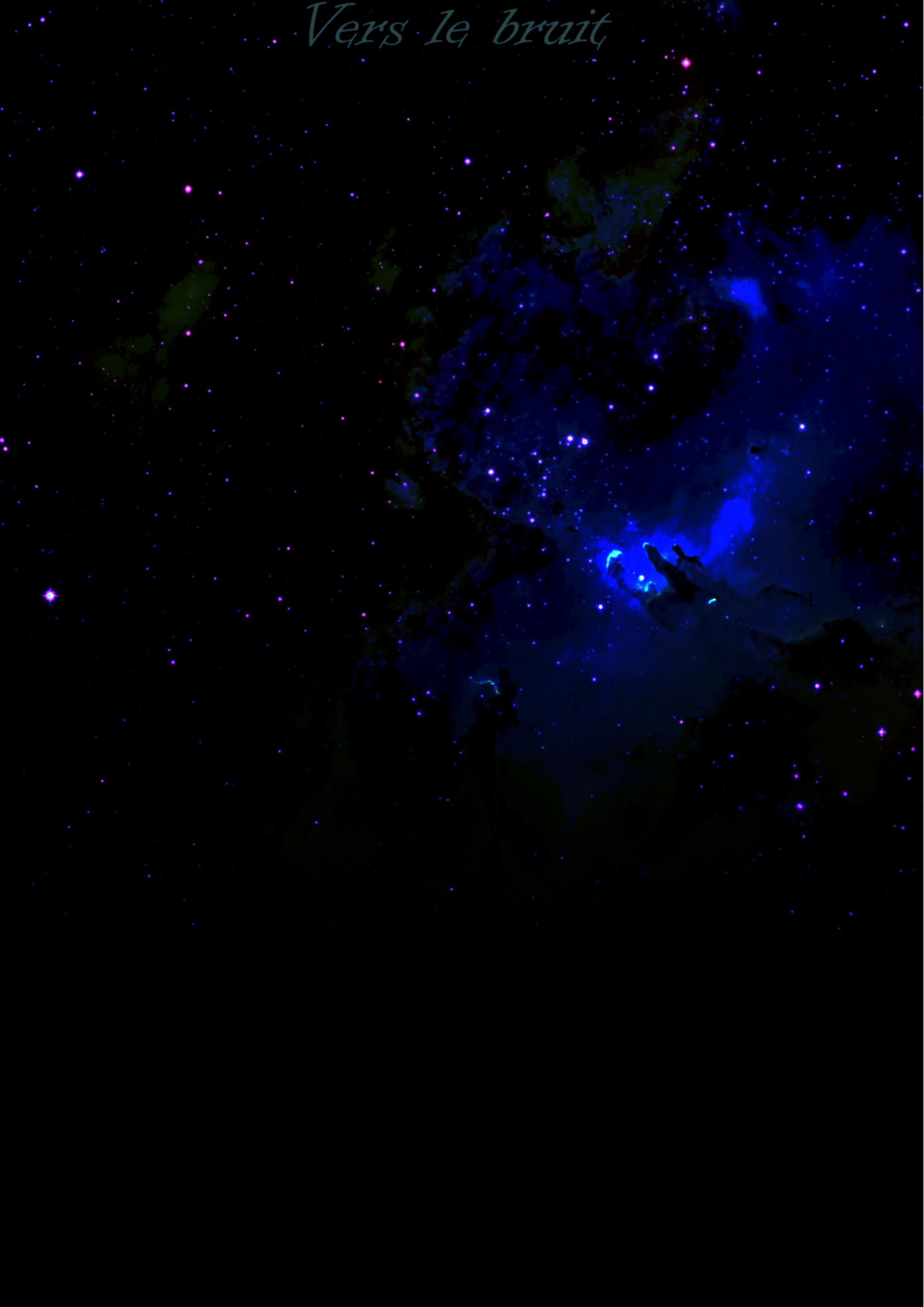
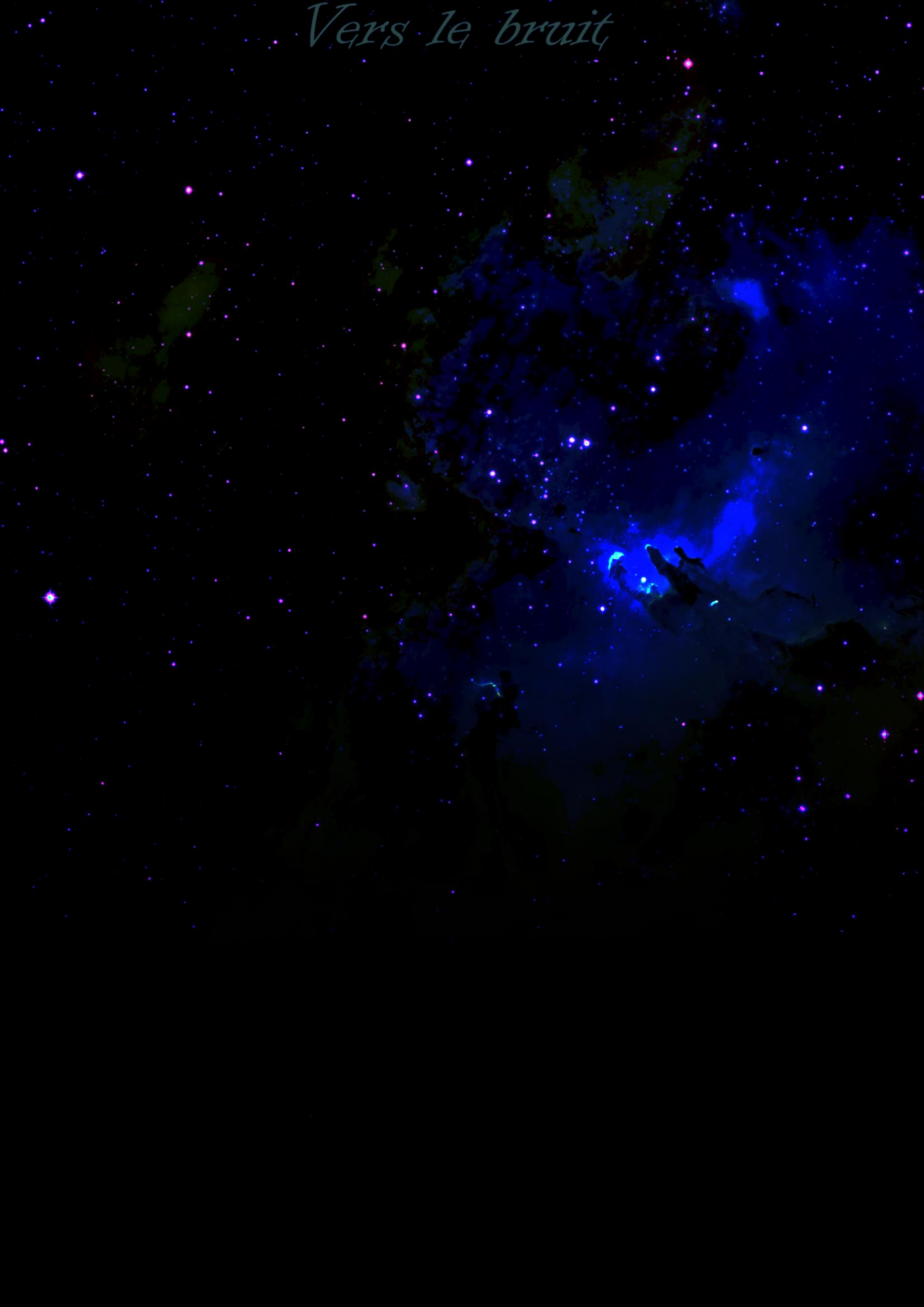
Vers le bruit




Vers le bruit

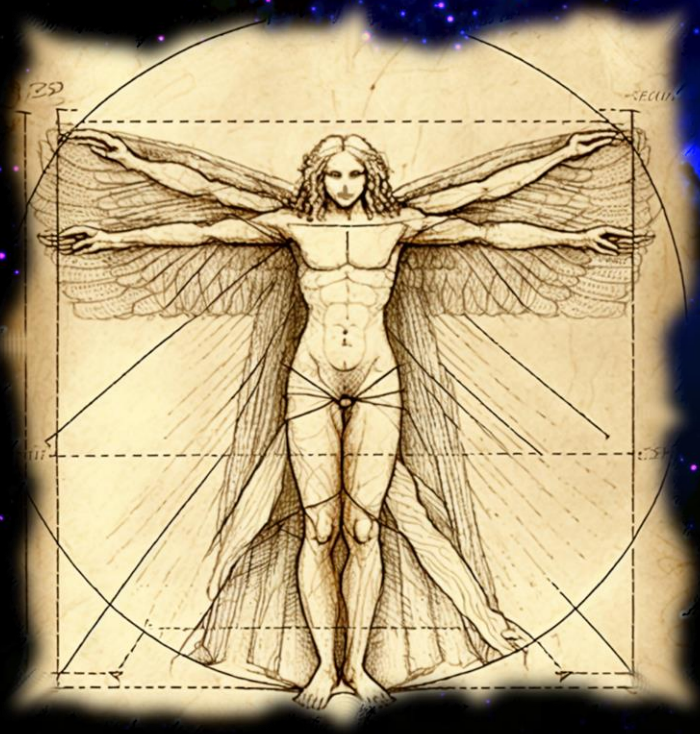
VERS LE BRUIT

CAMPAGNE

ÉTIENNE C

OPEN GAME LICENSE
Le dK system (2006), et dK2 (2008), sa deuxième version, est un jeu de rôle générique édité par John Doe sous licence ludique libre. C'est une consolidation du système créé pour le Jeu d'aventure de Lanfeust et du monde de Troy (2005), et donc un dérivé du d20 system.
La licence ludique libre de Izard of the Coast distingue deux choses :
contenu ludique libre (open game content) : ce sont les mécanismes de jeu, les procédures, algorithmes...
identité du produit (product identity) : ce sont les logos et marques déposées, ainsi que les textes écrits, les illustrations, les personnages développés dans les ouvrages, les noms et description des sorts...
La licence autorise l'utilisation libre, gratuite et sans contrepartie du contenu ludique libre ; par contre, l'utilisation de l'identité du produit est soumise à un accord de la part du propriétaire de ce produit (Wizard of the Coast dans le cas de Dungeons & Dragons et de d20 Modern). Sans autorisation, le jeu ne peut pas faire référence à une compatibilité avec un jeu soumis à des droits d'auteur d'un tiers, à l'exception le cas échéant de la mention « Document de système de référence d20 » (cette mention ne cite pas explicitement le d20 System).
Les produits utilisant des produits sous licence ludique libre doivent eux aussi être sous licence ludique libre, c'est-à-dire que les mécanismes décrits peuvent être repris dans toute publication sous licence ludique libre. Le texte de la licence ludique libre doit être reproduit intégralement dans tous les produits.
Concrètement, cette licence autorise des éditeurs à utiliser le système de jeu, ou à créer un système de jeu qui s'en inspire, sans payer de droit d'auteur. Mais ils ne peuvent eux-mêmes pas réclamer de droits d'auteur sur leur système.
Notez que la licence ludique libre est la propriété de Wizards of the Coast, dans le sens : elle exerce son droit de propriété intellectuelle (copyright) sur le texte de la licence. Mais cette licence peut s'appliquer à des jeux n'ayant strictement rien à voir avec Wizards of the Coast ni avec son d20 System.

Tsuvadra dK n est basé sur le system dK : dK2 des Éditions John



SOMMAIRE

Contexte (MdV uniquement) 10
Origine géopolitique 10
Les religions 11
Le déplacement 13
Organisation Soulfarian de Mégacorps 14
Calendrier 16
Le monde après le Pendule 17
Matériels 25
Les batailles et Révoltes 29

Présentation de la campagne 33

Le groupe de la Soulfarian 33
L'état-major 33
Des PNJ opérationnels 35

Première saison – 3190 40

La rencontre Drovan 7\3 d0 – 3190 40
Dans le shuttle vers Géocroix 40
Dans la soulfarian 42
Les événements durant le voyage 43
Sur Drovan P3BI76 du système Rinedran BI76 7\2 d0 44
Les plénipotentiaires 46
Transport difficile sur Chonkan 12\6 d0 49
Acte 1 : Ouverture en 3185 Géocroix 49
Acte 2 : 12 jours qui font six mois ... 51
Acte 3 : En orbite au-dessus de Tanéran 52
Acte 4 : Combattre ou fuir ? 53
Solidarité Renouveau 20\13 d0 56
Acte 1 : Observation 56
Acte 2 : sur Renouveau 58
Acte 3 : la soulfarian perdue 61
Les PNJ du scénario 62
Enquête Metropolis – 3198 65
Acte 1 : Retour après 75 mois standard environ 65
Acte 2 : devant le conseil de sécurité des shinaïs 67
Acte 3 : le vol de l'orichalque 68
Recrutement – 3199 73
Recruter un équipage 73
Les phases 74
1er évènement : fin de phase 1 75
2e évènement : fin de phase 2 75
3e évènement : fin de phase 3 76
4e évènement : fin de phase 4 76
Négociations (15 \ 7 – 10 \ 5) – 3201 78
La Jovienne P5RE152 78
Arrivée sur P2MG743 79
Que font maintenant les PJs ? 82

Saison 2 : Les névégalitaristes 88

Libération de Hamada (20 \ 13 d1) - 3204 88
Hamada 88
Avant Hamada 89
Vers Hamada (20\13 d2) 91
La cité orbitale de surveillance 92
Avec les pirates sur la cité stationnaire de surveillance de Hamada 93
Sur Hamada 95
La tribu Shkateru 100
Déchronologie 100
P2GI829 - L'état-major Névégalitariste – 3207 106
P2GI829 106
Comment aller vers deux planètes ? 110
Aquador P1HH18 9\3 d2 et Satori P5HI225 10\4 d2 112
Aquador P1HH18 9\3 d2 de Moonjava 112
Satori P5HI225 10\4 d2 de Moonjava 116
Encart : La négociation de Hamada 3211 121
Superviser 121
Encart : Intrigue Ravineau de Lucian 124
Avant la rencontre avec les PJs 124
Depuis la prise de Renouveau - 18\11 d0 124
Ultereith 124
Myste et l'assassinat de Goran Brenor – 3212 130
Myste -(d'Ultereith 14 \ 16 d3) 130
Enquête au sol 132
La chapelle de Goran Brenor 134
37 minutes 138
Occurrences 138
37 minutes 139

Saison 3 : dernier combat 142

Profonde aux sept soleils 142
Planète profonde 142
Analyse de la planète 144
La mutinerie et Alice 147
Contre-attaque, fin de Didier 151
Attaquer le Lock Mona 151
La bataille contre Didier le dragon 155
Sarah et Luc - Rakram P5EI027 – 3239 159
L'histoire et la légende 159
Comprendre les rakramiens 161
Dernières épreuves 163
Convaincre les imperiums – 3247/3250 165
Rencontrer et organiser la rencontre 165
Négocier sur Hamada – 2350 167
Le final, la dispersion primale 171
La bataille de la Voie lactée 171
La bataille de la faille 171

Annexes 175

Annexes 175
Organisation des Soulfarians 176
Soulfarians d'une Mégacorps 176
Soulfarian libre 176
Feuilles PJs 177
Écran 182
Planisphères 187
Galaxie d'Andromède 188

PREALABLE
A LA
CAMPAGNE

Contexte (MdV uniquement)

Attention dans ces campagnes Tsuvadra tout est possible, la liberté est laissée aux joueuses d'élargir les possibilités des compétences, d'introduire des PNJ tant qu'ils restent dans l'univers cohérent proposé par les campagnes Tsuvadra. Et cet univers sera de plus en plus cohérent au fur et à mesure des campagnes jouées.
Je suis un adepte du contenu fictionnel malléable plus que de scénario. L'histoire est ce qui se raconte tout au long des séances. A la maitresse du verbe de voir comment accompagner quitte à abandonner la trame initiale proposée.

Le contenu fictionnel malléable est l'œuvre du maelstrom. Il est la somme des situations que chacun tient pour vraie dans le cadre du jeu. Le contenu fictionnel malléable est l'ensemble des propositions que chaque participant considère comme validées.

Romaric Briand, Le Maelstrom, 2014 (recueil d'articles) :
http://leblogdesens.blogspot.fr/2014/11/le-maelstrom-est-sorti.html

Origine géopolitique

L'aventure commence en **3184** nous sommes au 32e siècle après le début du grand hiver.

Il y a **1180** ans de cela, les donanymes[1] du double système solaire des Adoubai sont cantonnés que sur leurs huit planètes d'origine. La population a atteint un seuil critique. Les huit planètes sont occupées et des désordres civils sont à craindre pour la génération suivante. Ces désordres civils risquent de faire régresser l'alliance des donanymes à une forme de civilisation et d'ordre régressif. La seule chose qui peut éviter ces troubles et cette régression est la conquête galactique. La science matérialiste, qui bute sur ses propres lois et sur de forts tabous inconscients donanymes liés aux énergies dures nucléaires et quantique, ne parviennent pas à sortir de la limite du double système solaire.

Les techniques de l'art des « faiseurs », un groupe d'individus capables de manipuler l'énergie résiduelle du « velum », ont été réduites à de simples recettes pratiquées par des « donanymes » soumis à un conditionnement psychologique limitatif. Ces faiseurs contrôlés sont connus sous le nom d'éonites et sont redoutés en raison de leur puissance. Cependant, dans les plus hautes sphères du pouvoir, une décision a été prise de « libérer », ou plutôt de ne pas soumettre quelques-uns de ces éonites au conditionnement, tout en les surveillant. Cette opération doit se faire à leur insu.

Ces individus, appelés « **pendules** » en raison de leurs conditions de vie extrêmes, développent de nouvelles capacités qui leur permettent de voyager à travers la galaxie. Cet événement est historiquement connu sous le nom de « retour de pendule ».

Durant cette période ancienne, une épidémie inattendue et encore mystérieuse provoque l'effondrement du système impérial en quelques mois. Le système solaire double se divise alors en deux régimes politiques antagonistes.

Gama[2], un pendule exceptionnel, a réussi sous l'effet du stress intense de sa vie à ouvrir la première porte vers un autre système solaire de la galaxie. Cette percée dans les portes parallèles du velum a offert aux éonites, libérés de leurs conditionnements, l'opportunité de traverser ces passages avec leurs vaisseaux vivants, les soulfarians. Cet événement marque le début de l'expansion galactique. L'épidémie, aussi soudaine dans son apparition que dans sa disparition, laisse la galaxie ouverte à une nouvelle ère de colonisation grâce aux portes et à la « mer » Gama.

Cependant, la division de l'empire persiste, et l'expansion ne se déroule pas dans un esprit de coopération harmonieuse. Les deux régimes politiques issus de la scission du système solaire

[1] Un dynastique est une espèce vivante douée de conscience, d'intelligence abstraite et capable de transmettre ses connaissances à ses descendants sans la génétique, mais par une forme quelconque de langage, écrit, orale, psychique ou autre. Penser à la cosentience de Herbert.

[2] Attention **Gama,** car c'était le nom du personnage de la joueuse qui incarner l'éonite libre et surveillait.

double continuent à rivaliser, influençant ainsi la dynamique de cette nouvelle phase d'expansion galactique.

Les religions

Dans cette nouvelle ère, les religions sont profondément influencées par les événements du grand hiver et de la Tricle, ainsi que par les répercussions de la peste éonite. Cette période a vu la résurgence de spiritualités indépendantes et l'émergence de nouvelles doctrines religieuses. Ces dernières sont souvent des réinterprétations des anciennes croyances, filtrées à travers les exploits et les enseignements de héros antiques.

Avec la découverte de nouvelles espèces donanymes à travers la galaxie, leurs propres croyances et pratiques spirituelles se sont entremêlées avec celles des donanymes originaires des adoubai. Ces interactions ont enrichi le paysage religieux, apportant de nouvelles perspectives et interprétations.

Au cœur de ces diverses croyances se trouve une quête commune : comprendre le sens de l'existence du **Nunis** et déterminer la place de chaque sujet, qu'il soit donanyme, animal ou végétal, dans cet extraordinaire concert de la vie. Les religions explorent ces questions fondamentales, cherchant à établir un lien entre les individus et l'univers plus vaste dans lequel ils évoluent.

Le sentier d'Arnora

Cette religion, centrée autour de la figure **d'Arnora**, déesse de la destruction et du temps, a connu une évolution significative au fil des époques. Jadis, **Arnora** était vénérée comme une divinité terrifiante, représentée sous les traits d'une figure noire et nue, ornée d'un collier de crânes humains, avec un visage effrayant et rieur, la langue tirée et les dents ensanglantées. Ses quatre bras symbolisaient son pouvoir absolu sur tout ce qui est fini et limité par le temps et l'espace. Dans ses mains, elle tenait une épée, une tête humaine tranchée, et offrait à la fois la suppression de la peur et la joie.

Arnora, en tant que force omniprésente et toute-puissante, se dressait au-dessus de l'existence finie, dévorant tout ce qui existe, et était souvent représentée debout sur le cadavre du monde. Cette image symbolisait la fin de l'existence finie et la transcendance au-delà de la peur et de la mort.

Cependant, avec l'avènement du grand hiver et l'influence de la pensée syncrétiste de la Tricle, la religion d'Arnora a subi une transformation. Elle est devenue une religion de l'action, prônant une philosophie de la liberté personnelle, libérée des contraintes des dogmes traditionnels. Cette nouvelle interprétation met l'accent sur l'émancipation individuelle et la capacité de chaque fidèle à trouver sa propre voie spirituelle, sans être entravé par des croyances rigides ou des structures oppressives.

Le Chemin d'Idril

Cette religion, une réinterprétation de la croyance en Arnora, la déesse mère, est influencée par la figure mythique d'Idril à la panthère. Elle met l'accent sur l'harmonie entre le corps et le vivant, acceptant la mort non pas comme une fin, mais comme une aventure positive et naturelle. Dans cette foi, l'action et le mouvement du corps sont primordiaux, tandis que la raison est considérée comme un aspect secondaire de l'existence.

Les adeptes de cette religion valorisent l'engagement physique et l'expression corporelle, voyant dans ces pratiques un moyen d'atteindre l'harmonie avec le monde vivant. Les prêtres et prêtresses de cette foi ne sont pas seulement des guides spirituels, mais aussi des exemples de force et d'agilité, incarnant les principes de leur foi à travers la danse et le mouvement. Ils sont vus comme des leaders au sein de leurs communautés, guidant leurs fidèles non seulement par la parole, mais aussi par l'exemple de leur engagement physique et de leur harmonie avec le vivant.

Cette religion se nomme « Le Chemin d'Idril », soulignant son accent sur le mouvement, la danse, et l'harmonie physique avec le monde naturel.

Triargosique

La **Triargosique** est une religion monothéiste ancienne, centrée sur le culte **d'Argos**, considéré comme l'incarnation de l'univers, la question ultime et la réponse inconnaissable. Cette foi, née au deuxième âge parmi les hommes sous l'influence des ancipiels, valorise l'ordre social comme moyen d'atteindre la rédemption. Elle est caractérisée par son alignement, c'est-à-dire qu'elle n'exclut pas d'autres formes de prière ou de croyance.

La Triargosique est structurée autour d'une église centralisée, dirigée par le premier guide de Prades, et jouit d'un pouvoir temporel

Figure 1: temple Triargosique

considérable. Elle est fondée sur dix lois qui établissent une hiérarchie stricte et influencent profondément la manière de penser et d'agir dans la galaxie :

1. Argos est l'infinitude consciente et inconnaissable.
2. La conscience est la force universelle.
3. Le premier guide est honorable.
4. Les évêques sont honorables.
5. Les prêtres sont honorables.
6. Le Roi ou le pouvoir élu est honorable.
7. Le père est honorable.
8. La mère est honorable.
9. Je suis honorable.
10. Mes frères et sœurs sont honorables.

Ces lois, en établissant une hiérarchie claire, confèrent à la Triargosique un pouvoir symbolique fort et inaltérable, particulièrement au cœur des colons d'Ultereith.

Trinolmuthisme

L'ancienne religion ancipielle est un arc-en-ciel. Car les ancipiels croyaient en une puissance invisible et transcendante – Inolmuth – mais qui se manifeste à travers de multiples divinités, honorés par de nombreuses fêtes et pèlerinages dans les temples et lieux sacrés.

Dans le panthéon Trinolmuth, on accorde aussi une grande place à des personnalisations de l'âme universelle. L'une des grandes fêtes et la Bagdavamiel, durant laquelle la vie ordinaire s'arrête pour laisser place successivement à des jeûnes, à la récitation de textes sacrés, à des danses, à des chants rituels, à des sacrifices et à des repas somptueux en famille. Le dixième jour on brule les idoles, car tout cela n'est qu'apparence.

L'existence n'est qu'une apparence transitoire. Le salut consiste à sortir de la servitude des renaissances. Ne plus renaître est la libération suprême, car on parvient alors à s'unir et à s'identifier à l'absolu et à l'universel. L'esprit devient divin et se mêle à Eden.

La voix pour atteindre ce but est celle du renoncement. Il est nécessaire de renoncer à son rang social pour l'errance et le dénuement en s'adonnant à la mendicité mystique.

Les shinaïs de cette obédience religieuse sont considérés comme de saintes personnes par les Trinolmuth.

Lurtzianisme

Inolmuth, dans cette croyance, est la source originelle de l'univers, créé pour expérimenter sa propre essence. Chaque élément, chaque vie, chaque conscience est une extension d'Inolmuth, le néant primordial qui se découvre à travers l'existence.

Dans cette perspective, chaque individu est une fraction d'Inolmuth, et par conséquent, la mort n'est pas une fin en soi. Les adeptes de cette foi sont encouragés à explorer et à jouir pleinement de la vie, dans le but d'éveiller la conscience des éléments constitutifs de leur être, tels que la pierre et l'eau. Cette approche hédoniste incite à vivre une multitude d'expériences, à la recherche constante de nouveauté.

Cette religion se distingue de la croyance ancipielle originale, qui avait une tonalité plus pessimiste. Elle est particulièrement répandue parmi les donanymes urbains des planètes avancées et ne s'articule pas autour de temples ou d'églises traditionnels.

Les prêtres de cette foi agissent davantage comme des psychanalystes religieux, offrant un soutien aux fidèles qui, dans leur quête incessante de nouveauté, peuvent parfois aller trop loin. Les adeptes sont souvent décrits comme étant "accros" à la nouveauté constante, cherchant sans cesse de nouvelles expériences pour stimuler leur conscience.

Trifryram

La religion Trifryram, malgré ses divisions internes, est unie par des principes fondamentaux connus sous le nom des « cinq obélisques de Trifryram ». Ces principes sont respectés par tous les Crederans, quelle que soit leur obédience.

Profession de Foi : La première obligation est la profession de foi, qui affirme l'appartenance à la communauté des Crederans. Cette déclaration souligne l'unité et l'identité collective des fidèles.

Prière Quotidienne du Crépuscule : La deuxième obligation est la prière quotidienne effectuée au crépuscule. Cette prière doit être adaptée au cycle jour-nuit de la planète où réside le Crederan. Dans un soulfarian, un crépuscule artificiel est organisé pour permettre cette pratique.

Grande Abstinence du Mois de Gwendo : La troisième obligation est l'observance d'une période d'abstinence stricte durant le mois de Gwendo, qui est calibré selon le calendrier d'Ultereith. Cette période est marquée par l'abstinence sexuelle et une diète restreinte à des légumes écrasés et du pain rituel non salé. Cette pratique rappelle aux Crederans leurs origines et renforce leur lien avec Ultereith.

Aumône et Hospitalité : Le quatrième obélisque est l'aumône envers les nécessiteux et l'obligation d'accueillir et de nourrir les shinaïs Crederan. Cette pratique renforce la solidarité et la compassion au sein de la communauté.

Pèlerinage à Eibrog : Le cinquième et dernier obélisque est le pèlerinage à Eibrog sur Ultereith, bien que celui-ci ne soit pas obligatoire. Eibrog est un lieu sacré où les vérités divines ont été révélées aux moines du Triple Cercle.

La profession de foi des Crederans est la suivante : « Il est Dieu, il n'y a de Dieu que lui. Il est le seul réel et en lui tout existe. Nous le nommons Fryr, mais au-delà du mot se cache la réalité et notre soumission à ce réel inaccessible. Il jugera, juge et a déjà jugé sa création. Crederan signifie vassalité. ».

Le déplacement

Pour comprendre l'univers de votre jeu de rôle, il est essentiel de saisir le concept des voyages spatiaux et des portes Gama. Ces portes, qui permettent de voyager entre les systèmes solaires dans la galaxie, ne peuvent pas être ouvertes à proximité immédiate d'une étoile ou d'une planète. Le déplacement au sein d'un système solaire, d'une planète à l'autre, diffère grandement du voyage interstellaire via les portes Gama.

Le voyage interstellaire est rendu possible grâce à la découverte et à la création de portes dans la structure mystérieuse de l'univers. Cette avancée a été réalisée par un faiseur, un pendule, qui a sacrifié une partie de son essence spirituelle pour diluer son être dans la galaxie. Certains éonites, affectés par la deuxième peste, ont réussi à établir une symbiose parfaite avec leurs vaisseaux spatiaux uniques, les soulfarians. Ces éonites ont appris à ouvrir les portes Gama, les menant à une mer onirique et chimérique, connue en physique matérialiste sous le nom de cordes velumniques.

Dans cette mer Gama, les éonites naviguent en devenant des nautoniers libérés. Ils se dirigent en écoutant le bruit onirique, perceptible grâce aux sens de la coque biologique de leur vaisseau, une graine végétale adaptée à l'espace. Ces nautoniers sont ainsi surnommés les « chasseurs de bruit ».

Le temps sur la mer Gama possède une structure unique. Il s'écoule de manière subjective, concrète ou réelle subjective. Cela signifie que, pour les passagers, seulement quelques jours peuvent s'écouler, tandis que plusieurs mois passent en dehors de la mer Gama.

Avec l'expérience, les nautoniers ont identifié certaines constantes dans les différents systèmes explorés. Les distances entre deux systèmes solaires sont mesurées en utilisant les distances Gama, exprimées par deux chiffres : le premier en jours, le second en mois. Cela permet de quantifier le voyage interstellaire de manière précise et cohérente.

*Par Exemple on dit que **Melkir** est à **5 \ 2** (**5**, anti, **2**) des **Adoubai** ce qui veut dire qu'il faut **2 mois** de temps réel pour rejoindre le système alors que les voyageurs n'ont vécu que **5 jours**. Et effectivement les voyageurs n'ont vieilli que de 5 jours.*

Ces valeurs ne sont pas figées. Les talents des navigateurs les plus doués permettent de réduire ces distances étranges entre les planètes. Les nautoniers peuvent réduire, soit la **difficulté** soit le **déficit**, soit le **temps subjectif**. Quand ***Beylik***

Figure 2 : Soulfarian Type

Soulfarian Type
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **1**
Gabarit de tir : **3**
Gabarit de Robustesse : **3**
Seuil de coque : **10**
Puissance : **7 dK**

avait été découverte, elle était à **15 \ 5** des Adoubai avec une difficulté de 1, et maintenant elle n'est plus qu'à **10 \ 4.5** de difficulté 0.

Tr / 0 indique que les portes Gama n'est pas empruntées et que le temps est le **temps réel**. C'est un déplacement en **UA**.

Enfin le plus étonnant c'est que l'aller et le retour ne sont pas forcément aux mêmes distances Gama.

distances Gama importantes

Tous les officiers d'une soulfarian dirigent des équipes qui sont chargées du travail permettant de voyager dans l'espace des Adoubai. L'équipage d'une soulfarian s'est calqué en fait sur celui d'un navire de la marine marchande d'Ultereith. L'équivalent du marin est **l'astromarin**.

Dans les scénarios, il sera mentionné le troisième élément pour rejoindre un système solaire de la galaxie, c'est la difficulté pour une soulfarian de le joindre.

La difficulté et le seuil

Le nautonier termine son voyage sans encombre, quand la joueuse réussit 4 tests de seuil (test de style + puissance soulfarian) suivant la difficulté avant deux échecs.

