RÉMINISCENCE

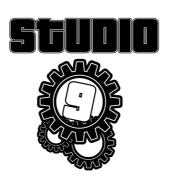


DE BALAXIES

RÉMINISCENCE

un scénario d'Amaelys pour





> Retrouvez-nous sur...

- facebook.com/desix.integral

- Twitter : $\underline{@Studio09_CB}$

- Instagram : cedricb_s09

- <u>studio09.net</u>: matériel à télécharger (fiches de personnage, aides de jeu...), actualités, concours...

> Nos points de vente :

- Notre boutique : studio09.net

 $- Sur\ Drive ThruRPG/Rapide Jdr: \underline{https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/3478/Studio-09}$

- Sur Lulu.com : https://www.lulu.com/spotlight/d6integral

> Devenez membre du « Klub » du Studio 09 sur...

- Patreon : <u>patreon.com/cedricb</u>

- Tipeee : <u>fr.tipeee.com/cedric-b/</u>

- Par abonnement via Paypal: d6integral@gmail.com

> Crédits

Textes: Amaelys

Contact: d6integral@gmail.com

Tous droits réservés.

RÉMINISCENCE

Un scénario pour D6 GALAXIES

Après avoir été recrutés sur un vaisseau franc-tireur, les PJ vont mettre la main sur une arme expérimentale très convoitée. Ses propriétaires n'ont absolument pas l'intention de laisser faire et ils ne reculeront devant rien pour récupérer leur prototype.

Présentation

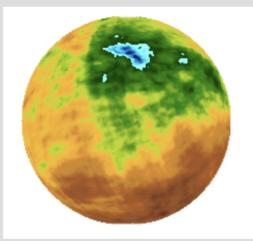
Ce gros scénario a pour objectif de permettre à des personnages au départ sans aucun lien, d'origines et d'occupations diverses, de former un groupe soudé, un groupe qui disposera d'une multitude de choix de campagnes pour se lancer dans les Constellations. À ce titre, ce scénario peut être une bonne base pour l'initiation à *D6 Galaxies*.

Les joueurs peuvent choisir un personnage de l'espèce et la profession qu'ils souhaitent. Seule contrainte : imaginer la raison pour laquelle le personnage se trouve dans les Confins (*D6 Galaxies : Dans les Confins*) et sans ressources au moment de la rencontre initiale (lire « Si loin de tout »). Comment mener ce scénario ? À un rythme soutenu ! Veillez également à rendre les principaux personnages non-joueurs attachants. Le final n'en sera que plus intense.

Si loin de tout

Si un joueur se demande comment son personnage a pu se retrouver sur la planète Kœurle IV, voici quelques idées :

- Le personnage a été victime d'un enlèvement. Une rançon a été exigée. Les kidnappeurs l'ont largué sur cette planète afin de se donner le temps de se mettre à l'abri,
- Le contrat du personnage s'est achevé ici avec la ruine de la société qui l'employait.



La guerre a pu faire chuter le prix des produits achetés par son employeur. Ce dernier a vendu tout ce qu'il lui restait, y compris son transporteur pour se payer son voyage de retour, en abandonnant ses employés,

- Dans le même esprit, le vaisseau de transport des PJ a pu subir d'énormes avaries, par exemple suite à une attaque de pirates contraignant le vaisseau à stopper ici,
- L'employeur du personnage transportait de la marchandise de contrebande et a été démasqué. Chômage technique pour tous. Le personnage n'a peut-être pas envie d'attendre l'issue du procès,
- Le personnage est originaire de la région,
- Le personnage s'est fait doubler et a été attiré/abandonné sur cette planète.

Acte I : Nouveau départ

Les personnages sont sur Kœurle IV. Sans emploi, ils ont dû accepter une offre. Ils viennent donc d'être recrutés afin de compléter les effectifs d'une frégate lourde dont l'équipage est composé de francs-tireurs (*D6 Galaxies : prologue*, p. 261).

Kœurle (-70; +52; -45).

Kœurle IV est la quatrième et dernière planète du système Relan. C'est une planète tempérée, dotée d'une gravité standard. Les jours y durent 23h pendant 600 jours locaux. L'atmosphère y est parfaitement respirable. Kœurle IV est une planète non alignée. Le gouvernement qui la dirige est autoritaire, mais il ne dispose plus des moyens qui firent sa grandeur, il y encore 50 ans, avant que la guerre civile ne s'invite dans ce secteur. La Corporation qui exploitait les hydrocarbures de la planète a préféré saborder toute l'industrie locale plutôt que la céder à la Fédération. Avec la chute de la production d'hydrocarbures, la Fédération s'en est, elle aussi, désintéressée. De fait, le seul intérêt de la planète est désormais d'être une simple escale - bien qu'essentielle - pour le ravitaillement des vaisseaux acheminant des marchandises vers les planètes plus riches du quadrant. Néanmoins, à condition de se montrer prudent et malin, il est possible de participer à des trafics parfaitement illégaux. Les autorités mènent des opérations de répression brutales, mais beaucoup trop irrégulières pour parvenir à totalement dissuader les malfrats et autres pirates d'opérer dans le système.

La station orbitale est relativement sûre et abrite des chantiers. La majorité des échanges commerciaux se font au sol.

Pour finir, la planète attire encore de nombreux et crédules touristes, curieux de découvrir la trace des « Originels » (D6G : prologue, p. 19). Mais rien ne prouve que les restes de piliers appartiennent réellement aux anciennes civilisations disparues. La communauté scientifique est relativement unanime sur ce point. Néanmoins, les archéologues admettent que la structure du monolithe et les aspérités qui le recouvrent ont de quoi intriguer. Cependant, la guerre civile accapare la majorité des fonds des deux camps. La structure étant trop récente, les plus excentriques imaginent que la civilisation ayant bâti cette structure pourrait être le trait d'union entre les originelles et les Constellants.

Chaque personnage débute dans une situation plus que précaire. Il possède le matériel en lien avec sa profession (mais pas de vaisseau) et il ne dispose que d'un nombre de CréFéds lui permettant de tenir quelques jours au plus.

Scène 1: Premier contact

Tous les personnages sont au point de rendez-vous fixé par le lieutenant Grumff du clan Hunek, le Dorg responsable de la sécurité à bord de l'*Honorable* et, accessoirement, officier recruteur. Les personnages-joueurs (PJ) ont signé pour un engagement de trois mois au sein l'équipage de la frégate. La paie est correcte (500 CréFéds par mois, hors primes de risque) et ils seront nourris, logés et formés si besoin. Et c'est surtout une occasion de quitter ce trou perdu!

Quand la partie débute, le lieutenant explique aux PJ qu'ils doivent attendre les derniers permissionnaires pour embarquer avec la prochaine rotation de la navette qui les conduira au vaisseau. Grumff est interrompu par une communication qui, selon toute vraisemblance, provient du Capitaine de la frégate.

Le lieutenant explique ensuite distraitement aux PJ qu'une mission urgente vient de tomber. Tout l'équipage du vaisseau est attendu à bord pour un départ imminent. Grumff regarde autour de lui, cherchant quelque chose ou quelqu'un.

Le lieutenant reçoit alors un nouvel appel avant d'avoir pu répondre à la curiosité éventuelle des PJ. Il perd rapidement contenance et engueule littéralement son interlocuteur « où ? », « quand ? », « comment ? » et autres « combien ? » ponctuent l'échange.

Après avoir coupé la communication, Grumff attrape ses cornes en se tournant vers les PJ, visiblement hors de lui.

« Bien! » dit-il après quelques instants. « Votre première mission commence maintenant. Voici un communicateur. Le médecin-chef de l'*Honorable* vient d'être enlevé par de la racaille locale! Et le connaissant, il

va passer un sale quart d'heure. Son adjoint, l'infirmier suit les kidnappeurs et va vous contacter afin que vous le rejoigniez. Allez me chercher le Docteur Wilfried Rastapolios et amenez-le à l'astroport. Une navette s'y trouvera avec une petite équipe pour faciliter votre exfiltration. Je vous laisse mon répulseur de location. Si le loueur me signale la moindre rayure, la caution sera déduite de votre premier salaire! Des questions? »

Le répulseur, un modèle « familial », dispose de 7 places. Il doit être remis à l'astroport. Il n'y aura pas de renfort ni de matériel pour cette mission. Par contre, les PJ auront une prime s'ils ramènent l'équipe médicale au complet et indemne.

