de sueur coulaient le long de ses joues. Déjà passablement énervé d'ordinaire, le tohu-bohu des soldats représentait un obstacle supplémentaire à la bonne marche de son travail. Volgor dut s'éclaircir bruyamment la voix avant d'être enfin remarqué. La marque de contrariété qui passât furtivement sur le visage de Lorkon en disait long.

- Professeur Volgor, commença-t-il avec emphase, je ne vous cacherai pas que vous arrivez au plus mauvais moment...
- Je le constate, monsieur Lorkon. Mais y a t'il vraiment un meilleur moment qu'un autre ? Je voulais juste savoir où en était mon fiston...

Lorkon avait toujours détesté les individus qui personnalisait les objets. Un vaisseau n'est qu'un vaisseau, un point c'est tout...

- nous avons pris du retard. Pour une raison inconnue, les militaires ont réquisitionné pas mal de vaisseaux en cours de finition pour

une prétendue sortie de manœuvres groupées dans l'espace. Si vous voulez mon avis, il se prépare quelque chose de...

- Peut-être, le coupa le professeur, mais comme vous l'avez dit, nous n'avons pas beaucoup de temps. La seule question que je veux vous poser est : est-ce que les délais seront respectés.
- Hmm... nos roboticiens ont implanté la puce que nous avons reçue de Jalar VI comme convenu. Les circuits de commande ont été testés, mais de nombreux équipements intérieurs n'ont pas encore été mis en service. Et avec tous les problèmes actuels, je ...
- Sera-t-il prêt, oui ou non ?

Le professeur commençait à perdre patience : son livre était presque prêt, et les nominations pour l'université de Jalar VI n'attendraient pas une expérience qui aurait du retard. Et l'investissement était déjà bien lourd...

Le grognement du petit homme en disait long sur ce qu'il pensait du professeur.

- Très bien. Je mettrai une équipe cette nuit. Nous essaierons de mettre en place au moins les équipements vitaux. J'espère simplement que ces maudits officiers ne viendront pas fourrer leur nez dans votre vaisseau.

Volgor devait jouer son va-tout : un petit objet passa d'une main à l'autre.

- C'est aussi pour ça que vous êtes si bien payé, non ?

SYNOPSIS

Les personnages accompagnent une expédition à la mission floue composé de deux petits vaisseaux. En débarquant dans une zone emplies de débris spatiaux, leurs navettes sont endommagées et manquent de peu la destruction. Le véritable but devient alors clair : comprendre pourquoi les expéditions précédentes n'ont plus donné signe de vie. Les personnages n'auront d'autre choix que de tenter de trouver des pièces de rechange dans le système proche, où ils rencontreront une société formée de mutants dégénérés, seuls survivants de la dernière invasion de barbares. Alors qu'ils sont sur la

planète, le vaisseau resté en orbite est détruit des suites d'une attaque d'origine inconnue.

La planète recèle également un immense chantier spatial abandonné, où se cachent encore des créatures extra-terrestres qui ont développé un culte autour d'une entité mystérieuse. Les personnages pourront également y trouver un vaisseau en état correct, peut-être le même qui a servi à détruire leurs co-expéditionnaires.

Bientôt il deviendra clair que l'entité divine des autochtones et le vaisseau ne font qu'un : un robot intelligent, vestige d'une expérience avortée d'un professeur quelque peu dérangé. Prisonniers à l'intérieur de ce navire spatial, les personnages vont risquer maintes fois leur peau avant – peut-être – de parvenir à le contrôler et regagner ainsi des mondes moins hostiles.

AVARIE SPATIALE

Bien que l'action pour les personnages commencent en amont lorsqu'ils sont recrutés pour constituer l'équipage d'un petit vaisseau d'intervention, les choses vont vraiment devenir intéressantes à partir du moment où ils débouchent de vitesse sub-luminique dans le système de Belthan.

Expliquez leur simplement les quelques événements qui ont précédé : comment ils sont tombés sur le capitaine Hyumiga, chargé d'une petite mission de reconnaissance dans un système oublié. Passez rapidement sur les négociations et glissez aussi sur le caractère détestablement militaire du capitaine. Les personnages se sont donc retrouvés à bord du vaisseau Triton (avec un pilote attiré et un mécanicien compétent), qui accompagne le vaisseau Barracuda dans son périple.

◆ Collision inattendue

NB : Dans le texte, nous supposons que le pilote et le mécanicien sont des personnages non-joués. Si ces compétences se trouvent dans l'équipe, le problème ne se pose pas, et les personnages sont bien sûr libre de faire ce qu'ils souhaitent...

Voici donc nos personnages en train de se servir un café en attendant la sortie de la vitesse, lorsque

soudainement, l'enfer semble se déchaîner : des surcharges immédiates font exploser certains équipements projetant plusieurs gerbes d'étincelles. Les chocs projettent le contenu de leurs gobelets contre tous les murs et bientôt l'équipe entière se retrouve à terre.