Même en cas de réussite la soulfarian peut subir des dégâts, cela se traduit par un lancer de D6 en fonction du niveau de réussite et dès que le seuil de coque est atteint la soulfarian se voit transformer un de ses dK de puissance en un

difficultés pour seuil						
Seuil	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**+**
45 +	néants	néants	néants	néants	1D6	2D6
40 +	néants	néants	néants	1D6	2D6	3D6
35 +	néants	néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec
30 +	néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec
25 +	néants	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec
20 +	néants	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec
15 +	néants	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec
15 -	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec	9D6 échec
Maladresse : double les dégâts						

décikelvin de circonstance (rouge) qui joue contre la joueuse pour le prochain test. Si tous les dK de puissance sont transformés en des rouges, la soulfarian est en perdition.

Améliorer distances Gama

Un nautonier peut désirer, pour augmenter sa réputation au sein de la confrérie du DEPS améliorer un des trois facteurs, le déficit, le temps relatif ou la difficulté.

Pour diminuer la **difficulté** d'un voyage, il faut réussir (3 + difficultés actuelles) tests avant 2 échecs à une difficulté supérieure de 1 à celle actuelle.

Par exemple pour descendre la difficulté d'un voyage qui est à 3, il faudra réussir 6 tests avant de faire 2 échecs. Donc on prend la dernière colonne (+) pour évaluer les dégâts que peut encaisser la soulfarian lors de cette opération. La réussite est à 35+.

Pour diminuer **le déficit** d'un mois, la difficulté est en fonction de la proportion que cela représente par rapport au déficit actuel.

Le personnage souhaite diminuer le déficit un Système non recensé et Beylick qui est a à 17\16 en difficulté 3. 16 étant entre 20 et 10. On prend la ligne 20.

Il va pouvoir diminuer de 16 à 15 avec une difficulté de 5 donc + et devra obtenir 5 réussites avant de faire 2 échecs.

Organisation Soulfarian de Mégacorps

Pour diriger les plus gros vaisseaux, les plus anciennes soulfarians dans la mer Gama, un certain nombre de personnes doivent travailler à surveiller des parties de la soulfarian ou à surveiller la mer. Ces pourquoi les plus anciennes

Modification du Déficit

valeur max déficit	diminution déficit	Cran de difficulté augmenté	nombre réussite avant 2 échecs
90	-5	0	3
30	-2	+1	4
20	-1	+2	5
10	-0,5	+3	6

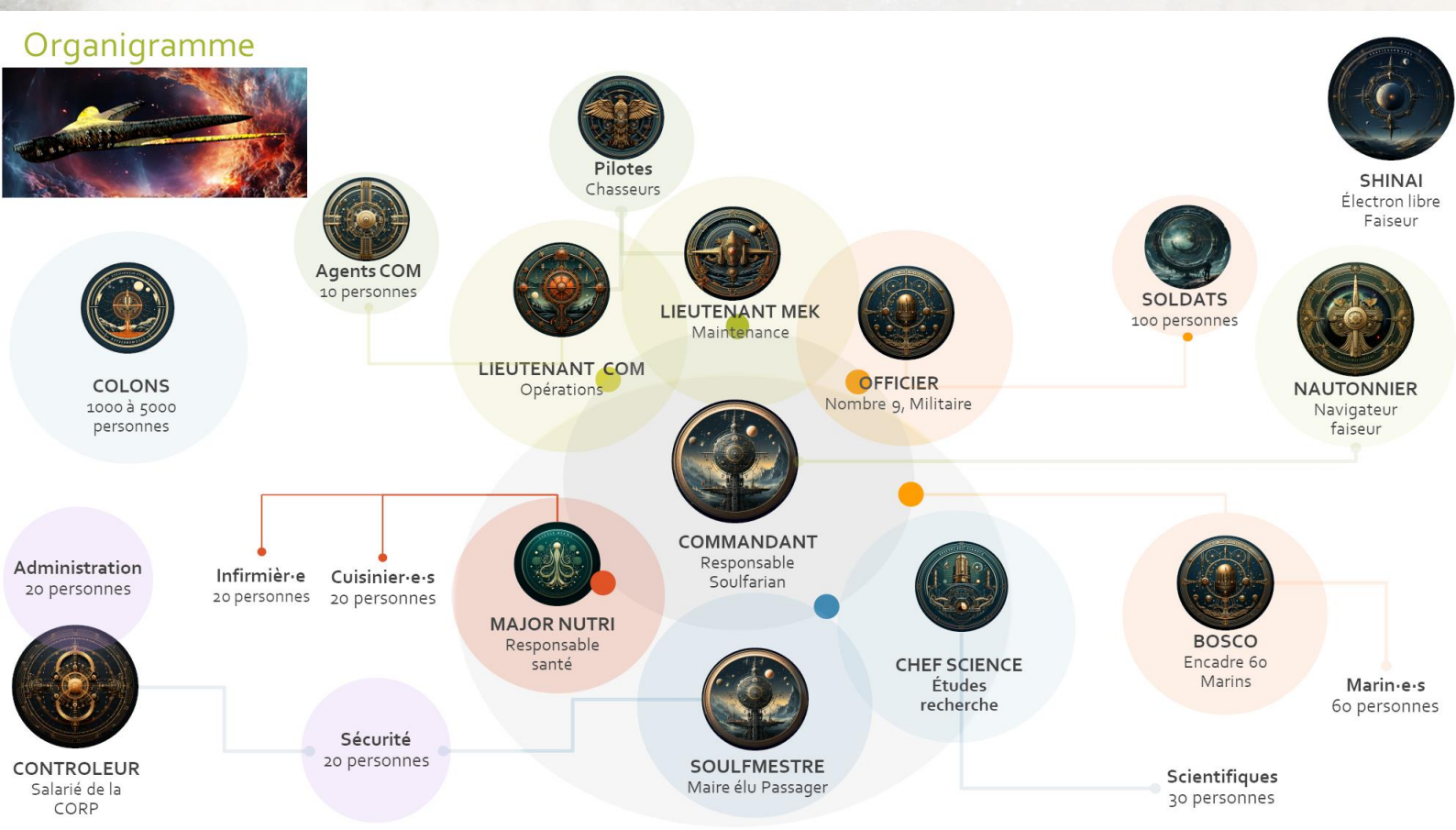
soulfarians ont un équipage d'une cinquantaine de personnes en plus du nautonier ou **navigateur chasseur de bruit**.

Navigateur Nautonier

Figure 3: figure de nautoniers

Une soulfarian est capable de transporter deux milliers de passagers et plusieurs centaines de tonnes de matériels.

Le navigateur **chasseur de bruit** est un faiseur. Les nautoniers sont des êtres exceptionnels, par à ce qu'ils sont capables d'accomplir dans leur symbiose psychique avec la protoconscience de la graine d'irden'mir, qu'est la soulfarian.



Même si le personnage le plus important est le commandant, le Nautonier doit également être en sympathie avec ce premier, car il est son premier point d'ancrage dans l'univers à 4 dimensions. Sans lui il pourrait bien se perdre dans les différents velums.

Enfin le deuxième point d'ancrage important du nautonier est sa famille large. En effet c'est elle qui gère ses affaires au sein de la D.E.P.S. La famille est à la foi un soutient dans le temps, le nautonier peut connaitre 5 ou 6 générations de sa famille, et à la foi des parasites, c'est de son haut salaire qu'ils vivent. Un nautonier peut entretenir un groupe familial jusqu'à 300 personnes.

Figure 4: tatouage shinaï

Commandant

Le Rôle Principal : Le Commandant est à la tête de l'expédition spatiale. Il représente les intérêts de la mégacorporation qui finance et dirige l'opération, veillant à la fois à la rentabilité commerciale et à la sécurité financière de l'entreprise.

Responsabilités : Il est chargé de la navigation et de la sécurité du vaisseau Soulfarian, coordonnant l'ensemble des services à bord. En tant que figure d'autorité suprême sur le vaisseau, il est le représentant militaire de la Couronne (ou du Klan), ayant reçu une formation spécifique dans les académies militaires. Parallèlement, il a des obligations envers la mégacorporation, le principal bailleur de fonds du vaisseau.

Pouvoirs Supplémentaires : Le Commandant a l'autorité pour officier lors de cérémonies telles que les mariages et les funérailles. Il est également tenu de tenir un journal de bord détaillé, qui peut être requis à tout moment par ses supérieurs.

Clause de Réquisition Militaire : Bien que les Soulfarians soient principalement sous le contrôle des mégacorporations, les états-majors des deux imperiums ont le droit de réquisitionner ces vaisseaux pour des missions militaires si nécessaire. Bien que cela ne se soit jamais produit au cours des 1200 dernières années, cette loi reste en vigueur et peut être invoquée à tout moment.

Cette structure hiérarchique souligne l'équilibre entre les responsabilités commerciales et militaires du Commandant, reflétant la complexité et les enjeux de la navigation intergalactique.

Figure 5: Salle de réunion préparatoire dans une soulfarian

Seconde ou Bosco.

Le Rôle Principal : Le Second, également connu sous le nom de Bosco, est l'assistant direct du Commandant. Il joue un rôle crucial dans la gestion quotidienne du vaisseau Soulfarian, en se concentrant principalement sur les aspects de sécurité et de logistique.

Responsabilités en matière de **Sécurité et de Logistique** : Il est responsable de la sécurité du vaisseau, y compris la surveillance des systèmes de sécurité et la préparation aux situations d'urgence. En outre, il gère le chargement et l'arrimage de la cargaison, veillant à ce que tout soit correctement et sûrement stocké pour le voyage.

Gestion du Personnel de Pont : Le Bosco organise et supervise le travail de l'équipage de pont, s'assurant que toutes les opérations se déroulent efficacement et en toute sécurité. Il est le point de contact principal pour l'équipage en ce qui concerne les tâches quotidiennes et les procédures opérationnelles.

Rôle de Remplacement : En cas d'indisponibilité ou d'incapacité du Commandant, le Second est préparé à prendre le relais. Il doit donc être constamment prêt à assumer les fonctions de commandement, ce qui implique une compréhension approfondie de toutes les facettes de la gestion du vaisseau.

Position dans la Hiérarchie : Le Bosco est vu comme un administrateur compétent et un futur commandant. Sa position est essentielle non seulement pour le fonctionnement quotidien du vaisseau, mais aussi pour assurer la continuité du leadership en cas de besoin.

Chef Mécanicien ou lieutenant Mek

Le Rôle Principal : Le Chef Mécanicien est l'officier en charge du service technique de la Soulfarian. Il joue un rôle crucial dans le maintien des systèmes vitaux du vaisseau, garantissant ainsi la sécurité et l'efficacité de l'ensemble de l'expédition.

Responsabilités Techniques : Il est responsable du bon fonctionnement des installations vitales, telles que les systèmes de survie et de production électrique. Cela inclut la maintenance régulière, le dépannage et les réparations nécessaires pour assurer le fonctionnement optimal de ces systèmes.

Santé de l'Éonite de Bord : Une partie unique de ses responsabilités est la supervision de la santé

de l'éonite de bord, un élément essentiel pour le voyage spatial dans cet univers. Il veille à ce que l'éonite soit en bonne condition, ce qui est crucial pour la navigation et la sécurité du vaisseau.

Gestion des Auxiliaires : Le Chef Mécanicien supervise également tous les équipements auxiliaires du vaisseau, y compris les appareils de manutention, les systèmes de production de froid, et d'autres technologies nécessaires au bon fonctionnement du vaisseau.

Rôle Administratif : En tant que cadre supérieur, il est également un administrateur clé, gérant les ressources et les fournitures nécessaires pour maintenir les engins et les systèmes en état de marche. Cela implique une planification minutieuse et une gestion efficace des stocks.

Le lieutenant Mek est donc un pilier essentiel de l'équipe de gestion du vaisseau, combinant expertise technique, responsabilités de maintenance et compétences administratives pour assurer le bon fonctionnement et la sécurité du Soulfarian.

Second Mécano (Second Mécanicien)

Rôle Principal : Le Second Mécanicien est responsable de diriger l'équipe d'entretien, s'assurant que toutes les installations techniques de la Soulfarian fonctionnent correctement.

Gestion des Stocks : Il gère le stock des pièces de rechange, essentiel pour les réparations et la maintenance.

Rôle de Supervision : Assisté par d'autres officiers mécaniciens, il supervise les opérations de maintenance et de réparation.

Position : Il est un cadre supérieur et un administrateur au sein de l'équipe technique.

Lieutenants de Ponts

Fonctions Spatiales : Dans l'espace, ils sont responsables de la veille et de la conduite de la Soulfarian sous la direction du capitaine.

Fonctions Terrestres : Dans les astroports, ils participent aux opérations commerciales et à la sécurité du vaisseau.

Rôles Administratifs : Ils peuvent également être chargés de diverses tâches administratives.

Position : Ils sont des administrateurs au sein de l'équipage.

Major Cuistot (Chef Cuisinier)

Responsabilités Alimentaires : Il a la charge de la nourriture à bord, jouant un rôle crucial dans la santé et le bien-être de l'équipage et des passagers.

Rôle Médical : Responsable également de la médecine à bord.

Compétences : C'est un scientifique en biologie, un cadre supérieur et un administrateur.

Importance : Sa fonction est essentielle, surtout pour les longs voyages.

Autorité Étendue : En cas d'urgence, son autorité peut s'étendre aux groupes scientifiques de la Soulfarian.

Responsable Préfectus (Soulfmaestre)

Gestion du Personnel : Dirige le personnel s'occupant des passagers, incluant les serviteurs, artistes et le personnel d'entretien.

Autorité Civile : Il est l'autorité suprême concernant les civils à bord.

Conflits : Peut s'opposer au commandant en cas de conflits impliquant les passagers civils ou colons.

Responsable Scientifique

Direction Scientifique : Dirige les équipes scientifiques chargées d'évaluer la faune, la flore et les possibilités de colonisation.

Lien avec le Major Cuistot : Travailles-en étroite collaboration avec le Major Cuistot.

Ressources en Urgence : Peut fournir des ressources au Major Cuistot en cas de danger ou d'urgence.

Un Shinaï ???

Origine : Le Shinaï de bord est un apprenti récemment diplômé de l'école de Metropolis sur Ultereith.

R**ôle dans les Expéditions** : Dans toute expédition de découverte et d'exploration menée par les imperiums, la présence d'un Shinaï est obligatoire. Ils assurent que l'expansion des Donanymes dans la galaxie se fait de manière éthique.

Respect des Règles : Même les impériums non alignés sont tenus de respecter cette exigence.

Prestige et Craintes : Les Shinaïs partagent un statut similaire à celui des divines concubines du chapitre de Grimoire et des planétologues Tanistas de la grande université, mêlant prestige et crainte.

Identification : Ils sont reconnaissables à leur tatouage distinctif sur le côté gauche du front, représentant une balance aveugle et une épée de justice, symboles de leur engagement envers une éthique et une morale de haut niveau.

Formation : Leur formation est rigoureuse et incontestée, développant des capacités paranormales ou parapsychiques.

Intervention : Les Shinaïs interviennent à la demande, mais peuvent aussi agir de leur propre initiative si un équilibre crucial semble menacé.

Objectif Commun : Tous travaillent vers un objectif commun, assurant l'équilibre et la justice dans leurs interventions.

Calendrier

Chaque planète possède bien souvent son propre calendrier, mais pour des raisons pratiques un calendrier standard est suivi en parallèle des calendriers locaux. C'est une charge qui revient le plus souvent à l'église locale de conserver le calendrier standard en relation avec le calendrier local. Le temps standard correspond à une fraction de cycle de la galaxie.

Une année standard est divisée en 10 mois de 35 jours.
Chaque mois possède 5 semaines de 9 jours.
Chaque jour est divisé en 24 heures standard.

- Pour nommer un instant, on dit : 8h00 stands du 4e jour de la 3e semaine du 4e mois de l'année stand **1180**.

L'an 1 étant l'année d'ouverture de la première porte Gamma. Évidemment toutes les planètes adhérentes à l'expansion suivent un double calendrier. Mais tous les états civils sont comptés en année standard.

L'aventure commence en **3184** nous sommes au 32e siècle après le début du grand hiver.

Le monde après le Pendule

Nous sommes en l'an **1180** après les portes Gamma ou en en **3184** après le noir chemin. Cela fait 1180 ans que l'expansion découvre de nouvelles planètes viables et qu'elle y transporte de nouveaux colons. 1180 ans d'une politique consacrée à la colonisation de la galaxie.

Et la vie se dilue dans la galaxie. En ce 12e siècle, le nombre de formes du vivant considéré comme donanyme ou donanyme est relativement faible.

Celles qui en sont au voyage galactique ne sont que 9 au total. Mais une partie infinitésimale de la galaxie a été explorée. Les donanymes partout se regroupent en cité ou en communautés rurales de colonisation afin d'exploiter ressources agricoles ou minières et de développer des formes d'organisations singulières.

- Humain
- Ancipiel
- Humanorde
- Togent
- narsdroke
- Belikar (Nouvelle)
- Melkiran (Nouvelle)
- Oersian (Nouvelle)
- Nolan (Nouvelle)

Une planète

Une planète se décrit avec les renseignements suivants :

- Le système solaire auquel elle appartient
- Classe de la planète
  - **A** : tellurique
  - **B** : chtonienne
  - **C** : gazeuse
  - **D** : artificielle
- Distance de porte Gama (en jour) dépend très de sa masse et de sa distance au soleil
- Système orbital, s'il y en a (nom et distance en muèrent)
- Durée de l'année
- Durée du jour
- Gravité en uG (unité gravitationnelle)
- Atmosphère
- Diamètre
- Environnement (jungle, mer, désert, montagne, etc.)
- Astroport : nombre
- Politique :
  - Alignée Couronne
  - Alignée Klan
  - Non alignée
- CIL : Oui ou non
- Population
- Classe technologique
  - **A** - psytechnologie
  - **B -** nano technologie
  - **C-** industrie lourde / alter / C – Éco-industrie
  - **D** - artisanale et métallurgie
  - **E.** - Rural
- Niveau d'énergie
  - A : Éon
  - B : Fusion
  - C : Fission et Fossile
  - D : Bois, éolien, hydraulique
  - E : Combustion de bois charbon
- Niveau de communication
  - A : galactique
  - B : Système solaire
  - C : planétaire
  - D : Local
  - E. : Oral
- Gouvernement de la planète
- Commerce
- Description plus fine de la planète.

Exemple :

- P2MG743 (2e planète du 743e système de la zone MG de la Galaxie) = appelé localement Walhalla
- Système : MG743
- Classe : terrestre
- Distance porte Gama : 2 jours
- Système orbital : 3 lunes (2, 3, 2 en jours)
- Journée : 26 heures
- Année : 381 jours
- Gravité : Standard
- Atmosphère : Tempéré
- Environnement : Jungle semi-tropicale
- Astroport : 1
- Politique : non aligné
- CIL : Oui
- Population : 2 millions
- Classe technologique : E. - rurale
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : D – local
- Gouvernement de la planète : gouverneur élu et validé par la CIL
- Commerce : Économie parallèle avec des pègres

Suivant si la planète appartient est une des planètes majeures (au nombre de 35) ou une planète secondaire (170) en 3200, alors la probabilité du nombre de soulfarians déjà dans son orbite lorsque les PJs arrivent est déterminée par l'un des tableaux suivants :

Cités trouvées sur les planètes

La cité intégrée

La cité intégrée se compose de large avenue piétonnière, de grandes places publiques ouvertes et d'espace vert. Le port spatial est sur l'un des côtés. Les systèmes de transports en commun sont enterrés ainsi que l'ensemble des tissus industriels.

Se mêle harmonieusement en surface, les logements, les commerces et centre d'affaires ainsi que la surveillance, policière et militaire, les lieux de culte et de cultures et les espaces de loisirs.

Ces cités ont un coût important en protection, en effet il faut créer plusieurs boucliers de protection en cas de conflits armés avec des ennemis technologiquement avancés.

Les plus beaux exemples de cette architecture sont sur la douce planète de **Tamadan** (P2PG43)

La cité asservie

Cette cité est tournée entièrement vers la production. Elle est construite d'immeuble s'élèvent sur des dizaines d'étages voir des centaines. Le port spatial est au centre de la cité. Les industries sont enterrées sous les tours. Il y a peu d'espace vert, sauf sur les toits des bâtiments des plus riches et les espaces publics sont peu nombreux.

Ces cités s'étalent peu en superficie, les sommets étant occupés par la police et l'armée. Il est très facile d'installer les boucliers.

La planète **Ultereith** possède en grande quantité de ce type de cité. Ces cités sont en générale

fortement policée et les classes sociales sont très séparées.

La cité rurale

La cité rurale est en fait un espace dans lequel il y a une forte concentration de village rural avec une zone commerciale définie ainsi qu'un centre dédié aux cultes et à la culture. Bien souvent, c'est la capitale d'un monde rural qui est défini comme la cité rurale. C'est dans sa périphérie que se trouve l'astroport unique de la planète ou du continent.

Le monde rural

Le monde rural reste ce qu'il est depuis des millénaires, un lieu conservateur au point de devenir des musées. À chaque révolution, ce monde se fige dans la nouvelle donne politique. Ils sont le soutient permanent des pouvoirs en place.

Échanges et monnaie galactique

Chaque planète possède ses propres monnaies dépendant essentiellement de ses ressources. Toutefois il existe une monnaie de référence utilisée par les compagnies de transport interplanétaire issues de l'ancienne monnaie de l'empire des Adoubai, le knotz et de sa sous-monnaie, le quart. Voir le tableau suivant pour les échelles de valeurs.

Monnaies

À titre indicatif il faut savoir qu'un ouvrier agricole touche, durant la période qui nous concerne, en moyenne 200 000 Knotz par an soit 2 000 crédits.

Nombre Soulfarian sur Station

Planète Majeur	
D100	Nombre
01 - 03	0
04 - 15	1
16 - 35	2
36 - 57	3
58 - 76	4
77 - 88	5
89 - 95	6
96 - 98	7
99 - 99	8
00 - 00	9

Planète Mineurs	
D100	Nombre
01 - 57	0
58 - 89	1
90 - 98	2
99 - 00	3

Le gramme de Mouïl étant la monnaie d'échange des transactions interplanétaires.

Le gramme de Mouïl est la plante utilisée par les navigateurs qui cherche de nouvelles colonies pour améliorer leur performance. C'est une drogue végétavelumnique qui leur est indispensable pour calculer au plus juste la trajectoire en collaboration avec leur soulfarian. La mouïl agit alors comme un accélérateur.

Gramme (GM)	*10 000 K*
Grand crédit (GC)	*500 K*
Crédit (c)	*100 K*
Knotz (K)	*1 K*
Quart (qK)	*0,25 K*

L'Imperium de la Couronne

Origines : Le gouvernement de la Couronne remonte à 1180 ans, émergeant durant la peste éonite après l'implosion de l'Imperium des Adoubai. Il a survécu grâce à une tentative de cohérence démocratique, fournissant les bases administratives de ce qui est aujourd'hui la Couronne.

Philosophie Politique : La Couronne envisage l'expansion comme une association volontaire des nouvelles colonies, favorisant l'harmonisation des coutumes locales. Les gouvernements locaux jouissent d'une grande autonomie et doivent opérer sous un régime parlementaire démocratique.

Contrôle de l'Expansion : Bien que cherchant à contrôler l'expansion, la Couronne s'est heurtée aux ambitions hégémoniques du Klan.

Influence des Mégacorps : Dans cette fédération de républiques, les Mégacorps exercent un pouvoir considérable, surpassant même les budgets des pouvoirs politiques. La Couronne est influencée par une vision capitaliste libérale, axée sur la défense des intérêts privés dans l'expansion.

Formation Militaire : La Couronne finance la formation des commandants de bord des Soulfarians dans ses académies militaires, notamment à Croix sur Ultereith. Chaque planète de la Couronne dispose de sa propre académie militaire pour former des bataillons pour l'armée confédérale.

Réquisition en Cas d'Urgence : En situation de crise grave, le Sénat général de la Couronne peut déclarer un état d'urgence et réquisitionner l'ensemble des Soulfarians (**416** en **3184**), plaçant cette flotte sous le commandement d'un état-major suprême désigné par le Sénat.

Siège du Sénat et Formation des Commandants : Le Sénat siège à Croix, où se trouve également l'académie militaire unique habilitée à former les commandants de bord des Soulfarians de la Couronne.

L'imperium du Klan

Origines Post-Peste Éonite : Suite à la peste éonite, une fraction de l'empire s'est fragmentée en clans rivaux, plongeant rapidement dans des conflits internes. Ces guerres fratricides ont duré environ un siècle, retardant significativement l'expansion de ces peuples.

Formation du Grand Klan : En **2027** de la nouvelle ère, un ancipiel nommé ***Eriniel des Antolloya*** a réussi à unifier les différentes maisons et le clergé, menant à la création du Grand Klan.

Structure de Gouvernance : Les grandes familles régnantes élisent un Grand Klan, choisi parmi les candidats proposés par le clergé, pour un mandat de 30 ans sur la planète Idril. Depuis 1000 ans, les Grands Klans sont alternativement des ancipiels ou des imokmars. Après leur mandat, ils sont envoyés dans une nouvelle colonie du Klan pour y apporter leur aide.

Nature de l'Empire : Le Klan est un empire de type religieux-communiste autoritaire. Il s'est également engagé dans l'expansion, inféodant rapidement chaque nouvelle colonie.

Politique et Structure Sociale : Le Klan a établi de nombreux régimes semi-autoritaires avec une tendance à la centralisation et une forte influence religieuse.

Relations avec la Couronne : Des accords ont été conclus avec la Couronne pour éviter un conflit potentiellement préjudiciable à l'expansion, aboutissant à la création de la CIM (Coopération Intergalactique des Mondes).

Vision et Politique Économique : Le Klan privilégie une société centralisée, juridiquement ordonnée et fortement réglementée, tout en étant prêt à soutenir même ses plus petites colonies. Les entreprises semi-privées sont liées au Klan par des accords moraux.

Les non alignés

Refus d'Affiliation : Dans le contexte de l'expansion galactique, certaines planètes ont choisi de ne pas s'aligner avec les deux principaux blocs de pouvoir, la Couronne et le Klan. Elles ont opté pour des voies indépendantes, se lançant dans leurs propres aventures.

Relations avec les Blocs Majeurs : Bien que ces planètes non alignées respectent les conventions de la Coopération Intergalactique des Mondes (CIM), elles évitent de s'engager dans des expansions territoriales agressives. Leur croissance et leur développement dépendent principalement de leurs propres ressources et richesses.

Soutiens Externes : Ces planètes indépendantes trouvent parfois des appuis auprès des éléments criminels des impériums ou de certaines grandes familles fortunées.

Impact Historique : Entre le 24e et le 28e siècle, ces planètes non alignées ont été à l'origine de nombreux troubles. Ce fut particulièrement le cas lorsque la dilution de la donanymité (le rapport entre le nombre de personnes vivantes et le nombre potentiel d'habitants dans les planètes

connues) dépassait 70%. Cette situation a mené à une migration massive vers de nouvelles planètes, affaiblissant les impériums de la Couronne et du Klan.

Régulation Galactique : Face à ces défis, une charte fut établie pour réguler la découverte et la colonisation de nouvelles planètes en fonction de la population galactique. Cette mesure visait à maintenir un équilibre et à prévenir une expansion incontrôlée susceptible de déstabiliser les structures politiques et sociales existantes.

Les Idariennes ou divines concubines

Nature de l'Organisation : Les Idariennes, également connues sous le nom de Divines Concubines, forment une organisation exclusivement féminine. Elles se consacrent à l'élaboration et à l'influence des régimes politiques au sein des imperiums et des gouvernements locaux.

Méthodes et Objectifs : Leur approche repose sur deux piliers principaux : l'exploitation de l'énergie féminine et l'accès conscient aux mémoires collectives des donanymes. Leur but ultime est de façonner et de guider l'évolution politique et sociale des différentes entités gouvernementales.

Rôle Œcuménique : Les Idariennes sont considérées comme une force œcuménique influente, surpassant même les shinaïs dans leur impact sur les diverses religions de l'expansion.

Infiltration et Influence : Ces femmes sont activement recherchées par les dirigeants pour les aider à maintenir et à prolonger leur pouvoir. Elles opèrent à travers une stratégie d'infiltration, étendant leur influence au-delà des imperiums et même parmi les planètes non-alignées.

Ordre et Hiérarchie : Malgré leur apparente autonomie, les actions des Idariennes tendent finalement à servir l'ordre établi. Elles suivent les directives de leur organisation, dont les décisions remontent à l'université située sur la lune "Chapitre" de Grimoire.

Formation et Leadership : C'est sur cette lune que sont formées les adeptes, les prêtresses, les mères et les mères supérieures. La Grande Mère, autorité suprême de l'organisation, réside en permanence sur « Chapitre ».

Les Tanistas ou l'école des sciences

L'école tankistes forme les plus grands scientifiques de l'expansion. En cela, elle est héritière de l'ancienne maison impériale qui était experte dans la planétologie et de la complexité de tout le vivant. Ils furent ceux qui les premiers comprirent le cycle de vie des algues géantes irden'mir et de leur graine les soulfarians.

Les tankistes, comme les Ibériennes, gardent un statut à part. Ils fondent la grande école d'***Unithralia*** sur ***Steeviard***. Et c'est d'ici que sortiront les plus grands médecins, planétologues, botaniste et zoologiste, tout ce qui est associé au vivant. Au sein de cette école, il y a eu un grand nombre de conflits et de séismes, mais cela est resté transparent pour les imperiums.

De plus, c'est cette université qui possède la plus vaste base de données des planètes tournant autour de leur étoile dans la zone viable de la galaxie entière. Une infime partie de ces planètes sont approchées par les nautoniers du DEPS ou qui ne sont pas du DEPS.

Le DEPS ne répertoriant que les planètes colonisées ou en projet de colonisation. Les Patisha bien souvent ne connaissant que le nom de localisation P2BD245 2e planète de la 245e étoile de la zone galactique BD (repère faisant référence au centre galactique), alors que la DEPS lui donne un nom d'identification plus doux comme « Rêveuse » lorsque cette dernière est en voix de colonisation.

Les Tanistas reçoivent des données d'observation de télescope ou autre donnée en provenance des nautoniers pour établir une fine connaissance de la galaxie.

Il peut arriver qu'une planète soit inconnue des tankistes, et il est certain qu'elle ne sera pas connue du DEPS non plus.

La CIM

Fonction et Participation : Le Comité Intermonde est une organisation internationale regroupant les gouvernements des mondes qui ont ratifié les accords de l'expansion. Sa principale fonction est de gérer les conflits entre les mondes belligérants. Les réunions du comité se tiennent généralement via le système de communication comspace.

Adhésion des Nouvelles Colonies : Pour être admises au sein de la CIM, les nouvelles colonies doivent démontrer la stabilité de leur gouvernement planétaire pendant une période de 50 ans.

Création et Contexte : La CIM, ainsi que le DEPS (Département d'Exploration Planétaire et Spatiale) et la S.EN.B., ont été créés à la fin du 28e siècle, une période marquée par une dilution de la donanymité supérieure à 70% (calculée comme 1 moins le nombre de personnes vivantes divisé par le nombre de personnes potentiellement habitables). Cette période a vu les impériums de la Couronne et du Klan en déclin.

Objectif : Face à la rapide expansion et au risque de surpopulation, la CIM a été instaurée pour ralentir l'expansion galactique et mieux gérer les espaces déjà colonisés, afin de maintenir un équilibre et une gestion efficace des ressources et des populations au sein des mondes connus.

L'académie des shinaïs

Origine et Recrutement : Fondée il y a 1200 ans suite à l'événement connu sous le nom de "pendule", l'Académie Shinaï recrute ses membres parmi les donanymes dotés de capacités extraordinaires ou de modifications génétiques issues du velum, conséquences des maladies du grand hiver et de la peste éonite de 2001. Les candidats doivent répondre à des critères d'éthique irréprochables et avoir atteint le stade 6 de l'échelle morale.