Le lieutenant ne compte pas s'éterniser et il expédiera les questions ou renverra les PJ à l'adjoint du Docteur. Avant de quitter les personnages, il prendra soin de préciser, dans une attitude qui ne laisse aucun doute sur les conséquences en cas de désobéissance : « le Docteur doit être exfiltré sans la moindre égratignure ! Il serait regrettable que le Capitaine Fadya ait à vous expliquer à quel point il tient à son médecin-chef... Je ne suis qu'un Gundan décérébré à côté du Capitaine. Ai-je été clair ? » dit le Dorg.

Scène 2: Première mission

L'infirmier – un humain du nom d'Emerson Stiglit – contactera les PJ peu après le départ de Grumff. Emerson indiquera que les ravisseurs se sont arrêtés dans une zone de bâtiments désaffectés à 1/4 d'heure de leur position et à près d'une demi-heure de l'astroport.

Une fois que les PJ auront rejoint Emerson, celui-ci leur expliquera la situation. Le docteur Rastapolios est un joueur compulsif de poker galactique. C'est aussi un très grand joueur quasi imbattable. Comme plusieurs membres d'équipage, il a profité de l'escale sur Kœurle pour se détendre. En passant dans un établissement de jeu très fréquenté, il s'est laissé embarqué dans une partie dont l'un des joueurs est un ponte d'une mafia locale, un Azuréen se nommant « Anéza-le-tendre ». Et il l'a plumé! Ne souhaitant perdre la face, l'Azuréen a ordonné à ses hommes d'enlever

Rastapolios et de récupérer ses CréFéds. Emerson décrira les malfrats [voir ci-dessous], mais il ne participera pas au sauvetage. Au contraire, il quittera les PJ pour se rendre au plus vite à l'astroport. Il ne sait pas exactement combien le docteur a gagné, « plusieurs milliers de CréFéds sans doute... », estimera-t-il. Précisons que Doc Rasta a gagné 28000 CréFéds, soit le prix d'un transport léger!

L'entrepôt dans lequel se trouve le docteur est surveillé par un Gralish distrait (il visionne le dernier épisode d'une holo-série à la mode). À l'extérieur, à 100 mètres de l'entrepôt, un répulseur biplace est caché. Il s'agit du véhicule dans lequel se trouve l'infirmier en planque. Devant l'entrée de l'entrepôt, 2 petits répulseurs et 6 mono-répulseurs sont stationnés. Le Gralish est sur assis sur un des mono-répulseurs (D6 Galaxies : prologue, p. 53). Il connaît l'entrepôt. Ce n'est pas la première fois que le groupe y emmène un individu pour l'« interroger » au calme. Les PJ ont une belle occasion de saboter les véhicules. À l'intérieur, on découvre un grand espace haut de plafond encombré de matériel abandonné formant des obstacles et abris et permettant de s'approcher du centre du bâtiment. C'est là que se trouvent les 11 autres malfrats : 5 Gralishs (dont le chef du groupe), 2 Azuréens et 4 humains (caractéristiques de base avec +2D en lutte et en tir et +1D en rechercher). Assis sur une chaise, se trouve un Wolden haut en couleur. Il porte des nattes (dreadlocks) passées dans des perles de couleur différentes, des lunettes de soleil exotiques (Emerson les a récupéré lors de l'enlèvement) et il a régulièrement un joint à la bouche. Doc Rasta se fait frapper par un Gralish. Malgré les coups et les menaces, le docteur refuse de donner le code son bloc de cristal (D6 Galaxies : prologue, p. 66).



Les PJ peuvent agir comme ils le souhaitent :

- attaque-surprise: la plupart des malfrats vont d'abord se mettre à l'abri, abandonnant le docteur sur sa chaise. Il est possible d'avoir une vue de haut en grimpant sur de multiples passerelles dans l'entrepôt. Les kidnappeurs veilleront à ne pas tirer sur le docteur avant d'avoir obtenu le code de son bloc de cristal.
- la diplomatie : les PJ peuvent convaincre (temporairement) le chef du groupe de libérer le docteur : menace, promesse, bluff, etc. Cela pourra fonctionner jusqu'à ce que l'un des malfrats appelle, Mazzaa, un ponte azuréen, et que cela dégénère (l'appel peut avoir lieu après le départ des PJ s'ils ne sont pas très costauds). Néanmoins, le Doc aura pu être libéré et les PJ sortiront sous le feu nourri des malfrats.

Une fois le Doc libéré, la partie est loin d'être gagnée. En effet, les PJ doivent encore rejoindre l'astroport.

Scène 3: Poursuite

Le groupe de malfrats n'a pas l'intention de rentrer les mains vides et va se lancer à la poursuite des PJ. Il s'agit de mettre la pression aux PJ. À vous de voir comment vous gérez cette scène. Il y a plusieurs options.

Soit vous décrivez la poursuite et vous faites faire quelques jets de pilotage et/ou de tirs à des moments clés pour ne pas trop frustrer les joueurs. Soit vous faites la poursuite avec les règles classiques jusqu'à ce que les PJ se débarrassent de leurs poursuivants. Soit, enfin, vous organisez la poursuite en plusieurs manches.

Si les PJ sont les premiers à remporter 3 (ou 5) manches (test de Véhicule de surface), ils atteignent enfin l'astroport. Là, les soldats de l'*Honorable* et/ou les forces de police seront assez dissuasifs pour que les malfrats abandonnent. Si les poursuivants remportent les 3 (ou 5) manches, alors considérez qu'ils ont réussi à immobiliser le véhicule des PJ.

Le niveau de difficulté (ND) à battre est proportionnel au nombre de poursuivants : 5 pour chacun des petits répulseurs et 8 pour chacun des 6 mono-répulseurs. Cela fait donc un ND de 58 à la première manche, si tous les véhicules des malfrats se sont lancés à la poursuite des PJ. C'est beaucoup, mais les malfrats connaissent bien leur ville et il n'est pas facile de semer 8 véhicules. Le recours aux Points de Destin semble s'imposer, de même que les actions combinées.

Pensez à intégrer à l'action les PJ qui ne pilotent pas. Ils peuvent :

- neutraliser les véhicules des poursuivants ou éliminer leur conducteur en tirant dessus. Dans ce dernier cas, il faut viser le pilote qui bénéficie d'un bonus de protection de +4. Les petits répulseurs ont 3 niveaux de blessure, les mono-répulseurs en ont 2 et chaque conducteur 1 niveau de blessure,
- guider le pilote (test de Perception de ND 10). En cas de réussite, chaque multiple de 5 accorde un bonus de 1 au test du pilote,
- pirater le système gérant la signalisation (faire passer les signaux au rouge ou dévier temporairement le trafic). Le ND est de 15.

Quelle que soit l'option retenue, faites-vous plaisir : cassez du décor ! Les poursuivants mis hors course doivent l'être de façon spectaculaire. Inspirez-vous de la production cinématographique (6 Underground, Mad Max, Fast and Furious, ou, encore, par exemple, Le Transporteur) : tirs d'armes lourdes qui endommagent les véhicules alentours, répulseurs qui vont emboutir d'autres véhicules ou bâtiments en évitant les PJ et leurs poursuivants, habitants paniqués fuyant dans tous les sens, etc. Bref, visez grand !

Scène 4 : Retour au bercail

Après toutes ces péripéties, les PJ sont de retour à l'astroport. Il va être temps pour eux de mieux se découvrir les uns les autres, mais aussi de découvrir leur nouveau vaisseau et leurs nouveaux collègues.

L'équipage de l'Honorable

Cette frégate lourde est un vaisseau franc-tireur embarquant quatre chasseurs de combat et deux navettes. Il est commandé par une Wolden du nom de Fadya. Le capitaine Fadya, surnommée Griffes d'acier, a développé les capacités de sa frégate lourde au fil des années pour en faire un vaisseau autonome et redoutable.