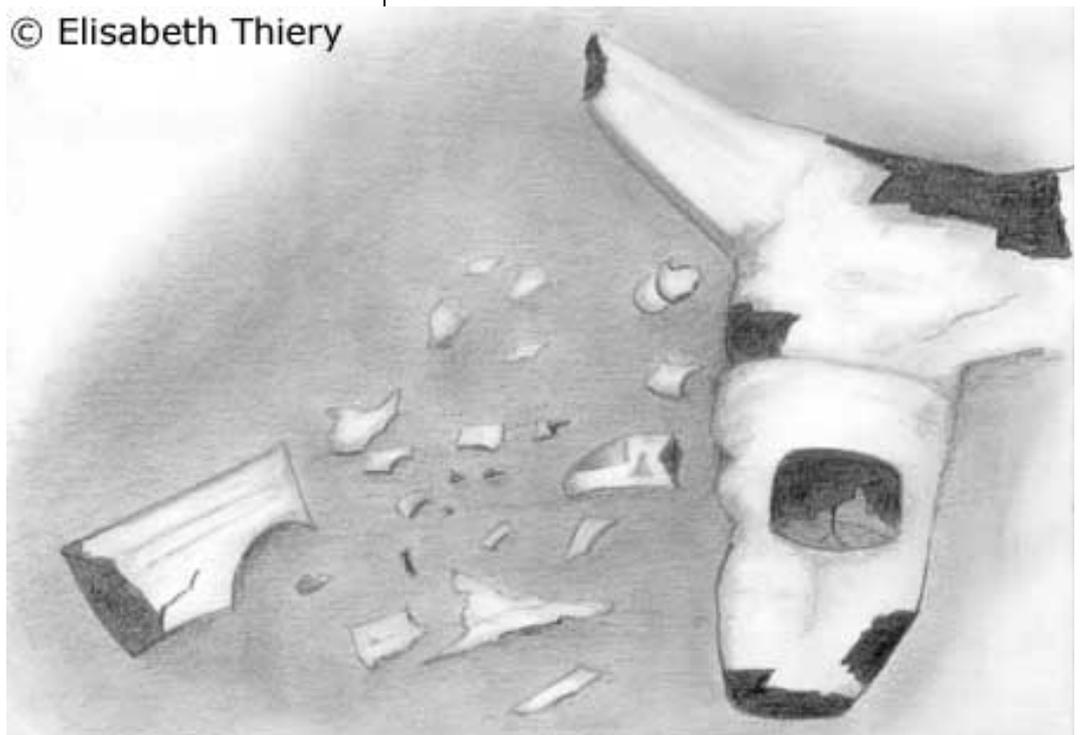
Des hauts-parleurs surgit la voix du capitaine, déformée par les avaries dans le système électrique : « alerte maximale, équipez-vous de vos combinaisons de survie, nous avons heurté un objet inconnu ». Alors même qu'il prononce ces mots, une nouvelle collision secoue le vaisseau, et les personnages ont juste le temps d'entendre un « bon sang, mais c'est quoi ce champ... » avant que le capitaine ne coupe le micro.

Evidemment, les personnages vont se précipiter dans le cockpit voisin, après s'être équipés. Le spectacle qu'ils contemplent est assez sidérant : devant eux (et autour du vaisseau), s'étend à perte de vue un champ de débris provenant sans aucun doute d'un vaisseau spatial. Ci et là, quelques corps flottent encore dans le vide, l'un d'entre eux laisse apparaître un visage brûlé par les rayons du soleil voisin. Sans aucun doute, une bataille spatiale a eu lieu ici.

Peu de temps après surviennent deux nouvelles alarmantes : d'abord, le mécanicien annonce après un bref check-up que le vaisseau est gravement endommagé, et qu'il ne pourra plus partir en vitesse sub-luminique tant que certains équipements centraux n'auront pas été remplacés.

Ensuite, la voix du capitaine Hyumiga qui retentit dans le micro de la radio de proximité : il annonce froidement que son vaisseau a subi des dégâts encore plus importants, et que trois de ses membres d'équipage sont morts brûlés par les émanations des

© Elisabeth Thiery





moteurs.

La situation est stabilisée, mais parfaitement sujette à la panique...

TECHNIQUE :

- pour éviter les dégâts durant la collision : DEXTERITE, diff. 15
- dégâts à encaisser en cas d'échec : 10
- mécaniciens : diagnostiquer les pannes : Réparation Instruments de vol, diff. 10
- mécanicien : réparer ce qui est réparable : Réparation Instruments de vol, diff. 15

◆ Traces

Pendant que les mécaniciens s'affairent, les autres personnages auront tout loisir d'analyser la situation. Visiblement, les débris correspondent à deux vaisseaux différents. Une analyse (avec les outils encore en mesure de fonctionner) permettra de déterminer que les deux vaisseaux ont été détruits à l'aide d'armement puissant, mais étrangement vieillot (genre missiles explosifs). Les deux navires étaient visiblement des cargos miniers d'exploration (des vaisseaux contenant tous les équipements et les personnels nécessaires pour se déposer sur une planète, mettre en place une mine, remplir les soutes et démonter le tout en très peu de temps). Ces vaisseaux ont des systèmes de défense assez faibles.

Les personnages voudront peut être récupérer l'équivalent des « boîtes noires » de la paléo-terre. En fait, il s'agit de retrouver les mémoires de l'ordinateur de bord, afin de décrypter les informations enregistrées juste avant le vol. En cas de réussite, les conversations radio et dans le cockpit ne révèlent rien de bien passionnant : des discussions standards et enjouées entre les pilotes, puis un message radio débonnaire demandant l'identification d'un vaisseau en approche. Enfin, une voix un peu plus tendue réitérera la demande. Le reste se perd dans un vacarme d'explosions.

Tout cela ne devrait pas rassurer les personnages. Interroger le capitaine Hyumiga à ce sujet montrera quelque chose d'assez surprenant : le capitaine semble être au courant de la destruction de ces deux vaisseaux. En fait, il a été dépêché par la compagnie minière pour enquêter sur leur disparition. Bien sûr, les dommages sur leurs propres engins n'étaient pas prévus...