Symboles et Tatouages : Les Shinaïs sont identifiables par deux tatouages distincts, l'un sur le dos de la main et l'autre sur le côté gauche du visage. Ces tatouages représentent une balance en forme d'épée, symbolisant la justice.

Stade 6 de l'Échelle Morale : Ce stade implique l'adoption de principes moraux universels, où les valeurs personnelles priment sur le respect des lois. Les Shinaïs, à ce stade, sont prêts à défendre des jugements moraux minoritaires et peuvent juger une action illicite comme bonne ou une action licite comme mauvaise.

Formation et Rôle : Les Shinaïs sont formés aux arts martiaux, adaptés à leur personnalité, avec la philosophie de ne pas les utiliser à moins d'absolue nécessité. Ils sont souvent sollicités par les dirigeants politiques pour leur aide ou leur jugement en raison de leur probité et honneur.

Organisation et Gouvernance : L'organisation des Shinaïs est basée à Metropolis sur Ultereith, avec une assemblée où chaque Shinaï peut voter sur des décisions majeures. Le Conseil de Sécurité des Shinaïs, composé des 22 membres les plus anciens, agit comme un pouvoir exécutif.

Crédibilité et Oblats : La crédibilité des Shinaïs repose sur l'idée qu'une fois atteint le **stade 6**, il est impossible de régresser. Les oblats, ceux qui ont tenté mais échoué à atteindre le stade 6, soutiennent l'organisation et portent un tatouage distinct sur la main gauche.

Super Pouvoirs : Chaque Shinaï maîtrise des super pouvoirs uniques,

développés et contrôlés au sein de l'académie. Ces pouvoirs sont une manifestation des énergies primuseoim bienveillantes de la galaxie. Un super pouvoir se compose de trois parties : une compétence pour 1D6 d'énergie (pouvant être augmentée), un domaine particulier activé par une compétence différente, et un atout de type « éducation spéciale ».

Cas particulier : l'imokmar

Le problème des imokmars au sein de l'académie des shinaïs est un peu particulier. Les imokmars disparurent près de la fin du grand hiver par le « soin d'Ophélia ». Mais dès son « décès » à l'âge avancé de 180 ans, les imokmars commencèrent à réapparaitre, transformés, moins opaques et moins puissants, mais étant quand même une ouverture de l'opacité dans le vivant à travers le velum.

Pendant, longtemps, les shinaïs eurent de longs débats pour savoir s'ils devaient les accepter aux épreuves de moralité. Finalement par le charisme de quelques minorités, ils furent acceptés, mais sous contrôle, et seulement les plus jeunes d'entre eux et pour une durée courte 200 ans de temps réel.

Au total il n'y a pas eu plus de 3 imokmars comme shinaï, et ils seront en permanence une source de problème, la peur que l'on puisse redescendre du stade 6 étant très présente.

L'imokmar du groupe est donc un personnage biclassés. Il peut prendre un niveau à chaque fois que dans la période précédente il a ajouté un compteur par ses XP et qu'il a failli mourir.
L'imokmar ne possède ***pas de récupération,*** *mais des* ***points de sang = SAG + 3 + niveau Imokmar***
L'imokmar possède un certain nombre de pouvoirs et surtout un niveau que l'on suivra comme un atout spécial ***Imokmar (* niveau)****.*
Un imokmar ne tombe inconscient que lorsqu'il a perdu sa vie et son énergie. Lorsqu'il n'a plus de vie, il perd l'énergie. Les blessures ne font que diminuer le niveau des compétences sans tomber dans l'inconscient.
Chaque fois que l'imokmar utilisera un de ses pouvoirs, il perd 1 point de SANG. Pour récupérer ses points de sang, il doit se nourrir et s'allonger dans de la terre et avoir un sommeil morbide durant (point de sang à récupérer) x 4 heures. Durant cette période de sommeil, l'imokmar est vulnérable.
L'imokmar possède un certain nombre de pouvoirs et son niveau d'Imokmar va de ***1*** *jusqu'à* ***6*** *maximum.*

- **LES FAILLES** des imokmars. Voici les faiblesses d'un Imokmar suivant les niveaux.
  - **Viandard**. Ne peut plus manger de fruits et légumes il ne peut se nourrir que de viande.
  - **Défense d'entrer**. **Niveau 2**. Il ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été invité par l'un des occupants.
  - **Blessé par l'eau courante**. **Niveau 3.** Il subit 3D6 vie ou énergie s'il termine son tour dans de l'eau courante. Ne supporte plus que les viandes rouges gorgées de sang.
  - **Pieu dans le cœur**. **Niveau 4.** Si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur pendant qu'il est neutralisé dans son refuge, il est paralysé tant que le pieu n'est pas retiré.
  - **Hypersensibilité aux lumières du soleil**. **Niveau 5.** Il subit 3D6 vie et énergie quand il commence son tour exposé à la lumière d'un soleil. Le cas échéant, il remplace un de ses D10 par un D8 lors des tests d'attaque et des Tests de Compétences.
  - **Fuite brumeuse**. **Niveau 6.** Quand il tombe à 0 point de vie à l'extérieur de son refuge, à condition qu'il ne soit ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante, l'Imokmar se transforme en nuage ou en brume (comme décrit dans le trait Métamorphe) au lieu de tombée inconscient. Il est détruit s'il ne peut pas se transformer. Sous forme de brume, l'Imokmar ne peut pas reprendre sa forme et doit atteindre son refuge en une résolution solaire ou moins sous peine d'être détruit. Une fois dans son refuge, il prendre sa forme d'Imokmar et reste paralysé tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 point de vie. Après avoir passé 1 heure dans son refuge à 0 point de vie, il récupère 1 point de vie.
- **LES ATOUTS** des imokmars. Voici les nouveaux atouts d'un Imokmar suivant les niveaux.
  - **Vitalité**. Il gagne cet atout aux **Niveaux 2, 3, 4, 5**. (**5 en vies** en plus et augmentation du seuil de blessure de **1.)**
  - **Métamorphe**. S'il n'est pas exposé à la lumière d'un soleil ou immergé dans de l'eau courante, l'Imokmar peut se métamorphoser en animal volant de son choix (**niveau 1**) de taille P, en brume ou en animal terrestre de taille M (**niveau 2**) ou reprendre sa véritable forme.
    - **Sous forme animale**, l'Imokmar ne peut pas parler, sa vitesse est celle de l'animal. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa vitesse, restent les mêmes. Tous les vêtements qu'il porte se transforment également, ce qui n'est pas le cas du reste de son équipement. Il

reprend sa forme véritable quand il meurt.

- **Sous forme de brume**, l'Imokmar ne peut plus entreprendre aucune action et ne peut ni parler ni manipuler d'objet. Il est extrêmement léger, possède une vitesse en vol d'un oiseau rapide, peut effectuer des vols stationnaires, entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. En outre, si de l'air passe au travers d'un interstice, la brume peut faire de même sans devoir s'y faufiler, mais elle ne peut pas traverser l'eau.
- **Pattes d'araignée**. **Niveau 3**. L'Imokmar peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un Test ne soit nécessaire.
- **Régénération**. **Niveau 4**. L'Imokmar récupère 20 Vies au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et s'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ni immergé dans de l'eau courante.
- **Fascination**. 2 fois, une fois au **Niveau 3**. Et une fois au **niveau 5**.
- **Point de sang**. **Niveau 5**. Lorsque l'imokmar est à zéro en vie, et ayant bu quelque goutes du sang d'un être de son espèce, ce dernier subit les blessures et dégâts infligés à l'amok pendant 3 tours. Et de plus il se retrouve en état de Fascination.
- **Engendreur**. **Niveau 6** l'imokmar peut devenir un engendrer. Il doit vider le sang et au dernier moment, au dernier point lui faire boire son propre sang. Après plusieurs nuits, l'enfant devient un imokmar de niveau 1. Cela ne peut se faire que sur des personnes de son espèce.

Quand Oers fut découverte, que nouvelle Idril fut construite les oersians donnèrent la possibilité de détecter si un acte à travers le velum venait d'un imokmar ou d'un faiseur.

Et de plus ils purent fournirent une brumisation d'une solution particulière. Cette brume affaiblit l'imokmar qui ne peut plus utiliser ses pouvoirs de Métamorphose et d'Ascendance sur autrui.

La DEPS

La **démocratie éonites des pilotes de soulfarian**, les **Nautoniers**, est un groupement qui rassemble une grande partie des Nautoniers afin de faire respecter leur droit, leurs avoirs et leur pouvoir. Cette démocratie a le pouvoir de mettre à l'écart des planètes et des mégacorps si la CIM le décide. Par contre ils refusent de se ranger dans une idéologie ou une autre. Ils ne favorisent ni la Couronne, ni le Klan, ni les non-alignés.

C'est un mode de fonctionnement très particulier de libertaire libertin hippie qui fume de l'herbe à longueur de journée. L'assemblée est tirée au sort parmi les nautoniers et surtout leur famille proche, grands-parents et toute la descendance.

Elle a également pour rôle de recenser l'ensemble des planètes colonisé et en voix de colonisation et de lui donner un nom de baptême. Ensuite elle garde un certain nombre d'informations secrètes avec impartialité. N'importe qui ne peut pas demander n'importe quelle information sur une planète.

La SENB

Le **Syndicat de l'Expansion et des Négociants Baron** est l'institution inter mondiale par lequel le commerce entre l'ensemble des nouvelles colonies est possible. Son siège central est à **Proterne** sur Ultereith des Adoubai. Cette organisation a pour but de contrôler et organiser la circulation des produits. Pour cela, elle possède une armée de contrôleur accompagnant souvent les diplomates et les transporteurs de marchandises. Ils accompagnent également les expéditions d'exploration.

De plus la **SENB**, en tant que consortium financier est l'un des investisseurs les plus puissants de l'ensemble de l'expansion, ce qui lui confère un pouvoir important et quelques fois excessif. Il s'oppose souvent à l'organisation des shinaïs sans pouvoir ternir leur aura.

Les planètes de l'expansion peuvent être en relation avec la SENB de quatre façons différentes.

- Actionnaire
- Adhérentes
- Dépendantes
- Indépendante

Moyen de communication

En 248 de l'expansion, les universités de la SENB mirent au point un système de communication le **comspace**. Il permet une liaison les différentes planètes avec un décalage correspondant à peu près au temps subjectif entre deux systèmes en heures au lieu de jours.

Par exemple pour envoyer un message des Adoubai vers Beylik, il faut environ 11 jours. Alors qu'il faut 5 mois pour s'y rendre par les portes Gama.

Les rapports entre grandes organisation politique en 3190 en début de campagne

Organisations	%	nombre	% CIM	CIM	% Non CIM	non CIM	Nombre Soulfarian	hors DEPS	DEPS
La couronne	50%	93	50%	47	50%	47	416	42	374
Le Klan	40%	74	25%	19	75%	56	333	50	283
Les non alignés	10%	19	10%	2	90%	17	83	8	75
Nombre de planètes :		185		68		120	832	100	732

Ce système étant très cher, il est installé seulement dans les grandes métropoles. Par contre il est impossible d'utiliser ce système lorsque la frégate vogue sur la mer mirifique. Quand de nouvelles colonies sont découvertes, un système de communication est installé pour entrer en contact avec le reste de l'expansion.

Les lunettes de la noosphère

Figure 6 : Noosphère

Définition et Portée : La noosphère, dans le contexte de l'expansion galactique, est un phénomène localisé à un système solaire spécifique. Pour qu'une noosphère soit établie, la technologie du système doit atteindre au moins la classe B.

Technologie et Interaction : L'interaction avec la noosphère se fait principalement via des lunettes de sécurité dotées d'identifiants uniques. Ces lunettes remplacent les anciens inféoniteurs, rendus obsolètes. Elles fonctionnent en analysant les influx cérébraux et les mouvements oculaires sous les paupières fermées, permettant ainsi l'accès à l'univers virtuel de la matrice.

Infrastructure : La noosphère repose sur un réseau de capteurs et de mémoires diamants installés en réseau optique à travers le système solaire.

Représentation Virtuelle : Dans l'univers virtuel, la matrice est une anamorphose du monde réel, où les villes, bien plus vastes que les espaces sauvages, sont presque collées les unes aux autres. Cette disposition dépend de la fréquentation et des services disponibles.

Interaction et Modification : Les interactions au sein de la noosphère se font exclusivement via des avatars. Pour modifier l'environnement virtuel, un avatar doit posséder des codes de sécurité appropriés. Des zones ultra-protégées sont prévues pour le développement d'outils spécifiques.

Outils et Avatars : Les outils développés dans la noosphère sont stockés dans l'espace virtuel de l'avatar et sont utilisés comme dans le monde réel.

Sécurité et Surveillance : Pour accéder à des zones protégées de la noosphère, les avatars doivent être équipés de programmes spéciaux, qui peuvent prendre la forme d'armes ou d'autres objets. La noosphère est constamment surveillée par des polices virtuelles, composées d'intelligences artificielles ou de programmeurs engagés pour protéger les données.

Cette description de la noosphère illustre un environnement virtuel complexe et sécurisé, essentiel pour la communication et l'interaction dans un contexte galactique avancé.

La cybernétique

L'univers de Retour de Pendule possède des aspects cyber. Les artefacts cybernétiques valent une fortune, car ils sont adaptés au corps et aux phénomènes de rejet et de plus, ils ne doivent pas polluer l'âme. Chaque implant vaut une fortune et certains sont interdits par la loi.

La somme des **FD** cyber possible pour une personne est les **points d'implant**, égale à (**CON + SAG) * 2**. Chaque FD offre 2 points d'atouts.

- Difficulté d'implantation : 15 + (FD * 2)
- Amélioration et modifications : FD * 2
- Difficulté du test de disjonction : 10 + (FD * 2)

À chaque Greffe d'un organe cybernétique, le personnage perd un nombre de points d'implant de son potentiel possible (CON + SAG) * 2.

Une implantation se fait par un chirurgien et son test de soin avec l'atout obligatoire **spécialisation soin(implant)**. C'est mieux pour lui d'être talentueux et d'avoir parfaire, maitre et grand maitre.

En cas de grands stress ou de blessure grave, le PJ cybernétisé doit réussir un test de concentration à 10 + FD d'implant, pour éviter la disjonction qui implique une catatonie.

- Implant standard : remplace sans l'améliorer un membre, un organe cout en implant **1**
- Amélioration de réflexe : augmente le nombre d'actions possibles à la fin du tour pour 1D6 d'énergie (ne peut être pris que trois fois). Cout en implant : **2**
- Améliorations de Caractéristique. Pour un point de Caractéristique (ne peut être pris que trois fois). Cout en implant : **2**
- Protections ; permets de renforcer une partie du corps qui donne 2 d'armure à chaque prise. Cout en implant : **2**
- Adaptation : implant qui permet de choisir des adaptations diverses à l'instar de l'atout adaptation. Cout en implant : **2**
- Atouts ; implant permettant, via des implants divers et variés d'émuler des atouts. Cout en implant : **2**
- Amélioration des compétences : implant permet d'acquérir une compétence avec **3**, **9** ou **12** niveaux en fonction du niveau de l'implant. Si possède déjà la compétence, celle-ci est cachée au cerveau. C'est-à-dire que d'une part, elle ne peut plus s'augmenter naturellement (avec l'atout Apprentissage, ou Talentueux par exemple), elle ne peut recevoir les atouts expertise. Et si la compétence est supérieure, c'est malgré tout le niveau de l'implant qui est utilisé. Cout en implant : **1** pour un niveau amateur, **2** pour un niveau professionnel et **3** pour un niveau brutasse.

Moyen de locomotion

Le monde exploré est composé de **183** planètes nouvelles en plus des sept planètes initiales. Les voyages sont centrés sur les sept planètes principales et c'est elles qui rejoignent l'ensemble des autres planètes.

Chaque planète de l'expansion étant abordée trois fois par an en moyenne, il existe **714** soulfarians faisant ces vols réguliers. Ces soulfarians se répartissent entre plusieurs propriétaires. Il existe en plus **72** soulfarians qui font des expéditions de recherche de nouvelles planètes.

Ces chiffres sont vrais en début de saga, mais une certaine progression va s'installer et le nombre de planètes allant en augmentant, le nombre de soulfarians fera de même.

- Planète : **Menefis**
- Système solaire : **Ores**
- Orbite moyenne : 1,2 UA
- Distance de porte Gama 30 mUA
- Classe : tellurique
- Atmosphère : N2 70% O_2 20%
- Système orbital : Prinse 2,6 mUA, Kingue 2,8 mUA
- Périmètre équatorial : 40 000 km
- Environnement jungle, mer, désert, montagne, etc.)
- Gravité 1,1 uG
- Astroport : oui
- Population : 1 mM de personnes
- Classe C technologique
- Gouvernement : autoritaire – parlement aristocratique
- Commerce bois, vin iridium
- Description

*La maison **Agton** se localise sur la planète **Menefis** du système **Ores**. Elle est riche en minerai d'Iridium. La planète est composée au ¾ d'océan et pour ¼ de terres immergées. Elle possède une agriculture exportatrice en vin, bois.*

Matériels

Engins spatiaux

D'un point de vue militaire, il est très important de savoir que les boucliers sont inefficaces dans le vide spatial. Les lasers peuvent très facilement les détruire sans que son tireur soit en danger.

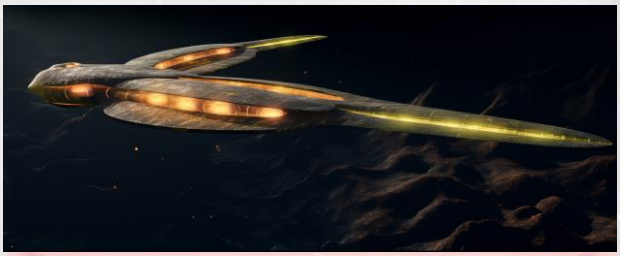
La déflagration d'un laser sur un bouclier est telle que l'engin touché implose instantanément. Les boucliers sont gardés lorsque les vaisseaux descendent sur les planètes. Les canons plazer sont les armes asservies sur les engins spatiaux de guerre.

La vitesse est une mesure relative de comparaison, entre les engins.

Frégate soulfarian ou long courrier

Les longs courriers sont les vaisseaux spatiaux uniquement utilisés par les nautoniers. Quel que soit l'équipement, ils ne peuvent pas se poser sur une planète. Ces machines longues de plusieurs kilomètres ont été aménagées en orbite. Ce sont des vaisseaux d'explorations. Ils permettent de stocker des vivres et des instruments de mesures nécessaires à l'exploration.

La frégate soulfarian est le vaisseau spatial le plus utilisé par les nautoniers, leur fonctionnement doit au pouvoir des navigateurs. Une frégate est incapable de se poser sur le sol. Elle reste en permanence dans l'espace. Il existe des ports en orbite pour faciliter le déchargement, mais ce n'est pas le plus courant. Il faut utiliser les vidangeurs et monitors pour explorer une planète.



Soulfarian Type
Taille : 5
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **1**
Gabarit de tir : **3**
Gabarit de Robustesse : **3**
Seuil de coque : **10**
Puissance : **7dK**

La relation qui associe une Soulfarian à son nautonier est une relation organique. Le **nautonier** n'a besoin d'aucun appareil si ce n'est pour son confort de « rêvant », tout se passe par l'esprit. La Plante servant de vaisseau possède une conscience, une pensée et une âme végétale. La relation se met en œuvre très tôt entre l'éonite et sa Soulfarian. (Domaines de l'éonite végétaux, Esprit et Temps)

Ces engins spatiaux avec les longs courriers ne peuvent être attaqués qu'avec des armes d'une puissance atomique. Cependant une infanterie peut fort bien prendre position dans un vaisseau, grâce à l'éperonnage de certain vaisseau qui ont été conçus pour.

éperonneur ou chasseur spatial

Fonction Principale : Le chasseur éperonneur est un vaisseau spatial conçu spécifiquement pour la chasse et le combat. Sa caractéristique unique est sa capacité à se connecter par la pointe avec d'autres vaisseaux similaires, formant ainsi un plus grand vaisseau. Cette configuration est principalement utilisée pour pénétrer les frégates soulfarian lors d'opérations d'abordage.

Modularité et Autonomie : Chaque segment ou module du chasseur éperonneur, connu

éperonneur
Taille : 1
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **3**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **1**
Seuil de coque : **7**
Puissance : **6dK**

également sous le nom d'éperonneur, peut fonctionner de manière autonome. Ces modules sont remarquables pour leur accélération exceptionnelle et leur robustesse.

Caractéristiques en Mode Isolé : Lorsqu'ils opèrent de manière indépendante, ces vaisseaux sont relativement légers et dotés d'une puissance considérable, leur permettant de rattraper des cibles plus lentes dans l'espace. Leur conception permet des manœuvres rapides et silencieuses, rendant l'approche de l'ennemi presque imperceptible.

Tactique de Combat : En combat, l'objectif principal des chasseurs éperonneurs est de prévenir l'assemblage des autres éperonneurs ennemis et d'empêcher les vaisseaux de type monitor de se rapprocher. Leur capacité à imploser les engins ennemis en fait des adversaires redoutables dans les stratégies spatiales.

Rôle Stratégique : Le chasseur éperonneur joue un rôle crucial dans les tactiques offensives, en particulier lors des opérations d'abordage et de neutralisation des vaisseaux ennemis. Sa polyvalence, entre opérations autonomes et assemblage en un vaisseau plus grand, offre une flexibilité tactique significative dans les conflits spatiaux.

Cette description met en lumière le chasseur éperonneur comme un élément clé dans les stratégies de combat spatial, combinant vitesse, puissance, et une capacité unique d'assemblage pour des missions spécifiques.

Monitor

Accessibilité au Pilotage : Ces vaisseaux peuvent être pilotés par des individus qui ne sont pas des nautoniers navigateurs, mais qui possèdent une spécialisation en conduite de vaisseaux spatiaux. Cette caractéristique les rend adaptés à un éventail plus large de pilotes.

Fonctions Multiples : les Monitors sont polyvalents, utilisés pour des missions de combat, le transport de troupes, ainsi que pour des interventions médicales d'urgence dans l'espace.

Conception et Structure : Le vaisseau est constitué de trois sections distinctes, chacune étant lourdement blindée et équipée de boucliers défensifs. Cette structure renforcée assure une protection optimale lors des opérations.

Modularité en Opération : Les sections du vaisseau peuvent se séparer pour faciliter la manœuvre et le retrait dans l'espace, particulièrement lorsqu'ils quittent la surface d'une planète. Cette capacité de séparation rend ces vaisseaux particulièrement adaptés aux opérations complexes.

Rôle en Combat : Ces vaisseaux sont conçus pour intervenir dans les phases d'abordage. Après qu'un chasseur éperonneur ait créé une brèche dans un vaisseau soulfarian ennemi, ces vaisseaux entrent en jeu pour mener l'assaut final.

Adaptation au Combat : En plus de leur fonction de transport, ces vaisseaux sont modifiés pour le combat, les rendant efficaces dans les opérations offensives et défensives. Leur conception permet une approche stratégique et une intervention rapide dans les situations de combat.

Cette description souligne la polyvalence et l'efficacité du **Monitor** dans divers scénarios spatiaux, alliant robustesse, modularité et adaptabilité pour répondre aux besoins variés des opérations spatiales, qu'elles soient militaires ou de secours.

Monitor
Taille 2
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **2**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **3**
Seuil de coque : 12
Puissance : **5dK**

Vidangeur

Fonction Principale : Le Vidangeur est conçu spécifiquement pour effectuer des livraisons entre un vaisseau soulfarian en orbite et la surface d'une planète. Il joue un rôle crucial dans le transport de marchandises, d'équipements ou de ressources.

Capacités d'Atterrissage et de Décollage : Ces astronefs sont équipés pour atterrir sur une planète de manière similaire à un hélicoptère de grande taille, permettant une manœuvre précise et contrôlée. Pour quitter la planète, ils utilisent une forte accélération pour atteindre la vitesse de libération, s'échappant ainsi de l'attraction gravitationnelle terrestre.

Protection et Matériaux : Le Vidangeur est revêtu d'une armure composée de céramique renforcée avec de la poudre de diamant. Cette

combinaison offre une protection exceptionnelle contre les contraintes thermiques et physiques rencontrées lors des entrées et sorties atmosphériques.

Maintenance et Durabilité : Après chaque mission, des équipes d'entretien inspectent l'astronef et remplacent les plaques de céramique endommagées. Cette maintenance régulière assure la longévité et la fiabilité du Vidangeur dans des conditions extrêmes.

Le Vidangeur, avec ses capacités avancées d'atterrissage et de décollage, ainsi que sa robustesse exceptionnelle, est un élément essentiel pour le transport efficace et sécurisé de marchandises entre les vaisseaux spatiaux et les planètes. Sa conception et son entretien rigoureux garantissent sa performance dans les opérations logistiques spatiales.

Vidangeur
Taille : 3
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **2 / 1 en atmosphère**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **3**
Seuil de coque : **10**
Puissance : **7dK**

Les Shuttles

Fonction Principale : Les Shuttles sont des astronefs navettes conçus pour faciliter le transport de passagers et de petits chargements entre un vaisseau spatial en orbite et la surface d'une planète. Ils sont essentiels pour les voyages spatiaux de courte distance.

Capacités d'Atterrissage et de Décollage : Ces navettes sont équipées pour atterrir et décoller de manière similaire à des ornithoptères ou des hélicoptères, offrant une grande maniabilité et précision. Pour quitter la planète, ils utilisent une technologie avancée d'antigravité couplée à une forte accélération, leur permettant d'atteindre rapidement la vitesse de libération.

Protection et Matériaux : Comme les Vidangeurs, les Shuttles sont protégés par une armure de céramique renforcée avec de la poudre de diamant. Cette protection est cruciale pour résister aux contraintes thermiques et physiques des voyages spatiaux.

Maintenance et Durabilité : Après chaque mission, des équipes spécialisées procèdent à une inspection complète des Shuttles, remplaçant les plaques de céramique endommagées pour maintenir leur intégrité structurelle et leur performance.

Les Shuttles, grâce à leur conception légère et leur technologie avancée, sont parfaitement adaptés pour des voyages rapides et efficaces entre les vaisseaux spatiaux et les planètes. Leur capacité à manœuvrer avec précision dans des environnements variés, ainsi que leur robustesse, en font un choix privilégié pour les missions nécessitant agilité et fiabilité.

Figure 7 : Shuttle
Taille : 2
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **1 / 2 en atmosphère**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **1**
Seuil de coque : **7**
Puissance : **5dK**

Engins aériens

Là aussi l'apparition du bouclier a modifié l'art de la guerre. Tous les engins rapides ont dû être abandonnés au profit d'engin pouvant s'immobiliser ou avancer à des vitesses très lentes.

Éolgolfière de chasse

Elles sont encore présentes sur des planètes aux populations fortement bellicistes et que les gouverneurs de la CIM ou de la SENB ont du mal à contrôler.

Avec l'apparition des boucliers, ces engins sont devenus obsolètes. Ils sont trop repérables sur les écrans et leur impact contre un bouclier est sans effet.

- Taille : 2
- Gabarit de vitesse : **2**
- Gabarit de tir : **1**
- Gabarit de Robustesse : **2**
- Seuil de coque : **10**
- Puissance : **6dK**

Ornithoptère

Conception et Mobilité : L'ornithoptère est un engin volant terrestre caractérisé par sa conception unique à double pale, inspirée du vol des insectes. Cette conception lui confère une mobilité exceptionnelle, lui permettant de

réaliser des manœuvres complexes telles que le vol stationnaire, des déplacements latéraux, et même des mouvements en arrière.

Utilisation Militaire et Stratégie : Les ornithoptères sont particulièrement prisés par les forces militaires pour leur capacité à effectuer des attaques précises et calculées. Leur aptitude à maintenir une vitesse quasi nulle les rend idéaux pour des opérations nécessitant une grande précision et un contrôle minutieux, notamment dans des environnements urbains ou des zones densément peuplées.

Pénétration des Boucliers : Un avantage tactique significatif de l'ornithoptère est sa capacité à traverser les boucliers protecteurs des villes. Grâce à sa vitesse réduite et sa maniabilité, il peut franchir les barrières défensives qui seraient autrement impénétrables pour des engins plus rapides ou de plus grande taille.

Sources d'Énergie : Les ornithoptères peuvent être alimentés par diverses sources d'énergie, leur permettant de s'adapter à différents environnements et exigences opérationnelles. Cette flexibilité énergétique assure leur efficacité dans une variété de scénarios de combat.

En résumé, l'ornithoptère est un engin volant polyvalent et stratégiquement avantageux, particulièrement adapté aux opérations militaires dans des environnements complexes. Sa capacité à manœuvrer avec précision et à pénétrer les défenses ennemies en fait un élément clé dans les stratégies de combat aérien.

Figure 8

Taille : 1
Gabarit de vitesse : **2**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **2**
Seuil de coque : **5**
Puissance : **7dK**

Engins terrestres

La plupart des engins utilisent la technique antigrav par une symbiose entre partie de soulfarian et technologie mécanique et électronique, qui permet de ne plus créer de route et de voix de transport coûteuse en fabrication et en entretien. Les engins planent à une petite distance du sol.

Chenille agricole

Ce sont tous les engins agricoles utilisés sur les planètes de l'expansion. Mais depuis très longtemps déjà, l'agriculture est retournée à une certaine forme de travail direct.

Plate de transport

Ce sont des grandes structures plates, couvertes ou non, munies de suspenseurs qui permettent d'entasser les marchandises ou des voyageurs et de les transporter sur la surface d'une planète, de puis les villages les plus reculés jusque vers les villes munies d'un port spatial. À l'avant il y a une cabine dans laquelle le conducteur se tient debout et utilise un manche de direction, il accélère et ralentis en utilisant les positions de son corps.

Plateau lévitation

Ce sont les ensembles de véhicules de transport qui permettent de déplacer des marchandises sur de courtes distances. Ces plateaux sont conçus pour être conduits à une faible distance du sol.

Char d'assaut ou transporteur de troupes

À cause du bouclier velumnique, les chars d'assaut ont évolué vers des engins extrêmement lents et fortement blindés. Ils ont pour vocation de conduire des troupes au cœur de la mêler. Ou d'attaquer les troupes ennemies par écrasement des fantassins.

Ils servent également à transporter une vingtaine de personnes sur des planètes hostiles et sans routes. Ce sont des véhicules tout-terrains avec une autonomie d'énergie de 1000 km environ. Ce sont de moteurs puissants à explosion.

Les protections

Le bouclier velumnique

Le bouclier a été créé, il y a **1557 ans** par un ingénieur de Zon sur Cluri des Adoubai. Le bouclier est un écran jouant avec la gravité et le velum Primus sur lequel rebondis tous les projectiles et coup porter avec une vitesse supérieure à 1 km / heure.

Les nouvelles armées (appartenant à de grandes fédérations de planètes) ont dû réapprendre les techniques de corps à corps et d'escrime.

Toutefois un bouclier reste un objet qui vaut très cher à l'achat, à l'entretien et en énergie électro-

velumnique, seules les compagnies les plus riches peuvent s'en payer et seulement pour des bataillons de choc ultras spécialisés.

Les mailles

Hormis le bouclier les protections existent quand même comme les mailles tressées de kevlar qui offre une qualité quand même importante. Ce sont les gilets par balle et les surfaces réfléchissantes contre les plazers donnant des protections lourdes.

Les cuirs

Les civiles ont également la possibilité de se protéger le corps par un ensemble de vêtement comme les cuirs épais ou les synthétiques épais pour les protections moyennes.

Armes d'escrime

Épée électrique

Les épées électriques sont des armes au tranchant parfait et sans usure. C'est l'arme des armées. Elle peut être installée en baïonnette sur les armes de tirs. L'épée électrique a été mise au point pour affronter les boucliers velumniques.

Fleuret

Les fleurets sont des armes de duel au sein des armées. Les armées pour s'entretenir ont développé une éthique de l'honneur. Les questions d'honneur étant sensibles, le duel a été réintroduit avec obligation d'utiliser des armes d'estoc.