Les principales figures du bord sont les suivantes :

• Capitaine Fadya, griffes d'acier, fille d'Onshura la Vive et de Korubi Nez-sans-faille, petite fille de Seledan de la Longue nuit. Avec ses 2,20m, elle est au-dessus de la moyenne de ses congénères. Fadya possède une pilosité anthracite. La décoration de sa cabine rappelle Kaledan. Froide et humide, elle abrite même un arbre de 2m (une espèce de bonzaï géant) et la tête d'un carnassier de Freyida (mi-hyène, mi-tigre avec une corne frontale). Fadya a servi dans la Fédération. Las des atermoiements et autres ordres absurdes, elle s'est mise à son compte afin de choisir les missions auxquelles elle prend part. C'est la seule façon, selon elle, de

suivre le Dô (D6 Galaxies : prologue, p. 126) dans la guerre civile. Sans oublier une rémunération supérieure à sa précédente solde, même si ce n'est pas sa principale motivation.

- Lieutenant Jack « Maverick » De Almeda: il est l'un des quatre pilotes de chasseurs embarqués sur l'« Honorable ». Cet humain a la réputation d'être plutôt malchanceux. Il n'en demeure pas moins un pilote remarquable et dirige l'ensemble des pilotes du bâtiment.
- Wilfried Rastapolios dit « Doc Rasta » est un Wolden atypique. Il n'a jamais réellement pu trouver sa place au sein de la société stricte et rigoureuse des Woldens. Fasciné par le mode de vie et la multitude des cultures humaines, Doc Rasta avait (et a toujours) le projet de se rendre sur la Terre. La Grande Rupture l'en a empêché (D6 Galaxies: prologue, p. 28).

Médecin-chef exceptionnel opérant sur la frégate, il est aussi un joueur compulsif de poker galactique. C'est un maître reconnu par ses pairs et qui perd très rarement. Cela lui a valu quelques inimitiés sur certaines planètes... C'est pour éviter les foudres de mauvais perdants qu'il a changé d'identité, a pris un nom d'humain et s'est embarqué sur l'Honorable.

Ses lunettes ne sont pas uniquement esthétiques. Elles lui servent surtout lorsqu'il opère, car elle dissimule un système de vision multispectre et un scanner. Son « joint » contient une substance médicale qu'il doit inhaler au moins 3 fois par jour. Cette substance permet de maintenir en sommeil un parasite dont il ne peut pas se débarrasser. L'opération pour l'enlever coûte une fortune. C'est aussi dans le but de pouvoir se payer l'opération qu'il joue autant...

• La frégate lourde embarque également un officier de liaison entre la Fédération et le groupe de Francs-Tireurs sous les ordres de Fadya. Cet officier est une humaine : le lieutenant Paulyn Estroma. Elle n'apprécie visiblement pas les manières de l'équipage de l'Honorable, et encore moins son Capitaine qui n'obéit pas « aveuglément » à ses ordres. La peau hâlée, des yeux en amandes, ses longs cheveux toujours coiffés en un chignon impeccable - qu'aucune situation ne semble pouvoir défaire - et une silhouette athlétique en font une femme

considérée comme belle. Néanmoins, ce sont son charisme et son leadership naturel que retiennent ceux qui la croisent, toutes origines confondues. Elle dispose d'une pièce spacieuse aménagée de façon spartiate qu'elle occupe depuis sa mutation il y a près de trois mois.

- Sakarine, un Elviot en charge des communications. Ce non-constellant est un petit humanoïde aux capacités cérébrales surdéveloppées (D6 Galaxies: prologue, p. 172).
- Grumff (appelé « Chef ») du clan Hunek est un Dorg un peu bourru. Mais, du fait de sa grande curiosité, il se révèle finalement plutôt ouvert et accessible. C'est lui qui recrute les PJ. En opération, Grumff est bon leader et une machine de guerre. Il utilise souvent un canon laser portable!

L'Honorable

Mouvements espace: 5

Mouvements atmosphère m/r et km/h : 300/800

 $Dc^2: x3$

Passager (équipage): 200 (6)

Résistance 2D Boucliers : 1D Manœuvrabilité : -3

Échelle : 13 Canons : 3D

Le vaisseau dispose également de contre-mesures électroniques et de 2 hangars lui permettant d'accueillir un total de 4 chasseurs et 2 navettes.

Les chasseurs de l'Honorable

Mouvements espace: 8

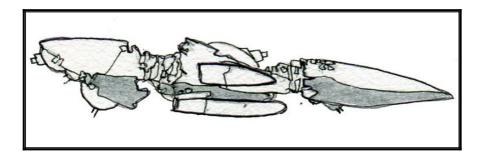
Mouvements atmosphère m/r et km/h: 450/1300

Dc² : non Passager : 1 Résistance 1D+2 Boucliers : 1D+2

Manœuvrabilité : 1D+2

Échelle: 6

Canons moyens: 3D



Une fois à bord de l'Honorable, le docteur et les PJ seront accompagnés sur le poste de commandement afin d'y rencontrer le Capitaine. Quand ils arrivent, les PJ assistent à la fin d'une altercation entre une Humaine portant l'uniforme de la Fédération et une Wolden très charismatique. L'Humaine - malgré ses trois têtes de moins - invective la Wolden, lui reprochant de manquer d'autorité, la menaçant de faire un rapport à Station Alpha, etc. La dominant de toute sa taille, la Wolden répondra au lieutenant Estroma (puisqu'il s'agit d'elle) d'une voix grave et (faussement) posée qu'en tant qu'officier de liaison fédérale, elle n'a aucune « autorité » sur le choix ni les sanctions s'appliquant à son équipage. Et qu'elle ne comptait pas s'excuser parce que des membres de son vaisseau aurait corrigé la racaille locale. Le lieutenant Estroma fulmine et quitte le pont non sans lancer: « capitaine Fadya, si les autorités locales de Kœurle IV venaient à déposer une plainte auprès des autorités militaires de la Fédération, je veillerais personnellement à ce que vous soyez traduite devant une cour martiale pour insubordination et menaces envers les populations que nous nous devons de protéger! »

En ce dirigeant vers la sortie, elle lâchera : « Tout cela pour ça !?! » en toisant le Docteur et les PJ.

Avant d'accueillir et de féliciter les PJ, le Capitaine ordonne au docteur Rastapolios de lui transférer tous ses gains, afin qu'elle puisse les céder au gouvernement de la planète, pour « compenser les dommages occasionnés par votre exfiltration ». Puis elle ordonne qu'il soit confiné à l'infirmerie pour la durée du voyage.

La capitaine est directe et peut sembler rude. Elle interrogera brièvement chacun des personnages-joueurs sur ses origines, les raisons de sa présence sur Kœurle IV et ses ambitions. Elle veut simplement comprendre à qui elle a affaire. Fadya n'affiche aucune émotion, ne fera aucun commentaire sur les parcours de chacun et paraîtra un peu hautaine.

Acte II: La rencontre 2.0

Scène 1 : Vie à bord et rivalités

Le Capitaine et le lieutenant s'opposent constamment sur des questions de prérogatives concernant les ordres auxquelles la Wolden devrait obéir selon l'Humaine. Le lieutenant définit les objectifs et les moyens souhaités pour les atteindre, mais le Capitaine à toute autorité sur les aspects opérationnels et tactiques des missions ou de l'équipage. La Wolden doit néanmoins rendre de compte des résultats à l'Humaine.

Pour l'ambiance à bord, il convient de jouer sur cette rivalité en restant le plus neutre possible. Mettez en avant cette querelle d'ego. Les deux officiers sont extrêmement compétents dans leur domaine respectif, mais elles ne se supportent pas. L'équipage est totalement acquis au capitaine Fadya et la tension qui s'est développée au fil du temps n'a pas encore d'impact sur l'efficacité de l'équipage. Par ailleurs, en opération la tension s'efface pour laisser place à la réussite de la mission.

