

Une journée encore plus difficile 2 : 258 litres pour vivre

Par Ouroboros

(<http://hubert.terrieux.free.fr/>)

Introduction :

Des journées difficiles, on en a tous eu. Les journées de clôture de l'exercice comptable, les journées de duel à mort contre votre maître d'escrime, la quatrième tentative d'assassinat de votre fille chérie, la visite d'un inquisiteur surprise, celle où Mamie vient manger dans votre manoir... Tout est relatif. Pour un boatswain, ces marins d'eau douce, ces auriges dont l'avenir se limite à un bureau, une journée difficile, ça pourrait par exemple être la veille de la nuit de Lux Splendor. Si la notion de tourisme reste marginale dans les mondes connus, celle des fêtes religieuses est implantée dans la culture. Beaucoup de gens rentrent chez eux à cette époque et communient avec leur famille. Le trafic stellaire en est augmenté d'autant, souvent par des visiteurs qui ne sont pas habitués aux voyages. Byzanthium Secundus étant la capitale, le nombre de voyageurs est proportionnel à sa population. Par ailleurs, la fin de l'année est l'occasion pour Byzanthium d'accueillir le Bal impérial annuel. En comptant un mois de trajet, beaucoup des nobles invités préfèrent arriver un peu plus tôt et fêter Lux Splendor sur la terre ferme. Le ravitaillement des vaisseaux oblige les voyageurs à descendre sur la station Cumulus, qui se situe à mi chemin entre le portail et la capitale.

Cette station d'environ 2 kilomètres sur deux pourrait accueillir jusqu'à 25000 personnes, en comptant 8000 membres d'équipage permanents. Actuellement, les chiffres tournent plutôt autour de 5000 membres d'équipage et de 11000 passagers les jours les plus encombrés, comme c'est justement le cas. Bien évidemment, lors de ces vacances, beaucoup des employés boatswains eux-mêmes rentrent chez eux, et laissent la place à des intermittents ou des remplaçants moins expérimentés, fournis par les recruteurs. De plus, si 12 vaisseaux au maximum peuvent apponter en même temps, une nuée d'autres attend son tour, pour faire le plein, chercher des vivres, des réparations, ou simplement pour faire du lèche-vitrine dans l'agora beaucoup plus permissive que celle de Byzanthium. Contrairement à beaucoup de stations orbitales, la place n'est pas le principal problème de Cumulus. En fait, environ un tiers de cette station n'est pas exploité, et laissé à l'abandon, aux rats de coque, aux clandestins et aux pirates. Chaque zone ainsi occupée détourne une partie de l'oxygène et du courant nécessaire auprès de celles officiellement activées. Chaque voyageur lâché dans cette cité orbitale se voit remettre les autorisations d'usage pour se promener dans tel ou tel quartier, ou encore vendre ou décharger des marchandises. Bagages et paquets cadeaux se perdent et forment un marché secondaire lucratif. Beaucoup de vaisseaux d'origines suspectes ou inconnues sont forcés de montrer patte blanche, et de faire faire les tampons obligatoires auprès de la Ligue, des 4 guildes qui gèrent la station en se tirant dans les jambes, de l'Eglise ou de l'Empire. Seule l'ambiance festive et solennelle des fêtes permet à chacun de passer tous les contrôles visas et quarantaines sans devenir fou et tuer tout ce qui bouge ou demande un formulaire.

Joyeuse Lux Splendor !

Que font les pjs dans cette galère ? Les raisons pour passer par Cumulus sont diverses et variées. Il n'est pas nécessaire que les pjs se connaissent, c'est même le but de ce scénario. Il serait particulièrement utile que l'un des pjs y suive son mentor, ou du moins un de ses supérieurs, qu'il y vienne le retrouver, ou bien qu'il l'accompagne. Un officier de l'œil impérial, par exemple, serait parfait. Un autre des pjs aurait pu être envoyé pour négocier du carburant, tandis que la navette est toujours en orbite.

Ce sont la joie et la bonne humeur qui animent les âmes ! Des gamins habillés en enfants de cœur, qui portent des lampes torches, se promènent en arnaquant des phoenix aux passants. Des employés chantent des cantiques déguisés en étoiles, avec un ton adapté à l'évènement (faux, bien sûr). Des guirlandes et des décorations diverses rendent encore plus illisibles les enseignes et les panneaux habituellement couverts d'hologrammes. Cependant, toute l'allégresse du monde n'empêche pas les vieux d'être lents, les campagnards d'être perdus, et les mioches d'être surexcités / geignards. Les employés fatigués et stressés font leur possible pour ne pas paraître trop désagréables. Des gannocks avec des petits bonnets chapeautés par des soleils se font passer pour les lutins du Prophète, ce qui déplaît particulièrement aux prêtres.