TECHNIQUE :

- pour détecter et ramener la « boîte noire » : Capteurs, diff. 15
- pour décrypter les données : Ordinateurs interface/réparation, diff. 10
- remarquer que le capitaine cache quelque chose : Automatique

- pour tirer les vers du nez du capitaine : Jet d'opposition Persuasion/Persuasion (le capitaine a 3D+1)

◆ Signes de vie

Alors que les personnages s'y attendent le moins, un son étrange retentit dans le cockpit : un bip-bip régulier, créé par un engin technique. Interroger la cantonade permettra certainement de comprendre l'origine du bruit : le mécanicien vient de remettre en état la station réceptrice de signaux basse fréquence. Le son est la manifestation d'une balise de détresse.

N'oubliez pas que pendant toute la scène, le capitaine Hyumida peut intervenir à tout moment pour poser des questions ou éclairer les personnages. Une anomalie lui apparaîtra assez facilement : la balise envoie les signaux encodés selon un code qui n'est plus utilisé depuis fort longtemps, depuis plusieurs millénaires, en fait. Il est donc parfaitement impossible que cette balise soit un vestige des deux vaisseaux détruits.

Pourtant, cela devrait intriguer suffisamment les joueurs. L'origine du signal est assez vite trouvé : la troisième planète du système, Belthan III. Ne disposant d'aucune autre piste, et surtout, naviguant dans des vaisseaux gravement endommagés, les personnages n'auront d'autre choix que de s'y rendre.

TECHNIQUE :

- dorénavant, tous les jets de pilotage se font avec un seuil augmenté de 5, conséquence de l'état lamentable du vaisseau.

UN MONDE OUBLIE

Le monde qui se découvre devant les personnages va révéler quelques surprises. Tout d'abord, l'atmosphère est parfaitement respirable, bien qu'un excès d'oxygène va amener une certaine euphorie et un surplus d'énergie. Belthan III est presque entièrement recouverte de jungle. L'atmosphère est très humide et chaude. De vastes étendues d'eau, riches en éléments nutritifs couvrent environ 50% de la surface, mais même au plus profond des jungles, de larges marais prédominent. Les montagnes sont rares, et les calottes glaciaires quasi inexistantes. Les senseurs permettent également de découvrir ici ou là les vestiges d'une civilisation disparue, visiblement conçue pour des humanoïdes.

Evidemment, les banques de données des vaisseaux d'intervention ne mentionnent rien de cette civilisation.

Le signal provient d'un amas rocheux dans l'hémisphère sud, une région chaotique avec un terrain peu favorable. Le barracuda est en trop mauvais état pour tenter une rentrée en atmosphère. Ce sont donc les personnages qui devront se charger de cette mission tandis que leur accompagnateur restera en orbite.

◆ Rencontre indigène

Se poser à un endroit correct est déjà pour le pilote une épreuve en soi : les surfaces planes sont peu nombreuses à proximité de la balise. Mais une fois sur place, le mécanicien se proposera de rester près du vaisseau pour effectuer quelques réparations extérieures. Le pilote restera probablement aussi : ce serait bête de se retrouver coincé sur la planète... Les personnages pourront rester en contact avec la base et avec le barracuda à l'aide de communicateurs.

Le trajet jusqu'au point d'émission est également assez pénible : les dénivelés sont nombreux, et l'érosion a créé des surfaces assez glissantes. Toute sorte d'obstacles peuvent se présenter le long du chemin.

Finalement, les personnages vont arriver à l'entrée étroite d'une espèce de crevasse donnant sur une vaste caverne plongée dans l'obscurité (voir plan). Il est étrange qu'une balise ait pu s'y glisser : quelqu'un a certainement dû l'amener jusque là. Les joueurs vont peut être se rendre compte d'une évidence : la planète est sans doute habitée.

Si les explorateurs ont pensé apporter un équipement de vision infrarouge, ils pourront découvrir ce qui se cache dans la crevasse. Sinon, le seul aperçu qu'ils auront est l'éclair régulier lancé par la balise, par réverbération dans le lac naturel au fond de la grotte, loin en-dessous d'eux. Durant ce bref éclair, une série de constructions - des sortes de huttes construites en torchis - sont visibles. Une vision infrarouge permet également de mettre en évidence que les huttes