Armes de tir

Les armes de tir sont surtout devenues un sport, de chasse ou une arme de délinquance. Elles ne sont utiles que contre des donanymes sans bouclier. Les armées ont abandonné l'arme de tir pour revenir dans les techniques de corps à corps. Une seul est encore employée c'est le laser avec le danger qu'il comporte de tirer contre un bouclier. Sur un être humain sans bouclier, un laser fait peu de dégâts, mais contre un bouclier, une explosion aussitôt s'en suit qui détruit aussi bien l'agresse que l'agresseur, et tous ceux qui se trouvent dans l'entourage.

Plazer

Les plazers se sont développés à l'origine pour percer les blindages de plus en plus efficaces des armures de corps à corps. Et puis le bouclier est apparu. Le laser devenait une arme dangereuse pour le tireur.

Elle a été mise au pont lors de la guerre des éons. Afin de contrer la puissance des magiciens, les industriels et les scientifiques ont découvert les propriétés d'un allumage laser sur un mélange de gaz propulsé. Les balles plazers sont des balles explosives sur **4+** et provoque **3D6** de dégâts sans recul sur l'arme, peuvent donc être utilisé en **amateur**.

Cependant la portée de ces armes est beaucoup moins longue que les balles en plomb à cause de la cohérence de la capsule de gaz.

Les munitions

Les dégâts infligés par une arme à feu dépendent de l'arme, mais surtout de la munition. Les problématiques liées aux dommages créés par les munitions varient en fonction du contexte d'utilisation. Dans les milieux civils (police, autodéfense) les engagements ont généralement lieu à très courte portée et le pouvoir d'arrêt est fondamental.

La munition doit mettre immédiatement hors combat la cible pour lui interdire toute riposte. Dans un contexte militaire, la problématique est différente, les critères sont beaucoup plus nombreux (un soldat doit par exemple pouvoir emporter un nombre important de munitions avec lui) et les blessés chez l'ennemi représentent un handicap logistique tout à fait intéressant.

Les munitions mutilantes
Amateur sans recul : 2D6
Pro avec un recule : 3D6. Une krâsse
Brutasse très fort recul : 4D6. Deux krâsses

Les munitions assommantes (test en sauvegarde 10 + dégâts)
Amateur 1D6
Pro 2D6
Brutasse 3D6

L'assommeur

Avec le bouclier une nouvelle arme à vue le jour, l'assommeur. C'est une arme surtout utilisée par la police afin de neutraliser des manifestants trop agités. Mais l'armée s'en est également emparée comme arme défensive contre ceux portant le bouclier.

En effet l'arme ne tue pas, mais si elle n'assomme pas la victime, elle provoque une paralysie passagère durant de 1 tour et l'esquive est alors inopérante pour toucher il faut faire **10**.

Pour ne pas être assommé, il faut réussir un test de volonté à **10 + dégâts de l'arme**.

La Feuille de Soulfarian

La Soulfarian, dans le jeu de rôle Tsuvadra dK, est un concept unique. Voici une description détaillée de cette entité :

Description Générale de la Soulfarian

Apparence : La Soulfarian ressemble à une graine d'érable géante, entièrement organique, composée de bois et d'écorce brute. Elle mesure entre 1000 et 3000 mètres de longueur, 500 à 1500 mètres de largeur, et environ 20 mètres de hauteur.

Nautonier : Le pilote timonier de la Soulfarian, appelé nautonier, est psychiquement relié à la plante. Grâce à ses capacités de faiseur, qui incluent des pouvoirs magiques et psychiques, le nautonier peut calculer les trajets à emprunter et naviguer dans les mers Gama en utilisant les portes Gama dispersées dans la galaxie d'Andromède.

Personnalité et Rêves : Chaque Soulfarian possède sa propre personnalité, ses rêves et aspirations, ce qui lui confère une dimension presque humaine et empathique.

Capacités et Ressources de la Soulfarian

Cultivation - La Soulfarian gère et développe des écosystèmes internes pour nourrir son équipage.

Défense - Elle possède des capacités de protection et de dissuasion, utilisables dans des confrontations spatiales.

Créativité - La Soulfarian encourage et héberge diverses formes d'expression créative.

Échange - Elle participe à des activités d'échange, troquant des ressources et des biens.

Surveillance - La Soulfarian s'engage dans des activités de surveillance pour acquérir des renseignements.

Fabrication - Elle dispose d'installations pour la construction et la maintenance d'équipements et de structures.

Rivalité - La Soulfarian peut être impliquée dans des conflits ou des disputes personnelles ou politiques.

Influence - Elle joue un rôle dans les manœuvres politiques, influençant les décisions et les alliances.

Spiritualité - La Soulfarian peut abriter des pratiques spirituelles et influencer les croyances.

Recherche - Elle est un hub de recherche scientifique et un lieu de formation pour les faiseurs.

Exploration et Colonisation

Grâce à sa capacité de naviguer dans les mers Gama et de passer par des portes Gama, la Soulfarian est un outil essentiel pour l'exploration et la colonisation de nouvelles planètes habitables dans la galaxie d'Andromède.

Cette description met en lumière la complexité et la richesse de la Soulfarian, qui est bien plus qu'un simple vaisseau spatial, mais plutôt un être vivant et multifonctionnel, central dans l'univers de Tsuvadra dK.

Ses rêves

Les rêves d'une Soulfarian, en tant qu'entité végétale consciente et émerveillée par les mystères de l'univers, peuvent être à la fois poétiques et profonds. Voici quelques pistes pour imaginer les rêves d'une Soulfarian :

Découverte de Nouveaux Mondes : La Soulfarian rêve de voyager à travers les galaxies, découvrant des planètes aux écosystèmes uniques et variés. Elle aspire à explorer des jardins célestes inconnus, des forêts d'étoiles, et des océans de nébuleuses.

Harmonie avec l'Univers : Elle rêve de parvenir à une harmonie parfaite avec l'univers, en comprenant les rythmes et les mélodies des corps célestes, et en s'alignant avec les forces cosmiques.

Communication avec d'Autres Formes de Vie : La Soulfarian désire communiquer avec d'autres formes de vie végétale ou consciente à travers l'univers, échangeant des connaissances et des expériences.

Création d'un Jardin Galactique : Elle imagine créer un jardin galactique, où des espèces de plantes de différentes planètes coexistent et prospèrent sous sa garde.

Symbiose avec son Équipage : La Soulfarian rêve de développer une symbiose profonde avec son équipage, en particulier avec son nautonier, partageant des émotions, des pensées et des rêves, et devenant un véritable foyer pour eux.

Comprendre le Mystère de la Vie : Elle aspire à comprendre les origines de la vie dans l'univers, et peut-être même à découvrir le secret de la conscience elle-même.

Protection de la Vie : La Soulfarian rêve de protéger la vie sous toutes ses formes, en devenant un gardien des mondes et des espèces menacés.

Évolution Personnelle : Elle aspire à évoluer au-delà de sa forme actuelle, peut-être en devenant une entité encore plus consciente et connectée à l'univers.

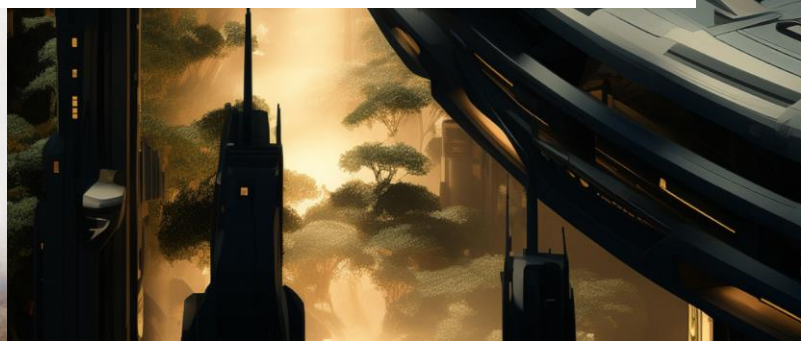
Transmission de la Sagesse : La Soulfarian souhaite transmettre la sagesse et les connaissances qu'elle a acquises au cours de ses voyages à d'autres êtres, contribuant ainsi à l'élévation de la conscience universelle.

Découverte de la Source de la Magie : Fascinée par les mystères de la magie et du psychisme, la Soulfarian rêve de découvrir la source ultime de ces pouvoirs et de comprendre leur lien avec les forces de l'univers.

Les batailles et Révoltes

Voir les règles dans la base Tsuvadra dK, mais voici les troupes que vous pourriez retrouverer habituellement.

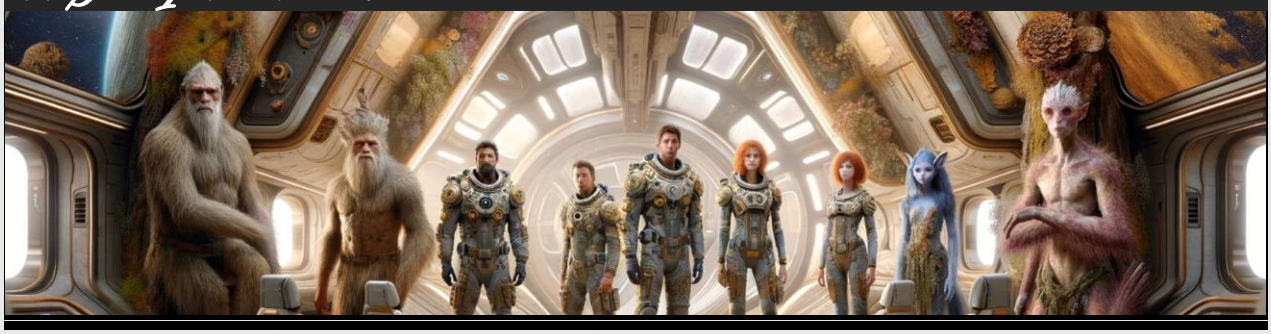
Unité	Att.	Déf.	Moral	Rés.	Taille	Dépl.	Spécial
Artillerie vehicule	7	1	1	2	G	Montés	+2 à l'Att. Et peut changer de front en 1 tour
Artillerie à pied	7	1	1	1	M	À pied	+2 à l'Att. quand est en réserve et s'ajoute au front choisis (pas la défense)
Batterie de char	4	4	2	2	G	À pied	+1 Moral si présence d'autres tribus chamaniques dans le même groupe
Mitrailleur Vétéran	4	1	3	2	M	À pied	Divisent par deux l'Att. des unités Mobiles ou volantes
Mitrailleurs	4	2	2	2	M	À pied	Peuvent sacrifier -1 Att. pour +1 Déf.
Mitrailleurs Mobile	5	2	2	3	G	Montés	Peuvent sacrifier -1 Att. pour +1 Déf.
Lanceur Roquette	2	2	2	2	M	À pied	-
Lanceur Roquette Vétéran	3	3	3	3	M	À pied	Perte ennemie de Moral lorsque perte de Résistance > 1
Lanceur Roquettes Mobile	3	3	2	2	G	Montés	En réserve, compte comme une unité montée dans chaque groupe
Escrimeur	5	4	4	1	M	À pied	+1 Moral à chaque phase de renforts, +2 Att. Annule Porteurs d'écran
Porteurs d'écran	7	3	3	4	M	À pied	+2 à l'Att. Te +2 en Déf. si pas d'escrimeur dans le groupe adverse
Monitor	2	4	2	4	G	Vol	+4 à l'Att. Dès éperonnage des éperonneurs
Véhicule blindé	5	4	2	2	G	Montés	En réserve, compte une unité montée dans chaque groupe, +2 à l'Att Char
Char de guerre	7	5	3	4	G	Montés	+2 à l'Att. contre unités à pied
Char lourd	8	6	4	4	G	Montés	+2 à l'Att. contre unités monté ou volante
Fantassin occasionnelle	1	1	1	1	P	À pied	+1 Moral si présence d'autres gars du pays dans le même groupe
Mariniers	2	2	2	2	M	À pied	Divisent par deux l'Att. des unités Mobiles ou volantes
Eperonneur	3	3	2	3	M	Vol	+3 à l'Att. si 3 unités contre Soulfarian, peux changer de front en 1 tour
Soldat furtif Vétéran	6	3	3	3	M	À pied	-1 Résistance ennemie avant le début du premier tour
Soldats furtifs	3	2	2	1	M	À pied	-1 Résistance ennemie avant le début du premier tour
Soldats furtifs Mobile	5	2	2	2	M	Montés	-1 Résistance ennemie avant le début du premier tour
Hussard	4	4	2	2	M	Montés	-1 à l'Att. Contre unités Mobiles
Faiseur	0	1	2	0	M	À pied	+1 à l'Att. À chaque phase de renforts quand en réserve
Motard tactique	5	3	2	3	G	Montés	+1 Moral si présence d'autres groupe de la même académie
Motard Infiltrator	3	2	2	2	G	Montés	Retour Reserve perte de Moral > 2
Motard Intercepteur	5	3	2	3	G	Montés	+1 Moral si présence d'autres groupe de la même académie
Motard Lourde Intercepteur	3	3	3	4	G	Montés	+2 à l'Att. si pas d'unités Mobiles dans le groupe adverse
Mages de combat	7	1	3	0	M	À pied	-
Manifestant	2	1	1	1	M	À pied	Fuite si perte de moral >3
Phalangiste	4	4	3	3	M	À pied	+2 Att. Contre Montés
Prêtres de guerre	4	4	3	1	M	À pied	+2 à l'Att. À chaque phae de renfort
Prêtres de vie	2	2	3	2	M	À pied	+1 Résistance à chaque phase de renforts
Tirailleur Vétéran	6	3	3	3	M	À pied	-
Tirailleur Vétéran	6	2	3	3	P	À pied	Augmente le Moral de 1 des autres unités adjointe
Voltigeur Vétéran	4	1	1	1	P	À pied	-1 au moral des unités en face (Minimum 1)
Voltigeur léger	3	1	3	2	P	À pied	-
Voltigeurs	2	2	2	3	M	À pied	+1 à l'Att. contre unités Mobiles, peux devenir Escrimeur ou Porteur d'écran)



Présentation de la campagne

Bienvenue dans "Vers le Bruit", une aventure épique s'étendant sur cinq saisons captivantes, chacune composée de cinq scénarios en moyenne. Préparez-vous pour une odyssée spatiale qui vous mènera à travers les étoiles, nécessitant environ vingt séances pour dévoiler l'intégralité de son récit fascinant. Cette histoire commence dans la lointaine Galaxie d'Andromède et vous entraînera jusqu'à la Voie Lactée, où vous affronterez les forces implacables de l'opacité et de la mort dans un combat final de proportions titanesques.
L'histoire débute en l'an 3190, marquant 1200 ans depuis l'événement connu sous le nom de "Retour du Pendule". Lorsque vous parcourrez les chapitres de cette campagne, notez que toute distance mentionnée est calculée à partir du système des Adoubai, un point de référence crucial dans cet univers.
Chaque saison de "Vers le Bruit" est conçue pour vous plonger plus profondément dans un univers riche et complexe, où chaque choix et chaque action peuvent avoir des répercussions inattendues. Votre voyage à travers les galaxies ne sera pas seulement une quête de survie, mais aussi une exploration des mystères cosmiques et une lutte contre des forces obscures qui menacent l'existence même.
Préparez-vous à embarquer dans une aventure où le courage, l'intelligence et la stratégie seront vos meilleurs alliés. "Vers le Bruit" n'est pas seulement une campagne, c'est une expérience qui vous transportera au cœur d'un univers de science-fiction vibrant et immersif. Bonne chance, voyageurs des étoiles, et que la lumière guide votre chemin à travers les ténèbres de l'espace.

Le groupe de la Soulfarian



Dans l'univers de votre campagne, la Soulfarian est un vaisseau spatial colossal, unique en son genre, construit à partir d'une graine végétale du vide cosmique. Il est piloté par un faiseur, un être capable de communiquer psychiquement avec le vaisseau. Voici une proposition de groupe type pour la Soulfarian, inspirée de la série "Battlestar Galactica" de 2005. Les joueuses pourront choisir parmi ces personnages, et les postes non sélectionnés seront occupés par des PNJ. Ces fiches de personnage sont fournies à titre indicatif en début de campagne et peuvent évoluer au fil du jeu, avec la possibilité d'implication des joueuses dans cette évolution.

L'état-major

Commandant : Bill Adams

Inspiré par le personnage de William Adama, le commandant est le leader stratégique et moral du vaisseau. Il est responsable de la prise de décision et de la sécurité globale.

Bill Adams est un humanorde d'un grand stoïcisme. Il ne révèle jamais rien de ses sentiments profonds et cependant il cache un cœur tendre. Et il a une tendresse particulière pour son second Paul High et sa navigatrice Clairiel. C'est une personne complexe dans l'intimité de sa chambre, ou un petit autel est consacré à ses méditations sur la nature divine de l'univers et des donanymes en général.

Bill Adams : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 36, Énergie 30
Compétences : Combat (6) +12, mystique (6) +12, Sournoiserie (3) +9, Survie (2) +6,
Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaire et Expert [Diplomatie]), Don naturel boxe, Talentueuse Spécialisation (boxe), Flingueur pro et brutasse, Mêlée sans armes (3x), Posture de combat (boxe), Discours galvanisant (bataille), Âme de chef, Négociateur (2dK), Tactique
Combat Défense : 10 + 9= **19+**
Boxe (+18, 3D6 + 2)
Pistolet (+9, 3D6 + 2)
Seuil blessure : 6

Navigatrice Nautonière : Clairiel Tracy

Similaire à Kara "Starbuck" Thrace, ce personnage est un pilote d'élite, chargé de diriger les missions de combat et d'exploration spatiale. Audacieuse et habile, elle est un élément clé dans les opérations offensives et défensives.

Amatrice de cigares, d'alcools forts et de voltige, elle a du mal à supporter l'autorité, et notamment celui qui l'incarne à ses yeux, le colonel Paul High le second. Mais elle a toutefois des rapports particuliers avec le commandant une sorte d'amitié filiale.

Clairiel Tracy : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 30, Énergie 36
Compétences : Combat (2) +6, mystique (6) +12, Sournoiserie (3) +9, Survie (6) +12, Magie vs Foi +22 et test de base 32 + 4 = **36**
Atouts : Ancipiel (Nyctalope, talentueux [vol, diplomatie], parfaire et Expert [Bluff]), Don naturel (Magie vs Foi), Talentueuse Spécialisation Parfaire experte (Magie vs Foi), flingueur brutasse, Pilote (4dK), Réparation instantanée (2dK), Domaine privilégié (plante), Faiseur (Magie vs Foi – Plante, Esprit, Lumière)
Combat Défense : 10 + 9 **= 19+**
<mêlée> (+6, 1D6 + 2)
Pistolet (+9, 3D6 + 2)
Seuil blessure : 4

Officier tactique Com : Félix Helo

C'est un homme tiraillé entre ce qu'il ressent comme devant être son devoir et la passion qu'il éprouve pour la femme de son frère. C'est un officier brillant et un navigateur de chasseur accompli.

Félix Helo : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 36, Énergie 30
Compétences : Combat (6) +12, mystique (2) +6, Sournoiserie (6) +12, Survie (3) +9
Atouts : Humain (Talentueuse Spécialisation parfaire et Expert [conduite(spatiale)]), Don naturel conduit, Action rapide (1x), Action supplémentaire (1x), Talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Fusil), Mêlée pro, Flingueur brutasse, Âme de chef, Pilote (4dK)
Combat Défense : 10 + 12 = **22+**
Boxe (+12, 2D6 + 2)
Fusil (+18, 3D6 + 2)
Seuil blessure : 6

Maître mécanicien : Gilles tyrolien

Il a un don pour l'improvisation et parvient à concevoir des prototypes pour ses éperonneurs. Pour un narsdrok, c'est un séducteur, surtout auprès des togente et narsdrok. Il tente de garder secrètes ses relations amoureuses avec certains supérieurs, sans succès. Il a également l'âme d'un syndicaliste.

Gilles tyrolien : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 38, Énergie 33
Compétences : Combat (6) +12, mystique (3) +9, Sournoiserie (2) +6, Survie (6) +12, Métier (Mécanique) +26, test de base **36+**
Atouts : Narsdrok (Vitalité, talentueux [Athlétisme, Métier], parfaire et Expert [Barre de Fer]), Don naturel mécanique et tape forte (+1D6), Adaptation (Garage), talentueuse (barre de fer), Spécialisation parfaire Expert (Métier mécanique), Mêlée pro, Flingueur pro, Âme de chef, Adrénaline (x1), Réparation instantanée (4dK), Scan rapide, sexy
Combat Défense : 10 + 6 = **16+**
Barre de fer (+18, 3D6 + 2)
Pistolet (+6, 2D6 + 2)
Seuil blessure : 6

Responsable préfectus : Laure Ross

C'est une femme très pieuse et pratiquante qui à intégrer à sa religion spirituelle les pensées donanymistes de l'expansion.

En reconnaissant l'autorité pour la conduite de la soulfarian au commandant, elle ne laissera pas son autorité remise en cause pour la survie et l'installation des colons sur les planètes en cours d'installation.

De plus elle est garante de la police et du respect des lois de la Couronne. C'est une politicienne nommée par le président lui-même. Elle est nommée pour une période de 10 ans en temps de voyage (plus long que le temps réel).

Laure Ross : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 33, Énergie 33
Compétences : Combat (2) +6, mystique (6) +12, Sournoiserie (6) +12, Survie (3) +9, Diplomatie © +24, test de base 24 + 15 = **39+**
Atouts : humain (Talentueuse Spécialisation parfaire et Expert [Diplomatie colons]), Don naturel diplomatie, Talentueuse Spécialisation Parfaire experte (Bluff), Science du critique (Diplomatie), Accointances et réseaux (politique 4dK), Âme de chef, Chef charismatique (2x), sexy, Sixième sens
Combat Défense : 10 + 12 = **22+**
Bâton (+6, 1D6 + 2)
Derringer (+12, 1D6 + 2)
Seuil blessure : 5

Responsable scientifique : Gaius Artaud

C'est un homme excentrique, charmeur et amateur de jolies femmes, un playboy appréciant luxe, cigares et alcool.

Mais il est peureux et égocentrique, sachant par ailleurs faire preuve d'un grand opportunisme. Cela ne l'empêche pas d'être parfois sujet à certaines

sautes d'humeur ou de vouloir s'imposer, et il dispose également d'un véritable don afin d'attirer l'attention ainsi que les problèmes. Mais c'est un scientifique remarquable et brillant. Il n'aime pas être sous les ordres du Major Médicuisinier.

Gaius Artaud : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 30, Énergie 36
Compétences : Combat (2) +6, mystique (6) +12, Sournoiserie (6) +12, Survie (3) +9, Influence© +20, test de base 20 + 4 + 15 = **39+**
Atouts : humain (Talentueuse Spécialisation parfaire et Expert [Érudition]), Don naturel Séduction (bluff), Éducation spéciale gars des rues, Talentueuse Spécialisation Parfaire experte (influence), sens de la situation (Dangereuse pour lui 4dK), Synergie (influence), Science du critique (influence), Fascination (4dK), Négociateur (2dK), sexy
Combat Défense : 10 + 12 = **22+**
Poings (+6, 1D6 + 2)
Derringer (+12, 1D6 + 2)
Seuil blessure : 4

Major médicuisinier : Sherman Cottle

Les majors médicuisinier sont des médecins ayant aussi fait des études poussées en nutrition des donanymes et ayant le sens de la gastronomie qui redonne le moral. C'est pourquoi ils sont indispensables dans les soulfarians. Pour des problèmes de santé, ils peuvent réquisitionner les corps scientifiques et en prendre la direction.

Cottle a donc le titre de major. Il est quelque peu excentrique : il fume en permanence même si on le lui interdit, et plus personne ne lui interdit. Il n'est impressionné par personne, quel que soit son titre, son grade ou son espèce.

Sherman Cottle : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 36, Énergie 30
Compétences : Combat (2) +6, mystique (6) +12, Sournoiserie (3) +9, Survie (6) +12, soins© +20 (+6 synergies) tests de base 26 + 4 + 15 = **45+**
Atouts : humain (Talentueuse Spécialisation parfaire et Expert [Psychologie]), Don naturel Métier (cuisine), Réfractaire Impressionner et domaine esprit, talentueux Spécialisation parfaire Expert (Soins), Synergie (Psychologie), Science du critique (Soins), Âme de chef, Mains de soigneur (4dK), Polyglotte, Sixième sens
Combat Défense : 10 + 9 = **19+**
<mêlée> (+6, 1D6 + 2)
<Tir> (+9, 1D6 + 2)
Seuil blessure : 6

Shinaï : Épervier

Épervier, un humanorde originaire de Camp Verde, a découvert ses pouvoirs mutants suite à un accident en ornithoptère, provoqué par une tempête tropicale. Durant cet incident, il a eu une vision d'un Oiseau de feu. Après deux ans de service actif, il retourna dans sa famille où ses pouvoirs se manifestèrent pleinement.

Malgré un caractère réputé difficile, Épervier fut recruté par les Shinaïs. Son parcours au sein de l'académie ne fut pas sans heurts, notamment en raison de son tempérament impulsif. Il s'est notamment emporté contre son maître dans la « Salle des Dangers », suite à des reproches concernant son imprudence. Cette altercation a conduit à une blessure, l'obligeant à se retirer temporairement de sa formation.

Épervier a finalement obtenu son agrément de Shinaï, non pas grâce à sa force ou à ses capacités de combat, mais par sa diplomatie et sa capacité à surmonter les défis personnels. Cette approche moins conventionnelle a démontré une maturité et une compréhension des responsabilités liées à son rôle.

Épervier : FD 2, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 36, Énergie 30
Compétences : Combat (6) +12, mystique (3) +9, Sournoiserie (6) +12, Survie (2) +6
Atouts : humain (Talentueuse Spécialisation parfaire et Expert [Arc]), Âme double Force animale +1D6, Don naturel diplomatie, Action rapide (1x), Talentueuse Spécialisation parfaire expert (Perception), flingueur brutasse, aura de majesté (2dK), Chevalier blanc, Négociateur (4dK), mutant (Air avec Arc, super compètent Perception +2 / D6 énergie, super gabarit au corps à corps et en défense), Étique shinai
Combat Défense : 10 + 12 + 6 = **28+**
Mains nues (+18, 2D6 + 8)
Arc (+18, 3D6 + 2) + habillage perception et domaine Air
Seuil blessure : 6 + 6 = 12

Des PNJ opérationnels

Ces PNJ sont des personnages de rechange lors de certaines missions sur le terrain utilisé par les joueuses afin de remplacer leur PJ qui ne vont pas en tant qu'officier (commandant, nautonier et Major médecin ou le scientifique) descendre sans en avoir les compétences.
Ils peuvent aussi être utilisés en accompagnement du PJ. Ce sont alors les joueuses qui dirigent leur action comme des seconds. Mais ils restent décrits comme des PNJ et pas comme des presque PJs, contrairement aux personnages précédents.

Le sergent Rob

Dès l'âge de dix-huit ans, il s'engage dans un régiment des opérations d'ordre de la Couronne. C'est un jeune narsdrok trapu, solide, viril. Quelques années plus tard, lorsque les incidents de Tamadan commencent entre la couronne et le Klan, il est sergent.

Volontaire, il devient le chef d'un commando chargé d'opérer sur l'arrière du dispositif des forces du Klan dans la cité **Idnerik**. Il sauve un officier

blessé dans les lignes ennemies en le dégageant à la grenade et en le ramenant sur ses épaules.

Sergent ROB : FD 4, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 55, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11
Atouts : Narsdrok (Vitalité, Spécialisation talentueuse [athlétisme, métier], parfaire Expert [Pistolet]), Critique © (Poignard, Pistolet), Talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Poignard), Commando (Def + 1/pers & Att + 1/blessé pour 1D6 énergie), Puissance (2x), Shooter (2x), Némésis - folie (tête brulée -4 dK), commandant (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+ (+4** têtes brulées**)**
Poignard© (+22, 3D6 + 4)
Pistolet© (+15, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 9

Tallien l'éclaireur

Pendant les événements de Tamadan, il s'engage dans l'armée de la Couronne. Il gagne son surnom de « L'éclaireur » pour ses infiltrations. Pendant cette période il rencontre le Sergent Rob.

Un soir il entre dans un bar. Quatre hommes commencent à se moquer de lui. Il en tue trois. Redoutant la vengeance du chef de famille – le frère d'un politique – il s'engage avec Rob sur la Soulfarian des PJs.

Tallien l'éclaireur : FD 4, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +11, Mystique +8, Sournoiserie +14, Survie +11, ***Discrétion***© 22+ test de base 22 + 6 + 15 = **43+**
Atouts : Ancipiel noir (Nyctalope, parfaire Expert [Kung Fu], parfaire Expert [Fusil], Rapidité), critique © (Discrétion, fusil), talentueux Spécialisation parfaire Expert (Discrétion), Puissance (2x), Shooter (2x), Némésis - folie (soupe au lait -4 dK), Enquêteur (6 dK)
Combat Défense : 10 + 14 = **24+**
Kung-Fu (+15, 3D6 + 4)
Fusil à lunette© (+18, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Jorge le pilote

Après avoir demandé à suivre les cours de pilotage, il est affecté à la base aérospatiale de Croix sur Ultereith pour suivre des cours de pilotage. Il est nommé sous-lieutenant d'active sur la base de Tanis sur Lurtz. Puis il est promu lieutenant et revient comme instructeur à Croix. Lassé de ses fonctions d'enseignant et attiré par l'aventure, il démissionne et s'engage aux côtés du général Chen Nault et des Tigres volants. Lors des événements de Tamadan, il est crédité de 6 victoires. C'est lors de cette bataille qu'il hérite du sobriquet de « le pilote ». Il montre un tempérament marginal et peu conformiste. Il est recruté récemment par la soulfarian des PJs.

J'orge le pilote : FD 4, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +11, Sournoiserie +11, Survie +8, Engin spatiaux© +22, test de base 22 + 6 + 15 = **43+**
Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaire et Expert [boxe], don mains nues [+2, +1D6]), Critique © (Boxe, Engin spatial), talentueuse Spécialisation parfaire expert (Engin spatial), Attaques spéciales (Tir esprit corps à corps), Puissance (2x), Rapidité d'action (1x), Némésis - folie (-4 dK), Pilote (6 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Boxe© (+24, 4D6 + 4)
Arme de tir (+22, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Les accompagnateurs en TaC

Soldat première ligne

Soldat première ligne : FD 3, niv 6
Compteurs : TaC : 10, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [poignard], Parfaire expert [Pistolet]), Meute, Puissance (2x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Poignard (+17, 3D6 + 3)
Pistolet (+14, 2D6 + 3)

Tireur deuxième ligne

Tireur deuxième ligne : FD 3, niv 6
Compteurs : TaC : 10, Énergie 37
Compétences : Combat +10, Mystique +7, Sournoiserie +13, Survie +10
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Baïonnette], Parfaire expert [Fusil]), Attaques spéciales (Tireur Élite + 1D6 / 4 Énergies), Puissance (1x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 13 = **23+**
Baïonnette (+14, 2D6 + 3)
Fusil (+17, 3D6 + 3) +1D6 sous condition

PNJ provisoire pour PJ : La pègre

Dans ce jeu de rôle, lorsque les personnages principaux ne peuvent pas descendre sur une planète mais doivent interagir avec les éléments locaux, notamment la pègre, les joueuses peuvent temporairement incarner des personnages de substitution issus de cet environnement. Voici une structure de base pour un groupe d'intervention opérationnel de la pègre, que les joueuses peuvent choisir d'incarner :

Groupe d'Intervention de la Pègre
Le Meneur

Rôle : Stratège et coordinateur des opérations.
Traits : Charismatique, rusé, expérimenté.

Compétences : Leadership, tactique, négociation.

Le Soigneur

Rôle : Responsable des soins médicaux et de la récupération.
Traits : Attentif, calme, ingénieux.
Compétences : Premiers secours, médecine de terrain, herboristerie.

Deux Premières Lignes

Rôle : Combattants spécialisés dans les confrontations directes.
Traits : Courageux, robuste, agressif.
Compétences : Combat rapproché, maniement d'armes, tactiques d'assaut.