Un des pjs, qui se trouve sur un pont d'embarquement, remarque une scène cocasse, d'un gannock qui pose un chapeau en papier coloré sur la tête d'un voyageur emmitoufflé dans une robe de bure de pèlerin. Ce geste ennuie fortement l'individu, qui jette violemment la couvre chef vers le plaisantin, qui se carapate en courant sur les conduits du plafond. De colère, la victime fait un geste brusque vers les tubes, ce qui génère un sifflement strident (le stigmaté). Un des conduits est comme frappé par un poing géant, et, tout cabossé, laisse échapper de la vapeur d'eau sous pression. C'est à ce moment que le pj remarque que le pèlerin n'est pas seul, et que plusieurs autres voyageurs, vêtus de manière à cacher leur visage, le tirent hors du quai. Le pj s'aperçoit alors que ce sont 5 ur ukars en goguette. Ils portent des armes rituelles (les kraxis) et des pistolets lasers conventionnels. Ils sont assez discrets pour disparaître au coin d'un tournant avant que le pj ne les ait rejoints.

Un autre des pjs (voire deux, pour les réunir), à la recherche de quelque chose (carburant moins cher, alcool, armes) traverse une zone densément peuplée de la base. Alors qu'il attend un ascenseur, il remarque des techniciens, qui s'occupent d'une installation électrique planquée derrière un panneau. Ces derniers portent tous des masques à oxygène, ce qui peut paraître incongru, mais pas tant que ça pour quelqu'un qui n'y connaît rien en technologie. Ils sont 4, et leurs blouses sont très propres, arborant le blason des ingénieurs. Ils sont armés de pistolets assez encombrants, et quelqu'un s'y connaissant en armes, reconnaîtra des blasters à plasma (plutôt dangereux en atmosphère artificielle). Une fois que le pj est monté dans son ascenseur, ce dernier s'arrête au beau milieu, et tout s'éteint. Cela dure environ 5 minutes, pendant lesquelles les autres personnes séquestrées commencent à s'énerver. Des bruits étranges laissent à penser que quelqu'un emprunte le passage de la cage d'ascenseur. En effet, un des techniciens est en train de souder quelque chose dans un conduit. Avant que l'un des pjs ne sorte

de la cage, cette dernière remonte, et le technicien se cache.

Enfin, les derniers pjs qui ne se sont pas encore rencontrés se trouvent dans un holobar, la **Cave Saturnale**. À travers cette salle consacrée à une actrice de propagande recruteur des années 4650, nommée Sat-9, les serveuses court-vêtues font transiter les plateaux repas anti-grav avec dextérité. Une vaste lanterne magique trône au milieu des tables, projetant les dernières informations sur Byzantium Secundus. On y montre l'anoblissement d'une pelletée de cadets décorés ; l'inauguration d'un monument à la gloire d'Alexius ; et un bref reportage sur **Magel Schröt**, magistrat de la guilde des baillis, spécialisé dans la protection des xénomorphes. Un présentateur au ton grave rappelle ses plaidoiries pour la défense des minorités ur obun de Tamerlain, et des shantors de Bannockburn, utilisés comme bêtes de somme par les recruteurs. Il évoque aussi ses liens avec le conseiller impérial Bran Botan vo Karm, un ur obun relativement populaire. Malheureusement pour lui, ce brave homme s'est jeté dans le vide depuis le balcon de son bureau. Les xénomorphes sont en émoi, le reste du monde s'en fout. Et maintenant, la météo, avec le jeûne calendaire de Lux Splendor. Pour parfaire cette introduction, et tisser des liens, il pourrait être utile de déclencher une bagarre entre un raciste anti-xénomorphe (et pro-sargonite), un vorox, un ivrogne anticlérical, une prostituée pro-amalthéen, un avestite infiltré, un voleur, deux recruteurs bourrés et vos pjs, dans une bataille de bouffe ponctuée par des sauts sur des plateaux repas volants. Des auriges appelés en renfort surviennent et verbalisent à tour de bras, après avoir calmé tout ce beau monde à coup de matraque électrique et de rafales soniques. Le capitaine aurige présent, un certain **Coreman Morenzo**, un moustachu gros et laid, note bien le nom des pjs. L'amende serait utile si elle représentait une somme considérable pour un des pjs dont le seul recours serait son maître particulièrement sévère.

Tentez de faire comprendre à vos pjs que les gens armés dans Cumulus ne sont pas rares. Ils constituent même la majorité en dehors des périodes de fête. Rien ne justifie encore une chasse au terroriste (mis à part le titre du scénario). Si possible, montrez la taille de la base, et faites comprendre que de larges portions sont innocuées. Ou du moins pas officiellement.

A la queue, comme tout le monde !

Suite à une contredanse, peut être à cause d'une arme camouflée découverte lors d'un contrôle de routine, d'un stationnement gênant avec le vaisseau de leur supérieur, qui leur a prêté l'argent, ou bien suite à un simple problème de visa non valide, ou de perte de bagage, les pjs sont amenés à se retrouver, dans le même couloir bondé. A perte de vue, les voyageurs attendent leur tour, avançant lentement, morts d'ennuis. Des tableaux animés encensent les auriges, et proposent à des prix défiant toute concurrence des trajets vers des planètes lointaines, dans vaisseaux de luxe, avec des familles modèles. Si les pjs sont là à cause de leur amende du bar, ils croisent certains de ceux avec qui ils ont croisé le fer des plateaux repas, comme le vorox. Les plantes en plastique couvertes de poussière et les sas vers d'autres couloirs ou vers l'extérieur rythment leur progression. Des moniteurs retransmettent ce qui se passe à l'extérieur, le vide glacial et paisible. Un des pjs remarque sur le moniteur la silhouette encapuchonnée typique d'un technicien en combinaison étanche en train de réparer quelque chose sur la coque. La radio diffuse des cantiques de Lux Splendor, soporifiques. C'est le moment pour le groupe de faire connaissance (et description pour certains).