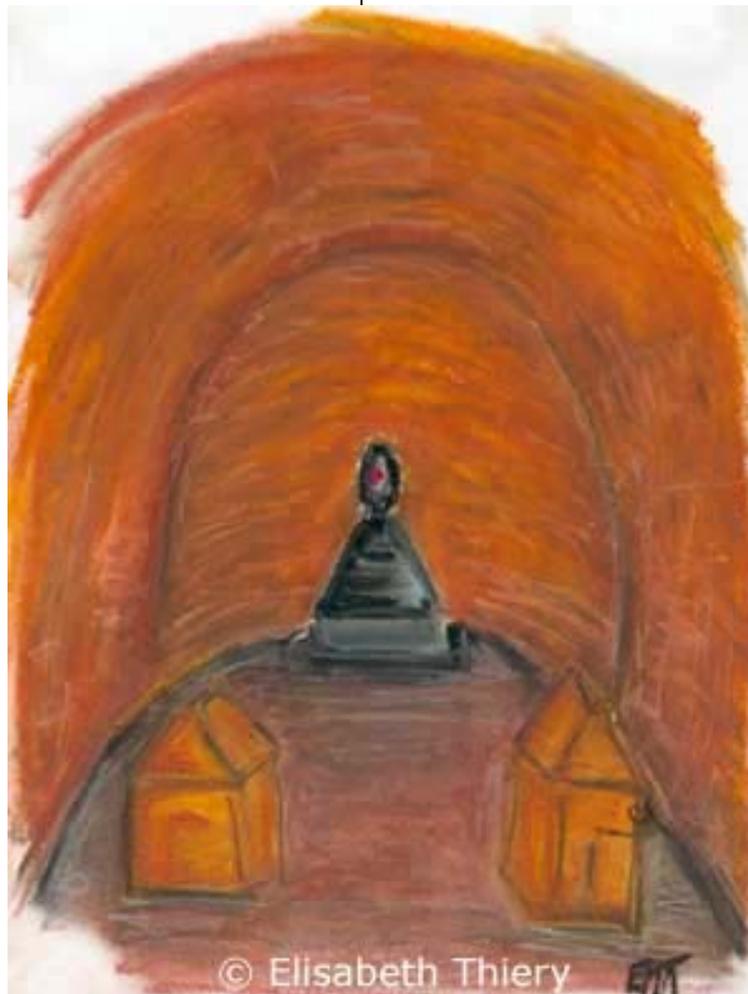
sont habitées, et que les habitants sont aux aguets : ils attendent la venue des personnages.

Pour bien comprendre la scène, quelques mots d'explication sont sans doute nécessaires : la peuplade qui se terre dans cette crevasse est tout ce qu'il reste des humains qui ont naguère colonisé cette planète. La dernière invasion barbare a anéanti cette civilisation par la guerre, puis par la maladie. Les rares survivants purent se cacher, mais la multitude de virus qui se répandirent parmi eux les décima. Tous développèrent une singulière mutation due à leur nouvel environnement : leur peau devint blanche, et leurs pupilles s'effacèrent peu à peu pour laisser place à une substance laiteuse capteuse de chaleur. Durant les quelques millénaires précédents, leur sang s'affaiblit, et de nombreuses tares congénitales firent leur apparition. Leur taille augmenta également, en même temps que leur corpulence diminuait. Ces créatures affichent maintenant une taille moyenne de 2,50 m, mais une masse ne dépassant pas les 70kg.

En parallèle, les affections héréditaire rendirent leurs yeux vulnérables à l'exposition directe à la lumière : une torche braquée peut suffire à les blesser ! Seuls quelques rares exceptions existent : ces individus avantagés prennent toujours une place importante. On les appelle des éclaireurs.

La balise est le reste d'un vaisseau militaire qui fut anéanti durant la brève guerre pour la protection de la planète : tous les vaisseaux furent réquisitionnés, mais il n'y avait aucun espoir. Elle est là pour rappeler à tous que Belthan fut abandonnée par le monde extérieur et que regarder ce monde en face équivaut à la mort (l'éclair provoque en effet une forte douleur chez les habitants).

Evidemment, une espèce de ressentiment collectif est né : bien que d'autres sens aient depuis longtemps compensé la faiblesse luminophobe, ce peuple continue à





vivre dans l'animosité envers les étrangers.

Cette scène doit être jouée comme la rencontre d'un groupe de conquistadors débarquant en pays maya : la plus grande partie de la population sera hostile, mais certains individus sont plus sages que d'autres et sauront négocier (dans un patois antique difficile à comprendre – faites des constructions de phrases alambiquées, en employant de temps en temps un mot inconnu).

Exemple de scène : les personnages s'approchent du village, armés d'une lampe torche découvrant un habitat assez pauvre. A la limite du faisceau, de temps en temps, un mouvement à peine perceptible. Un moment, la lampe éclaire un visage, et un cri de souffrance est lâché par la monstrueuse créature ainsi découverte. Immédiatement sur la gauche, une autre créature bondit vers le groupe, mais est fauchée en plein vol par une balle d'un antique pistolet. La balle a été tirée par un individu presque humain, au visage recouvert d'une cagoule noire. Ce sera l'interlocuteur des personnages, celui qui accueille sans préjugés, celui qui aura le courage d'aller contre les croyances de son peuple pour discuter avec les étrangers...

Après leur avoir demandé de la confiance en éteignant toute source de lumière, leur interlocuteur, Kirloman, un des éclaireurs de ce peuple, pourra discuter avec les personnages. Outre les informations historiques concernant son peuple, il pourra également apporter les informations suivantes :

- parfois, l'oreille exercée peut percevoir un bruit de tonnerre terrifiant et isolé (il s'agit en fait du décollage du vaisseau de Volkor, voir plus loin) en provenance du nord-est. Le bruit est rare, mais a été repéré il y a moins d'un mois.
- Ce bruit a été perçu il y a peu de temps (une heure, soit après que les personnages aient posé pied sur la planète). Les personnages ne l'ont pas perçu (preuve de la grande acuité des oreilles des autochtones).
- Au nord-est se trouve une ancienne cité de l'ère d'avant. Un éclaireur légendaire l'avait mentionnée dans ses récits.

TECHNIQUE :

- pour se poser dans la région : Pilotage, diff. 10
- pour arriver sans peine jusqu'au signal de la balise : Survie, diff. 10
- pour percevoir le village souterrain : Recherche, diff. 15
- le reste de la scène se fera principalement en roleplaying, mais le meneur pourra demander des jets en Persuasion pour juger de l'accueil des personnages.