Au fil des jours, les PJ auront l'occasion de découvrir le lieutenant : Paulyn Estroma. La première rencontre interviendra quelques heures après que le vaisseau soit passé en Dc². Elle les convoquera dans ces quartiers. Les murs sont décorés de quelques peintures chinoises de paysages inconnus. Une alcôve contient de nombreux pinceaux de tailles différentes, un bâtonnet et une pierre à encre. Si les PJ observent ce matériel ou les peintures, voire le

lui demandent, Paulyn avouera chercher la sérénité et une forme d'harmonie dans la peinture des paysages de certaines planètes sur lesquelles elle a été affectée par le passé.

Elle tient à les remercier sincèrement pour le sauvetage du Docteur Rastapolios auquel elle semble attachée. À l'instar de Fadya, Paulyn est intéressée par l'origine et les raisons des engagements des PJ aux côtés de la Fédération.

À l'issue de leur présentation, le lieutenant Estroma conclura par une phrase énigmatique : « cette guerre conduit à faire des choix en apparence incompréhensibles, dont les conséquences peuvent être trop lourdes à gérer seul(e ?)... »

Les PJ auront l'occasion de la croiser durant les quelques jours de voyages : au mess de l'équipage dans lequel elle se rend une à deux fois par semaine, dans la salle d'exercices, en salle des machines ou sur le pont.

En parallèle à la vie quotidienne du bord, il vous revient de mettre en scène la tentative de manipulation des PJ, qui vise à les capter pour modifier les rapports de force à bord. Ce qu'il faut d'abord préciser, c'est que le navire n'est pas ce qu'il paraît. La frégate, loin d'être indépendante, est chargée des missions les plus « sales » conduites par la Fédération, celles qui ne font jamais la une des médias : s'en prendre aux civils corporatistes afin que les victimes fassent pression sur le Cartel pour mettre un terme aux hostilités, agir comme de vulgaires pirates sur les routes commerciales corporatistes, éliminer les diplomates du Cartel favorables à la reprise du dialogue avec la Fédération, piller les carcasses des navires ennemis détruits pour voler richesses ou technologies, etc.

L'équipage en parle avec une retenue limitée (discrètement – mais pas suffisamment – si un PJ n'est pas loin), car les primes sont substantielles et ce type de missions laisse s'exprimer leurs plus bas instincts. Il y a assez peu souvent de nouvelles recrues. Les derniers arrivants rentrent cependant vite dans le moule après les premières primes.

Jusqu'à la sélection des PJ, le recruteur – le lieutenant Grumff – choisissait des candidats n'ayant pas une trop grande morale. Toutefois, les

psychopathes et autres déséquilibrés n'étaient jamais retenus. Mais Grumff commence à saturer et ne parvient plus à composer avec son code d'honneur Dorg. L'événement qui l'a fait basculer est la mort « accidentelle » du précédent officier de liaison, un Ashiki ayant rejoint la Fédération. Le champ de force d'un hangar s'est « malencontreusement affaissé » quelques secondes, alors que le lieutenant Keyshan se trouvait juste devant à observer les étoiles. Il était mort lorsque son corps fut récupéré. Comme Paulyn Estroma, il n'appréciait pas les méthodes du capitaine Fadya...

Écœuré par la façon d'agir de la Fédération – aucune enquête sérieuse, comme si la disparition de l'un de ses officiers n'avait pas d'importance – et du capitaine Fadya que le comportement de l'équipage ne choque pas, Grumff envisage de passer à l'ennemi. Pour cela il a besoin d'alliés. D'où le recrutement des PJ... Mettez donc en scène quelques discussions et échanges avec les différents membres du bord, visant à faire prendre conscience de ce qui se passe réellement à bord et à pousser les PJ à choisir un camp. La neutralité sera, en tout cas, de plus en plus difficile à tenir au fil du temps.

Scène 2 : l'opération *Défoliant* (-63 ; +45 ; -34)

Défoliant est le nom d'un navire scientifique de la Corporation Sœur New RoboTech, navire réduit à l'état d'épave après l'attaque d'une flottille de pirates. Les ordres de l'amirauté fédérale, relayés par le lieutenant Estroma, sont de rejoindre les dernières coordonnées connues du vaisseau scientifique corporatiste et de s'emparer de toutes les informations qu'ils contiendraient, avant l'arrivée de vaisseaux ennemis. L'Honorable étant le plus proche, le lieutenant Estroma a obtenu que la mission leur soit confiée. L'Honorable émerge de Dc² dans un système stellaire sans vie : Hida-18753. Ce dernier est composé d'un gros soleil rouge autour duquel orbitent deux planètes carbonisées. Des débris et carcasses des navires enchevêtrés flottent dans l'espace, se détachant en ombres sur le disque rougeoyant du soleil. Le Défoliant est la plus grosse épave présente. La moitié du navire a été détruite, mais reste accessible. Les autres carcasses sont celles des petits chasseurs pirates qui ont péri dans l'assaut.



Une fois arrivée sur zone, le lieutenant Estroma souhaite attendre les renforts de la Fédération. Une nouvelle joute verbale semble sur le point de commencer, car la capitaine Fadya compte suivre son instinct et envoyer une équipe explorer les épaves sans délai, et notamment le Défoliant. La discussion tourne court lorsque l'officier des senseurs signale « qu'un vaisseau non identifié vient de quitter la zone en plongeant en Dc2 peu après l'émergence de l'Honorable ». Les PJ, éventuellement secondés par un ou deux soldats Gralishs s'il n'y a pas de combattant dans le groupe, sont désignés pour se rendre sur l'épave et faire le point sur la situation du Défoliant, accéder à l'ordinateur de bord et/ou du laboratoire et en extraire toutes les données, le plus rapidement possible.

Après l'appareillage de la navette transportant les PJ, les senseurs de l'*Honorable* indiquent la présence d'énergie résiduelle provenant de l'une des épaves : celle du *Défoliant*. Y aurait-il des survivants à bord ? Rejoindre le *Défoliant* au travers des débris est facile (ND 5) si la navette se déplace lentement (Ralenti). Le ND augmente de 5 par niveau de vitesse supplémentaire (soit 10 à « croisière », 15 à « pleine vitesse » et 20 à « Pied au plancher »). En cas d'échec, il y a collision avec un débris (*D6 Galaxies : Prologue*, p. 242).

Il est possible de se poser dans l'épave (ND 15) ou de s'y arrimer (ND 10) et, dans ce cas, d'accéder à l'intérieur à l'aide d'une combinaison dotée d'un propulseur individuel (vol/zéro-G ND 10). Une combinaison est nécessaire dans la plus grande partie du vaisseau scientifique.

S'il est réalimenté temporairement, l'ordinateur de bord du *Défoliant* révèle que son escorte (deux frégates et trois corvettes) et lui ont été attaqués par une flottille de pirates extrêmement bien équipés. Les deux camps se seraient annihilés mutuellement.

L'énergie détectée dans ce qu'il reste du *Défoliant* se situe dans la section du laboratoire. L'air et la gravité y ont été rétablis, mais la température reste basse. Heureusement, car les coursives contiennent quelques cadavres qui n'ont pas été aspirés à l'extérieur du vaisseau lorsqu'il s'est brisé.

Dans le laboratoire principal, un robot couvert de sang est assis en position du lotus. Un pistolet à plasma est posé devant lui. Dans la pièce gisent trois corps (dont deux armés) dans des combinaisons zéro-G. Ils sont encore tièdes et les blessures qu'ils portent indiquent que deux d'entre eux ont été tués à l'aide d'une arme blanche introuvable... Par contre, les PJ remarqueront de nombreuses traces d'impacts (laser et plasma) dans le laboratoire.

Ce robot est le seul survivant du vaisseau. Il s'agit clairement d'un modèle expérimental, mais les PJ ne s'en rendront compte qu'à leur retour sur l'*Honorable*. Il ne peut plus bouger, car ses batteries sont quasiment vides (1%). Il peut cependant être déplacé (ND10). La capitaine donnera l'ordre de récupérer les données du laboratoire et de ramener le robot à bord.

Les PJ devront d'abord affronter les cinq mercenaires survivants qui n'ont pas été tués par le robot. Ce sont des vétérans bien équipés (3 niveaux de blessures, Tir 5D, mouvement Zéro-G 3D). Ils sont venus récupérer les données d'un projet militaire corporatiste ultra-confidentiel, dissimulé dans le laboratoire scientifique du navire. La navette des mercenaires est fixée à l'épave du *Défoliant*. Elle n'est pas venue seule puisqu'elle ne dispose pas de propulsion Dc²...