Soudain, une sonnerie retentit. Puis une voix, particulièrement suave et sensuelle annonce que tout le secteur va subir une décompression, et qu'il pourrait être utile de s'accrocher aux barres de maintien prévue à cet effet (qui ont été ôtées depuis bien longtemps). Avant même la fin de sa phrase, les portes étanches tombent, scindant le couloir en tronçons. Les pjs sont tous dans le même, et la porte tranche le bras d'un marchand en lui tombant dessus. Les sas tournés vers l'extérieur s'ouvrent, progressivement. Le seul qui reste fermé est celui des pjs, qui manifeste une panne avec des clignotements et un son désagréable. De l'autre côté de la porte étanche, à travers le hublot, les pjs peuvent voir les voyageurs, agrippés les uns aux autres, être éjectés en même temps que l'air. Le principal problème pour les pjs, c'est que le contenu de leur tronçon ne reste pas inactif. Loin de garder leur sang froid, et de remarquer le destin de ceux qui les précédaient et qui les suivaient, les autres voyageurs paniquent complètement, et se jettent soit sur la porte devant, soit sur celle de derrière, soit plus grave, sur le sas d'évacuation. Ils se piétinent gaiement en se donnant des coups de valise. Ils veulent tous appuyer sur le même bouton, car leur vie en dépend. Les anciens camarades de beuverie des pjs, comme par exemple le vorox, sont devenus beaucoup moins amicaux. Le seul avantage, c'est qu'à moins de réussir un jet de calme + force d'âme, aucun ne dégaine d'arme et ne troue la coque. Le temps de gérer les occupants de leur tronçon, les pjs n'ont pas eu le temps d'observer leurs voisins partis dans l'espace. Fort heureusement, les moniteurs retransmettent en direct leur dernier vol glacé. La radio diffuse toujours des chants festifs, célébrant la sanctification de la toile stellaire.

Une fois le calme relatif revenu, les pjs peuvent constater leur déplorable situation. A cause du bras du marchand, il y a une légère fuite d'air dans le tronçon, et un message d'alerte répète que la quantité d'air diminue. La seule sortie possible est le sas qui mène vers l'extérieur. Comme tous les sas, il est représenté par deux portes, et une zone étanche au milieu. C'est la porte qui mène directement vers l'extérieur qui a refusé de s'ouvrir. Les pjs pourraient manipuler manuellement la porte qui isole le sas du reste du tronçon. Il ne leur resterait plus qu'à ouvrir la porte menant à l'extérieur, en la réparant (ou en faisant un trou dedans). Il y a trois combinaisons étanches de disponibles. Chacune d'elle possède une réserve de 258 litres d'oxygène. Un humain consomme une quantité d'air égale à 15 litres par minute en marchant ; 30 en trotinant ; jusqu'à 60 dans les situations intensives. Savoir se déplacer dans l'espace avec une combinaison demande la compétence scaphandrier (qui coûte 2 points et sans laquelle tout s'effectue à -4).

Une fois sortis, les pjs se trouvent au milieu des cadavres volants. Ils doivent les esquiver en gardant leur calme pour avancer dans la direction d'une zone où il y a encore de l'air. Hors ils ont la surprise de tomber sur un couple de technicien en train de « réparer » quelque chose sur la coque. En vérité, ils sont en train de brancher quelque chose. Ils portent des blasters lourds, et savent, eux, se déplacer dans des scaphandres. Dès qu'ils voient les pjs, ils ne cherchent pas à savoir, ils tirent. Comptabilisez les rounds, pour faire flipper vos joueurs. Ne cherchez surtout pas à ce que les joueurs ramènent un des corps ; s'ils le font d'eux-mêmes, tant mieux. Le technicien ramené est humain, et possède divers tatouages pénitenciers. Par ailleurs, les pjs ont pu

remarquer le bloc de métal qu'ils étaient en train de raccorder à des câbles issus de la coque. Ils ne peuvent le détacher par contre.

Oui, mon commandant

Une fois les pjs arrivés à bon port, il leur faut encore récupérer de l'aide et du matériel pour libérer leurs camarades. Ils trouvent rapidement un aurige prêt à les aider, qui les amène rapidement au centre de commande. Là, ils rencontrent le **Commandant Fargo**, un robuste quinquagénaire barbu, qui dirige de sa voix de stentor les ingénieurs en train de délimiter la panne. Il explique aux pjs que la panne a été détectée et qu'une escouade de recruteurs et d'auriges est en route pour secourir les survivants. Ils sont d'ailleurs visibles sur les écrans de contrôle. Les pjs peuvent les rejoindre ou bien regarder depuis la passerelle. Dans tous les cas, le commandant aimerait un témoignage de leur part, une fois qu'ils seront remis de leurs émotions.