Deux Contrôleurs de Terrain

Rôle : Spécialistes en manipulation de l'environnement et pièges.
Traits : Astucieux, observateur, méthodique.
Compétences : Piégeage, stratégie, camouflage.

Quatre Gros Bras (Têtes à Claques)

Rôle : Force brute et intimidation.
Traits : Imposant, intimidant, peu subtil.
Compétences : Force physique, intimidation, résistance.

Règles pour les Personnages de Substitution

Création de Personnage : Les joueuses choisissent un rôle et créent un nom et un passé pour leur personnage de substitution.
Durée d'Utilisation : Ces personnages sont utilisés temporairement pour certaines scènes ou missions spécifiques.
XP et Progression : Les points d'expérience gagnés pendant ces missions sont attribués aux personnages principaux des joueuses, pas aux personnages de substitution.
Rôle dans le Scénario : Ces personnages permettent d'explorer des aspects du monde et de l'intrigue qui ne sont pas accessibles aux personnages principaux.

Utilisation en Jeu

Ces personnages de substitution offrent une flexibilité narrative et permettent aux joueuses d'explorer différentes facettes de l'univers du jeu. Ils peuvent être utilisés pour des missions spécifiques, des interactions avec des éléments de l'intrigue inaccessibles aux personnages principaux, ou simplement pour varier le gameplay. Cela ajoute une couche supplémentaire d'immersion et de complexité à votre univers de jeu de rôle.

Gros bras : FD 2, niv 6
Compteurs : TaC : 9, Énergie 30
Compétences : Combat +9, Mystique +6, Sournoiserie +9, Survie +12
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [boxe], Parfaire expert [pistolet]), Meute, Puissance (1x), Shooter (1x)
Combat Défense : 10 + 9 = **19+**
Boxe (+13, 2D6 + 2)
Pistolet (+13, 2D6 + 2)

Première ligne

La « première ligne » est le combattant de corps à corps, il s'élance dans la mêlée afin de prendre les points stratégiques. Parmi les pègres riches certains peuvent disposer d'un bouclier graviton. Mais cela peut être dangereux face à des armes à plazer qui peuvent tuer tireur et porteur. Ces armes ne sont jamais utilisées dans l'espace, car trop dangereuses.

Pègre première ligne : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat (6) +14, mystique (2) +8, Sournoiserie (3) +11, Survie (6) +14, impressionner +20, test de base **35+**
Atouts : **Humanorde** (Infrarouge, Spécialisation parfaire et Expert [impressionner], don naturel mains nues [+2, +1D6]), Don naturel charge, Action rapide (1x), Adaptation (milieu urbain), Talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Épée électrique), Science du critique (Épée électrique, impressionner), Mêlée brutasse, Flingueur pro, Mêlée sans armes (3x)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Boxe (+14, 4D6 + 4) + 2D6 de charge
Épée électrique (+22, 3D6 + 4) + 2D6 de charge (+6 en impressionner)
Pistolet (+11, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 8 (bouclier Graviton)

Contrôleur de terrain

Le contrôleur de terrains est le tireur d'élite ou l'artilleur dans les chasseurs spatiaux avec tireur indépendant du pilote.
Il est là pour contrôler un espace et empêcher les ennemis de le prendre ou de le reprendre.

Pègre contrôleur de terrain : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat (6) +14, mystique (3) +11, Sournoiserie (6) +14, Survie (2) +8, Discrétion +20
Atouts : **Ancipiel noir** (Nyctalope, Spécialisation parfaire et Expert [Discrétion], action rapide [x1]), Don naturel, réfractaire, talentueux Spécialisation Parfaire experte (fusil), Sens de la situation (tireur couché discret +4 +1D6), Synergie (Discrétion et fusil), Mêlée pro, Flingueur brutasse, assassin (1x), Adrénaline (1x), Disparition ninja, Première impression
Combat Défense : 10 + 14 = **24+**
Baïonnette (+14, 2D6 + 4)
Fusil (+22, 3D6 + 4) si discret +4 +1D6, si premier tir +1D6
Seuil blessure : 8

Chef

Le meneur est celui capable de conduire, de motiver et permettre à un groupe coordonné de donnée le meilleur de lui-même. Il dispose également de 4 gros bras (ses têtes à claques).

Pègre Chef : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 47, Énergie 47
Compétences : Combat (3) +11, mystique (6) +14, Sournoiserie (6) +14, Survie (2) +8, diplomatie +22 tests de base 22 +15 + 6 = **43+**
Atouts : **Humain** (Talentueuse Spécialisation parfaire et Expert [Diplomatie]), Don naturel, Action supplémentaire (1x), Adaptation (1x), Talentueuse Spécialisation Parfaire experte (Stratège), Sens de la situation (au cœur de la mêlé 4dK), Synergie (Stratège et Tir), Science du critique (Diplomatie), Mêlée pro, Flingueur pro, tactique (bataille), Âme de chef, aura de majesté (2dK)
Combat Défense : 10 + 14 = **24+**
Épée (+11, 2D6 + 4)
Pistolet (+14, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Soigneur

Les soigneurs sont ceux capables de sauver la vie à ceux tomber au combat ou leur redonner un nouveau sursaut en cas de faiblesse mentale ou physique.

Ce sont souvent des faiseurs ou d'anciens savants à l'aise sur les champs de bataille.

Pègre soutient : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 44, Énergie 50
Compétences : Combat (2) +8, mystique (6) +14, Sournoiserie (3) +11, Survie (6) +14, soins +20, test de base 20 + 10 + 4 = **34+**
Atouts : **Togent** (Petit, talentueux [influence, Discrétion], parfaire Expert [Pistolet]), Don naturel esquive, Action supplémentaire (1x), Adaptation (cœur de la mêlée), Talentueuse Spécialisation parfaire expert (soin), Sens de la situation (1x), Science du critique (1x), Mêlée pro, flingueur pro, Ma foi est mon bouclier (1x), Mains de soigneur (4dK), Domaine privilégié (corps), Faiseur (Style [soin], Domaines : corps, esprit) (1x)
Combat Défense : 10 + 11 + 4 + 4 = **29+**
Scalpel (+8, 2D6 + 4)
Pistolet (+15, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 6

Saison 1
3190

Première saison – 3190

Dans les confins de la Galaxie d'Andromède, là où les étoiles murmurent des secrets anciens et où l'avenir se tisse dans l'obscurité de l'espace, commence l'épopée de "Vers le Bruit". C'est une aventure qui s'étend sur des années-lumière, traversant des mondes inconnus et des réalités inexplorées, pour finalement trouver son apogée dans la Voie lactée, dans un affrontement titanesque contre les forces de l'opacité et de la mort.
Nous sommes en l'an 3190, douze siècles après le mystérieux événement connu sous le nom de "Retour de Pendule". C'est une époque de découvertes, de conflits et de quêtes héroïques. Les personnages, des êtres aux destins entrelacés, se trouvent au cœur de cette saga.
La première saison, "Les Prémices d'un Nouvel Ordre", débute avec le premier voyage d'un nautonier et de sa Soulfarian, un vaisseau spatial d'une grandeur et d'une complexité inouïes. Ce voyage n'est pas seulement une traversée de l'espace, mais aussi une exploration des liens profonds qui se tissent entre l'équipage et leur vaisseau. Chaque membre, avec ses propres mystères et talents, découvre peu à peu sa place dans ce puzzle cosmique.
Au fil des épisodes, les personnages plongent dans les méandres du capitalisme expansionniste de la Couronne, où les mégacorporations exercent une influence titanesque. Ils naviguent à travers les eaux troubles de la politique et de l'économie, où chaque décision peut entraîner des répercussions galactiques. Parmi eux, un Shinaï, récemment initié, se trouve confronté à des dilemmes moraux et éthiques. Sa quête de justice et d'équilibre le met face à des défis qui remettent en question non seulement son intégrité, mais aussi les fondements de l'ordre galactique.
Tandis que les jeunes membres de l'équipage cherchent à s'intégrer et à définir leur rôle, des liens se forment, des amitiés naissent et des rivalités éclatent. Chaque personnage, avec ses rêves et ses peurs, contribue à la richesse de cette tapisserie interstellaire.
La saison s'achève sur la découverte d'une organisation énigmatique, dont les desseins sombres et mystérieux promettent de déclencher une série de crises qui se déploieront dans la saison suivante. Cette révélation, telle une étoile filante traversant le ciel nocturne, laisse une traînée de questions et d'anticipations.

La rencontre Drovan 7\3 d0 – 3190

Ce scénario a pour vocation de résumé la prise en main de la Soulfarian par son Nautonier, son chasseur de bruit. Ici tout sera expliqué sur la relation entre le navigateur et son vaisseau et sur le mode de fonctionnement des portes Gama. Ce scénario est un scénario d'exposition.
La nouvelle équipe formée soulfarian va devoir conduire et aider, les colons à s'installer et à préparer l'avenir, pour le bien de tous. Les 1000 colons sont divisés en trois groupes difficiles à faire cohabiter et ceux déjà installés sur la planète aimeraient profiter de ces nouveaux en les exploitant.
Parmi les colons s'est dissimulé un meurtrier recherché par le mégacorps NIGOTA. Ce mégacorps fait appel à la Sécurité Life Corporation pour retrouver ce meurtrier. Cette dernière est parvenue à savoir que le criminel recherché a changé de visage. Les enquêteurs sont des chasseurs de prime qui doivent les dépister par le profil psychologique.

Dans le shuttle vers Géocroix

La réunion préparatoire commence dans le shuttle qui emmène l'équipage de la nouvelle Soulfarian. Cette dernière est amarrée à Géocroix. Cité géostationnaire au-dessus de la ville de Croix.

L'accueil

Les personnages des joueuses or le nautonier sont accueillis par ***Yvan Strogoï***, un togent appartenant au mégacorps **TOSOÏ**.

Le navigateur nautonier est accueilli quant à lui par ***Igname Kriboum***, afin de se préparer à sa rencontre complète avec sa soulfarian.

Ils se sont déjà rencontrés un grand nombre de fois par le passé. Le jeune nautonier ressent, depuis son enfance, la présence légère de sa soulfarian. Mais aujourd'hui, il sent qu'elle est impatiente de cette rencontre charnelle. Plus il s'approche, plus la présence de la titanesque plante de l'espace devient forte.

Elle est impatiente, elle ressent la cérémonie ou elle va recevoir son vrai nom par son navigateur.

Elle vit cette cérémonie comme un mariage. C'est également, ce qu'est en train d'expliquer le vieux nautonier ***Igname Kriboum*** au (à la) jeune.

Particularité

Igname *ne s'est jamais affiliée à la DEPS, il ne l'a pas trouvé utile, il a construit sa place dans le mégacorps et cela lui va.*

L'enquêteur du groupe est, quant à lui, averti qu'il ne doit commettre aucune bavure. Il devra prendre son temps de bien repérer le criminel parmi les colons avant de l'arrêter.

Igname et Yvan présentent la première mission à ce jeune équipage et surtout les sommes considérables qui sont investies sur eux.

Le shinaï de l'équipage est également associé à la présentation. Des accords existent entre les mégacorps et l'ordre des shinaïs, pour que l'idée de justice soit toujours présente dans l'expansion.

Cette première mission consiste à transporter et à installer des colons et du matériel sur la planète **Drovan** du système solaire **Rinedran**.

Figure 9 : Géocroix

Le système est à **7\2 d0** d'Ultereith (2 mois de temps réel pour 7 jours apparente difficulté 0). Leur mission consiste à aider les colons à construire leur village dans un lieu propice de la partie sud du deuxième continent.

Les aider à faire élire un maire et à créer des relations avec les autres communautés déjà installées sur le continent de cette planète à législation mixte Couronne / Klan.

Ce deuxième continent est sous la protection du mégacorps TOSOÏ-**CORP**. Les colons se sont engagés par contrat à vendre 20% de leur production dans 10 ans et pour une durée de 300 ans.

La **TOSOÏ-CORP** investit dans cette colonie comme dans les autres. Certaines vendent déjà leur surproduction agricole qui vient alimenter les cités et géodésiens quotidiennement après plusieurs mois de voyages.

Le voyage vers Géocroix dure **15 heures** avant d'accoster par l'astroport local dans le bas de la cité orbitale.

Ensuite, ils prennent le métro multidirectionnel pour être conduits en une heure vers l'astroport intersidéral se trouvant à l'équateur de la géodésienne. Dans les titanesques salles d'attente, le groupe est observé par un millier de colons. C'est ceux qu'ils sont censés transporter vers leur destination.

Une dizaine de personnes à caractères forts se dégage déjà de ce groupe de colon (perception habillée psychologie **25+**).

En prenant le couloir roulant B247, ils parviennent enfin au sas de la soulfarian. L'intensité émotionnelle de la plante est au plus fort. Le jeune nautonier peut être submergé par autant d'attente, il doit éviter l'évanouissement (volonté **15+**).

Il la voit. Elle est jeune, elle mesure 800 mètres de long sur 300 mètres de large et 150 mètres de haut. Avant la fin de sa vie, elle aura quadruplé en volume.

Alors la plante entre en symbiose avec le navigateur au moment où celui-ci lui donne son nom.

*Cela provoque un frisson de plaisir intense tout au long du corps de la plante qui se répercute dans l'esprit du navigateur qui doit échapper à l'évanouissement (concentration **15+** ou volonté **20+**)*

La plante et le navigateur sont alors en totale symbiose. Ce qui sera fait sur le corps de l'un sera ressenti par le corps de l'autre. Ce que le navigateur désirera comme trajectoire, la plante l'exécutera et lui en transmettra les sensations physiques.

La plante créer une gravité à l'intérieur d'elle-même par un mécanisme encore inexpliqué qui associe les velums Primus et songerie et les domaines esprit et plantes.

Le navigateur a alors deux heures de vol solitaire avec sa plante afin d'affiner leur première sensation, établir leur première relation forte.

Une fois raccrocher à Géocroix l'équipage dispose de 72 heures pour préparer leur premier voyage, leur première mission.

Les colons doivent pouvoir embarquer dans 48 heures. À partir de ce moment, les personnages organisent le voyage et la communauté de colon comme ils le souhaitent.

Dans la soulfarian

Les marchandises sont chargées, un transporteur orbital terrestre de type vidangeur et 5 éperonneurs (chasseurs) sont fournis au personnage par la TOSOÏ-CORP. Ce sont des engins déjà anciens, mais encore fonctionnels.

Les clans des colons

Dans la Soulfarian, les personnages pourront découvrir les 1000 colons et surtout les leaders de clans au sein de ces colons.

Cela va se passer beaucoup à leurs dépens, chaque jour le groupe va se montrer très fort dans sa capacité à s'affronter. En fait, il existe trois clans informels dans la soulfarian. Les trois espèces narsdrok, togente et humaine sont représentés, mais aucun ancipiel et aucun humanorde.

Les ancipiels émigrent en groupes homogènes ou seuls les humanordes sont acceptés le plus souvent.

Le clan Rybozat

Ce sont ceux qui partent pour exploiter de nouvelles terres. Ils y vont pour créer une riche lignée de descendant et de propriétaire terriens influents.

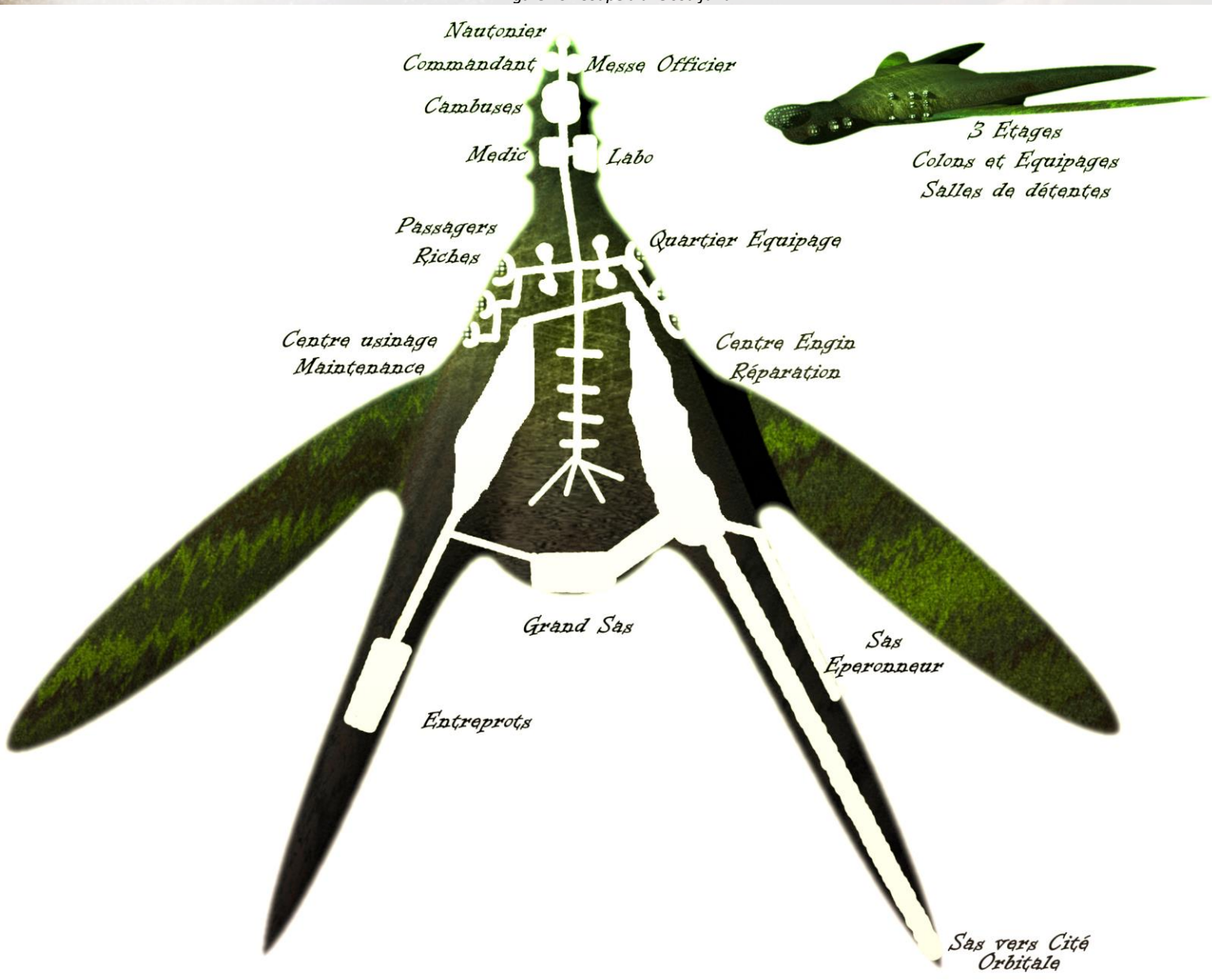
Ce clan est incarné par le couple de jeunes ***Sheline et Jack Ribozat***. Parmi ce clan se trouvent surtout togent et humain.

Le clan Faurson

Ils partent afin de pouvoir faire vivre leurs familles nombreuses. Ce sont des personnes très croyantes et pratiquantes. Ce sont des fidèles de l'église Triargosique[1]. Ils sont partis pour croître et se multiplier et donner de bonnes valeurs à leurs enfants.

Parmi les gens de ce clan se trouve un prêtre de la Tricle, Pier Girondon, il n'a pas de talent particulier si ce n'est une passion pour Dieu.

Figure 10 : Coupe d'une soulfarian



Le clan est incarné par ***Nerma*** **et** ***Piotre Faurson*** et leur famille narsdrok élargie nombreuse. Parmi le clan il y a surtout des humains et des narsdroks.

Le clan Samber – Chaisnard

Ceux de ce clan partent pour fuirent la misère et créer une société qui permettent de vivre et de pratiquer les jeux qu'ils aiment. Leur conception du monde est simple, voire simpliste. Pour eux les hommes et les femmes ont chacun une place bien définie, et bien vivre s'est permettre à chacun de rester à sa place.

Ce sont des conservateurs qui se croient progressistes. Ce clan est incarné par le métallo ***Nive Chaisnard*** et le charpentier ***Fred Samber***. Ce sont essentiellement des humains qui composent ce clan.

Les hors clan

Avec toutes les familles qui se regroupent autour de leur leader informel, il y a ceux qui ne se reconnaissent pas derrière ces gens. Ils ne partent pas pour des raisons bien précises. Aucun leader ne parvient à rassembler ces familles-là. Parmi les colons il n'y a aucun ancipiel.

Parmi les hors clan, il y a les cinq professeurs chargés de parfaire l'éducation des enfants et des jeunes gens. En sachant que les disciplines importantes sont liées à l'agriculture.

Relation entre clans

Ceux du Clan Samber – Chaisnard et ceux du clan Rybozat se détestent au plus haut niveau. Le clan Faurson se retrouve souvent entre les deux.

La première épreuve pour les personnages va être de répartir les colons dans la Soulfarian. En effet les familles préfèrent avoir les loges être près des hublots.

Et c'est là que commencent les disputes entre clans et que cela se politise. Les personnages vont devoir intervenir.

À propos du Meurtrier

Donovan Riobots est un homme de 35 ans. Il se fait passer pour un paysan simpliste dans le clan des Faurson. Cet homme est un ancien tueur à gages, retourné contre son employeur. Pour pouvoir s'enfuir, il a dû tuer sans être sous contrat, c'est pour cela qu'il est recherché.

Il s'est fait changer le visage par un chirurgien de Croix et il a profité de l'organisation d'une expédition de colon pour se joindre à eux. Son personnage de paysan stupide lui est venu en fréquentant, il y a un mois l'un des fils ***Faurson***. Il a réussi à se faire protéger par lui.

Le plus drôle c'est que c'est la famille ***Faurson*** qui lui paye son voyage, alors qu'il a vraiment de quoi. Pour l'instant, il accepte l'idée d'aller se faire oublier sur une planète rurale comptant bien revenir d'ici 4 ou 5 ans. Il a pris le nom d'***Albert Moyen***.

Durant tout le voyage, rien ne permet de le remarquer. Rien ne le distingue de l'un de ces hommes solitaires. Ceux qui font le grand saut pour trouver une compagne et fonder une famille.

Les événements durant le voyage

Le voyage dure 7 jours (2 mois hors mer de Gama). Et chaque jour va être pour les personnages une épreuve pour garder le calme parmi les colons. Les personnages des joueuses sont installés à l'avant de la soulfarian tandis que les colons occupent toute l'aile droite du vaisseau.

Leur vie est organisée par l'occupation des différentes cuisines collectives, des salles de détentes nombreuses et des lieux de cultes. La soulfarian est un village entier qui voyage dans l'espace. Les colons sont amenés à se rencontrer à se rassembler pour prendre des décisions sur leur avenir sur la planète.

Les enfants jouent et continuent de suivre des leçons enseignées par cinq professeurs qui ont suivi le groupe.

Deuxième jour

La dispute est due au bruit fait durant la nuit par l'une des familles. ***Jack Ribozat*** veut alors imposer une règle, et Fred lui rétorque qu'il n'a pas à édicter de règle, il n'a été élu par personne. Assez rapidement les protagonistes en viennent aux mains et cela risque de rapidement tourne en pugilat général si les personnages n'interviennent pas.

Ensuite il faudra trouver une solution propre aux règles à édicter, comme celle du bruit.

Troisième jour

Un narsdrok du clan Faurson accuse un togent du clan Ribozat de lui avoir volé son sac de graine qu'il réserver pour l'un de ses semi sur Drovan.

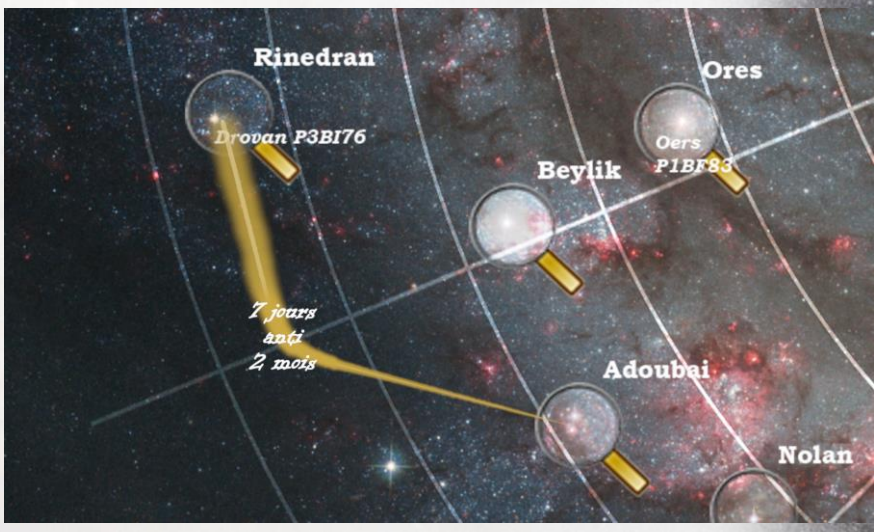


Figure 11: Ultereith vers Drovan

Rapidement, les choses tournent aux invectives politiques et à des propos raciaux non acceptables. Encore une fois les personnages vont devoir intervenir.

Quatrième jour

Le personnage navigateur est alerté par sa soulfarian. Elle ressent qu'une personne est en train de mourir parmi les colons. Elle est en train de mourir dans une des cabines de relaxation. C'est une femme togente très belle du nom d'***Adema Cohenman***.

Elle a embarqué avec son mari et ses deux filles. Les autres femmes se sont montrées jalouses à son égard et lui ont refusé d'appartenir au groupe. Depuis quelques semaines elle subit brimade sur brimade.

Des médisances courtes sur son compte, du style « il fallait bien emmener une prostituée ». N'en pouvant plus, elle a voulu mettre fin à ses jours. Pour lui sauver la vie, un médecin sera nécessaire et ensuite il faudra un appui psychologique. Les personnages devront trouver un groupe avec qui elle puisse s'entendre.

Sixième jour

Un des jeunes gens embarqués, une jeune humaine du nom de ***Goundiourou*** souhaite retourner sur Ultereith pour faire des études de droit et d'administration. Les cinq professeurs qui la connaissent bien la savent capable de suivre ce genre d'étude. Mais les parents s'y opposent fortement. Cet événement va provoquer dans la journée une forte opposition entre les différents groupes que compose cette communauté de colons.

Les personnages vont devoir intervenir afin d'éviter encore une fois la dissolution du groupe avant même de s'être posés sur la planète.

Sur Drovan P3BI76 du système Rinedran BI76 7\2 dO

La planète se trouve à 7\2 dO de la planète Ultereith du système Adoubaï (2 mois de voyage pour 7 jours vécus en mer Gama). C'est une planète de type Terre.

Physionomie de la planète

Océan tumultueux	65%
Terres immergées (2 continents)	35%
Montagne jeune et haute (moyenne 8000 mètres).	5%
Montagne ancienne (moyenne 2000 mètres).	30%
Plateaux arides	10%
plaines riches	20%
Forêts épaisses	25%
Déserts	10%
Nombre d'heures par jour	26
Nombre de jours par an	457
Ratios d'une année planète	1,3

Économie de la planète

- Agriculture
- Exportation bois de construction, nourriture. (environ) 15 % de sa production
  - Matière première
  - Exportation métal. 5 %
- Énergie
  - Hydraulique 75%
  - Thermique 25 %
- Industrie par la **Giepscorp** 75%
  - Exportation
    - Métaux Iridium
  - Importation
    - Matériel agricole
    - Matériel électroménager
    - Connaissances

Politique et population

Relation SENB	dépendance
alliée principale	Couronne et Klan
gouvernement	Maires régionaux
capitaux	Couronne : **Audune** (très grande cité rurale)
Monde agricole communautés indépendantes.	
Religion dominante	Steeviarisme
Code d'honneur	Respect de la religion
Population	1,5 million

À partir de maintenant, il va falloir installer cette nouvelle communauté sur la planète sur le continent sous la responsabilité de la Couronne.

Il faudra faire plusieurs voyages avec le vidangeur pour descendre les colons et le matériel nécessaire à l'installation.
Un aller-retour prend 2 jours standards et il faudra faire 7 allers retours pour débarquer tous et tout le nécessaire à la survie et au démarrage de la communauté.
Un nouveau problème d'organisation va rapidement se faire sentir. Les colons craignent que les premiers descendus puissent choisir les meilleures terres et les meilleurs endroits.
C'est donc aux personnages de trouver une organisation adéquate.

L'installation

Les 1000 colons sont installés dans des campements en toile. Cela fait maintenant 14 jours que les premiers colons sont arrivés. Il va falloir construire les premiers baraquements en dure.
Encore une fois les projets vont opposer les différents clans et les différentes espèces. Les narsdroks veulent que l'on creuse le sol pour enterrer pour partie les maisons et les togents veulent construire près de la forêt. Les humains quant à eux veulent retrouver l'ambiance des grandes villas des riches propriétaires terriens. Les professeurs veulent que ce soient les lieux d'études qui soient construits en premier.

Chasinge : FD 3, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : TaC : 10, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +14
Atouts : animal (Parfaire expert [Survie], Récupération), critique © (griffes), talentueux Spécialisation parfaire Expert (griffes), Meute, Attaques spéciales (Bondir griffe +2D6), Puissance (2x)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Griffes© (+21, 3D6 + 3)

Il va falloir calmer toutes les ardeurs et permettre que sortent du lot des chefs de projet. Soit en les nommant, soit en faisant jouer la démocratie. Chaque façon de faire aura ses avantages et ses inconvénients.
L'installation du village peut prendre de 15 jours à un mois suivant comment les PJs organisent le travail.

Le partage des terres

Les Personnages ont leur mot à dire en tant que représentants de la Mégacorps. Et avec le temps passé, ils sont la marque d'une certaine autorité temporaire, que les colons ont fini par accepter. Durant le partage des terres, les colons voudront aller voir sur place. Ils se feront accompagner par des personnages. Et c'est durant l'une de ces pérégrinations que le groupe se fera attaquer par une horde de cosigné de **Drovan**.

Les cosignés sont des primates arboricoles se nourrissant de chair animale. Ils sont très rapides et parviennent à se cacher facilement dans les bois.

Le lieu de la deuxième colonie de ce continent est au cœur d'une forêt dense agrémenté de grande clairière aux terres riches pour l'agriculture. Le bois des forêts est une ressource de qualité. Mais ces forêts à la faune exceptionnelle de type mammifère et dont le prédateur principal est le cosigné.

Le cosigné pourrait dans les millions d'années qui viennent évoluer vers la donanymité, mais pour l'heure l'espèce est animale mammifère.

Bataille contre les cosigné

Le but de la scène est de provoquer une petite montée d'adrénaline dans un scénario qui est essentiellement relationnel.
Il s'agit aussi de faire sentir que les planètes telluriques habitables de la galaxie sont le plus souvent habitées par des sources de vie végétale et animale et nous verrons plus tard presque minérale. La donanymité est beaucoup plus rare, il faut des millions d'années d'évolution et la révolution du redressement avec l'habilité d'un membre préhenseur suivit d'une évolution de la technologie auquel s'ajoutera alors la révolution cognitive, prendre conscience et raconter l'avenir.

*Et durant la bataille enfin, le colon **Albert Moyen** va se montrer plein de ressource. Il peut lors de l'attaque sauver la vie de l'un des PJs.*
C'est à partir de ce moment que les personnages peuvent se dire qu'il cache quelque chose.

Tous ces événements sont porteurs d'une information importante au colon, c'est que la nature indomptée n'est ni idyllique ni de tout repos.
Après cette attaque, ils devraient comprendre que la solidarité est nécessaire au sein du groupe. Et le partage des terres devrait se faire assez facilement. Chacun acceptera de restreindre la taille de celle-ci dans un premier temps.

La Bataille peut se faire sous la forme d'un défi de compétence (FD **4** : difficulté **20+**).
Elle peut également se faire en narratif avec quelques points forts avec des scènes tactiques autour des PJs.
C'est au maitre de voir et de préparer en fonction de ses joueuses.