Scène 3 : retour à bord

Lorsque les PJ décideront de quitter le laboratoire, ils seront informés que trois frégates viennent de surgir de Dc² et se rapprochent rapidement des épaves. L'*Honorable* fait un micro saut Dc² pour leur échapper en donnant rendez-vous aux PJ à distance des épaves dans 10 minutes précises, pour une récupération d'urgence.

Si les PJ quittent trop facilement le *Défoliant*, improvisez une coursepoursuite dans le champ d'épaves entre leur navette et deux chasseurs corporatistes venant des frégates. Ces dernières tenteront d'utiliser un rayon tracteur pour capturer la navette (*D6 Galaxies : Prologues*, p. 232), si elle s'expose trop tôt hors de la zone où flottent les débris des navires. Bien sûr la navette ne sera pas capturée, mais elle pourrait être stoppée le temps qu'un débris s'interpose quelques secondes et libère les PJ...

Les pirates et leurs vaisseaux

Prenez en compte les valeurs de jeu suivantes : pilotage de vaisseaux légers : 5D (leader), 4D+2 pour les autres pilotes, 4D pour les chasseurs-bombardiers ; utilisation des canons : 5D (4D pour les chasseurs-bombardiers).

Caractéristiques des chasseurs de combat

Mouvements espace: 8

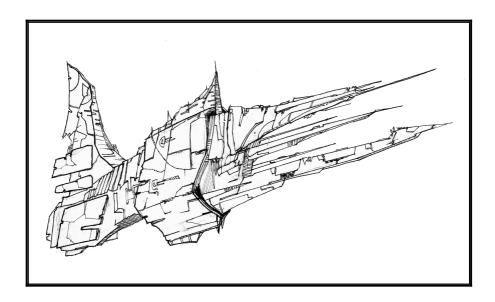
Mouvements atmosphère m/r et km/h: 450/1300

Dc²: non Passager: 1 Résistance 1D+2 Boucliers: 1D+2

Manœuvrabilité : 1D+2

Échelle: 6

Canons moyens: 3D



Au moment où tout semble perdu, la frégate de Fadya émerge de Dc², juste à temps pour récupérer la navette, avant de replonger en Dc², sous le feu nourri des vaisseaux corporatistes. Le pilote de la navette devra réussir un test ND 15 pour pénétrer et se poser dans le hangar sans dommage (sinon appliquez des effets d'une collision).

Acte III : Au cœur des ténèbres

Dans cet acte, il convient de croiser deux fils pour tisser l'intrigue. D'une part, une trame est liée au robot, ses particularités et l'éventuel danger qu'il représente. D'autre part, les tensions à bord se poursuivent, obligeant de plus en plus les PJ à s'impliquer.

Trame 1 : Réminiscences cybernétiques

Une fois que le robot est à bord, le lieutenant Estroma récupère toutes ses

données. Une confrontation avec le capitaine Fadya survient sur le devenir de l'androïde. Le capitaine met en évidence que sans un minimum d'entretien le robot n'aura aucune utilité... Et qu'étant un robot corporatiste, le capitaine ne peut le laisser seul avec le lieutenant et encore moins le laisser circuler sur son navire!

Après plusieurs heures de recharge, le robot révèle ne plus avoir de souvenir des événements antérieurs à sa découverte, ni de sa fonction, ni de sa mission, rien. La seule chose dont il se souvient est son matricule (Bambuka 7.13) et qu'il avait un rendez-vous. Mais il ne se souvient ni où, ni quand, ni avec qui. Il ne pourra révéler ses informations.

Après une journée de voyage en Dc², Doc Rasta convoque le capitaine et les PJ à l'infirmerie. Il explique que l'atelier a trouvé un élément « bizarre » dans le robot. Doc Rasta a voulu procéder à des examens et a découvert que le robot contiendrait des éléments biologiques.

Trame 2 : fidélités et engagements

Après cette nouvelle altercation, lors d'un échange informel en l'absence du capitaine – au mess par exemple – Grumff demandera aux PJ ce qu'ils pensent de la situation. Si les PJ doutent de la légitimité de Fadya, le Dorg laissera entendre que la seule façon de mettre un terme à la guerre interne au vaisseau est que l'un des deux camps prenne l'ascendant sur l'autre. Grumff sera très attentif à leurs réactions. Néanmoins, il n'en dira pas plus à ce stade ou, si on le pousse dans ses derniers retranchements, prétendra avoir trop bu, avant de quitter les PJ.

Quand vous sentez que la situation s'enlise, une formidable explosion secoue la frégate lourde. La voix impersonnelle de l'ordinateur de bord annonce alors froidement : « Sortie de Dc² dans 5, 4, 3, 2, 1, maintenant ! » Le capitaine fonce vers le pont en demandant des explications dans l'Intercom. Une explosion a gravement endommagé la propulsion Dc². Il y a de nombreux blessés et quelques morts. En arrivant sur le pont, une nouvelle explosion se fait ressentir dans le vaisseau. Il s'agit du centre de communication longue portée et des senseurs. On déplore à nouveau plusieurs blessés. Les systèmes de visée sont HS. Parmi les pertes se trouvent des membres d'équipage, qui pourraient être remplacés par les PJ,

en fonction de leurs compétences. Sur le moment, la priorité de la capitaine Fadya est de rétablir le fonctionnement des senseurs et de savoir où se trouve son navire.

Acte IV: Fin de partie à Iguen IV?

C'est à Iguen IV que le navire émerge.

La lune glacée d'Iguen IV (-58; +45; -34)

L'Honorable émerge de Dc² à proximité de la planète gazeuse d'Iguen IV et ses trois lunes.

Le système est recensé comme inhabité et sans ressource commerciale exploitable. Il fait partie de ces très nombreux systèmes « sans intérêt ».

Toutefois, la lune Iguen IV-b, en orbite autour de la quatrième planète, comporte une faible atmosphère, qui nécessite un équipement de protection contre le froid (dommage 2D) et des respirateurs au-delà de 1h (1d de dégâts cumulatif, c'est à dire 2d la troisième heure, 3d la quatrième etc.) La température ne dépasse que rarement les -10°C. De plus, la surface est régulièrement balayée par des tempêtes de neige.

Iguen IV-b possédait une installation servant d'antenne relais pour les communications MétaNet. Elle fut abandonnée suite à une attaque de So-Ko-Ssel, avant le début de la guerre civile.

Fadya, griffes d'acier espère bien y trouver de quoi réparer sa propulsion Dc^2 .

Scène 1 : De Charybde...

Peu après la sortie de Dc², Sakarine, l'Elviot (*D6G : Prologue*, p. 172) chargé des communications, ne se présente pas sur le pont malgré les appels répétés.

Il sera finalement retrouvé mort dans sa cabine. Les premières observations indiquent qu'il s'agirait d'un suicide. Si un PJ cherche à comprendre les motivations de cet alien ou des indices dans la chambre de Sakarine, il découvrira que l'ordinateur personnel de l'Elviot a disparu. Ce dernier laisse une « lettre » accusatrice à l'encontre de la capitaine, jugée responsable de la mort de plusieurs membres d'équipage, de manquer d'honneur et de se comporter comme un vulgaire pirate.

Le lieutenant Estroma ne tardera pas à se présenter sur le pont pour exiger des explications sur la situation. Le capitaine lui fera un très bref résumé des événements, avant de l'éconduire poliment, mais fermement. Paulyn Estroma semble hésiter, avant de renoncer à nouvel affrontement verbal avec le capitaine. Elle demandera à être informée de toute évolution de la situation, avant de regagner ses quartiers.

Les premières analyses des explosions montrent clairement qu'elles ne sont pas accidentelles. À bord du vaisseau, l'atmosphère est pesante, aucune piste ne permet d'identifier le ou les responsables des sabotages.

Moins d'une heure après que l'*Honorable* se soit mis en orbite et alors que les senseurs, tout juste réparés, scannent Iguen IV-b, les trois frégates rencontrées près du *Défoliant* sortent à leur tour de Dc². Quelques minutes plus tard, un des chasseurs de la frégate *Honorable* décolle seul et fonce vers les frégates mercenaires. Il sera récupéré par l'une d'entre elles.