Pendant que le reste des survivants est convoyé par navette dans une autre zone, les pjs peuvent raconter ce qui s'est passé. Survient Morenzzo, qui reconnaît les pjs impliqués dans la bagarre de bar (s'il y a lieu). En tout cas, pour lui, il s'agit d'une simple panne. Des ferrailleurs clandestins ont tenté de voler des morceaux de la base ? On va faire une enquête. 22 personnes sont décédées. C'est un accident tragique, mais cela arrive. Les ingénieurs seront accusés de négligence et leurs membres passés au crible. La situation dans la base est déjà bien assez agitée comme ça, pas besoin de déclencher une panique. A cause des fêtes, Morenzzo doit s'occuper des problèmes courants : le millier d'agents suffit à peine à gérer les pèlerins, dont certains requièrent des mesures strictes, comme ces eskatoniques de l'ordre de Saint Rabanne qui ne doivent être vus par personne ; la Comtesse Bella Ri Chu Li Halan et son service de sécurité paranoïaque ; une cargaison top secrète des ingénieurs sous haute surveillance ; un prisonnier des recruteurs qui nécessite un pont d'embarquement à lui seul... Et comme si cela ne suffisait pas, cette comtesse a décidé d'offrir à l'Empereur un panda ! Vous m'entendez ? UN PUTAIN DE PANDA !! Si c'est de l'argent que veulent les pjs pour la perte de leurs bagages, pas de problème, ils seront grassement dédommagés. Qu'ils s'adressent aux ingénieurs.

Non loin dans la salle se trouve la maîtresse artisan **Greba Ixlon**, une femme acariâtre, avec un second cerveau, en train de crier sur son second, le chef **Druzzi**, qui n'en mène pas large. Ce dernier tente d'expliquer qu'un tel accident n'aurait pas dû se produire, à cause des coupe-circuits intégrés dans les commandes, contrôlés par les programmes de sécurité de la base. Bien évidemment, elle ne veut rien savoir, et lui explique qu'il est viré.

Des terroristes racistes ?

Les pjs ne sont pas obligés de se sentir impliqués encore. Ils peuvent panser leurs blessures, retourner à leurs vaisseaux, ou encore aller chercher leur supérieur, avec qui ils ont rendez-vous. Ils peuvent aussi guider Druzzi jusqu'au dérivateur qu'installaient les terroristes, ou bien rechercher les ur ukars qu'ils ont croisés, peu importe. Si vos pjs sont motivés dès maintenant pour aller chasser du terroriste, alors laissez-les courir... sans qu'ils ne se séparent. S'ils peuvent faire monter la tension en découvrant que des techniciens non identifiés sont intervenus à plusieurs endroits de la base, de façon informatique, sans qu'on puisse déterminer ce qu'ils y ont fait, parfait. S'ils peuvent apporter des preuves à Fargo, encore mieux, car ils sont alors officieusement chargés de l'enquête. Dès que vos pjs commencent à se demander s'ils ne feraient pas mieux de laisser ça aux employés de la base, ou bien qu'ils se séparent sans raison valable pour se retrouver plus tard, alors lancez la suite.

Les cadavres des deux techniciens n'apprennent pas grand-chose aux pjs, si ce n'est qu'ils ont humains. Ils possèdent tous deux des combinaisons d'ingénieurs, et des outils qui prouvent leurs compétences dans ce domaine. Leurs tatouages permettraient à des criminels ayant passé un certain temps dans les prisons autour de Byzanthium de les classer parmi les pirates spatiaux, plus précisément dans la bande du **Melchior 3**, un vaisseau chanceux, qui semble échapper depuis une dizaine d'années aux auriges et aux Hawkwood. Seul le supérieur des pjs pourrait posséder cette information, mais n'a aucune envie de la leur donner. Le bidule qu'ils étaient en train de brancher est beaucoup plus intéressant. C'est un relais informatique qui leur permettait de passer outre les sécurités de la zone. Cependant, vu sa taille, s'il en existe d'autres sur la coque de la base, il sera beaucoup trop long de les détecter sans être vu par les terroristes. Ce genre d'outillage est rare, et cher. Peut être trop pour des pirates de base.

En effet, les 20 quais d'embarquement en service s'éteignent un à un. Les communications avec les vaisseaux autour de la base sont coupées. Puis un message est diffusé à travers toute la base orbitale : « Nous sommes Norwegka Rivga, Fléau des humains, et protecteur des fils d'Anikrunta. Nous, rédempteurs du peuple opprimé, accusons les humains d'avoir assassiné le bailli Magel Schröt, défenseur de la cause. Nous, envoyés par le Nadakira, frères de BAVA! exigeons la libération de nos fidèles camarades séquestrés par le pouvoir humain dans le bagne de San Carmichael. Nous voulons parler de : Keredin Taj Krontha ; Nethak na Moro ; Ashelith ofa Desh ; et Merisek Sadatlin. Nous contrôlons cette base spatiale. Si vous opposez une résistance, nous priverons d'air certains secteurs de la base. Aucun décollage ne sera toléré. Si vous tentez de réparer vos instruments, vous vous opposez à de sévères représailles. Vous avez 48 heures. » Le tout prononcé avec un fort accent ukari. Si éventuellement un des pjs possède de solides connaissances en politique ukari, il peut souligner que BAVA! est un mouvement jeune et anti-traditionaliste qui n'a aucun contact avec le Nadakira, qui n'afficherait certainement pas d'animosité aussi marquée envers les humains. De plus, Schröt n'était pas spécialement un défenseur des ukaris, même si cela lui est arrivé. Enfin, les pjs ont peut-être pu constater que les terroristes sont des humains.