◆ Le barracuda ne répond plus

Lorsque la conversation aura livré presque tous les secrets, un grésillement se fera entendre dans les communicateurs des personnages : il s'agit d'un appel du barracuda, resté en orbite.

Le message est peu clair : de nombreux grésillements liés à la position souterraine des personnages rendent la communication difficile. Mais il devient assez évident que le barracuda connaît quelques difficultés. Un vaisseau est en approche, et vient d'ouvrir le feu. Les personnages vont assister en direct à la destruction du barracuda, car bientôt, après un vacarme d'explosions, les communications cessent brusquement.

Quelques secondes de silence en plus, et le pilote du Triton demande quels sont ses ordres. Remonter en orbite semble être un suicide, et surtout une mise en danger du vaisseau et du coup, du retour vers des contrées civilisées. Si les personnages font immédiatement le lien entre le son étrange et la destruction du barracuda, la suite est toute trouvée...

◆ Dernière piste

Quoi que décident les personnages, ils ne peuvent pas rester bien longtemps dans le village autochtone : l'hostilité des autres mutants se fait de plus en plus pressante, et même leur hôte ne pourra pas les retenir bien longtemps. De toute façon, les personnages n'ont plus rien à faire ici.

Seuls et abandonnés sur une planète hostile, il ne leur restera plus qu'à se diriger vers le nord-est, source présumée de tous leurs problèmes. Pour cela, deux possibilités s'offrent à eux :

- y aller à pied : ce ne sera pas évident. L'environnement rocheux se mue rapidement en jungle, et il faudra une bonne journée de marche dans des conditions éprouvantes pour parvenir à destination. L'autre difficulté est liée à la reconnaissance : il ne sera pas facile de trouver quelque chose dans la forêt vierge, bien que différentes traces permettront aux explorateurs de mettre la main (le pied, devrais-je dire) sur l'ancien chantier spatial.

Si les personnages utilisent ce vecteur, ils devront choisir leur moyen de progression : au sol dans le marais, ou en utilisant l'inextricable réseau de branches et de lianes en altitude. La forêt est en effet tellement dense que quand il pleut, les gouttes ne tombent jamais directement dans les étendues d'eau au pied des arbres !

Dans les deux cas, des dangers cachés risquent de ralentir la progression des personnages : les hauteurs sont en effet habitées par une espèce proche des Kamambas (livre de règle p.223), une espèce de croisement entre un

serpent et un singe, muni d'une gueule immense hérissée de crocs et d'une queue équipée de piques mortelles, mais heureusement sans poisons.

Le marais est pourtant encore plus dangereux : non seulement, on y trouve de nombreuses sangsues sécrétant un liquide acide qui s'attaque même aux armures, mais les lieux sont également habités par une espèce d'anaconda immense qui procède par constriction tout en défendant sa proie avec une mâchoire à faire pâlir un requin... L'un dans l'autre, les hauteurs sont peut-être plus accueillantes.

- Les personnages peuvent également reprendre le vaisseau pour une reconnaissance et se rapprocher du lieu. Même depuis le vaisseau, la découverte du chantier spatial ne sera pas évidente. Pourtant, une petite aire d'atterrissage sera visible, mais est malheureusement occupée par un vaisseau. Il est possible de se poser

non loin et de se rapprocher à pied, mais cela mettra à l'épreuve les qualités du pilote.

TECHNIQUE :

- repérage du chantier à terre : Recherche, diff. 15
- repérage du chantier depuis le vaisseau : Recherche, diff. 10
- caractéristiques du « Kamamba » : voir livre des règles p.223
- caractéristiques du serpent géant :
 - AGILITE** : 4D, Bagarre : 5D
 - PERCEPTION** : 2D, Discrétion : 4D, Recherche : 3D
 - VIGUEUR** : 4D
 - Atouts** :
 - Morsure, dégâts : VIGUEUR
 - Constriction, si le jet de bagarre est supérieur de 10 à l'esquive ou la parade du défenseur, le personnage est immobilisé. Par la suite, chaque round, un jet de VIGUEUR + 2D est opposé à la FORCE du personnage. La différence indique les dégâts à encaisser.
 - Mouvement** : 20 dans l'eau, 10 à terre
 - Taille** : 5 mètres de long
- effet des sangsues : S'ils sont enlevés régulièrement, aucun effet. Sinon, encaissement de dégâts de 5 à la première heure, 10 à la seconde, 15 à la troisième et à toutes les suivantes.



© Elisabeth Thiery

LES ATELIERS

Dans tous les cas, que les personnages effectuent une approche discrète ou non, à pied ou par tout autre moyen, ils finiront par découvrir les vestiges d'un ancien chantier spatial depuis longtemps abandonné.

◆ Les chantiers de Belthan

Les chantiers de Belthan vont encore vous permettre de décrire un nouvel environnement merveilleux et inquiétant à la fois. Imaginez un ensemble de bâtiments pour la plupart métalliques, abandonnés et partiellement rouillés, enchevêtrés dans des lianes, recouverts de mousses ou encore parsemés d'arbres titanesques qui sont parvenus à déformer les murs même.

Ajoutez à cela un silence quasi-religieux, rompu de proche en proche par les rampements et les crissemments de petits animaux, sur fond de bourdonnements d'insectes. Les couleurs sont dans les verts et les rouilles, avec



quelques pointes résiduelles de gris métallique et de bronze.