Les frégates corporatistes feront décoller 6 chasseurs (moins ceux perdus près du *Défoliant*) et 3 chasseurs-bombardiers. L'objectif des mercenaires Corpos est de neutraliser l'*Honorable* avant de récupérer le robot. Les chasseurs-bombardiers ont pour objectif de détruire les moteurs, les systèmes d'armes et les boucliers de l'*Honorable*. Les chasseurs de combat doivent les protéger et s'assurer qu'aucune navette ne quitte le vaisseau. Pendant ce temps, les frégates vont rapidement s'approcher pour tirer sur *l'Honorable* afin de terminer le travail de leurs chasseurs. Une fois immobilisé et désarmé, des navettes transportant des troupes et deux frégates vont aborder et prendre d'assaut le vaisseau des Francs-tireurs. La troisième restera légèrement en retrait.

S'il y a des pilotes dans le groupe de PJ, c'est leur heure de gloire (ils auront pu apprendre à maîtriser les chasseurs de l'*Honorable* lors du voyage vers le

Défoliant). Les autres PJ ne doivent pas être passifs. Ils peuvent manœuvrer les canons, les boucliers ou gérer les contre-mesures de la frégate lourde.

Les corporatistes et leurs vaisseaux

Prenez en compte les valeurs de jeu suivantes : Pilotage de vaisseaux légers : 5D (leader), 4D+2 pour les autres pilotes, 4D pour les chasseurs-bombardiers ; utilisation des canons : 5D (4D pour les chasseurs-bombardiers).

Les chasseurs de combat

Mouvements espace: 8

Mouvements atmosphère m/r et km/h: 450/1300

Dc² : non Passager : 1 Résistance 1D+2 Boucliers : 1D+2

Manœuvrabilité: 1D+2

Échelle: 6

Canons moyens: 3D

Les chasseurs-bombardiers

Mouvements espace: 8

Mouvements atmosphère m/r et km/h: 350/800

 Dc^2 : non

Passager (équipage): 2 (2)

Résistance 1D+2 Boucliers : 2D

Manœuvrabilité: 1D

Échelle : 7

Canons moyens : 3D Torpilles (2) : 6D Si un PJ est abattu aux commandes d'un chasseur de l'Honorable, il pourrait être récupéré par un ailier. Au pire, la carcasse dérivante de son chasseur pourra être tractée vers l'Honorable à l'aide d'un rayon tracteur. Ce dernier sera détruit par des tirs ennemis, mais le PJ, lancé sur sa trajectoire pourra tenter de s'accrocher à la frégate (Vol-0G) en passant à proximité. C'est l'occasion de rappeler aux PJ la possibilité d'utiliser leurs Points de Destin! Sinon, plus simplement, un PJ pourrait aller à l'encontre des ordres de la capitaine et prendre une navette pour essayer de récupérer le pilote en perdition. Un autre PJ pourrait partiellement protéger la navette à l'aide des d'insubordination contre-mesures du vaisseau... Ce type évidemment, sévèrement puni.

Le capitaine Fadya ne compte pas risquer le moindre membre de son équipage pour sauver un PJ dont le chasseur serait abattu. « Il n'a ni la valeur ni l'expérience de ceux qui mourraient pour le sauver! Les vrais membres de mon équipage ont le sens du sacrifice lorsqu'il s'agit de préserver leurs compagnons d'armes! »

Mais, avec ou sans l'intervention des PJ, la frégate lourde sera submergée par le nombre d'assaillants. Là encore, ne lésinez pas sur les effets spéciaux et les effets dramatiques dans vos descriptions, ils sont gratuits! Les séries *Battlestar Galactica* ou *Babylon 5* (voire *Space Battleship*) regorgent de scènes inspirantes. Une fois hors de combat, deux des frégates mercenaires manœuvreront pour préparer l'abordage.

Le capitaine Fadya - en présence de Grumff - réunira les PJ à part pour leur exposer son plan. Le capitaine pense que si son vaisseau n'a pas été détruit après la fuite du lieutenant Estroma, c'est que les mercenaires ont reçu l'ordre de récupérer quelque chose à bord de l'*Honorable*. Et cela ne peut être que le robot!

Elle compte donc laisser son vaisseau être abordé par les troupes ennemies et organisera une petite résistance pour donner le change. Dans le même temps, elle autorisera l'équipage à abandonner la frégate. Elle espère que dans la confusion, les PJ et le robot réussiront à s'enfuir à bord de l'une des

deux navettes. Grumff et Doc Rasta les accompagneront. Ce plan n'est pas discutable. Ils ont moins de 10 minutes pour se préparer et rejoindre le hangar, avant qu'elle ne lance la séquence d'autodestruction de sa frégate. « Cela devrait leur passer l'envie de vous poursuivre! » ajoutera-t-elle avec un rictus mauvais.

Elle leur conseille enfin de rejoindre l'ancienne station relais et de bricoler l'émetteur pour solliciter l'assistance du système le plus proche.

En guise de dernière volonté, Fadya leur demande de découvrir pourquoi ce robot est si important pour le Cartel, avant de le remettre aux autorités fédérales; de retrouver et faire condamner le lieutenant Estroma et d'emmener Rastapolios avec eux. Si les PJ veulent savoir pourquoi, elle répondra brièvement : « Parce qu'il m'a sauvé la vie il y a très longtemps. » Fadya griffes d'acier tend ensuite solennellement son sabre à Grumff, en lui demandant de le remettre à sa famille sur Kaldenan (*D6 Galaxies : Prologue*, p. 127). Grumff hésite avant d'accepter.

Mais il n'y a pas de temps pour discuter : le haut-parleur informe qu'une première frégate ennemie s'arrime au *Honorable*. Le capitaine donne l'ordre à ceux qui le souhaitent d'évacuer le navire tout en retournant sur le pont afin de lancer le compte à rebours. Les hauts-parleurs n'égrèneront pas le décompte, mais l'un des PJ (celui avec le meilleur score en communication par exemple) le recevra sur son modulateur (*D6G : Prologue*, pp. 56 à 58). C'est l'occasion pour les PJ de compléter leur matériel avant de foncer vers les hangars. Des tirs et des explosions résonnent dans tout le navire. Rapidement, les demandes de soutien arrivent de tous les secteurs du navire, saturant presque les modulateurs. Une chose est claire : les corporatistes ne font pas de quartier!

Cette séquence doit cependant être menée tambour battant. Servez-vous du compte à rebours à votre guise. Si les PJ traînent en chemin (ou que les joueurs passent trop de temps à discuter ou planifier leurs actions), annoncez-leur que 2 ou 3 minutes se sont écoulées. Ou faites intervenir une escouade de mercenaires corporatistes (mêmes caractéristiques que le groupe rencontré sur le *Défoliant*). Et mettez tout cela en musique. Les BO

de films de manquent pas : « Spybreak » (*Matrix I*), « Mombasa » (*Inception*), etc. Peu importe le type de musique qui vous plait (et à vos joueurs), pourvu que cela soit rythmé et stressant.

Scène 2: ... En Scylla

Les PJ ne peuvent fuir que vers la seule lune « habitable » du système Iguen IV, puisque leur navette ne dispose pas de capacité Dc². Arrangez-vous pour que les PJ quittent le hangar juste avant l'explosion de l'*Honorable*.

L'une des frégates corporatistes arrimée est ravagée par la déflagration, l'autre se brise en deux et les trois vaisseaux – ou ce qu'il en reste – plongent vers la lune glacée au milieu des débris, se disloquant en pénétrant trop rapidement dans l'atmosphère.

Le pilote de la navette – elle aussi endommagée – ne reprendra le contrôle que pour éviter la destruction en touchant le sol, mais il n'évitera pas le crash. La neige et la glace amortissent une partie du choc (6D de dommages à tous les personnages à bord). Grumff sera gravement blessé, mais il reste conscient.

Si les PJ sont sortis trop rapidement de l'*Honorable*, les frégates ou un des chasseurs ennemis abattront leur navette qui se crashe sur le sol de la planète dans les mêmes conditions.