Un des pjs a son supérieur retenu dans le secteur D4, qui est cloisonné hermétiquement par les terroristes, et rien ne peut plus y entrer, sans user de moyens visibles par ces derniers. Un autre des pjs devait fournir du carburant à son vaisseau, dans lequel il reste une vingtaine de passagers. D'ici 48 heures, ils auront épuisé leurs ressources, ne pourront plus entretenir leur chauffage, et crèveront lentement de froid. Les autres n'ont de toute façon pas le droit de décoller. Bref, à eux d'agir. Si vos pjs sont des attentistes et qu'ils n'ont aucune idée, envoyez-les directement à la reprise de contrôle.

Débranchez-les !

En repassant des heures de caméras de surveillance, ou bien en posant des centaines de questions aux résidents, ce que les agents de la base vont faire, les pjs peuvent localiser certaines des interventions de ces faux ingénieurs dans la base. Ils ont posé des relais un peu partout. Chacun de ces relais permet de prendre possession du système informatique. Ils sont concentrés sur les liaisons entre le centre de commande et le centre de sécurité (qui fait la tolérance de panne du second, et est plus centré sur la gestion extraordinaire, comme c'est le cas).

A 5 endroits, ces relais sont protégés encore par des équipes de terroristes très discrètes, par groupes de 5. Ce sont des combattants, des pirates uniquement là pour protéger les relais. Si les pjs vont enquêter autour des relais ou tenter de les débrancher, ils risquent d'entrer en contact avec les terroristes. Les affrontements seront toujours violents, ces derniers ne se laissant pas attraper. Ne laissez pas un pj qui peut lire dans les esprits apprendre où se trouve leur QG.

Un informaticien au talent très développé pourrait identifier le code utilisé. Il s'agit d'un protocole ancien mis en place uniquement sur Byzantium Secundus, et très peu utilisé. Cela le rend difficile à contrer, à cause de son archaïsme. A cause du nombre de relais, il est trop difficile de remonter à la source du piratage.

Libérer les otages

Certains pjs mal embouchés, ou bien avec un serment de vassalité très important, risquent de vouloir directement libérer le secteur D4, au lieu de chasser les « ukaris ». Aucun problème, ça peut d'ailleurs souder une partie du groupe, s'ils ont des amis séquestrés ensemble.

Les entrées du secteur D4 sont au nombre de 12 : 4 escaliers, un escalator, et 7 ascenseurs ; une trentaine de sorties de secours ; une dizaine d'entrées réservées à l'entretien et la maintenance. Aucune de ces entrées n'est gardée. Toutes possèdent des caméras qui renseignent les terroristes. Les communications avec ce secteur sont coupées. Les gens qui sont à l'intérieur ont entendu le message, et se sont aperçus qu'ils étaient enfermés. Ils paniquent. Les gens qui sont à l'extérieur, et qui ont remarqué que le secteur est bouclé ont commencé à faire circuler la rumeur. Ils paniquent aussi. Presque une centaine d'agents recruteurs est envoyée par Fargo pour empêcher les débordements. 250 personnes environ sont retenues dans ce secteur.

Les seules entrées non surveillées sont celles de la climatisation, et deux autres qui donnent sur l'extérieur. Quelle que soit l'option choisie, ces entrées sont gardées par 5 terroristes, soit dans l'espace, soit dans les conduits eux-mêmes. Si vos joueurs ont obtenu des renforts de la part de Fargo, ce qui serait réaliste, alors multipliez le nombre de terroristes.

Aération : Ils restent invisibles jusqu'à ce que les pjs tombent dans le piège, des grenades soniques. Les dégâts (7D), limités sur les parois, sont immédiats sur les pjs qui n'ont pas les oreilles protégées. 2 succès sur un jet d'endurance + vigueur sont nécessaires pour ne pas tomber par terre et vomir pendant autant de rounds que de succès aux dégâts. Ensuite, les terroristes y vont à l'arme blanche.

Sas étanches : Les terroristes attendent que les pjs soient concentrés sur l'ouverture pour les frapper par derrière, avec des lasers. Toujours le malus des scaphandres.

Ces terroristes sont toujours des humains, cette fois simplement des combattants. Ce sont aussi des pirates. Ils possèdent des émetteurs récepteurs sur eux, qui sont codés (voir le chapitre triangulation).

Une fois les pjs à l'intérieur, ils peuvent tenter d'ouvrir les portes en court-circuitant le contrôle des terroristes. La manœuvre demande un minimum de matériel et de temps, mais est relativement simple à un ingénieur sur place. Cependant, il y a des caméras aussi à l'intérieur du secteur D4. Si trop d'otages s'échappent, les terroristes s'en apercevront, ce qui donnera lieu aux représailles.