Si les personnages ont repéré l'aire d'atterrissage depuis leur vaisseau, ils ont déjà une vague idée de la direction. Sinon, ils ont tout le loisir de fouiller de nombreux entrepôts, dans lesquels le temps et le pillage n'ont laissé que des débris inutilisables. De-ci de-là des carcasses de vaisseaux complètement désossés gisent comme un témoignage du passé, et de nombreux outils antiques, et hors d'état, indiquent l'usage premier de ces lieux.

Insistez sur les nombreuses cachettes possibles, sur la multitude de recoins inaccessibles, sur des guetteurs éventuels, une désagréable impression de danger. N'hésitez pas à faire sentir à vos joueurs qu'ils sont une fois de plus des intrus en ces lieux.

L'aire d'atterrissage du vaisseau se situait dans un des bâtiments (dont le toit était amovible et est désormais complètement détruit), juste à côté d'une espèce de silo à carburant. Il n'y a qu'une seule entrée hormis le toit : la grande double porte de tôle, partiellement coincée.

TECHNIQUE :

- repérer le site : Recherche, diff. 10
- atterrir à un endroit adapté : Pilotage, diff. 20

◆ Culte païen

Le hangar en question présente une différence certaine avec ce que les personnages ont pu découvrir par ailleurs : un bric à brac immense est amassé ici, et tous les articles (des pièces techniques pour la plus grande partie) semblent être en bon état. Les explorateurs sont-ils en présence d'un trésor de guerre : toute la richesse des chantiers se trouve ici. Un observateur attentif pourra remarquer également une chose assez surprenante : la position des objets semble délibérée, selon un rituel étrange et peu compréhensible. Comme si le lieu était avant tout un temple.

Laissez les personnages pénétrer plus avant dans le hangar, et n'autorisez un jet de perception que lorsqu'il sera trop tard pour réagir : en effet, de nombreuses créatures étaient cachées à l'extérieur, sous la surface de l'eau ou dans la végétation. Ils se sont rapprochés du hangar dès que les personnages y ont pénétré, avec la ferme intention de défendre les lieux.

Ces créatures sont en fait les adorateurs du Vaisseau. Pour certaines, ce sont des aliens, pour d'autres, des humains dégénérés. Tous partagent toutefois comme point commun une incroyable monstruosité d'apparence, et une adoration sans

faillie de la chose qui se trouve sur l'aire d'atterrissage...

L'attaque doit être brutale et inattendue, les créatures commenceront à lancer ce qu'elles peuvent sur les personnages (pièces mécaniques propulsés par frondes, etc) avant de fondre sur eux. Faites sentir aux personnages qu'ils sont en sous-nombre, et en posture très difficile. Si nécessaire, trichez avec les dés. Si quelques blessures sont portées, la fin du scénario n'en sera que plus haletante, mais évitez la mort inutile d'un personnage, sauf si ce dernier agit de façon vraiment suicidaire. Cette attaque est destinée à les affaiblir, et à les mener vers le cœur même de cette histoire.

TECHNIQUE :

- remarquer les créatures avant l'attaque (pour ne pas être surpris) : PERCEPTION, diff. 15
- caractéristiques des créatures
 - AGILITE : 3D**, Bagarre : 4D, Corps à corps : 3D+2, Esquive : 3D
 - SAVOIR : 2D**, Tactique : 2D+2
 - PERCEPTION : 2D+2**, Discrétion : 5D, Recherche : 3D
 - VIGUEUR : 3D**, Escalade/Saut : 4D, Natation : 4D
 - Ils combattent avec des paléo-armes, et certains ont des pistolets antiques (dégâts : 3D).

◆ L'anomalie

Il est peut-être temps d'expliquer un peu ce qui se passe...

Avant que la civilisation de cette planète ne soit détruite par l'invasion techno-barbare, le professeur Volkor choisit ce lieu pour y mener ses recherches. Elles portaient sur une discipline qui fut immédiatement décriée par le monde intellectuel : la socio-pathologie, discipline étudiant les comportements insanes de la société, et dont le but était de démontrer que toute société engendre ses folies et ses comportements aléatoires.

Bien qu'il soit persuadé d'avoir produit des avancées spectaculaires, le professeur était peu reconnu, car toute discipline humaine était sujette à interprétation et à controverse. Décidant de mener à bien ses expériences envers et contre tout, il décida de tester certaines de ses idées à l'aide d'une intelligence artificielle un peu particulière. La puce de l'IA avait été construite par une équipe de recherche de l'université de Jalar VI, suivant les instructions du professeur.

Le but était le suivant : montrer que dans un micro-environnement confiné (l'intérieur d'un vaisseau spatial), le développement de pathologies sociales était accéléré de façon prédictive sous l'influence de comportements grégaires exacerbés. En clair, montrer que si un individu d'un petit groupe accumulait la somme des comportements moyens



d'une société, l'environnement entier subissait son influence et finissait par s'infléchir selon le premier.

Malheureusement, il ne put mener l'expérience à son terme : alors même que les techniciens terminaient de travailler sur le vaisseau, les hordes de galacto-barbares anéantirent la planète. Les techniciens se murèrent dans le vaisseau, qui échappa à la réquisition des militaires grâce à la corruption d'un contremaître, et aux hordes d'invasion par pur hasard... Mais en s'enfermant dans le vaisseau, les techniciens devinrent les premiers testeurs de l'appareil, qui refusa dès lors de les laisser repartir. Cette première génération mourut dans le Vaisseau pour avoir tenté de débrancher l'IA.