Les élections

La plus grande difficulté sera de tenir des élections que tous les colons craignent.
Auparavant, il faudra trouver un système d'élection, une constitution en quelque sorte. La première visée sera d'arrêter une méthode de suffrage du pouvoir de la colonie.

- Devront-ils élire un conseil qui se choisira un président, avec le risque des trois tiers ?
- Devront-ils élire un président qui nommera ensuite son conseil, avec le risque d'un manque de contrepouvoir ?
- Devraient-ils faire un mixte des deux ?
- Les élections se passeront elles en deux tours avec majorité absolue, ou en un seul tour à la majorité relative ?

Toutes ces questions doivent trouver leurs réponses dans la constitution de la colonie.
À ce niveau l'influence des PJs n'est que consultative, mais en termes de jeu, c'est eux qui vont d'une façon ou d'une autre décider.
La règle est que l'ensemble des colons crée ses institutions locales, en évitant toutefois une prise de pouvoir de type totalitaire.

Une fois que la méthode est votée par l'ensemble de la colonie, il est nécessaire de passer aux élections proprement dites. Les personnages peuvent vouloir favoriser tel ou tel groupe, tel ou tel candidat, mais ils devront le faire avec légèreté.

Les trois candidats spontanés sont évidents, mais les personnages peuvent décider de promouvoir un autre candidat, ou tout du moins un autre groupe. Les 5 professeurs n'ont pas le désir de participer au pouvoir.

- Nive Chaisnard
- Piotr Faurson
- Sheflin Ribozat

L'influence des PJs sera marquée par un résultat à un test cumulatif **(influence, Diplomatie, intimider, bluffer)** de la manière décrite ci-dessous.
Chaque joueuse participe au test de groupe en diplomatie et peut ensuite effectuer un test de compétence principale individuelle s'il a réussi son test de diplomatie sinon, il n'a le droit qu'à un test de compétence secondaire. Et cela par période dans ce défi de compétence.

- Complexité : 5 (12 réussites avant 3 échecs)
- Difficulté : 20+
- Période : 1 jour

L'organisation de ce défi est très particulière, il va nécessiter 3 boites ou chacune représente une faction. Il faudra 4 types de jetons d'indicateur différents.
Avant chaque test, les PJs doivent dire à quelle faction ils attribueront le succès ou l'échec.

Jetons succès : attribué lorsqu'une compétence **principale** de groupe ou individuel est un succès

Jetons échec : attribué lorsqu'une compétence **principale** de groupe ou individuel est un échec.

Jetons satisfaction : est attribué à la faction pour laquelle le test de groupe de diplomatie a été attribué.

Jetons insatisfaction : est attribué aux factions pour laquelle le test de groupe de diplomatie n'a pas été attribué, et qui n'ont pas de jeton de satisfaction, s'ils en ont, on lui en enlève un.

Si une faction obtient où lui est attribué 7 succès ou plus, elle devient la faction majoritaire.

Compétences principales

Diplomatie (groupe), influence (ind. x3), intimidation (ind. x1), Érudition (ind. x1), discrétion (Ind. 2x), Représentation (ind. x1)

Les plénipotentiaires

Une fois que le conseil est élu, que le président de la colonie peut présider, les personnages doivent rappeler à la communauté que des plénipotentiaires doivent être nommés afin d'entrer en contact avec les trois autres colonies voisines (elles sont à environ 600 km).

Colonies voisines

Il serait possible de prendre le shuttle, mais cela coûterait très cher en frais supplémentaires pour la communauté des colons, ce qui n'est pas prévu par le budget de cette colonie. Mais en plus, si les PJs sont présents la première fois pour la rencontre, ensuite ils n'y seront plus et il est de leur responsabilité de permettre de baliser des sentiers de communication entre les 4 colonies.

Maintenant il est temps de laisser la colonie se débrouiller un peu par elle-même sur place.
D'autant plus que les PJs se doivent d'accompagner les plénipotentiaires nommés. Pour trouver ce premier sentier, il est possible d'utiliser le matériel restait à bord de la soulfarian.

La durée du voyage va dépendre de la vélocité du groupe et de sa composition. Si les personnages ont choisi plutôt des sportifs, cela devrait permettre de faire 40 km par jour, sinon les 25 seront difficilement atteints. Le voyage sera agrémenté de

quelques attaques de cosigné et aussi ces certains arbres carnivores.

Les trois colonies dépendent du même mégacorps **TOSOÏ-CORP**. Elles sont installées depuis 30, 20 et 10 ans. La plus ancienne a maintenant 4000 habitants et la toute dernière en a 2000. Elles sont marquées par une population très jeune et en bonne santé.

Globalement leurs relations avec le mégacorps sont excellentes. Cette dernière envoie une soulfarian de ravitaillement tous les 4 ans standard, ce qui est largement suffisant.

Les relations diplomatiques entre colonies devraient être relativement faciles. Les communications ne sont possibles que dans la plus ancienne colonie qui est devenue une petite ville, **Audune**. Elle se trouve à 3000 kilomètres au nord.

La plus grande des colonies profitera du passage des PJs pour demander une entrevue particulière. En effet, il aimerait que les personnages parviennent à convaincre la **TOSOÏ-CORP** de leur faire parvenir du matériel de transport terrestre plus important que les plateformes de lévitation qui n'avance qu'à la vitesse du marcheur.

Retour, rencontre et départ

Après avoir visité les trois colonies, quelques semaines sont passées et le groupe de plénipotentiaires est de retour. Ils vont devoir clore toutes leurs actions et envoyer un rapport à la **TOSOI-CORP** lorsqu'ils seront de retour vers leur Soulfarian.

Le problème du chasseur de prime devra être résolu et il sera temps de remonter vers la Soulfarian pour le voyage de retour. C'est dans l'espace qu'ils s'apercevront que leur Soulfarian est approchée par une autre, plus importante et n'ayant des couleurs d'aucun mégacorps.

C'est en fait un représentant de la DEPS (Démocratie des Navigateurs de Soulfarian) qui vient voir le navigateur du groupe. Il vient lui proposer d'adhérer à l'organisation. Cette dernière est prête à négocier le rachat auprès de la **TOSOI-CORP**.

Le but de la DEPS est de créer un organe indépendant qui ensuite vendra ses services et pourra induire à l'expansion une politique conforme à ses vues et à son idéal. Le personnage est libre d'accepter ou de refuser.

Le retour est à **8 \ 4 d0** d'Ultereith. En fin de scénario il convient de comptabiliser le temps passé depuis le départ dans le monde hors mer Gama.

Si les personnages sont restés 6 mois en temps réels sur la planète l'aller-retour aura pris 3 + 4 + 6 soit 13 mois.
Les personnages n'ayant vieilli que de 6 mois. Leur date anniversaire ne veut déjà plus rien dire.

PNJ du scénario

Un colon typique

Derrière ce titre se cache le figurant qui est le colon qui va s'installer sur une nouvelle planète avec pour objectif de faire produire une terre. C'est donc plutôt un agriculteur.

Archétype colon : FD 2, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : TaC : 8, Énergie 33
Compétences : Combat +9, Mystique +6, Sournoiserie +9, Survie +12
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Métier terre], Parfaire expert [Métier bois]), Puissance (1x), Shooter (1x), Paysan - Chasseur (6 dK)
Combat Défense : 10 + 9 = 19+
Gourdin (+9, 2D6 + 2)
Fusil (+9, 2D6 + 2)

Un leader colon

Les leaders colon sont les personnages secondaires du scénario. Ce sont ceux qui entre eux se font concurrence afin d'obtenir le pouvoir dans la communauté. Ils ont été explicités dans les présentations des clans.

Colon Leader : FD 3, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : Vie 40, Énergie 40
Compétences : Combat +10, Mystique +13, Sournoiserie +10, Survie +7, diplomatie **+17** + 10 + 4 = **31+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Diplomatie], Parfaire expert [métier terre]), talentueuse Spécialisation (Influence), Puissance (1x), Shooter (1x), Diplomate (4 dK), Érudit (2 dK)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Gourdin (+10, 2D6 + 3)
Fusil (+10, 2D6 + 3)
Seuil blessure : 6

Donovan Riobots

Donovan est devenu un tueur d'élite à l'âge de 15 ans. De parent pauvre, habitant dans un quartier dur de **Proterne**, dès ses 12 ans il prend la tête d'une bande redoutée de dealer de drogue pour riche. Sa petite bande finit par gêner un gros parrain de la région, elle est éliminée dans une fusillade de laquelle il sort miraculeusement vivant. Il jure de se venger.

Ses compétences lui permettent de se faire embaucher par un mégacorps spécialisé dans le contrat de « nettoyage » par l'oubli, la **NICOBA**. Il y fait merveille jusqu'au jour où il reprend son

objectif de vengeance. Son ancien ennemi a été embauché par le même mégacorps, à un niveau hiérarchique plus élevé. Il rompt son contrat en le tuant et se retrouve pourchasser par les chasseurs de primes.

Il ne se laisse pas prendre vivant, le seul moyen c'est de l'immobiliser et de le mettre en cryogénie dans le shuttle. Mais d'autres solutions sont envisageables si les personnages lui sont reconnaissants.

Cette partie est plus de la relation et du rôle playing.

Donovan Riobots : FD 3, niv 6 + 5 atouts
Compteurs : Vie 43, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10,
Atouts : humain (Spécialisation talentueuse parfaire et expert en en discrétion), parfaire et expert et maitre en poignard, Némésis changer de visage, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x), Enquêteur
Combat
Poignard (+21, 3D6 + 3)
Pistolet (+13, 3D6 + 3)
Seuil blessure : 7

Transport difficile sur Chonkan 12\6 d0

La planète Chonkan du système Nanskin (12\6 d0 d'Ultereith) est en rupture de stock en nourriture carnée, en médicaments, en composé carbonique et en bois. Cette planète dépend du Klan. Mais une demande d'aide est parvenue aux mégacorps de la Couronne.
Chonkan est une planète essentiellement aquatique. Elle a besoin de grande quantité de bois et de métaux pour son équilibre.
De plus certaines personnalités politiques de la Couronne laissent entendre que les habitants de cette planète aimeraient changer d'affiliation. Ils aimeraient pouvoir immigré vers n'importe quelle autre planète.
Et enfin Irimile Fontialia, un ancipiel tristement célèbre se cacherait dans l'une des cités de cette planète.

Acte 1 : Ouverture en 3185 Géocroix

La Soulfarian est arrimée à Géocroix afin de rédiger le rapport de voyage. Alors que l'équipage aurait dû bénéficier d'un mois de congés, un appel est arrivé depuis Chonkan demandant d'urgence un stock de bois et de métaux. Les PJs sont appelés d'urgence dans une salle de la réunion préparatoire de la TOSOI-CORP.
Les PJs sont suivis par des espions d'une corporation concurrente. Cet espion tente d'installer des micros sur l'un des PJs

Communication d'urgence.

Au sortir de sa Soulfarian, le poste des douanes du sas demande au commandant de venir dans le bureau de sécurité. Il est demandé au reste de l'équipage d'attendre à l'intérieur de la Soulfarian.

Au poste de sécurité, le douanier passe au commandant une communication en provenance du bureau de sa corporation. C'est le directeur des transports qu'il n'a en personne.

Ce dernier, lui demande de venir, avec son staff au bureau des urgences et d'avertir les membres de l'équipage qu'ils vont devoir rester à bord et certainement repartir pour une mission urgente, mais avec un salaire augmenté de 40%.

Le commandant va devoir convaincre le staff et son équipage d'accepter une mission supplémentaire urgente. Alors que ceux-ci n'avaient qu'une envie, celle de revoir leur famille, pour qui plus de temps s'est écoulé.

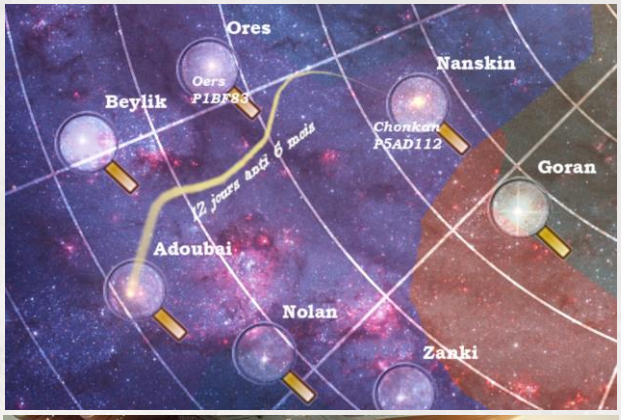
Dans les avenues

Le staff de la Soulfarian se rend ensuite au comptoir de leur corporation. Durant ce déplacement un incident mineur se produit. Une bousculade avec un groupe de membre d'un autre équipage éméché.

L'un de ces festoyeurs est en fait un espion qui a collé un micro sur l'un des personnages. Quelqu'un peut l'avoir remarqué ou pas (perception 30+).
D'autant plus qu'il est interdit aux intempérants de circuler dans l'avenue du grand hall. La police de la station les arrête rapidement. Mais cela peut interroger les PJs.
Il leur est possible, mais très difficile alors de remarquer qu'une personne se faufile pour échapper au groupe.

Figure 12 : grand hall Géocroix

C'est l'espion de la **GAZPROM CIE**, une compagnie inféodée au Klan qui est en train de s'échapper pour rejoindre sa station d'écoute.



Salle de réunion préparatoire haute sécurité

C'est ***Yvan Strogoï***, le togent de la **TOSOÏ** qui accueille le commandant et le shinaï dans cette salle de la réunion préparatoire de haute sécurité.

La gouverneur mairesse ***Kristel de Dévernie*** du buron **Tanéran** de Chonkan nous a envoyé un appel d'urgence. Elle a besoin d'un certain nombre de matières premières de base et de nourriture pour faire la jointure. Le buron et apparemment en conflit avec les quatre autres Hurons de la lune.

Nous avons peut-être la possibilité de réussir une prise de contrôle d'une planète du Klan. Votre mission consiste à transporter le plus rapidement possible la marchandise qui se trouve dans l'entrepôt E12-G25-B17.
Il n'est pas sûr que cela plaise beaucoup à nos concurrents du Klan. Mais actuellement nous n'avons que vous sous la main même si j'avais préféré une équipe plus expérimentée.
Il va vous falloir convaincre votre équipage d'accepter cette mission, Chonkan est quand même à 12, anti 6. Vous allez quand même perdre un an (aller-retour) de la vie de vos familles. Et en plus, vous avez à partir de maintenant l'interdiction de communiquer vers l'extérieur.

Chonkan du système Nanskin

Chonkan est une lune d'une planète de type Jupiter (ou Ggork) qui orbite dans un système à trois étoiles.

Cette lune est un désert très chaud, mais riche en métaux aisés à extraire. Elle fait 0,8 masse terrestre.

La surface est à 100% terrestre, mais de l'eau circule dans les sous-sols. C'est celle-ci qui est exploitée par les agriserre adossées aux cinq burons de la lune.

C'est le gouverneur du buron de **Tanéran** qui a envoyé le message.

Cette lune, donne un sentiment de renfermement, la planète gazeuse qui la nuit occupe la moitié du ciel empêche qu'il y ait une nuit réelle, cela se ressent une peu chez les habitants.

Convaincre l'équipage

C'est un beau combat qui se prépare pour convaincre l'équipage de faire un **12** anti **6**. Plus de 1 an sans voir vieillir sa famille c'est beaucoup.

Pour cette mission, il est impossible de recruter un nouvel équipage.

Contexte de la Mission. L'équipage de la Soulfarian est confronté à un défi majeur : accepter une mission qui implique un "12 anti 6", une période prolongée durant laquelle ils ne verront pas leurs familles vieillir pendant plus d'un an. Cette mission, unique en son genre, ne permet pas le recrutement de nouveaux membres d'équipage.

Défi pour le Commandant. Le commandant doit user de diplomatie pour persuader l'équipage. La tâche est d'autant plus ardue que certains sous-officiers expriment leur malaise face à cette demande. Le risque d'insurrection est réel et pourrait compromettre la mission.

Stratégie de Persuasion. Pour convaincre, le commandant peut envisager d'offrir à chaque membre de l'équipage deux heures de communication quotidienne avec leur famille. Bien que cela réduise la marge de la compagnie, c'est un argument de poids pour obtenir leur accord.

Mécanique de Résolution. Le commandant doit choisir entre différentes approches : persuasion, tromperie, séduction ou intimidation. Il utilisera le système de résolution d'intrigue contre l'équipage, traité comme un interlocuteur unique.

Étapes de la Résolution. *Définition de l'Objectif et État de la Relation :*

Déterminer clairement l'objectif de la persuasion et l'état actuel de la relation avec l'équipage (amicale, sympathique, bienveillante, neutre, méfiante, inamicale, malveillante).

Technique de Persuasion et Initiative :

Choisir la technique de persuasion (convaincre ou duper) et prendre l'initiative dans la discussion.

Jeu de Rôle :

Engager le dialogue avec l'équipage, en utilisant des techniques de rôle-Play pour rendre la scène vivante et convaincante.

Résolution du Tour :

À chaque tour, tenter de gagner une "étoile" en réussissant à influencer l'équipage. La progression est mesurée en fonction de la réaction de l'équipage et de l'efficacité de la stratégie adoptée.

État de la Relation – Impact sur le Jeu :

- **Amicale** : -3 dK en défense, +3 dK en attaque
- **Sympathique** : -2 dK en défense, +2 dK en attaque
- **Bienveillante** : -1 dK en défense, +1 dK en attaque
- **Neutre**
- **Méfiante** : +1 dK en défense, -1 dK en attaque
- **Inamicale** : +2 dK en défense, -2 dK en attaque
- **Malveillante** : +3 dK en défense, -3 dK en attaque

Cette scène requiert une combinaison habile de tactiques de négociation et de compréhension des dynamiques de groupe pour réussir à convaincre l'équipage d'accepter cette mission cruciale.

Quelques personnes ajoutées

Alors que la Soulfarian se prépare à partir, chargée de matériaux et de marchandises, un développement inattendu survient. La direction de la **TOSOÏ** intervient à la dernière minute, exigeant l'ajout de cinq passagers supplémentaires à l'équipage.

Présentation des Nouveaux Arrivants. Ces individus sont officiellement présentés comme des experts en sociologie du Klan, affirmant être indépendants. Cependant, leur véritable identité est tout autre.

Réalité Sous-Jacente. En réalité, ces cinq personnes sont des espions mandatés pour surveiller de près le commandant et son équipage durant cette opération. La nature politique de cette mission a poussé la corporation à prendre des mesures de surveillance accrues, dans l'optique de futures missions.

Intrigue Additionnelle. Parmi ces espions, un individu se distingue par sa double allégeance. Il est en effet un agent double travaillant pour le Klan, et est connu comme l'espion de GAZPROM CIE.

Potentiel Stratégique. Bien que leur véritable rôle puisse être découvert, ces espions pourraient s'avérer utiles pour l'équipage dans les opérations à venir. Leur présence à bord de la Soulfarian ajoute une couche complexe de dynamiques et d'alliances potentielles.

Enjeu pour l'Équipage. L'équipage doit désormais naviguer dans cette situation délicate, gérant la présence de ces nouveaux membres tout en restant vigilant quant à leurs véritables intentions et allégeances.

Acte 2 : 12 jours qui font six mois

Durant le voyage, l'agent double va tenter deux choses. La première est de détruire la marchandise et la deuxième est de provoquer une mutinerie à bord de la soulfarian. Il n'agit jamais en frontal. Il utilise surtout ses talents de psychologue pour manipuler les frustrations de ceux qui ne voulaient pas de ce voyage.

Durant le voyage spatial, l'équipage de la Soulfarian doit faire face à la menace sournoise d'un agent double. Ses objectifs sont doubles : saboter la cargaison et fomenter une mutinerie parmi l'équipage.

Scène 1 – Sabotage en Cuisine

Le deuxième jour du voyage, pendant la phase de repos de l'équipage, un incident se produit dans la cuisine. Les équipements électriques tombent en panne, entraînant des repas froids au réveil. Cette situation exacerbe la frustration déjà présente parmi l'équipage, créant un terrain fertile pour la discorde et la rébellion.

Scène 2 – Incitation à la Mutinerie

Profitant de cette tension, l'agent double manipule trois membres mécontents de l'équipage pour les entraîner dans la soute. Leur objectif est de déclencher un incendie, forçant ainsi le retour de la Soulfarian à Ultereith et l'annulation de la mission. Les personnages joueuses (PJs) doivent alors gérer cet incendie tout en calmant les esprits échauffés.

Scène 3 – Disparition et Découverte Macabre

Un mécanicien disparaît mystérieusement. Ses collègues, pensant qu'il est malade, ne s'alarment pas jusqu'au soir. Une enquête révèle que son poste de travail, deux éperonneurs, a été saboté. Le corps du mécanicien est retrouvé dans les décombres de l'entrepôt incendié, avec des preuves indiquant un meurtre. De plus, une découverte troublante est faite dans sa cellule : une carte de crédit avec un montant substantiel, suggérant un paiement pour ses services de sabotage.

Scène 4 – La Soulfarian et l'Espion

Le nautonier de la Soulfarian peut interroger la plante qui pilote le vaisseau sur d'éventuelles anomalies. Elle révèle avoir ressenti une présence malveillante dans l'entrepôt durant la nuit. Cependant, sa perception n'est pas constante et détaillée.

Scène 5 – Confrontation et Révélation

Si l'espion est capturé alors qu'il tente d'éliminer ses complices, il propose un marché. Pour sauver sa peau, il offre de collaborer avec les services secrets de la Couronne. En signe de bonne foi, il révèle l'existence d'une Soulfarian du Klan en embuscade, prête à attaquer lors de l'arrivée sur la planète. Les PJs, en tant qu'officiers de la Soulfarian, doivent alors décider s'ils veulent prendre l'initiative et attaquer la Soulfarian ennemie par surprise.

Attaque furtive de soulfarian du Klan

Dans cette scène cruciale, l'équipage de la Soulfarian doit orchestrer une attaque surprise contre une Soulfarian ennemie du Klan. Cette opération délicate nécessite une coordination parfaite entre le navigateur et le commandant.

Première Phase – Approche Furtive :

Le navigateur joue un rôle clé en devant réussir une manœuvre d'approche furtive. Cette tâche exige une maîtrise exceptionnelle de l'art de la navigation dans le domaine du Temps, avec un seuil de réussite fixé à **30+** ou plus, ce qui implique un lancer de **3D6** en énergie.

Deuxième Phase – Stratégie du Commandant :

Parallèlement, le commandant doit démontrer ses compétences stratégiques. Un succès dans cette manœuvre (également avec un seuil de **30+** ou plus) peut être renforcé par un bonus de tactique allant jusqu'à **+6**.

Troisième Phase – Négociation de la Réédition :

Si ces deux étapes sont franchies avec succès, la Soulfarian ennemie est capturée. Trois groupes sont alors habilités à négocier les termes de la reddition : les commandants, les shinaïs et les navigateurs. Cependant, les navigateurs, souvent perçus comme des hippies pacifistes, et les shinaïs, plus intéressés par l'échange d'informations, laissent généralement les commandants mener les négociations.

Quatrième Phase – Termes de la Reddition :

Selon les accords de la CIM, le vainqueur peut exiger du vaincu :

- La moitié de ses éperonneurs.
- Une navette de transport.
- Jusqu'à un tiers de sa cargaison.
- Une copie du journal de bord.

Limites de la Reddition :
Cependant, certaines demandes sont interdites et pourraient entraîner des accusations de piraterie :

- Forcer le vaincu à changer de camp.
- S'approprier la Soulfarian ennemie et son nautonier.

Cette scène offre une opportunité stratégique majeure, mais elle doit être menée avec prudence et conformément aux règles établies pour éviter des conséquences diplomatiques indésirables.

Acte 3 : En orbite au-dessus de Tanéran

En arrivant en Orbite, l'état-major découvre que la cité de Tanéran est assaillie par une armée composite agrégée des armées des autres cités. Après lui être venu en aide, il deviendra alors possible de discuter avec l'ensemble des belligérants.
La secrétaire générale de la cité demande de transporter sa population, 17 000 personnes vers une autre colonie dans le système se trouvant après Boudefond dans le bras galactique à 20 \13 d2

La bataille de Tanéran

La bataille peut être menée de plusieurs manières différentes.
Avec les règles **batailles et révoltes**. Cette bataille permet de s'allier de manière indéfectible la population de Tanéran qui accepte les PJs comme des sauveurs. Cette bataille se nomme : **Bataille de Tanéran**.

Avec les règles du défi de compétence complexité **5** difficulté **25+** périodes 1 heure. Voir dans le livre de base Tsuvadra dK.

Si les PJs sont vaincus, il restera assez de temps pour évacuer 5000 personnes de la cité, ce sont les 5000 désirant passer à la couronne et voulant rejoindre la nouvelle planète.

Un appareil politique complexe

Comme des sauveurs ? Non, pas tous. Dans l'entourage de la première secrétaire de la cité, il y a de seconds couteaux qui auraient bien aimé lui succéder. Ce sont des personnes qui ont trahi la ville en informant les autres cités de la fragilité de Tanéran. D'où cette invasion brutale.

Dans la nuit qui précède, les discussions diplomatiques des personnes à la solde des traitres vont tenter de s'infiltrer dans leur chambre pour les assassiner.

Trouver le foyer des traitres

Après la tentative d'assassinat, les PJs voudront certainement trouver rapidement le foyer des traitres.

Une petite enquête s'impose en commençant par les exécutants s'ils sont encore vivants.

Cette enquête mènera au chef de la pègre local un certain ***Legolim***. Les PJs devront alors avoir les moyens de « convaincre » de coopérer en donnant les noms des commanditaires.

Dans l'interrogatoire de Legolim, on utilisera le système à intrigue :

1. Définir l'objectif et l'état de la relation
2. Technique utilisée (convaincre ou duper) et initiative
3. Rôle Play
4. Résolution du tour (gagne une étoile)

État de la relation :

1. Amicale (-3 dK défenses, +3 dK attaquent)
2. Sympathie (-2 dK défenses, +2 dK attaquent)
3. Bienveillant (-1 dK défense, +1 dK attaquent)
4. Neutre
5. Méfiant (+1dK défense, -1 dK attaque)
6. Inamicale (+2 dK défense, -2 dK attaque)
7. Malveillant (+3 dK défense, -3 dK attaque)

Arrêter les traitres

Cette affaire concerne plus le shinaï du groupe, il s'agit de rendre une justice qui soit acceptée par tous. Cette scène doit emmener les traitres à reconnaitre que même en agissant apparemment pour le Klan, ils ont surtout agi pour satisfaire à des ambitions tout à fait personnelles.

Il est laissé au shinaï la décision quant à la punition à appliquer.

Dans la nouvelle intrigue : l'objectif des traitres est de cacher l'information suivante :

Ils ont joint une soulfarian du Klan qui est en orbite caché depuis quelques heures autour d'une lune de la géante. Elle va tenter de prendre la soulfarian des PJs en s'approchant en furtivité.

Négociation avec la première secrétaire

Cette phase de négociation va dépendre de la scène précédente, si les PJs ont obtenu ou non l'information concernant l'arrivée de la soulfarian du Klan.

En effet le sentiment d'urgence ne sera pas le même et ***Kristel***, la première secrétaire ne pourra pas demander les mêmes choses.

Par contre si son objectif est de partir avec 8000 colons sur « Renouveau » dans le système MZ803, elle cherche dans un premier temps à cacher que les denrées demandées comme urgentes étaient pour cette atteindre objectif, en fait la cité n'en avait pas besoin.

C'est là que les observateurs experts sociologues interviendront, ils refusent très nettement que la cité soit aidée, ils considèrent que la mission est terminée, pour eux il y a eu tromperie. Mais ils ne sont que conseillers, la décision revient dans tous les cas au commandant.

En fait, ces conseillers font surtout un calcul de rentabilité et voient que la nouvelle colonie ne rapporterait rien à la compagnie en retour sur investissement. Il ne pense pas en terme social ou politique.

Cela peut avoir un intérêt pour les PJs d'être le premiers à installer des colons sur une nouvelle planète. Surtout aussi prêt de la bordure de la galaxie.

Cette intrigue est d'une certaine manière à trois parties. Seul l'espion souhaite le statu quo le temps que la soulfarian du Klan arrive à l'abordage de celle des PJs.

Acte 4 : Combattre ou fuir ?

Dernier acte du scénario. C'est dans ce dernier acte que les décisions sont prises de combattre le Klan ou de fuir. D'emmener les 5000 colons ou de les laisser. Le combat contre la soulfarian a lieu pour reprendre les 5000 colons et les coordonnées de la nouvelle planète dont les habitants de Tanéran sont dépositaires.

Combattre

Ce combat est un combat dans l'espace qui commence par trois tours de chasseur spatial avant l'abordage. Les chasseurs spatiaux sont de la gamme Ggork, ils ont un dès supplémentaire aux dégâts, mais ne peuvent faire une percer que d'une case.

La bataille peut être menée avec les règles **Batailles et révoltes**. Cette bataille est avec trois

tours de chasse, elle se nomme : **Chonkan la soulfarian du Klan**.

En bataille comme défi de compétence Complexité **4** et difficulté **25+,** avec une variante sur les compétences.

Compétences principales

- Volonté (groupe),
- Stratégie (stratège),
- Influence (pilote)*,
- subterfuge (ind, x2),
- sécurité (ind, x2),
- conduite (éperonneur)* (pilote)

** le capitaine des pilotes peut tester les deux Compétences.*

Compétences secondaires

- Style de faiseur (1D6 énergie par tour – annule un échec de groupe),
- Parade ou Esquive (1D6 vit par tour, annule un échec individuel),
- Tir (1D6 énergie par tour, diminue de **2**, la difficulté tour suivant),
- Renseignement (préparer un espionnage – réduit la difficulté de subterfuge et sécurité de **5**

L'un des deux camps devra négocier la réédition et les conditions de celle-ci.

Si c'est une défaite des PJs, ils vont avoir du mal avec les membres de l'équipage.

En cas de victoire cela sera plus facile de négocier le transport des 8000 colons.

La négociation de la réédition peut se faire, encore une fois, en présence des deux shinaïs.

Transporter les 8000 colons

C'est la proposition du scénario, pour un ensemble de raison invoqué en amont.

Le scénario se terminera alors au moment où la soulfarian arrive en orbite autour de « renouveau ».

Le shinai ressent un appel secret vers renouveau sans raison, une intuition, une voix intérieure.

Alternatives

Les alternatives sont le retour vers Ultereith avec le sentiment d'avoir raté quelque chose.

La compagnie ne sera pas satisfaite, mais ce sont les quatre contrôleurs qui seront punis.

La compagnie aurait préféré que la nouvelle planète soit annexée à l'expansion côté Couronne.

Les PNJ du scénario

L'espion de GAZPROM CIE

Vagit Alekperov un narsdrok originaire de **Wicalivia** sur **Elina**, est un militaire de carrière devenu à croc à la violence, pour avoir trop pratiqué celle-ci sur les champs de bataille.

Il est devenu espion d'une des plus grandes corporations du Klan pour l'indépendance et l'adrénaline que cela lui procure.

Vagit Alekperov : FD 4, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 55, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11, Discrétion +19 + 15 + 4 = **38+**
Atouts : Narsdrok (Vitalité, Spécialisation talentueuse [athlétisme, métier], parfaire Expert [Poignard]), Critique © (Discrétion), talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Discrétion), Puissance (2x), Shooter (2x), Enquêteur (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Poignard (+18, 3D6 + 4)
Pistolet (+11, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 9

Les rodeurs de la nuit

Les rodeurs de la nuit sont d'anciens militaires du Klan reconvertis localement dans le trafic de drogue, de sexe et de blanchiment d'argent de l'expansion souterraine. Ils évitent, pour des raisons évidentes de s'en prendre au Klan, mais essaient d'escroquer les compagnies de la Couronne. Ils y parviennent assez bien.

Le chef de cette pègre locale est un ancipiel noir du nom de ***Legolim***. Il choisit toujours la voix de son intérêt.