La seule information de valeur que les pjs glaneront ici, c'est que leur(s) supérieur(s) ne se trouve(nt) plus ici. Après avoir rencontré les terroristes, et abattu un otage qui les menaçait, ils ont quitté le secteur ensemble. Visiblement, le supérieur des pjs est avec les terroristes. Leur rencontre n'était qu'un prétexte idiot pour justifier ce voyage aux yeux de sa hiérarchie. Bien mal lui en a pris, car il ignore qu'il se trouve dans un de ces scénarii contact des années 80, avec de vrais durs, qui ne cherchent pas à comprendre.

Les ur ukars sont nos amis

Les pjs qui ont croisé les ur ukars au début ont peut-être envie de les retrouver, pour leur poser des questions. Dénicher des ur ukars dans Cumulus est tout à fait possible, il suffit de savoir s'orienter dans les niveaux les plus abjects de la base, que ce soient les chambres à bas prix du cercle intérieur, ou bien les niveaux extérieurs désaffectés. En enquêtant pendant deux ou trois heures, et en posant des questions avec assez d'aplomb et d'autorisations officielles, les pjs peuvent apprendre plusieurs choses. Tout d'abord que BAVA! n'est pas responsable de cette prise d'otages. Ensuite qu'aucun ur ukar ici présent n'a entendu parler d'une opération de cette ampleur montée par des ur ukars. La mort de Schröt a effectivement affecté la communauté. Un représentant ukari des fouineurs peut organiser une rencontre entre les pjs et un noble ur kar qui en saura plus.

En effet, environ une demie heure plus tard, les pjs sont recontactés, ils ont rendez-vous avec **Tlinto GoQuan Molakshan**, dans une passerelle sombre. Ce noble ur ukar venu de Kordeth va enquêter sur la mort de Schröt. Il n'a aucune idée de qui pourraient être les terroristes, mais pour lui ce ne sont pas des ukars. Même leur accent ne fait pas réellement ukari (ce que seul un ur ukar aurait pu sentir). Par contre, il est au courant du transfert d'un chef de gang organisé par un des officiers de la station. Le chef de gang est retenu dans un des hôtels de la périphérie, le **Startable**. L'officier n'est autre que **Sabot « Sombre Panse » Karlson**, un négrier connu pour ses lots d'esclaves, et le chef de gang se nomme **Casper, « le gentil boucher »**.

Une fois sur les lieux, les pjs peuvent remarquer qu'effectivement, un prisonnier est retenu dans un hôtel, qui a été réservé en entier. Une vingtaine de recruteurs officiels de la base sont réquisitionnés pour le garder. Si les pjs tentent d'en savoir plus, ils

peuvent découvrir que Casper voyage avec tous comforts. Karlson discute avec ce dernier des meilleures façons de kidnapper des serfs pour les revendre au marché noir. Il n'est absolument pas question de remettre Casper aux Hawkwood, car ces deux hommes sont en affaires ensemble. La prise d'otages n'est du fait, ni de Casper, ni de Karlson. Ils pourraient en profiter pour expliquer aux Hawkwood que Casper s'est échappé (encore). Rien ne presse, les recruteurs assignés à sa garde sont tous des hommes de Karlson. Ils attendent de voir comment la situation va évoluer.

Représailles

Si les pjs font quoi que ce soit de violent envers les terroristes, ces derniers rétorquent. Ils diffusent un autre message (toujours avec cet accent ukari) :

« - A l'équipage de la base Cumulus. Vous n'avez visiblement pas respecté nos revendications. Vous devrez en subir les conséquences. Ceci est votre responsabilité. »

Les pirates usent des armes de la base elle-même pour détruire un vaisseau de ligne aurige, le Marie-Paul, contenant 56 personnes. Toute la base peut voir le spectacle en direct. Evidemment, cela n'arrange pas la panique.

« - Afin de vous éviter la tentation de recommencer, nous prenons en otage un autre secteur, qui restera relié aux autres parties de la base, jusqu'à ce que nous aurons décidé de le vider de son oxygène. Nous espérons que cela vous rendra plus raisonnables. »

N'importe quelle zone de la base peut désormais devenir un tombeau. Les centres médicaux d'urgence sont pillés, de même que les bureaux de la sécurité, et ceux de la maintenance, à la recherche de bouteilles d'oxygène ou de combinaisons étanches. Certains vraiment incultes se rabattent sur de simples philtres à air. Les vaisseaux qui le peuvent encore s'éloignent rapidement de la base. Ceux qui ont besoin de carburant ou de vivres doivent rester. La plupart des voyageurs se jettent sur les quais pour pouvoir embarquer dans leurs vaisseaux, qui possèdent leurs propres sources d'air. Bien évidemment, le nombre de places disponibles n'a rien à voir avec celui des voyageurs. Le fait que le courant soit coupé et que les crampons magnétiques empêchent les vaisseaux de décoller n'arrête personne. Le tout dans des émeutes ingérables, où les auriges et les recruteurs sont complètement dépassés. Avec des cantiques joyeux, et des grelots.