Suivit une longue période de calme sur la planète. Le vaisseau était en sommeil, disposant de la patience des machines qui se croient immortelles. Puis vint l'époque du pillage. Les rares survivants osèrent enfin sortir de leurs cachettes et commencèrent à prendre tout ce qui pouvait servir. Lorsqu'ils arrivèrent jusqu'au vaisseau, ils eurent toutefois la stupéfaction de rencontrer une résistance de nature inconnue : le Vaisseau lui-même ! Au terme de plusieurs attaques vaines du vaisseau, de plusieurs ripostes efficaces, la zone du vaisseau devint un territoire interdit.

La dégénérescence du peuple leur fit perdre de nombreux repères sociaux, et la présence immuable du vaisseau au travers des générations l'éleva au rang de Dieu. Surtout lorsque ce dernier se mit à communiquer avec les créatures. Tout devint encore plus complexe lorsque le vaisseau se mit à croire lui-même qu'il était effectivement une sorte de Dieu. Parmi les missions qu'il s'imposa à lui-même : la protection de ses adorateurs. En échange, ceux-ci fournirent rapidement l'entretien nécessaire, la recharge des armes, les réparations simples, etc.

Ainsi, l'amas de toutes les connaissances sociales insufflées au vaisseau par le professeur Volkor le conduirent à assurer un rôle complètement inadapté. Comprenant que le danger était venu de l'extérieur, le vaisseau tenta systématiquement de détruire toute intrusion extra-planétaire. Les deux cargos miniers en ont malheureusement fait les frais...

DANS LA GUEULE DU LOUP

Mais évidemment, les personnages sont loin de se douter de tout cela lorsqu'ils approchent du vaisseau. Sans doute pensent-ils qu'un groupe particulier sème la terreur dans la région et que le vaisseau est leur moyen d'action. Sans doute échafauderont-ils de nombreuses stratégies, des suppositions et des plans. Laissez les faire... De toute façon, les personnages n'ont depuis longtemps plus le contrôle de leur destinée : maintenant, le jeu est mené par le Vaisseau.

◆ Pris au piège

L'attaque de plus en plus violente des adorateurs va pousser les personnages vers le fond du hangar, où se trouve le vaisseau spatial qui a servi à détruire le barracuda. Sa soute est ouverte, comme si un chargement avait été interrompu. Il semble que ce soit la seule échappatoire face au nombre toujours plus élevé de créatures qui attaquent.

Extérieurement, le vaisseau bénéficie d'un design angulaire dépassé, mais deux caches à missiles sont visibles sur les côtés. L'un des deux est vide pour le moment. En désespoir de cause, les personnages n'auront d'autre choix que de pénétrer dans le vaisseau. C'est alors que commence leur calvaire : la soute se ferme immédiatement.

TECHNIQUE

- caractéristiques du vaisseau (pour combat spatial ou destruction) :
 - Manoeuvrabilité** : 6D (compétence de l'IA, désactivée lors du passage en manuel)
 - Coque** : 5D
 - Boucliers** : 2D (compétence de l'IA : 3D)
 - Capteurs** : 3D
 - Artillerie** :
 - 1 autocanon :
 - Périmètre de feu : Proue
 - Compétence de l'IA : 5D
 - Dégâts : 5D+2
 - 2 Missiles antiques :
 - Compétence de l'IA : 5D
 - Dégâts : 7D
- réparation du vaisseau des personnages : Réparation Instruments de vol, diff. 15

◆ Le chemin de croix

Les personnages sont donc prisonniers du vaisseau. La soute en elle-même ne présente aucune particularité. Il en va tout autrement si les PJs pénètrent plus avant dans la structure.

Plusieurs choses sautent aux yeux : le vaisseau est une espèce de navire de croisière léger, mais curieusement équipé. Il est également très vieux, et usé, mais également incomplet par endroits : aucune navette de secours, ni de combinaisons de protections, et très peu d'équipements de confort.

Immédiatement, une voix surgit de hauts-parleurs : « Bonjour, et bienvenue à bord du vaisseau de croisière automatisé Volkor I ». La voix est douce et apaisante, mais est immédiatement suivie d'une autre, aux accents plus durs : « veuillez ne pas vous déplacer avant que nous ayons quitté l'atmosphère respirable. Vous respirez, n'est-ce pas ? ». La question n'en est pas une : les analyseurs d'air ont déjà repéré le dioxyde de carbone repéré.

Si les intentions du vaisseau n'étaient pas encore claires jusqu'à présent, elles devraient maintenant se préciser. Un bon scientifique ou un



pilote peut estimer à 4 minutes environ le temps avant d'arriver dans l'espace. Restent donc 4 minutes pour retourner la situation à leur avantage.

Les historiens des navires spatiaux pourront éventuellement savoir que lorsqu'un contrôle est exercé par un ordinateur sur un système, le seul moyen de reprendre les commandes est de couper l'interface de gestion informatique. Peut-être même sauront-ils que cette interface ne peut se couper que depuis le cockpit. Même s'ils ne le savent pas ou s'il n'y a personne de compétent, la réponse est assez intuitive : il faut atteindre le poste de pilotage dans les plus brefs délais.

Mais ce ne sera évidemment pas si simple. Les personnages vont devoir passer par des courbes, des sas dont les portes peuvent être ouvertes manuellement, mais avec une perte de temps à chaque fois. De plus, le Vaisseau fera tout ce qu'il pourra pour empêcher la progression : projection d'arcs électriques obtenus par surchauffe, coupure de toute source lumineuse, envoi d'un robot de réparation armé d'un soudeur électrique et d'un robot médecin, etc. Donnez vous en à cœur joie. L'objectif est de faire ressentir l'urgence de la situation, donc évitez de perdre du temps sur de trop nombreux jets de dés.