Peu après, la dernière frégate des mercenaires corporatistes est rappelée par les dirigeants de la New RoboTech et quitte le système Iguen, avec le lieutenant Estroma à son bord, afin de mettre en sécurité les données récupérées sur le *Défoliant*.

Une demi-heure après le crash des deux frégates et des débris de l'*Honorable*, deux chasseurs atmosphériques (ils ne peuvent pas aller dans l'espace) et un transport léger décolleront d'une base secrète cachée sous la station relais d'Iguen IV-b. Leur mission est d'éliminer tous les rescapés qui auront débarqué à l'aide de capsules de sauvetage.

Le transport léger ira ensuite sur le lieu du (des) crash(s) pour piller les carcasses des frégates et exterminer les éventuels survivants. Les pirates ne veulent pas de témoins de leur présence sur Iguen IV-b.

Les PJ assisteront horrifiés à la destruction par les chasseurs d'une ou plusieurs capsules de sauvetage et de leurs occupants. Cela devrait les inciter à rester discrets. Au besoin, Grumff les dissuadera de lancer une action héroïque, mais vaine.

Leur seule chance de salut est d'envoyer un appel à l'aide depuis la station de relais ou de voler le transport léger des pirates !

Scène 3 : Reprendre la main?

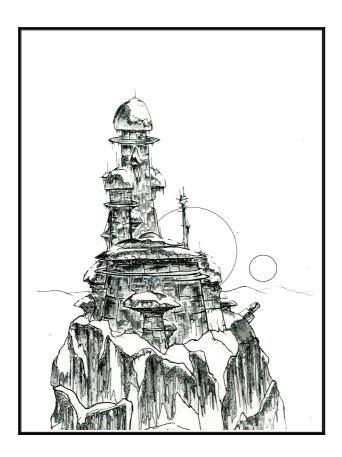
Si les PJ avaient envisagé de rejoindre le Cartel, c'est l'occasion de leur tendre la perche. Le spécialiste en communication du groupe reçoit un appel de la frégate mercenaire qui, malgré ses dommages, n'a pas été détruite. C'est le lieutenant Estroma qui cherche à savoir s'ils ont survécu afin de venir les récupérer. Paulyn émet sur toutes fréquences. Si les joueurs décident de poursuivre leurs aventures du côté corporatiste, il leur suffit de répondre à l'appel. Si les PJ ne répondent pas à l'appel de Paulyn Estroma, c'est qu'ils font le choix de rester du côté de la Fédération... ou de ne pas prendre parti!

Si des questions sont posées au robot, les seuls mots qu'il répète à chaque question dans ce scénario sont : « matricule Bambuka 7.13 plus trois jeu plus origine moins y rencontre ». Si les PJ pensent à lui demande de saisir sa phrase sur une console, cela donne « + trois jeu ; + origine ; - y rencontre ». Bambuka ne sait pas ce que cela veut dire. Pour vous, meneur de jeu, sachez qu'il s'agit des coordonnées d'une planète sur laquelle les PJ trouveront un autre indice à destination de Bambuka 7.13 afin de l'aider à retrouver sa mémoire. Mais ceci est une autre histoire...

L'ancienne station relais abandonnée, construite sur un promontoire rocheux, est aujourd'hui en ruine. Les astropirates ont réaménagé deux étages sous la base. Le premier (juste sous la station) est principalement occupé par le hangar qui accueille le transport et les chasseurs. Un atelier et

D6 Galaxies

un entrepôt jouxtent le hangar, ainsi que trois petites cellules où sont enfermés les équipages capturés qui doivent être vendus comme esclaves... Les cellules sont actuellement occupées par une douzaine de Constellants, capturés lors d'un précédent raid. Le second étage abrite la station radio des pirates, la cuisine, le réfectoire, une salle de détente, deux dortoirs, les quartiers du chef et l'armurerie. Il n'y a pas de système de surveillance de la base. Seule une caméra surveille le couloir donnant sur les cellules.



Un spectre hante la base

Si vous souhaitez accentuer la pression sur vos joueurs, mettez en scène un prédateur local. La principale forme de vie sur Iguen IV-b est le spectre de glace. Comme il n'y a pratiquement pas d'autre forme de vie sur la planète, il est devenu cannibale, les gros mangeant les petits ou les faibles. Le spectre des glaces est un vers volant et légèrement éthéré à tête reptilienne qui flotte au-dessus du sol, en produisant un bruit de verre pilé lorsqu'il se déplace. Il mesure jusqu'à 20 mètres de long et 3 mètres de large. Le spectre de glace disparaît dans la glace pour surgir sous sa proie et la gober. Si elle est trop grosse, il s'enroule autour de la victime et l'immobilise avant de la dévorer vivante. Les spectres vivent en banc et sont très territoriaux. Plus les spectres sont jeunes, plus le banc est important (pour résister aux attaques de leurs aînés). Le grand nombre de débris et de capsules de survie qui se sont écrasées sur Iguen IV-B attire plusieurs bancs de toutes les tailles. Vous pouvez aussi vous en servir pour que les joueurs abandonnent l'idée d'attendre des secours dans la navette et fuient vers l'ancienne station relais. Elle se situe à deux jours de marche.

Valeurs de jeu:

Agilité : 3D (Lutte 3D+1; Morsure 4D; Constriction 4D) – Vigueur: 3D (Résistance 5D) – Perception : 3D (Discrétion 4D; Rechercher 5D).

Niveaux de blessures : 3 ; Mouvement : 12.

Le chef des écumeurs astropirates, surnommé le « Sol », est un Wolden sans foi ni loi, du nom de Raléo crocs vifs, des Loups blancs. Il est à la tête de quatre Azuréens tout aussi dangereux que lui, les « Soldh », et sont secondés par six humains qui ne sont pas en reste, les « Soldhars » (D6 Galaxies : ForSat), équipés de pistolets (3D), de fusils-laser (4D), de lames-laser (5D) et de synthécuir pour les armures (+2). L'effectif est complété par

quelques robots de combat (juste de quoi dissuader les PJ de capturer la base des astropirates).



Les PJ ont le choix pour accéder à la base :

- S'infiltrer par le hangar. C'est le plus facile, car il est accessible par la sortie qu'emprunte le transport des astropirates.
- Passer par les ruines de la station relais. Cette approche risque de déboucher sur un affrontement armé. Sauf si les PJ sont très discrets (ND20).

Une fois à l'intérieur, les PJ pourront essayer de voler le transport, d'envoyer un appel à l'aide, de neutraliser les astropirates, etc. C'est le final. Il faut donc s'assurer que la situation soit intense et stressante. La base n'est pas très grande et une fois l'alerte donnée (et la surprise passée), les pirates vont converger vers les personnages très rapidement. Si les PJ sont vaincus ou s'ils tentent une approche diplomatique, ils seront capturés et iront rejoindre les prisonniers. Ce qu'ils deviendront est une autre histoire.

Quelles que soient les actions et les choix des PJ, Grumff devra mourir, si possible en se sacrifiant pour sauver un ou plusieurs PJ. L'objectif est que les personnages se retrouvent seuls à la fin de l'histoire, afin de décider de leur avenir sans être influencés. Si vous n'avez pas peur de faire trop cliché, Grumff demandera aux PJ qu'il vient de sauver de poursuivre la mission que lui a donné la capitaine Fadya avant de leur remettre le sabre de la Wolden. Autre option, Grumff reste en arrière pour couvrir la fuite des PJ avant de tomber sous les tirs des pirates. Il fera la même demande aux PJ, mais sans parvenir à envoyer le sabre jusqu'à eux. Bambuka jaillit soudainement, et se précipite jusqu'au sabre en esquivant les tirs grâce à des sauts acrobatiques ou en prenant appui sur les murs. Il rejoindra les PJ avec le sabre de la même façon.

Conclusion: l'heure du choix

Arrivée à Nerell

Les PJ peuvent quitter Iguen IV-b à bord du transport des astropirates. Le système habité le plus proche est Nerell (-55; +45; -34). Même si les PJ neutralisent tous les pirates, il y a de fortes chances qu'ils y finissent, ne serait-ce que pour y libérer les prisonniers.