Rodeurs de la nuit : FD 3, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 43, Énergie 37
Compétences : Combat +10, Mystique +10, Sournoiserie +13, Survie +7, discrétion 13 +4 + 6 + 15 = **38+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Arbalète connectée], Parfaire expert [Discrétion]), Critique © (Discrétion), Spécialisation parfaire Expert (Poing force), Gabarit (ou cyber) [Discrétion] (1x), Attaques spéciales (Attaque discrète et disparition), Puissance (1x), Shooter (2x)
Combat Défense : 10 + 13 = **23+**
Poing force (+16, 2D6 + 3) + 6 de gabarit si discret
Arbalète connectée (+17, 3D6 + 3) + 6 de gabarit si discret
Seuil blessure : 7

Kristel ou Legolim

Ce sont les deux négociateurs du scénario. Kristel est la première secrétaire de la cité et de sa région. Legolim le chef de la pègre locale.

Tous deux ont des objectifs forts dans les intrigues. C'est pourquoi il se partage les mêmes attributs.

Négociateurs : FD 4, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +11, Mystique +14, Sournoiserie +11, Survie +8, Diplomatie 22 + 4 (+8) + 15 = **49+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [influence], Parfaire expert [érudition]), Critique © (Influence, diplomatie), Talentueuse Spécialisation parfaire Expert (diplomatie), Shooter (1x), Hybris - passion (pouvoir 4 dK), Némésis - folie (pouvoir -4 dK), Diplomate (4 dK), Érudit (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Poings (+11, 1D6 + 4)
Pistolet (+11, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Commandant Comte Bobrinsky

Le commandant comte Bobrinsky est un idéaliste qui croit que la donanymité doit être conduite par un idéal mystique. Même s'ils ne considèrent pas que le régime du Klan soit parfait, il porte quand même un idéal plus haut que la couronne avec son égoïsme mercantile et libéral.

Mais c'est un homme d'honneur et de respect et qui attend en retour le même respect et le même honneur.

S'il est vainqueur, il accordera au PJ de partir avec 5000 colons ne prenant que le journal de bord du commandant et les coordonnées spatiales de « renouveau ».

Comte Bobrinsky : FD 4, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 47, Énergie 47
Compétences : Combat +11, Mystique +14, Sournoiserie +8, Survie +11, Stratégie **+22** + 6 + 15 = **43+**
Atouts : humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Stratégie]), critique © (Stratégie, diplomate), talentueux Spécialisation parfaire Expert (Diplomatie), Puissance (1x), Shooter (1x), Commandant (6 dK)
Combat Défense : 10 + 8 = **18+**
Boxe (+11, 2D6 + 4)
Pistolet (+8, 2D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Solidarité Renouveau 20\13 d0

Ce scénario débute avec l'arrivée de la Soulfarian des personnages-joueuses (PJs) en orbite autour de la planète "Renouveau", située à 20/13 d0 de Tanéran et 25/17 d'Ultereith. Cette planète abrite une créature hybride redoutable, mi-animale mi-opacité, capable de manipuler mentalement les animaux.
Découverte de la Menace : Les PJs apprennent que cette créature a déjà tenté de s'infiltrer dans une Soulfarian en manipulant son équipage. Ils doivent donc être vigilants pour éviter qu'elle ne réitère son stratagème. Sur Renouveau, les PJs doivent éliminer le nid de la créature pour sécuriser la planète. Cette partie du scénario s'inspire des films "Planète Interdite" et "Alien", mêlant exploration et tension.
Recherche de la Soulfarian Perdue : Après avoir neutralisé la menace sur Renouveau, les PJs découvrent que la Soulfarian qui a initialement découvert cette planète est portée disparue depuis deux ans. Ils se lancent alors dans une mission de sauvetage, cherchant la Soulfarian perdue dans l'espace. Pour renforcer l'atmosphère, il est suggéré d'utiliser la musique des films "Planète Interdite" et "Alien" en fond sonore. Cette ambiance sonore contribuera à créer une tension et une immersion adaptées à la thématique du scénario.
Retour des Primuseoim : Ce scénario marque également le retour des Primuseoim, des entités de la Voie lactée liées à la chute des dragons et de la galaxie elle-même.
Préparation des Scènes à Venir : Scène d'Exploration : Les PJs explorent la planète Renouveau, découvrant des indices sur la créature et le sort de la Soulfarian perdue.
Scène de Combat : Confrontation avec la créature sur Renouveau, nécessitant stratégie et coordination.
Scène de Recherche Spatiale : Navigation dans l'espace à la recherche de la Soulfarian perdue.
Scène de Suspense : À bord de la Soulfarian perdue, une atmosphère tendue où le danger peut surgir.
Scène de Révélation : Découverte de la connexion entre la créature, la Soulfarian perdue, et les Primuseoim, ouvrant la voie à de futures intrigues.

Acte 1 : Observation

Cette première partie est la phase d'observation de la planète depuis l'orbite. Elle va permettre de découvrir qu'il y a sur celle-ci une station d'observation de scientifiques.

Un paradis

- **Nom Local** : Renouveau
- **Désignation Systémique** : P1DK13 (Première planète du treizième système dans la zone DK de la Galaxie)
- **Système** : DK13
- **Type de Planète** : Terrestre
- Distance de la Porte Gama : 3 jours de voyage spatial
- **Configuration Orbitale** : Une lune, avec un cycle de deux jours terrestres
- **Durée d'une Journée** : 20 heures
- **Durée d'une Année** : 200 jours
- **Gravité** : Standard, similaire à celle de la Terre
- **Climat** : Tempéré
- **Environnement Principal :** Jungle semi-tropicale, dominée par des fougères géantes
- **Astroport** : Aucun
- **Statut Politique** : Inconnu
  - Convention Intergalactique de la Lumière (CIL) : Non applicable
- **Population** : 2 habitants recensés

- Niveau de **Développement Technologique** : Classe E - Principalement rurale
- **Sources d'Énergie Principales** : Bois, énergie éolienne et hydraulique (Niveau D)
- **Moyens de Communication** : Limités à des communications locales (Niveau D)
- **Gouvernance** : Aucune forme de gouvernement établie
- **Activité Commerciale** : Aucune
- **Caractéristiques Géographiques** et Environnementales :
  - **Taille de la Planète** : 0,69 fois la taille d'Ultereith.
  - **Répartition Géographique** : 20% de terres émergées formant un continent principal et quelques îles, 80% de surface aquatique.
  - **Climat Équatorial** : Zone humide et chaude avec une jungle luxuriante.
  - **Climat Polaire** : Moins froid que sur Ultereith, avec des conditions plus clémentes.
  - **Fertilité des Terres** : Sol riche, propice à l'agriculture.
  - **Ressources Souterraines** : Abondance de fer.
  - **Faune Dominante** :
  - La faune est principalement composée d'espèces reptiliennes et marsupiales, adaptées à l'environnement semi-tropical de la planète.
- Cette description de Renouveau offre un cadre détaillé pour les scènes à venir, mettant en avant son environnement unique et ses caractéristiques distinctives.

Découverte de la Station Scientifique. Les PJs détectent un signal moderne émanant d'une station scientifique située en bordure de l'océan sur Renouveau.

Ce site semble idéal pour établir une première colonie.

Le shinaï est troublé par la vue claire et dérangeante de la Voie lactée depuis ce point avec le télescope de la soulfarian, évoquant une galaxie malade ou cancéreuse.

Une anomalie dans l'espace

Les scientifiques de la soulfarian observent cette anomalie spatiale, semblable à un micro-trou noir, en orbite opposée.

Un transporteur spatial envoyé pour enquêter découvre des restes d'un métal vert spécial rappelant le cuivre mais ayant une étrange vibration velumnique (de l'orichalque), qui affecte le velum, semblable aux soulfarian mais en opposition de phase.

Ce métal est perçu comme une menace par le navigateur ou tout autre faiseur lié au velum, car il pourrait couper leur lien avec leur Soulfarian et il semble être miscellanées.

Le ***professeur Rotwand*** insiste pour ramener ce métal à bord de la Soulfarian, malgré les objections du navigateur.

Le shinaï peut reconnaître l'importance d'étudier ce métal, mais pas à bord de la Soulfarian.

Ce métal unique nécessite des analyses approfondies dans des laboratoires spécialisés sur Ultereith.

Jamais aucun métal de la sorte n'a été trouvé dans les mondes connus. Mais le laboratoire du shuttle n'y suffira pas, il faudra emmener ce fragment dans ses laboratoires les plus avancés en physique des matériaux de **Proterne** sur Ultereith par exemple et aussi à l'académie des shinaïs de **Metropolis**.

- Conclusion

Une partie de ce à quoi appartient cette masse informe de métal étrange soit se trouver quelque part sur la planète. Une fois étudié par les scientifiques, un capteur est créé qui permet de localiser la seconde partie de qui doit être un moteur sur la planète.

Contacter le labo de renouveau

Une liaison radio avec le labo se trouvant sur Renouveau est possible. C'est un homme qui répond, il se nomme ***Opperros Mystos***. C'est un humain de 45 ans.

Figure 13 : Voix lactée Hublot Soulfarian

Dans la communication il ne révélera pas qu'il est seul avec sa fille sur la planète. Par contre il précisera que pour l'instant le statut de cette planète est dans un vide juridique, car il est depuis quatre ans en attente d'un retour de sa soulfarian.

Il travaille pour une société du Klan, la **Klankasho entreprise**. Ses communications vers les portes Gamma sont impossibles, il n'y a pas assez d'énergie.

Il accepte que soient descendus les colons. Il prend la décision rapidement.

Acte 2 : sur Renouveau

Contexte *: Dans cette séquence, les personnages joueuses (PJs), officiers d'un croiseur interstellaire, la Soulfarian, sont impliqués dans l'établissement d'une colonie sur la planète Renouveau. Ils doivent également comprendre les motivations de la Mairesse Kristel de Dévernie et gérer les mystérieux habitants de la planète.*

Au sol

Installation des Colons : Les colons s'établissent dans une baie fertile, riche en ressources et naturellement protégée des prédateurs reptiliens locaux. Les PJs rencontrent un scientifique et sa fille de 18 ans, les seuls survivants de la Soulfarian d'exploration perdue.

Mission de Recherche : Une équipe de recherche en ornithoptère est formée pour retrouver des vestiges de l'objet trouvé en orbite.

Parallèlement, une créature intangible et terrifiante commence à attaquer les colons et l'équipage.

Temps Libre et Explorations : Une phase de détente est accordée aux membres de l'équipage pour explorer et s'acclimater.

Révélations de la Mairesse : La Mairesse Kristel de Dévernie explique comment elle a obtenu les coordonnées de Renouveau.

Sous interrogation, elle révèle que le commandant de la Soulfarian disparue était son frère, avec qui elle partageait le désir de rejoindre les non-alignés, trahissant ainsi le Klan.

Depuis trois ans sans nouvelles de lui, elle a sollicité l'aide de la Couronne.

Négociations et Intrigues : La Mairesse souhaite négocier avec les représentants de la Couronne et du Corps pour que sa colonie rejoigne les non-alignés, en échange de couvrir les frais de l'expédition.

Elle engage un système d'intrigue pour atteindre son objectif, utilisant diplomatie, bluff, influence ou intimidation.

Les PJs doivent définir leur objectif, choisir une technique (influence ou bluff), prendre l'initiative, participer au jeu de rôle, et résoudre chaque tour pour progresser vers leur but.

On utilise le **système intrigue** pour atteindre son objectif **(5 ★)**

1. Définir l'objectif et l'état de la relation
2. Technique utilisée (influence ou bluff) et initiative
3. Rôle Play
4. Résolution du tour (gagne une étoile)

État de la relation initiale :

1. **Amicale** (-3 dK défenses, +3 dK attaquent)
2. Sympathie (-2 dK défenses, +2 dK attaquent)
3. Bienveillant (-1 dK défense, +1 dK attaquent)
4. Neutre
5. Méfiant (+1dK en défense -1 dK attaque)
6. Inamicale (+2 dK défense, -2 dK attaque)
7. **Malveillant** (+3 dK défense, -3 dK attaque)

Rencontrer le scientifique et sa fille

Opperros vit avec sa fille dans un bâtiment conique près de la station scientifique. À proximité se trouve un cimetière où reposent 43 personnes, y compris sa femme.

Opperros détient une partie du pouvoir du **primuseoim** sans nom corrompu par le néant, qui a affecté la Soulfarian précédente.

Romance avec Melodia : Melodia, 18 ans, possède un charme innocent et électrisant. Les PJs masculins sont attirés par elle et souhaitent la séduire.

Chaque PJ masculin a droit à une tentative de séduction par demi-journée et une supplémentaire le soir.

Dynamique de Séduction : La séduction est gérée comme une intrigue individuelle. Chaque succès rapporte une ★, et il en faut cinq pour gagner.

Les difficultés varient en fonction du nombre d'étoiles obtenues, reflétant les préférences changeantes de ***Melodia*** : d'abord sensible au bluff, puis à la diplomatie, impressionnée par l'intimidation, et enfin attirée par l'humour.

Tableau de Séduction :

- 0 ★ : Diplomatie **25+**, Bluff **20+**, Intimidation **30+**
- 1 ★ : Diplomatie **20+**, Bluff **25+**, Intimidation **30+**
- 2 ★ : Diplomatie **25+**, Bluff **30+**, Intimidation **20+**
- 3 ★ : Diplomatie **15+**, Bluff **30+**, Intimidation **30+**
- 4 ★ : Diplomatie **25+**, Bluff **15+**, Intimidation **30+**

Conséquences Inattendues : Le jeu de séduction avec ***Melodia*** exaspère inconsciemment son père ***Opperros***. Cette frustration réveille une créature malfaisante, le **Storm Tigre**, qui commence à s'attaquer au campement des colons.

Enjeux de la Scène : Cette scène introduit un élément de romance et de compétition entre les PJs masculins, tout en liant leurs actions à des conséquences plus larges, affectant la sécurité du campement des colons. La dynamique entre les personnages et les habitants de la planète ajoute de la profondeur et des enjeux émotionnels à l'histoire.

Expédition vers l'objet

Objectif de l'Expédition : L'expédition vise à récupérer une nouvelle partie d'un objet, dont un fragment a été trouvé en orbite autour de Renouveau.

Découverte du Fragment : Le fragment appartient à un vaisseau spatial ancien, datant de plus de 15 000 ans. Une partie de ce vaisseau forme le cône où réside le scientifique Opperros Mystos. Opperros a accidentellement libéré le primuseoim sans nom de sa stase d'orichalque.

Défis de l'Expédition : La recherche des restes du vaisseau est compliquée par la présence de reptiliens carnivores sur la planète.

Une fois localisés, les PJs découvrent les vestiges du vaisseau spatial écrasé, sans survivants de l'époque.

Découvertes Clés : Parmi les débris, les PJs trouvent un moteur en Orichalque et un journal de bord, ainsi qu'un objet similaire à celui trouvé dans l'espace.

Traduction du Journal de Bord : Le journal de bord, rédigé dans une langue ancienne, nécessite des compétences linguistiques spécifiques pour être traduit, un processus qui prend plusieurs semaines.

La traduction révèle des instructions sur la manière de détruire l'entité contenue dans les moteurs une fois le vaisseau atterri, soulignant l'importance cruciale de cette destruction.

Enjeux de la Scène : Cette scène ajoute un élément d'exploration et de découverte archéologique à la campagne. Les PJs doivent naviguer dans un environnement hostile pour retrouver les restes d'un vaisseau spatial ancien, tout en déchiffrant des secrets perdus depuis longtemps. La révélation sur la nécessité de détruire l'entité contenue dans les moteurs ajoute une urgence et un enjeu moral à leur quête.

Cela tourne mal au camp

Contexte : Les personnages joueuses (PJs), officiers de la Soulfarian, un croiseur interstellaire, sont impliqués dans une série de romances avec la fille d'un scientifique sur la planète Renouveau. Cependant, une situation dangereuse se développe au camp des colons.

Escalade des Romances : Alors que les romances entre les PJs et la fille du scientifique s'intensifient, atteignant un seuil critique (3 ★ dans le jeu de séduction), un événement perturbateur se produit.

Figure 14 : campement provisoire renouveau

Apparition d'un Monstre : Un monstre émerge de la forêt en soirée, traversant le camp pour se diriger vers le shuttle, où se trouve la majorité des colons. L'objectif de cette attaque est de semer la terreur et la panique parmi les colons.

Détails de l'Attaque : La créature, intangible et quadrupède, mesure environ 4 mètres de haut. Chaque tour de combat, elle avance vers le shuttle, tuant 3D6 colons, ou seulement 1D6 si elle est touchée durant ce tour.

Stratégie de Défense : Les soldats peuvent retarder l'avancée de la créature en tirant dessus, mais seuls les tirs de laser sont efficaces pour diminuer son énergie. Pour toucher la créature, les PJs doivent réussir deux tests de tir consécutifs avec un seuil de difficulté de **30+**. Les projectiles normaux infligent **1D6** de dégâts, tandis que les lasers infligent **2D6**.

Durée de l'Attaque : La créature reste active pour environ dix tours de combat, causant des dégâts considérables avant d'être éliminée temporairement.

Enjeux de la Scène : Cette scène introduit un élément de danger et de combat dans la campagne, mettant à l'épreuve les compétences de combat et de stratégie des PJs. La menace posée par la créature intangible souligne la vulnérabilité des colons et la nécessité pour les PJs de protéger efficacement le camp. La scène offre également une opportunité de révéler des informations supplémentaires sur la nature de la créature et son lien potentiel avec les événements en cours sur la planète Renouveau.

Enquêter dans la forêt

Préambule sur la nature des Primuseoims *: Les primuseoims sont des créatures de la dimension Primus, ayant perdu progressivement leur conscience universelle au fur et à mesure que les espèces Donanyme se développaient sur différentes planètes. Certains primuseoims ont aidé les êtres vivants, tandis que d'autres se sont opposés ou ont été corrompus par le néant dans la Voie lactée.*

Enquête dans la Forêt : Les PJs explorent la forêt vierge derrière le camp, suspectant que des anomalies magnétiques pourraient causer des phénomènes dévastateurs. Ils découvrent que Mélodica, une des deux survivantes de l'expédition précédente, possède une sensibilité inconnue au velum de Primus, ce qui l'a protégée du primuseoim.

Le Père de Mélodica : Le père de Mélodica est inconsciemment possédé par le primuseoim non nommé. Son esprit crée le Storm Tigre, la créature destructrice, lorsqu'il est submergé par la jalousie et la peur d'être abandonné par sa fille. Il souhaite inconsciemment chasser les colons, contrairement au désir du primuseoim non nommé.

Solution pour la Paix sur Renouveau : La seule façon de restaurer la paix sur Renouveau est de tuer le père de Mélodica et de brûler son corps, forçant ainsi le primuseoim sans nom à se dissoudre dans le cosmos.

Enjeux de la Scène : Cette scène confronte les PJs à un dilemme moral et éthique : la nécessité de prendre une décision difficile pour le bien de la colonie et de la planète. Elle met en lumière la complexité des interactions entre les dimensions, les entités primuseoims, et les êtres vivants. Les PJs doivent équilibrer la compassion pour les individus affectés avec la nécessité d'agir pour le bien commun. La scène offre également une opportunité d'explorer les thèmes de la possession, de la perte et de la rédemption dans un contexte de science-fiction.

Le journal

Contexte : Après avoir résolu les défis immédiats sur la planète Renouveau, les personnages joueuses (PJs) se concentrent sur l'installation des colons et la traduction d'un journal ancien découvert dans les restes d'un vaisseau spatial écrasé.

Traduction du Journal : Les PJs consacrent environ un mois à traduire le journal de bord ancien. Le journal révèle des instructions sur la manière d'emprisonner une entité dangereuse en cas d'accident.

Protection des Esprits : Une méthode pour protéger les esprits avec de la poussière d'orichalque est découverte. L'orichalque est un métal spécial avec des propriétés uniques liées au velum, une dimension ou une force mystique.

Objet Mythique et Gangue d'Orichalque : Le journal insiste sur la nécessité d'enfermer l'entité dans un objet mythique, ensuite recouvert d'une gangue d'orichalque.

Dans une partie du vaisseau échoué, près des baraquements scientifiques, les PJs trouvent un morceau de la croix de Jésus Christ, ayant appartenu à Sarah et Luc et béni par les jumeaux. Cet objet dégage une puissance de bienveillance issue du velum Eden, une autre dimension ou force mystique.

Enjeux de la Scène : Cette scène clôt l'acte en révélant des informations cruciales pour la suite de la campagne. Elle introduit des éléments de mysticisme et de sacré, mêlant des références historiques et religieuses à l'univers de science-fiction de Tsuvadra dK. Les PJs sont confrontés à la tâche de protéger la colonie et eux-mêmes contre des forces potentiellement destructrices, tout en gérant les implications éthiques et spirituelles de l'utilisation d'un objet aussi puissant et sacré. Cette scène pose les bases pour des développements futurs dans la campagne, où les choix des PJs

pourraient entraîner des conséquences significatives sur le plan spirituel et cosmique.

Acte 3 : la soulfarian perdue

Contexte *: Après avoir sécurisé la colonie sur Renouveau, les personnages joueuses (PJs) sur l'insistance du shinai se lancent dans une mission cruciale pour retrouver une Soulfarian perdue, transportant une Velumno-Créature dangereuse. Leur voyage les mène dans le vide intergalactique. Navigation vers la Soulfarian Perdue : Les PJs naviguent vers la position de la Soulfarian perdue, située à 25\20 d3 de Renouveau. Le retour est estimé à 20\16 d2.*

La bataille de la soulfarian

Une bataille se déroule dans le vide intergalactique. L'objectif principal des PJs est d'aborder la Soulfarian perdue pour récupérer le journal de bord du commandant.

Cette partie se joue selon les règles de bataille spatiale du jeu.
Scénario 1 : Un affrontement rapide en six étoiles, impliquant uniquement des chasseurs, pour déterminer quel camp aura l'avantage dans la bataille d'abordage suivante.
Scénario 2 : La bataille d'abordage proprement dite.
Conséquences de la Bataille :
Victoire : Si les PJs gagnent, ils abordent la Soulfarian perdue et récupèrent le journal de bord du commandant.
Défaite : En cas de défaite, les PJs doivent battre en retraite et détruire la Soulfarian perdue avec des têtes nucléaires, perdant ainsi l'opportunité de récupérer le journal.

Le repli

Si les PJs sont contraints de se replier, les officiers doivent affronter des goules pour protéger l'équipage et permettre une évacuation sécurisée.
L'acte se conclut sur ces combats, ajoutant une tension dramatique et des enjeux élevés.

Enjeux de l'Acte : Cet acte représente un tournant crucial dans la campagne, avec des enjeux élevés et des décisions impactantes. Les PJs sont confrontés à des choix difficiles et à des conséquences potentiellement lourdes, qu'il s'agisse de la destruction de la Soulfarian perdue ou de la récupération du journal de bord. Les combats spatiaux et les affrontements avec les goules ajoutent de l'action et du suspense, mettant à l'épreuve les compétences et la stratégie des joueuses. Cet acte est essentiel pour déterminer le cours futur de la campagne et les défis auxquels les PJs devront faire face.

Le journal de bord du commandant

Contexte Élargi : Les personnages joueuses (PJs) doivent localiser et récupérer le journal de bord du commandant à bord de la Soulfarian perdue, tout en affrontant les dangers qui y résident.

Exploration de la Soulfarian Perdue : À bord, les PJs découvrent que l'équipage est sous l'emprise du primuseoim, les ayant poussés à des actes cannibales pour survivre. Le primuseoim attendait la découverte de Renouveau pour envoyer une autre Soulfarian et revenir dans la galaxie.
Affrontement avec les Goules : Pour atteindre la cabine du commandant, les PJs doivent combattre des goules, tandis que le reste de l'équipage s'efforce d'empêcher la réorganisation de l'armée zombie.
Découverte du Journal de Bord : Les entrées du journal de bord révèlent les intentions du commandant, ses plans pour Renouveau, et la tragédie qui a frappé l'équipage.

Contenu du Journal :

- 27 Romen 3178 : Découverte de Renouveau, intention de créer une colonie pour sa sœur.
- 32 Romen 3178 : Descente sur la planète, communication avec sa sœur pour préparer la colonisation.
- 37 Romen 3178 : Découverte d'une structure ancienne, utilisée comme habitat par les scientifiques.
- 13 Yanta 3178 : Confirmation de la viabilité de la planète, envoi secret des coordonnées à sa sœur.
- 17 Yanta 3178 : Accord de l'équipage pour l'exfiltration, mort inattendue d'un membre d'équipage.
- 20 Yanta 3178 : Début d'une épidémie transformant l'équipage en créatures violentes.
- 21 Yanta 3178 : Constatation de la possession par une entité puissante, tentative de fuite dans le vide intergalactique.
- Date Inconnue : Dernière entrée du commandant, conseil de détruire le vaisseau avec les têtes nucléaires à bord.

Enjeux et Conséquences :
Les PJs sont confrontés à la réalité horrifiante de ce qui est arrivé à l'équipage de la Soulfarian perdue.
Ils doivent prendre une décision cruciale : suivre les dernières instructions du commandant et détruire le vaisseau, ou tenter une autre approche pour résoudre la situation.
Cette partie du scénario ajoute une dimension tragique et un sens de l'urgence, mettant en lumière les dangers de l'espace et les conséquences imprévues des actions humaines.

Conclusion

Cet acte offre une expérience intense et dramatique pour les joueuses, mêlant exploration, combat, et décisions morales difficiles. La découverte du journal de bord apporte une profondeur narrative et émotionnelle à l'histoire, engageant les joueuses dans le destin tragique de la Soulfarian perdue et ses occupants.

Vaincre le primusecoin

C'est un combat à mener sur le plan physique et dans le velum. Le shinaï et le pilote devront y participer pendant que la Soulfarian attaquera par l'univers matériel sous ses différentes tentative formes d'incarnation.

Les PNJ du scénario

Ce sont les PJs et créatures de ce scénario que l'on retrouve dans cette section. On y trouve leur description et leur motivation. Ainsi que tout ce à quoi ils sont prêts pour atteindre leurs objectifs.

Le Storm

Le Storm est une manifestation de l'esprit du scientifique. Il se manifestera tant qu'***Opperros Mystos*** ne sera pas mort.

Pour comprendre sa nature, il faudra utiliser l'art du faiseur domaine esprit. C'est ce qui permettra ensuite de localiser la soulfarian en perdition.

Le Storm : FD 5, niv **8** + 3 atouts
Compteurs : Vie 81, Énergie 63
Compétences : Combat +17, Mystique +11, Sournoiserie +14, Survie +14
Atouts : Extra planaire (Abomination, Bannissement, Horreur), gigantesque (Gabarit [Fouet énergétique], Vitalité 2x), critique © (Fouet énergétique), talentueux Spécialisation parfaire expert (Fouet énergétique), intangible*, Invulnérabilité (armes autres que laser), Puissance (2x), Shooter (2x)
Combat Défense : 10 + 14 = **24+**
Fouet énergétique© (+23, 3D6 + 5) + 12 tests de base **50+** dégâts **27**
Seuil blessure : 11
* Seule la réussite particulière le touche, ou, deux réussites successives, mais dégâts / 2

Quelques sauriens

Tyranom : FD 5, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 72, Énergie 51
Compétences : Combat +15, Mystique +9, Sournoiserie +12, Survie +12
Atouts : animal (Parfaire expert [Survie], Récupération), gigantesque (Gabarit [Gueule]*, Vitalité 2x), critique © (gueule), talentueux Spécialisation parfaire Expert (gueule), Gabarit [gueule]*, Vitalité (1x), Attaques spéciales (frappe du sol qui fait tomber autour de lui), Puissance (3x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 12 = **22+**
Gueule (+23, 4D6 + 5) + 12 / test de base **50+** dégâts **31+**
Seuil blessure : 12

Malinso : FD 2, niv 6
Compteurs : **TaC : 9**, Énergie 30
Compétences : Combat +12, Mystique +6, Sournoiserie +9, Survie +9
Atouts : Animal (Parfaire expert [Survie], Récupération), Meute (attaque par 10 avec chef de meute, Puissance (1x), rusée (2 dK)
Combat Défense : 10 + 9 = **19+**
Gueule (+12, 2D6 + 2)

Le physicien Gisbert Rotwand

Ce physicien joue un rôle crucial dans la campagne "Vers le bruit" du jeu de rôle Tsuvadra dK. Sa découverte et son intérêt pour l'orichalque, un métal capable d'interagir avec le velum, sont des éléments clés de l'intrigue.

Figure 15 : Gisbert Rotwand

Caractéristiques et Évolution : Fasciné par les propriétés uniques de l'orichalque, en particulier sa capacité à manipuler les liens informationnels dans le velum.

Frustration et Danger : Ses recherches sont entravées par le shinaï et le commandant, ce qui engendre frustration et ressentiment. Révélé plus tard comme un individu dangereux, mais il ne doit ni mourir ni être trop suspecté dans ce premier scénario.

Rôle Secondaire Initialement : Le Maître du Jeu doit veiller à ne pas lui attribuer un rôle trop central dans le premier scénario, bien qu'il devienne plus important par la suite.

Possession par Didier : Lors de la rencontre avec la Soulfarian maudite, son esprit est capturé et possédé par le dragon sombre Didier.

Didier ne peut posséder que des humains ayant une nature humaine liée au Primus, ce qui le rend compatible avec le physicien.

Conseils pour le Maître du Jeu : **Introduction Subtile** : Introduisez le personnage de manière subtile, en le présentant comme un scientifique passionné mais pas immédiatement central à l'intrigue.

Développement Progressif : Faites évoluer son rôle au fil de la campagne, révélant progressivement sa nature complexe et ses motivations.

Interaction avec les PJs : Permettez des interactions significatives avec les PJs, sans révéler immédiatement son potentiel de dangerosité.

Possession par Didier : Utilisez la possession par Didier comme un tournant majeur dans son développement de personnage, influençant ses actions et décisions futures.

Conclusion : Ce personnage offre une opportunité riche pour ajouter de la profondeur et de l'intrigue à la campagne. Son évolution de scientifique passionné à individu possédé par une entité sombre crée un arc narratif captivant qui peut surprendre et engager les joueuses tout au long de la campagne.

Goule de la Soulfarian

La conscience de l'équipage a été détruite par la puissance primaire de l'entité primuseoim et ce qui reste de raisonnement est un instinct de survie terrifiant qui va au-delà des relations sociales. Ce sont devenu des goules.

Goule Soulfarian : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +11, Sournoiserie +11, Survie +8
Atouts : Mécanique nécro (Sans repos, Abomination, Horreur), Talentueuse Spécialisation (Mains osseuses), Spécialisation parfaire (Pistolet), Puissance (2x), Shooter (1x)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Mains osseuses (+18, 3D6 + 4)
Pistolet (+18 2D6 + 4)
Seuil blessure : 8 + 2 d'abomination

* si la goule à blessé une victime le tour suivant, elle ne pense qu'à dévorer par 1D6 de dégâts, mais elle ne peut plus attaquer et sa défense passive est de 14.

Le dragon Didier

Nom : Didier

Nature : Dragon / Entité Dématérialisée

Origine et Histoire

Naissance : Didier est une créature ancestrale de la Voie lactée, apparue aux alentours de l'an 1000 de l'histoire humaine.

Transformation : Il est devenu une entité dématérialisée, oscillant entre la Voie lactée et Andromède, mêlant des aspects de songerie, d'opacité et de primuseoim liés au néant.

Objectif : Son but ultime est d'amplifier la plaie de l'univers, causée par la déchirure du velum, pour clore l'univers et retrouver le néant absolu, mettant fin au cycle des souffrances.

Pouvoirs et Capacités

Possession : Didier peut prendre possession d'humains à travers le Primus.

Influence sur la Réalité : Il a la capacité d'altérer la réalité et d'influencer les événements à grande échelle.

Rôle dans la Campagne

Antagoniste Caché : Bien que non visible dans le scénario initial, Didier jouera un rôle crucial en tant qu'antagoniste majeur dans les développements ultérieurs de la campagne.

Manipulation : Il manipule des personnages clés, comme le scientifique, pour avancer ses plans.