Pendant toute la traversée, le Vaisseau tentera d'intimider et de désespérer les personnages (« Inutile de lutter » ou encore « arrivée dans l'espace dans moins de 15 secondes » alors qu'il reste encore plus de 2 minutes, etc.). Les personnages sont entendus par l'IA à l'aide de multitudes de micros, et des hauts-parleurs sont cachés partout. De plus, en communiquant et en parlant avec l'IA, ils peuvent comprendre le délire mystique dans lequel elle est tombée, et ainsi deviner le fin mot de toute l'histoire. S'ils ne profitent pas de cette opportunité, le scénario restera un mystère.

Toujours pour des raisons de suspense, arrangez-vous pour que les personnages soient dans un état pitoyable lorsqu'ils parviennent dans le cockpit et faites en sorte que cela ait lieu à moins d'une minute du point d'entrée dans l'espace.

TECHNIQUE :

- caractéristiques du robot médecin reprogrammé
 - AGILITE : 3D**, Bagarre : 4D
 - PERCEPTION : 3D**
 - VIGUEUR : 3D + 1D armure**
 - Armes :**
 - Scalpel : Vigueur +1D
 - Seringue contenant 2 doses de somnifères : Virulence 5D contre Endurance.
 - 15 - marge d'échec indique le nombre de rounds avant effet.

- caractéristiques du robot mécano reprogrammé

AGILITE : 2D+2, Bagarre : 4D

PERCEPTION : 3D

VIGUEUR : 4D + 1D armure

Armes :

Perceuse : Dégâts 4D

Lance-flammes : Dégâts : 5D

Cutter : Dégâts Vigueur + 1D

- Arcs électriques : Toucher : 4D contre Esquive, Dégâts : 4D, paralysants.
- Ouverture des sas et des portes : Réparation Electronique, diff. 15 (plusieurs essais possibles).

◆ Prise de contrôle délicate

Reste alors la difficile opération de prise de contrôle de l'appareil. Pour débrancher le contrôle de l'ordinateur, il faut parvenir à trouver les codes de sécurité nécessaires. L'opération peut faire peur et sembler impossible, mais il ne faut pas oublier que le système informatique est antique.

En terme de jeu, cela revient à faire un jet cumulé de Prog-Rep Ordinateurs. Le décryptage peut se faire sur plusieurs rounds, la somme des points à obtenir est de 100, mais un seul informaticien peut s'y atteler. Pendant ce temps, n'hésitez pas à occuper les autres personnages avec des manœuvres déstabilisantes du vaisseau ou une nouvelle attaque de robots d'entretien.

Dès que les personnages pénètrent dans le cockpit, le Vaisseau se rend compte qu'il est en passe de perdre la partie. Mais son sens de la divinité est plus fort : il est parfaitement prêt à se « suicider » pour sauver son peuple et créer ainsi un mythe !! En pratique, dès que les personnages commencent à pirater la console de pilotage, le vaisseau amorce un piqué vers le sol.

Une fois de plus, outre la position délicate (à la verticale) de tous les personnages, le temps jouera contre eux. A chaque round passé au-delà du deuxième, la manœuvre du pilote pour redresser le vaisseau et se sauver sera plus complexe. En pratique, la base sera de 10 (difficulté simple). A chaque round, la difficulté sera augmentée de 3. Si l'informaticien met 8 rounds pour pirater l'ordinateur, la difficulté sera donc de 28 (10 + 6 x 3).

En cas de crash du vaisseau, il sera très dur de survivre (à vous de gérer la situation, si les joueurs ont été méritants ou non). Sinon, le Vaisseau finira par s'avouer vaincu et « se soumettre aux envahisseurs » selon ses propres termes. Evidemment, ce n'est qu'une manœuvre supplémentaire pour tenter de les convaincre de rebrancher le contrôle....

TECHNIQUE :

- piratage de l'ordinateur : Ordinateur interface/Programmation, additionner les résultats de round en round.
- pilotage du vaisseau : Pilotage, diff. Voir texte.
- caractéristiques du robots d'entretien : Prendre les mêmes que le robot mécanicien, en remplaçant les armes par un balai et une projection de produit irritant.

CONCLUSION

Si tout se passe bien pour les personnages, ils auront enfin un moyen de rentrer chez eux, soit parce qu'ils auront réparé leur propre vaisseau, soit parce qu'ils auront pris possession du Vaisseau de Volkor... ou les deux !

Peut être auront-ils également résolu le mystère de la disparition des deux vaisseaux cargos. Si c'est le cas, ils peuvent éventuellement s'attendre à une certaine récompense de la part des commanditaires. L'avenir du Vaisseau Volkor sera incertain : il sera

certainement démantelé après une brève analyse qui permettra peut-être de comprendre les éléments qui manquaient aux personnages. Dans tous les cas, il est peu probable qu'il reste aux mains des personnages – qui n'en voudront certainement pas.

Hélas, les vrais coupables de tout ceci sont morts depuis des millénaires... Dans ce cadre, ce scénario et toutes ses morts inutiles ne pourront que laisser un goût amer dans la bouche. Quand au capitaine Hyumiga... il sera décoré à titre posthume.

TECHNIQUE :

- Les personnages pourront avoir chacun 15 points de personnages pour récompense.
- La prime versée par l'employeur est de 800 kublars par personne.
- Gérez les points d'Amarax comme d'habitude.