Ils seront alors arraisonnés par les autorités du système et identifiés, de par leur vaisseau, comme des pirates. Une fois le malentendu levé et leur innocence prouvée, les PJ pourraient percevoir la récompense liée à l'arrestation des astropirates ou toute information permettant leur arrestation. Afin de s'assurer que les pirates sont toujours sur Iguen IV-b, deux policiers prendront place à bord du transport « volé ». Escortés de trois corvettes de la police de Nerell, ils retourneront sur Iguen IV-b pour procéder à l'arrestation des pirates. C'est seulement ensuite que les primes seront transférées sur un compte et que nos PJ seront libres de partir. Le chef vaut 1000 CréFéds, chaque Soldh vaut 500 et les autres 200 CréFéds. Doublez les primes si ces criminels sont capturés vivants.

À vous de voir si vous leur laissez le vaisseau des astropirates ou s'il est saisi par la justice comme pièce à conviction...

Et maintenant?

C'est un retour à la case départ pour les PJ, isolés sur une planète lointaine au cœur des Confins.

Mais cette fois, ils ont les poches pleines de CréFéds, d'innombrables questions sans réponse et autant d'options pour leur futur... Voici quelques pistes en la matière.

Après avoir touché les primes relatives à la neutralisation des contrebandiers, les PJ sont libres de :

- rechercher l'origine de Bambuka 7.13,
- se lancer à la poursuite du lieutenant Paulyn Estroma pour la mener devant les tribunaux de la Fédération. Suite à la perte du robot, elle s'est réfugiée dans un système des périphéries (-39; +77; 49). Un SCOAD (lire ForSats) suit les PJ pour exfiltrer Paulyn et la livrer à Station Alpha. Mais ce n'est pas uniquement afin de la juger pour trahison. Il se pourrait que certaines personnes de la Fédération souhaitent acquérir les données sur Bambuka 7.13,
- retrouver le lieutenant Estroma pour se joindre au Cartel,
- ramener la dépouille du lieutenant Grumff à son clan,
- remettre le sabre du capitaine Fadya à sa famille,
- devenir pirates à la place des pirates,
- devenir chasseurs de primes,

- arpenter l'espace à la recherche de gloire et/ou de richesses,
- le meilleur « ami » de Raléo Crocc-Vifs est un azuréen du nom de Galadean Balan. Lorsque les PJ auront fait arrêter Raléo, Galadean cherchera à se venger d'eux... Il commencera par saisir les autorités pour faire arrêter les PJ au motif du vol de vaisseau (celui de Raléo). Les PJ devraient être arrêtés et s'en sortir avec au maximum une amende. La justice locale est un peu corrompue... Peut-être tenez-vous là un futur ennemi récurrent des PJ? Vous pouvez aussi vous autoriser à
- suivre toute autre idée qui passerait par la tête des joueurs...

Il est à noter que tant que les PJ n'auront pas rendu publique l'abomination créée par la corporation sœur, ils seront poursuivis! D'abord par des mercenaires, puis des chasseurs de primes, des milices privées et, enfin, des forces spéciales, tous engagés ou au service d'une Corporation. Et du côté Fédération, ce sera la même chose. Dévoiler le projet Bambuka 7.13 peut se faire par l'intermédiaire de BlackNet (*D6G : Encyclopédie*, p. 21).

Les Constellations sont immenses et les joueurs ont donc désormais l'embarras du choix.

Bienvenue dans D6 Galaxies!

Et demain?

Réminiscence peut donner lieu à diverses suites.

- Le cas Bambuka 7.13

Le cerveau d'un soldat corporatiste d'élite a été implanté dans la colonne vertébrale du robot. Bambuka est donc une machine dotée d'un cerveau humain. Les PJ ne pourront pas le découvrir au cours de ce scénario. Bambuka 7.13 révélera son potentiel de combat au fil du temps et de la redécouverte de sa mémoire. Le robot est optimisé pour le combat au corps

à corps avec des lames vibrantes dissimulées dans ses avant-bras, des senseurs couvrants plusieurs spectres, des capacités d'infiltration (notamment l'invisibilité), une capacité en tir exceptionnelle, etc.

Mais le cerveau doit être constamment inhibé pour éviter le rejet ou la folie du sujet. L'équilibre a pu être trouvé grâce à l'intervention d'un scientifique non-Constellant appartenant à une espèce en voie d'extinction [lire cidessous]. Les PJ pourraient chercher à découvrir le laboratoire dans lequel a été fabriqué Bambuka 7.13 sur une des planètes du système Melkin (lire D6G: Dans les Confins).

- Le cas de l'insectoïde (-42 ; +65 ; + 25)

L'insectoïde, dénommé Fwifo, est l'un des derniers survivants d'une espèce non-constellante quasiment inconnue. Les rares survivants - dotés d'un talent exceptionnel pour la technologie - ont été vendus et contraints de travailler pour la New RoboTech. C'est cet insectoïde qui a semé les indices (notamment les coordonnées de la planète dans Bambuka) permettant de le retrouver, après avoir échappé aux agents de la New RoboTech.

Ayant contribué à la construction de Bambuka 7.13, en lui permettant de retrouver sa mémoire et en révélant la manipulation de la corporation sœur (à la presse ?), l'insectoïde espère qu'en retour, Bambuka 7.13 l'aidera à revenir sur sa planète.

Afin de s'acquitter de sa dette, Bambuka 7.13 pourrait souhaiter venir en aide au scientifique insectoïde en l'accompagnant sur sa planète. Elle est située dans les confins (-99; -25; -97).

• Températures : Tempérées

Gravité: 1,5 fois la gravité standard

• Durée du jour : 9 h

Durée d'une année : 100 jours locaux

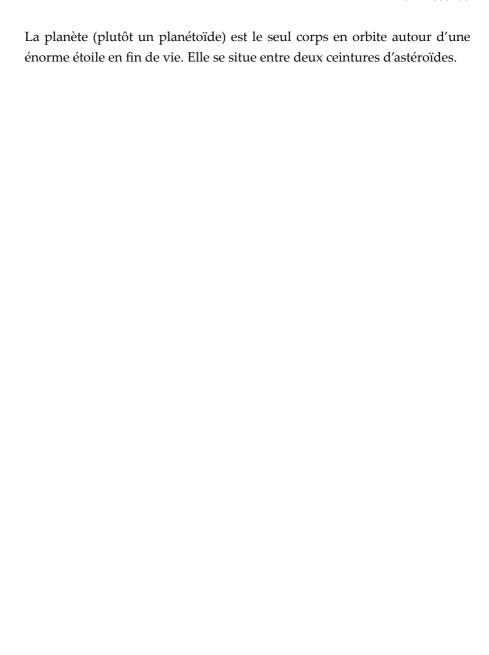
Atmosphère : type II (masque respiratoire recommandé)

• Environnement naturel : champs de cratères

Richesse naturelle : aucune richesse naturelle

Dangers: un danger (3D) (radiation)

Formes de vie intelligentes : aucune



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

- 1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)«Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)«Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identifed as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifcally excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifcally excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, moto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
- 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must afx such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufcient rights to grant the rights conveyed by this License.
- 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity.

You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

- 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have writen permission from the Contributor to do so.
- 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc. PRODUCT IDENTIFICATION:

Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL).

Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.



Commandez l'intégrale de D6 Galaxies à prix cassé

Sur notre boutique en ligne

- > les 6 livres « papier » pour 85€, frais de port compris,
- > les 6 pdf pour 35€,
- > les 6 livres « papier » + les 6 pdf pour 105€, frais de port compris.



« Après avoir été recrutés sur un vaisseau franc-tireur, les PJ vont mettre la main sur une arme expérimentale très convoitée. Ses propriétaires n'ont absolument pas l'intention de laisser faire et ils ne reculeront devant rien pour récupérer leur prototype. »

Réminiscence, gros scénario, a pour objectif de permettre à des personnages au départ sans aucun lien, d'origine et d'occupations diverses, de former un groupe soudé, un groupe qui disposera d'une multitude de choix de campagnes pour se lancer dans les Constellations.

À ce titre, ce scénario peut être une bonne base pour l'initiation à *D6 Galaxies*.