Les ingénieurs contre attaquent

Fargo est furieux, et fulmine. Les agents envoyés retourner discrètement ou pas la station à la recherche de ces terroristes n'ont encore rien trouvé. Il agonise d'injures les techniciens sous ses ordres afin de reprendre le contrôle du QG ou du centre de sécurité. Ixlon, elle aussi, crie sur ses employés qui usent de tous leurs neurones pour bloquer la prise de contrôle des pirates, mais rien n'y fait. Les pirates semblent parer toutes leurs offensives.

Druzzi fait appel aux pjs. Il a un plan, mais ne préfère pas en faire part à ses collègues. En effet, le temps de réponse des pirates est surnaturel. Pour lui, soit ils ont une taupe à l'intérieur, soit ils ont tout prévu. Son plan est simple : la mise en place d'un second terminal, dans une zone du réseau qui permette une circulation suffisante des données. Cela va nécessiter le transport de matériel informatique et de 5 techniciens sous ses ordres dont il a entière confiance, plus une heure de mise en place. Suite à cela, s'ils n'interviennent pas, mais que le terminal secondaire est actif, les pirates devraient ignorer leur présence jusqu'à ce qu'ils soient découverts. Cependant, pour pouvoir disparaître sans paraître suspect, Druzzi va avoir besoin de simuler une maladie ou un empoisonnement. Les pjs vont devoir aller chercher quelque chose dans une pharmacie pleine de voyageurs terrifiés qui donne à Druzzi l'apparence d'un malade pendant quelques minutes. Ensuite ils vont pouvoir l'extraire du QG.

Hélas pour les pjs, tout ce passe correctement, jusqu'à ce que Druzzi n'allume ce terminal. La consommation d'énergie dans ce secteur, soudaine et trop importante, attire tout de suite l'attention des pirates, qui envoient rapidement une forte troupe pour tout casser. Ces soldats sont assez nombreux pour faire peur aux pjs, mais trop désorganisés pour les mettre en danger. Comme dans un Die Hard, ils attaquent un par un depuis 36 couloirs différents, et laissent le temps aux pjs de se cacher, de recharger... Plusieurs de ces terroristes possèdent des jetons de casino dans leurs poches, de trois casinos différents, le **Spaceblush**, la **Roulette Stellaire** et le **Vegasstar**. Si les pjs interrogent un des pirates, ils apprennent qu'ils ont été trahis par leur consommation soudaine d'énergie, avant qu'il ne meure de façon théâtrale. Tout le matériel du terminal improvisé a été détruit, ainsi que trois des acolytes de Druzzi. La seule certitude des pjs c'est qu'aucun d'entre eux n'était la taupe.

Une bonne idée est souvent symbolisée par une ampoule électrique

Pourquoi donc, si les pirates ont fonctionné ainsi, les pjs ne feraient pas la même chose ? En étudiant le réseau électrique et la demande fournie par les panneaux solaires, il est facile de cerner plusieurs zones particulièrement demandeuses. Toutes sont logiques (comme le QG, la gravité artificielle ou les correcteurs thermiques), toutes sauf une, placée dans un endroit désaffecté de la bordure extérieure.

Ce bâtiment est une ancienne chapelle dédiée à Saint Lextius, de la forme d'un octaèdre gravé d'une épée sainte sur chaque face visible. Les sas d'ouverture ressemblent à des meurtrières en forme d'épées. Il y a deux petits transporteurs stationnés non loin. L'activité visible y est très réduite.

A l'intérieur, il en est tout autrement. Cette ancienne chapelle est devenue une clinique de récupération et de clonage d'organes, sur des victimes capturées dans l'espace ou dans la base parmi les défavorisés ou les imprudents. Il y a 7 gardes et 8 médecins chirurgiens bouchers, qui ne s'attendent pas du tout à être attaqués. Ils se défendent tout de même. Pour parvenir à entrer dans le bâtiment, il faut passer la poterne du sas principal. Les pjs comprendront rapidement qu'ils sont sur une fausse piste qui n'a rien à voir, et que la consommation électrique est celle des congélateurs.

Grand Theft Casino

Si les pirates avaient dans leurs poches des jetons, c'était pour pénétrer dans les 4 casinos automatiques de la base, le

SpaceBlush, la Roulette Stellaire, le Vegasstar et le **Platalucky**. Pour y entrer, il faut glisser des jetons dans la fente prévue à cet effet, que l'on peut acheter grâce à une carte accordée par les baillis de la base. A l'intérieur, toutes sortes de gogos dépensent leur monnaie dans des machines à sous terriblement compliquées, mais au final dans le même but : perdre. Des holos de toutes les couleurs célèbrent le sacrifice du Prophète avec force pin up virtuelles. La recette de ces casinos est collectée par des machines automatiques, et ce depuis 122 ans. Le transfert de fond dans les coffres des baillis se fait grâce à un système de rails, qui passent à l'intérieur de la base. Seul trois gardes suivent le trajet des coffres blindés. A un seul endroit le trajet de ces rails croise celui d'un sas de sortie. C'est là que les pirates qui auraient dû avoir pris la place des gardiens stopperaient les coffres, et que les pirates les transporteraient dans leur vaisseau.

Si les pjs arrivent suffisamment tôt, ils peuvent surprendre deux pirates qui tentent de s'occuper de deux gardiens dans leur bureau. Puis en suivant le transit des coffres, les pjs peuvent affronter les 8 pirates venus les chercher, très surpris. Toute cette opération n'était pas limitée au vol de ces coffres, mais c'est la seule chose qui motivait tous ces pirates.

La navette qui a convoyé les 8 pirates et attendait les coffres est toujours là, et le pilotage automatique permet aux pjs de partir directement vers le Melchior 3.

Triangulation

En espionnant les émissions radios, Druzzi pense pouvoir localiser les pirates. En effet, les pirates communiquent avec les relais par radio pour pirater le système informatique de la base. Mais ils utilisent un codage élaboré : plusieurs fréquences sont utilisées en même temps pour faire voyager les données, puis recodées à l'arrivée. Il est donc impossible de comprendre ce qu'ils disent. Cependant, il n'est pas impossible de simplement détecter leurs émissions, pour localiser l'appel, en triangulant. La détection des fréquences demanderait trois antennes placées autour d'un relais. Il faudrait être certain que les pirates se servent d'un relais précis à un moment précis, et donc d'asticoter les terroristes pour qu'ils agissent à un endroit en particulier. Auquel cas les pjs pourraient être certains d'une chose : l'émission ne provient pas de l'intérieur de la base !

En recoupant les informations, les pjs pourraient apprendre qu'ils se trouvent dans un vaisseau, mais ce dernier bouge. La localisation précise demande un peu de temps et de calcul (par rapport à la vitesse des vaisseaux, et celle de propagation des ondes). Dans la zone concernée, au moment où l'émission est partie, il n'y avait que 4 vaisseaux : 2 cargos, 1 aurige de ligne, et un de taille moyenne, Hawkwod. En planchant dessus pendant de longues minutes, un spécialiste en machines pensantes découvrira que l'accréditation de transport est bidon, et que l'enregistrement dans les données correspond au code utilisé pour contrôler la base. Par ailleurs, la taupe sera ainsi identifiée : il s'agit tout bonnement de Greba Ixlon, la maîtresse artisan. Cette dernière, achetée par l'employeur des pirates, a tout contrôlé avec son second cerveau.

Melchior 3

Le Melchior 3 est un très ancien vaisseau militaire utilisé pour la chasse aux barbares dans les années sombres. Sa coque trouée, il a été abandonné pendant plusieurs siècles, avant d'être récupéré par le chef des pirates, le Capitaine **Roi Mage**, un ancien eskatonique peu doué pour les langues anciennes, qui s'est trouvé fort mari de se découvrir des pouvoirs psy. Courant l'espace pour échapper aux inquisiteurs, il s'est reconverti dans la piraterie, poussant l'ancien capitaine à se jeter dans le vide. Le vaisseau n'est pas très grand, mais peut tout de même accueillir une quarantaine de personnes, plus une vingtaine dans les soutes. Il est armé d'un petit canon blaster et de 2 petites tourelles laser. Il ne reste quasiment personne à l'intérieur, sauf une poignée de pilotes et de techniciens, qui n'ont pas beaucoup de répondant. Les seuls à opposer une résistance, ce sont le Roi Mage, et le supérieur des pjs. Le Roi Mage tente d'utiliser les chaînes de l'esprit pour obliger un des pjs à combattre les autres. Le supérieur des pjs, hypothétiquement un membre de l'œil impérial ripoux, est laissé à votre entière satisfaction.

Si les pjs se la jouent cow boys jusqu'au bout, et qu'ils capturent les deux chefs, alors n'oubliez pas la capacité du Roi Mage à transformer une paroi en calcaire pour qu'il s'évade (certes pas au milieu de l'espace). En fouillant le vaisseau, et en questionnant les techs, les pjs peuvent apprendre que le commanditaire était la guilde **P'Authority**, un ancien consortium sur le déclin, jaloux de la toute puissance de la Ligue. Leur but était simplement de leur faire perdre beaucoup d'argent.

Et joyeux Lux Splendor !

Si les pjs ont identifié les coupables, ils ont acquis la reconnaissance de Fargo, ce qui n'est pas rien. Ils auront toujours le plein gratuit à Cumulus. Bon, par contre, pour le Melchior 3, il leur faut un équipage de 30 personnes minimum, donc ce n'est pas encore qu'ils pourront devenir eux-mêmes des pirates. Leur bonne réputation auprès des auriges et des baillis leur fournit un bon non négligeable de 1000 phoenix par personne, à dépenser uniquement dans la base. Si le Roi Mage ou leur supérieur s'en est sorti vivant, les pjs auront gagné un ennemi personnel. S'ils ont gêné Sombre panse et Casper de même. Evidemment, Morenzzo leur déchire leur PV avec un grand sourire mesquin, et en leur souhaitant un joyeux Lux Splendor !

Attention, vous devez impérativement placer quelque part dans ce scénario le panda en question ! Sinon, il s'agirait d'une ellipse narrative incomplète et les joueurs seraient perdus...