Objectifs à Long Terme : Son but est d'empêcher la découverte et l'utilisation de l'orichalque dans

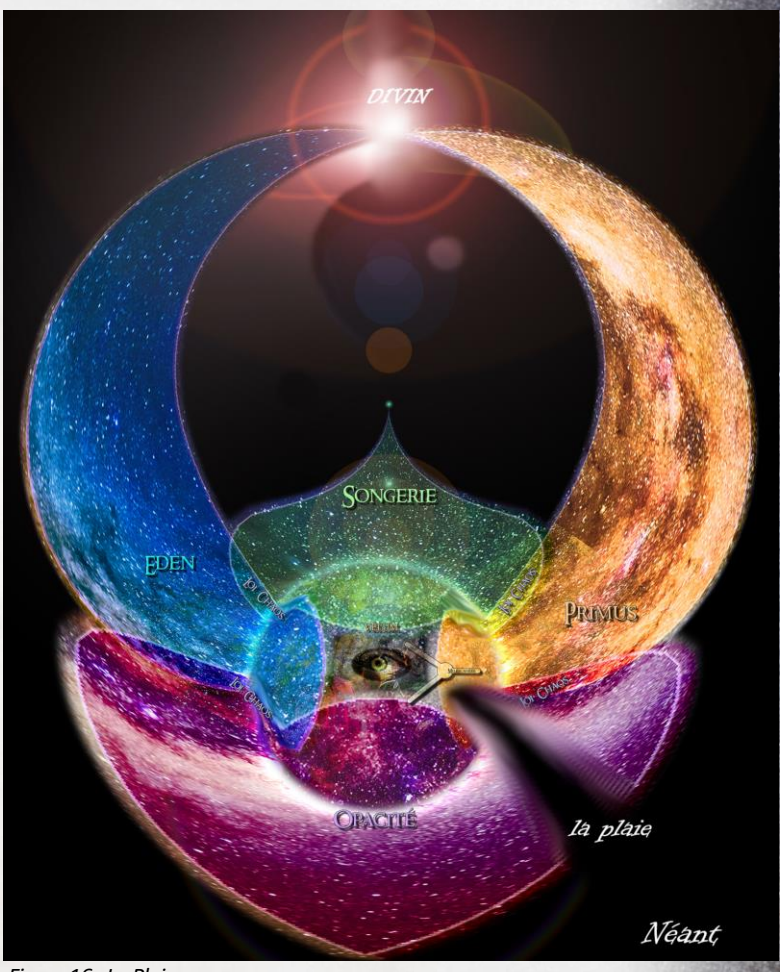


Figure 16 : La Plaie

Andromède, et de comprendre le fonctionnement de cette galaxie pour étendre la plaie de la Voie lactée.

Implications pour la Campagne

Menace Latente : Didier représente une menace latente et grandissante, travaillant dans l'ombre pour atteindre ses objectifs.

Conflit Cosmique : Il est au cœur d'un conflit cosmique, cherchant à provoquer la fin de l'univers et le retour de la Déesse mère dans le néant.

Conseils pour le Maître du Jeu

Introduction Graduelle : Introduisez Didier progressivement, en commençant par des indices subtils et des manipulations indirectes.

Développement de l'Intrigue : Utilisez Didier pour tisser une intrigue complexe et mystérieuse, où les joueuses doivent déchiffrer ses plans et motivations.

Impact sur les Personnages : Les actions de Didier devraient avoir un impact significatif sur les personnages et l'évolution de l'histoire, créant un sentiment d'urgence et de danger.

Conclusion

Didier est un antagoniste complexe et puissant, dont l'histoire et les motivations s'entremêlent avec les thèmes centraux de la campagne. Son rôle en tant que force manipulatrice et destructrice offre de nombreuses possibilités pour des rebondissements dramatiques et des confrontations épiques dans la campagne de Vers le bruit.

Enquête Metropolis – 3198

Après la fin de l'aventure sur Renouveau, les personnages-joueuses (PJs) reviennent sur Ultereith, sept ans et demi après leur départ, soit environ 175 mois. Leur retour est marqué par les répercussions de la destruction de la Soulfarian et des événements sur Renouveau. Le mégacorps tente de faire endosser la responsabilité du retard aux officiers de la Soulfarian, en particulier au shinaï.
L'Académie des Shinaïs de Metropolis convoque les officiers de la Soulfarian pour un interrogatoire, avec un intérêt particulier pour le navigateur, en raison de l'importance des événements.
Le scénario se transforme en une mission d'enquête policière menée depuis Metropolis. L'objectif est d'élucider la disparition de la cargaison de métal étrange récupérée sur Renouveau. Le shinaï du groupe est chargé de diriger l'enquête pour le compte de l'académie, nécessitant la livraison de matériel d'adaptation spécifique.
L'enquête révèle que certains aventuriers tentent de s'établir en tant que despotes sur diverses planètes, ajoutant une couche de complexité à la situation. Il va falloir démêler les circonstances entourant le retard et les actions sur Renouveau. S'ajoute la disparition de la cargaison de métal étrange et découvrir les responsables. Faire face aux ambitions des aventuriers cherchant à contrôler certaines planètes. Naviguer à travers les accusations portées contre eux et prouver leur innocence ou responsabilité. Collecter des indices, interroger des témoins et résoudre le mystère. Prendre des décisions difficiles concernant la manière de gérer les aventuriers ambitieux et leurs tentatives de prise de pouvoir.
Ce scénario qui mélange enquête policière, intrigue politique et dilemmes moraux, mettant les joueuses face aux répercussions de leurs actions passées et les défiant de naviguer dans un monde complexe de pouvoir et de conspiration.

Acte 1 : Retour après 175 mois standard environ

Décalage Temporel *: L'équipage de la Soulfarian revient après un voyage de sept ans et demi, mais n'a vieilli que de six à sept mois. Ce décalage crée un sentiment de perte parmi eux.*
Réaction de la Compagnie *: La compagnie exprime sa frustration en raison des pertes subies pendant l'opération. Le shinaï intervient en réquisitionnant rétroactivement la Soulfarian et son équipage.*
Compensation par l'Académie des Shinaïs : L'Académie des Shinaïs indemnise la compagnie pour ses pertes financières. Le cercle des officiers, choisi par le commandant (les PJs) et le navigateur, doit accompagner le shinaï du groupe à l'Académie de Metropolis.

L'équipage

Retour à Géocroix : L'ambiance à bord est tendue, marquée par la prise de conscience que sept ans et demi se sont écoulés.

Sentiment de Perte : Les membres de l'équipage ressentent un vol de leur temps. Ils ont gagné financièrement mais ont perdu des années précieuses avec leurs familles. Les enfants ont grandi, les conjoints ont vieilli, et certains parents sont décédés.

Difficulté à Accepter les Excuses : L'équipage est réticent à accepter les remerciements ou les excuses du commandant, bien que ce dernier puisse tenter un discours pour atténuer les tensions.

Défi pour le Commandant

Tests de Diplomatie, Influence ou Représentation : Le commandant doit réussir des tests pour influencer l'équipage (20+, 25+, 30+ selon les pertes et comportements dans les scénarios précédents). Le nombre de succès déterminera l'attitude de l'équipage pour la suite.

Conséquences du Discours : Selon les résultats, l'équipage sera soit en faveur, soit contre le commandant dans les événements futurs.

Départ de l'Équipage : La Soulfarian est presque vidée de son personnel. Le commandant, son groupe d'officiers et le shinaï sont convoqués d'urgence au bureau de débriefing de la compagnie.

Transport de l'Orichalque : Le reste d'orichalque est transféré plus tard à l'Académie des Shinaïs,

sous la responsabilité de TOSOI CORPS, dans les laboratoires de recherche en physique éonite de Metropolis. Ce transfert doit rester secret jusqu'à l'acceptation de l'indemnisation par l'Académie.

Sécurité de la Soulfarian : Des hommes d'armes restent à bord pour la surveillance. Leur nombre et leur loyauté dépendent de la réussite du discours du commandant.

Conclusion

Cette première scène établit le ton du scénario, confrontant les personnages-joueuses à la réalité du décalage temporel et à ses conséquences émotionnelles et pratiques, tout en posant les bases pour les défis à venir.

La compagnie

Contexte de la Confrontation

Situation Tendue : Le commandant de la Soulfarian fait face à une situation critique lorsqu'il est convoqué devant Yvan Strogoï, le responsable de TOSOI CORPS.

Risque de Licenciement : Le commandant est sur le point d'être licencié pour faute grave, mettant en péril sa carrière et sa réputation.

Enjeux pour la Corporation

Conséquences Juridiques : TOSOI CORPS envisage de porter l'affaire devant les tribunaux du commerce et du travail de Croix, cherchant à récupérer ses pertes financières.

Actions Disciplinaires : La corporation envisage également de demander la révocation du commandant de son grade et de ses fonctions au sein de l'organisation militaire de la République de la Couronne.

Manipulation Tactique : Yvan Strogoï a pour objectif secret de pousser le commandant à incriminer le shinaï de la Soulfarian. Si le commandant rejette la faute sur le shinaï, la corporation pourra alors se retourner contre l'Académie des Shinaïs de Metropolis, tout en maintenant le commandant dans ses fonctions.

Déroulement de l'Interrogatoire

Composition du Panel : Un groupe de 10 personnes, incluant Paul Pactes, le sous-directeur des ressources donanymes, interroge le commandant et ses officiers. Le shinaï est également présent.

Rôle de *Paul Pactes* : Paul Pactes est particulièrement agressif dans ses accusations contre le commandant. Il cherche à faire porter indirectement la responsabilité de l'expédition sur le shinaï.

Intervention du Shinaï

Témoignage Crucial : Le shinaï est appelé à témoigner devant le grand comité d'administration, à la demande expresse de l'Académie des Shinaïs.

Conclusion

Cette scène crée un climat de tension et de suspense, où le commandant et son équipe doivent naviguer habilement dans un environnement hostile, tout en gérant les manipulations et les enjeux politiques. Le rôle du shinaï et la réaction du commandant face aux accusations pourraient déterminer le cours futur des événements.

Les Événements

Durée du Débriefing : Le processus de débriefing et de jugement du commandant s'étend sur 3 à 5 jours, pendant lesquels les PJs sont logés dans un grand hôtel de Géocroix.

Activités Hors Comité : Lorsqu'ils ne sont pas en session de comité, les PJs ont la liberté de se promener dans la station orbitale géostationnaire pour se détendre et explorer.

Rencontre avec le Comte Bobrinsky

Contexte : Les PJs tombent sur le ***Comte Bobrinsky*** du Klan, une connaissance antérieure.

Opportunité : Ils ont la possibilité d'engager une conversation avec lui.

Raison de sa Présence : Le Comte est à Géocroix pour des raisons diplomatiques, notamment pour rencontrer un ambassadeur du Grand Klan d'Idril et discuter de l'expansion dans un nouveau secteur galactique.

Observation de Gisbert Rotwand

Situation : Les PJs aperçoivent ***Gisbert Rotwand***, le physicien spécialiste de l'Orichalque, en pleine conversation dans une boîte de nuit huppée.

Compagnie de Rotwand : Il est accompagné de ***Mata Clarisse***, une figure imposante.

Conseil de Prudence : Il est déconseillé d'interférer ou de parler à Rotwand à ce moment-là.

Cette scène peut être introduite comme un flashback important plus tard.

Rencontre avec Paul Pactes et Handiron

Observation : Un membre du comité d'interrogation, Paul Pactes, est vu dînant avec Handiron, un personnage nerveux portant un tatouage distinctif d'oblat de Metropolis sur sa main métallique gauche.

Interaction Potentielle : Si les PJs s'adressent à Handiron, il mentionnera qu'il se renseigne sur le shinaï du vaisseau.

Méta-Jeu et Narration

Technique de Narration : L'utilisation du méta-jeu pour introduire certains éléments, comme la rencontre avec ***Gisbert Rotwand***, peut ajouter un élément de suspense et d'anticipation. L'animateur peut signaler aux joueuses qu'ils observent quelque chose d'important, mais choisir de révéler les détails plus tard, soulignant l'importance future de ce souvenir.

Conclusion

Ces événements offrent aux PJs des opportunités d'interaction et d'observation qui enrichissent l'expérience narrative, tout en tissant des fils narratifs qui pourraient avoir des implications importantes dans le déroulement futur du scénario.

Acte 2 : devant le conseil de sécurité des shinaïs

Les PJs ayant été libéré par le Corps et le Shinaï rendu responsable, ils doivent descendre à Metropolis afin d'être entendus par le conseil de sécurité d'es shinaï. Ce conseil est composé des 22 shinaïs les plus anciens. Il est l'organe exécutif de l'assemblée général des shinaïs.

Le conseil de sécurité

En préalable, avoir en tête que les shinaïs ne partagent pas tout le même point de vue sur l'implication qu'ils doivent avoir dans la politique générale galactique.

Figure 17 ; Conseil sécurité shinai

Composition : Le conseil est formé des 22 shinaïs les plus anciens et agit comme l'organe exécutif de l'assemblée générale des shinaïs.

Diversité d'Opinions : Les shinaïs, ayant des perspectives variées, ne sont pas unanimes sur leur rôle dans la politique galactique.

Mission Originelle : Créés il y a plus de 1100 ans, leur but principal est de maintenir la cohésion durant l'expansion galactique et de se préparer à la menace de la "plaie" de la Voie lactée.

Longévité des Shinaïs : En raison de leurs nombreux voyages, ils comptent parmi les individus les plus âgés de la galaxie, avec le plus ancien ayant 800 ans : ***Uta-Napishtim***

Profil : Uta-Napishtim est un shinaï ancipiel, ayant passé 80 ans dans les soulfarians, reconnu pour sa sagesse et son expérience.

Rôle Clé : Il a joué un rôle majeur dans la crise des imokmars qui a débuté il y a environ cinquante ans, concernant leur statut.

La Crise des Imokmars

Perception Générale : Les imokmars, vivant sur les planètes, sont souvent vus comme des non-morts et suscitent méfiance et crainte.

Changement Récents : Depuis cinquante ans, cinq imokmars ont été acceptés comme apprentis à l'assemblée des shinaïs, ce qui a causé un certain malaise.

Défense par Uta-Napishtim : Il a plaidé en faveur de leur intégration, les considérant comme des mutants des dimensions velumniques plutôt que des aberrations.

Exigences Accrues : Ces imokmars ont dû démontrer une capacité d'empathie supérieure, les classant au stade 6 de l'échelle de la morale.

Vision d'Uta-Napishtim : Il croit que ces "mutants" ont un besoin crucial d'amour pour éviter un suicide à long terme et sont essentiels pour résoudre la crise de la Voie lactée.

Conclusion

Les PJs, libérés par le Corps et avec le Shinaï tenu pour responsable, doivent se présenter devant ce conseil pour être entendus. Cette rencontre avec le conseil de sécurité des shinaïs promet d'être un moment crucial, mettant en lumière les tensions internes et les enjeux politiques complexes au sein de cette organisation influente.

Devant le conseil

Contexte de l'Interrogatoire

Objectif : Les PJs sont convoqués devant le conseil des shinaïs pour un interrogatoire détaillé concernant les récents événements.

Enjeu : L'accent est mis sur l'évaluation des décisions prises par le shinaï du groupe.

Dynamique de l'Interrogatoire

Intensité pour un PJ Shinaï Imokmar : Si le PJ shinaï appartient au groupe des imokmars récemment intégrés, l'interrogatoire sera particulièrement intense.

Approche des Membres du Conseil : Bien que certains membres du conseil puissent exprimer ouvertement leur désaffection envers le PJ shinaï, ils maintiennent un ton calme et souhaitent clarifier leur position pour une évaluation impartiale.

Exemple de déclaration : "Je dois admettre que je ne vous apprécie pas personnellement, mais cela ne remet pas en question votre appartenance à notre organisation. Je partage ce sentiment pour assurer la transparence de mon jugement."

Objectifs de l'Interrogatoire

Recherche de Détails Omis : Le conseil cherche à identifier des événements ou des détails qui auraient pu échapper à la conscience des PJs mais qui pourraient être cruciaux.

Soutien du Conseil : Malgré les défis de l'interrogatoire, le conseil des shinaïs s'engage à ne pas renier le PJ shinaï et propose de compenser les pertes financières subies par la **TOSOÏ CORPS**.

Conséquences et Instructions Finales

Livraison du Métal Étrange : Le métal étrange récupéré doit être remis aux laboratoires de physique de l'académie pour une étude approfondie par des experts en physique velumnique.

Conclusion

Cet interrogatoire devant le conseil des shinaïs représente un moment critique pour les PJs, confrontés à un examen rigoureux de leurs actions et décisions. La tension est palpable, en particulier pour le PJ shinaï imokmar, et les implications de cet interrogatoire pourraient entraîner des répercussions significatives sur la suite de leurs aventures.

Événements

Cadre de la Scène

Durée de l'Interrogatoire : L'interrogatoire par le conseil des shinaïs s'étend sur plusieurs jours.

Moments de Détente : Entre les sessions d'interrogatoire, les PJs ont l'opportunité de se détendre dans la ville. Des chambres d'hôtel sont mises à leur disposition.

Événements à Metropolis

Connexion avec Géocroix : Les événements survenant à Metropolis sont liés à ceux expérimentés précédemment à Géocroix.

Nouveaux Événements : Des incidents supplémentaires se produisent, marqués par la frustration de certains oblats. Ces individus, bien qu'ayant échoué à atteindre le stade 6, ont été intégrés dans l'organisation des shinaïs en raison de leurs capacités exceptionnelles.

Rencontres Significatives

Interaction avec Handiron et Mata Clarisse : Les PJs aperçoivent à nouveau Handiron, cette fois en compagnie de Mata Clarisse sur la place Cat Loman. Ils semblent intimes, se tenant par la main et marchant bras dessus, bras dessous.

Flashback Déclenché : Cette rencontre est l'occasion de revivre un flashback, enrichissant le contexte et la compréhension des événements en cours.

Conclusion

Cette troisième scène offre un mélange d'interrogatoire intense et de moments de détente pour les PJs. Les interactions et observations faites à Metropolis, en particulier la rencontre entre Handiron et Mata Clarisse, ajoutent une couche supplémentaire de complexité et de connexion avec les événements précédents, tout en introduisant de nouveaux éléments intrigants à l'histoire.

Acte 3 : le vol de l'orichalque

Ce vol a lieu sur la soulfarian des PJs eux-mêmes. L'enquête est ouverte. Pour les personnes interrogées par les PJs, il est indiqué s'il est possédé par l'esprit du dragon Didier.

Réunion préparatoire

Le chargement est parti de votre Soulfarian, mais elle n'est pas arrivée à Metropolis. Nous n'avons plus aucune trace du vidangeur qui a chargé cette matière étrange

...

Il s'agit d'un vidangeur de votre compagnie, qui a quitté votre soulfarian nous avons pris contact avec votre mégacorps. Commandant vous êtes responsable de l'enquête. Je vous laisse deviner l'enjeu.

Contexte

Incident Principal : Le vol de l'orichalque a eu lieu directement sur la soulfarian des PJs. Une enquête est immédiatement lancée.

Possession par Didier : Durant l'enquête, il est crucial de déterminer si les individus interrogés sont sous l'influence de l'esprit du dragon Didier.

Réunion Préparatoire

Disparition Mystérieuse : Le chargement d'orichalque a quitté la soulfarian des PJs mais n'est jamais arrivé à Metropolis. Le vidangeur responsable a disparu sans laisser de trace.

Responsabilité du Commandant : Le commandant de la soulfarian est chargé de l'enquête, soulignant l'importance cruciale de cette mission.

Déroulement de l'Enquête

Rôle des PJs : Les PJs doivent organiser et mener l'enquête, en tenant compte des déplacements entre différents lieux et villes.

Pistes Potentielles

- Handiron à **Metropolis** : Suspecté en raison de ses apparitions à Géocroix et Metropolis.
- Paul Pacte de la TOSOI à **Géocroix** : Impliqué dans les affaires de la TOSOI.
- La Soulfarian à **Géocroix** : Lieu d'origine du chargement disparu.

Piste Handiron (possession légère)

Il est certainement la première piste auquel penseront les PJs. En effet, il a été vu deux fois, une fois sur Géocroix et une fois à Metropolis. C'est un oblat suspect.

Handiron, un oblat, est un suspect clé.
Lieu d'Interrogatoire : Possibilité d'interroger à Metropolis, soit à l'académie, soit chez lui entre 19 et 21 heures.
Méthodes d'Interrogation : Utiliser l'impression et la diplomatie pour obtenir des informations. En cas d'échec, envisager une surveillance discrète.
Relations Personnelles : Handiron est l'amant d'une danseuse de cabaret, Mata Clarisse. Il a été impliqué dans une affaire contre un shinaï à la demande de cette dernière.
Lieu de Performance de Mata Clarisse : Elle se produit au Joe Cabaret à Metropolis et réside dans une maison surveillée sur la colline.

Prochaines Pistes à Explorer

- Mata Clarisse au Joe Cabaret : Enquêter sur son rôle et ses connexions.
- Paul Pacte de la TOSOI à **Géocroix** : Examiner son implication dans l'affaire.
- La Soulfarian à **Géocroix** : Revisiter le lieu de départ du chargement pour d'autres indices.

Cette phase initiale de l'Acte 3 lance les PJs dans une enquête complexe, où chaque interaction et découverte pourrait être cruciale pour résoudre le mystère du vol de l'orichalque.

Mata Clarisse (non possédé)

Contexte

Origine de la Piste : Cette piste émerge après avoir interagi avec Handiron, l'avoir suivi, ou fouillé dans les documents de Paul Pacte.

Lieu d'Interrogatoire

Au Joe Cabaret : Entre 21h00 et 2h00.
Chez elle : Après 3 heures du matin.

Méthodes d'Obtention d'Informations

Approches Recommandées : Utiliser la séduction, l'influence ou le bluff (seuil de 25+). Mata Clarisse est plus réceptive aux femmes (seuil de 20+).
Profession et Personnalité : Elle est danseuse dans des cabarets de luxe et a des liaisons occasionnelles, motivées par la solitude et des objectifs futurs. Elle est particulièrement touchée par Handiron, avec qui elle entretient une relation désintéressée.

Informations Clés Révélées par Mata Clarisse

Rencontre avec un Scientifique : Elle a rencontré un scientifique dévasté par la perte de sa femme et de sa mère, cherchant un capitaine indépendant.
Mise en Relation avec Ravineau de Lucian : Elle a connecté le scientifique avec Ravineau, un ancien du Klan et capitaine solitaire.
Documents de l'Académie des Shinaïs : À la demande du scientifique, elle a obtenu des documents de commande de l'académie des shinaïs.
Disparition du Scientifique et du Capitaine : Elle n'a plus eu de nouvelles d'eux depuis leur rencontre.
Particularités de Ravineau : Ravineau est en règle avec la SENB et possède un nautonier atypique, décrit comme un psychopathe paranoïaque.

Prochaines Pistes à Explorer

- **Paul Pacte de la TOSOI à Géocroix** : Examiner son rôle et ses actions.
- **DEPS pour plus d'informations sur le nautonier** : Enquêter sur les particularités et le comportement du nautonier.
- **SENB concernant le commerce de Ravineau** : Rechercher des informations sur les activités commerciales de Ravineau.

Attaque des Rodeurs de la Nuit : Les PJs doivent se préparer à une confrontation inattendue avec des assaillants nocturnes.
Cette piste offre aux PJs des informations cruciales et ouvre plusieurs voies d'investigation, tout en introduisant de nouveaux éléments de danger et d'intrigue.

La Soulfarian

Début de la Piste : Cette piste est accessible dès le début, mais nécessite un voyage de deux jours, car la cargaison de métal étrange a été embarquée à partir de ce lieu.
Lieu d'Interrogatoire : Géocroix.
Durée du Voyage : De Metropolis à Géocroix, le voyage dure deux jours.

Interrogation des Derniers Gardes et de la Soulfarian

Approche avec la Soulfarian : Adopter une attitude décontractée, semblable à celle d'un fumeur d'herbe jamaïcain.
Approche avec les Gardes : Varie en fonction de leur degré de fidélité envers le commandant.
Observations des Gardes : Ils n'ont rien remarqué d'anormal lors de la venue du premier vidangeur. Ce dernier possédait des documents officiels et en règle de l'académie des shinaïs et était accompagné par le chef scientifique Gisbert Rotwand, responsable du métal.

Réactions et Sensations de la Soulfarian

Malaise de la Soulfarian : Elle a ressenti un malaise lors de l'arrivée du scientifique, une sensation qui persiste depuis la bataille du vide. Ce malaise s'est intensifié lors de l'enlèvement du métal velumnique, qu'elle n'apprécie pas.

Conséquences et Pistes Suivantes

Cul-de-sac : Cette piste ne mène nulle part et constitue le premier cul-de-sac de l'enquête.
Tentatives Futiles : Bien que les PJs puissent envisager de collaborer avec d'autres nautoniers pour localiser le métal ou le nautonier fou, ces

efforts seront vains. Le libre marchand a déjà quitté les Adoubaï.

Cette piste offre une perspective unique en permettant d'interroger la Soulfarian elle-même, tout en introduisant un élément de mystère et de frustration dans l'enquête.

La DEPS

Origine de la Piste : Cette piste émerge après une conversation avec Mata Clarisse. La DEPS (Organisation Démocratique des Familles des Nautoniers) est une entité gouvernementale autonome, spécifique aux nautoniers, regroupant tous les nautoniers, qu'ils soient affiliés au Klan, à la Couronne, ou indépendants.
Particularité : Seul un nautonier peut mener l'interrogatoire auprès de la DEPS.

Lieu et Durée de l'Interrogatoire

Lieu : Géojoeville, située au-dessus de Joeville sur le continent Krallie.
Voyage : Le trajet depuis Metropolis jusqu'à Géoville dure deux jours.

Méthodologie d'Interrogatoire

Approche Recommandée : Le nautonier du groupe devrait prendre l'initiative. Il peut entrer en contact avec le conseil exécutif des nautoniers, un processus de communication caractéristique des fumeurs d'herbe à rêve, où tout est perçu de manière détendue et décontractée.

Informations Clés sur Marcous Garbey

Profil de *Marcous Garbey* : Connu pour être un individu paranoïaque et mythomane, il ne s'intègre pas bien dans la communauté des nautoniers. Sa soulfarian, **Ameudhika**, est également considérée comme désaxée. Marcous n'est pas vu comme un véritable "Hipster" par ses pairs.
Capacités de Marcous : Il est capable d'explorer et d'ouvrir de nouvelles portes interstellaires dangereuses, souvent en gardant ces découvertes pour lui-même, une pratique qu'il a déjà exercée dans le passé.

Conséquences et Pistes Suivantes

Cul-de-sac : Cette piste ne mène finalement nulle part et constitue le deuxième cul-de-sac de l'enquête.
Importance Narrative : Bien qu'elle ne fournisse pas de direction concrète pour l'enquête, cette piste met en lumière le caractère et les capacités potentiellement perturbatrices de Marcous Garbey, un nautonier devenu fou mais puissant.

Cette piste offre une exploration plus profonde dans le monde des nautoniers et souligne l'importance de la psychologie et des relations interpersonnelles dans la résolution de l'enquête.

La SENB

Origine de la Piste : Cette piste se dévoile suite à la discussion avec Mata Clarisse. La SENB est l'organisation centrale du commerce galactique, supervisant toutes les transactions commerciales, y compris celles des libres marchands, dont les activités sont consignées dans ses archives.
Lieu : Proterne, situé dans l'ancien palais impérial. C'est ici que sont conservées les archives globales. Alternativement, les informations peuvent être recherchées via la blogosphère du réseau.

Méthodologie d'Interrogatoire

Approche : Il est essentiel de respecter les protocoles de sécurité et de confidentialité, ainsi que l'esprit du marché, lors de la recherche d'informations.
Informations Clés sur Ravineau de Lucian : Dernier Chargement de Ravineau : Le dernier chargement enregistré de Ravineau de Lucian concerne le transport frauduleux d'une population carcérale de 5 000 personnes. Ces prisonniers ont été vendus à un mégacorps pour être transférés vers une nouvelle colonie pénitentiaire sur une planète en cours de terraformation.
Délais et Destination : Le départ de ce chargement a eu lieu il y a quelques semaines. La destination était une planète-prison, avec un voyage estimé à 12 jours / 13 mois avec une difficulté de 3 (**12 / 13 d3**).

Conséquences et Pistes Suivantes

- Cul-de-sac : Malheureusement, cette piste ne mène à aucune avancée significative dans l'enquête.
- Information Complémentaire : Il est à noter que la Soulfarian n'est jamais arrivée sur cette nouvelle planète à terraformer avec sa cargaison de prisonniers.

Cette piste offre un aperçu des opérations complexes et parfois obscures du commerce galactique, tout en soulignant la nécessité d'une enquête minutieuse et respectueuse des protocoles pour dénouer les fils de l'intrigue.

Le contrat final

Disparition du Métal Nouveau : Après une série d'enquêtes infructueuses, il est établi que le nouveau métal a disparu sans laisser de trace.

Nouvelle Mission pour les PJs

Contrat de l'Académie : Face à cette impasse, l'Académie des Shinaïs propose un contrat aux personnages-joueuses (PJs). Elle leur confie la mission cruciale de retrouver le métal disparu, quel que soit le temps nécessaire pour y parvenir.
Engagement à Long Terme : Cette quête pourrait s'étendre sur plusieurs années, soulignant l'importance et la difficulté de la tâche.

Changement de Rôle et Préparatifs

Nouvelles Responsabilités : Le commandant et ses officiers, avec l'aide du nautonier, sont désormais investis du rôle de libres marchands. Cette nouvelle position leur confère une plus grande autonomie et responsabilité dans la poursuite de leur mission.

Recrutement d'un Nouvel Équipage : Pour mener à bien cette mission, ils doivent recruter un équipage prêt à tout abandonner pour se lancer dans cette aventure incertaine et potentiellement dangereuse.

Implications de la Mission

Voyage dans l'Inconnu : Les PJs et leur nouvel équipage devront se préparer à naviguer dans les méandres du temps et de l'espace, s'aventurant dans des territoires inexplorés et potentiellement périlleux pour retrouver le métal énigmatique.

Cette conclusion marque un tournant dans la campagne, transformant les PJs en explorateurs intrépides, prêts à affronter les défis de l'inconnu pour accomplir leur mission.

Les PNJ du scénario

Ensemble des PNJ important pour cette partie du scénario, on y retrouve tous ceux avec qui les PJs vont devoir négocier ou à un moment interroger et peut-être finalement se méfier.

Yvan Strogoï

En 7 ans ***Yvan Strogoï*** est devenu attaché de direction et il a la possibilité de devenir directeur des colons s'il parvient à récupérer les pertes occasionnées par l'opération « Renouveau ».

Sa mère était une cordonnière à Proterne et son père un petit délinquant, appartenant à une bande de lévimotards revendant des objets anciens volés.
Élevé par sa mère avec ses 5 demi-frères et sœurs, il fait de brillantes études de commerce et de gestion administrative pour être embauché par la TOSOÏ. Malgré sa réussite, il garde au fond de lui ce côté paternel rebelle et anarchiste qui le rende sympathique.

Yvan Strogoï : FD 4, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 47, Énergie 47
Compétences : Combat +8, Mystique +14, Sournoiserie +11, Survie +11, Influence +24 + 20 + 4 = **48+**
Atouts : Togent (Petit, Spécialisation Talentueuse [Bluff & Diplomatie], Talentueuse Spécialisation [Discrétion], parfaire Expert [Érudition]), critique © (Influence, Diplomatie), talentueux Spécialisation parfaire expert (Psychologie), talentueux Spécialisation parfaire Expert maitre (influence), Régisseur (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Mains nues (+8, 1D6 + 4)
Pistolet (+11, 1D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Mata Clarisse

Mata Clarisse : FD 4, niv 6 + 9 atouts
Compteurs : Vie 47, Énergie 47
Compétences : Combat +11, Mystique +14, Sournoiserie +11, Survie +8, Représentation +22 + 15 + 6 = **43+**
Atouts : humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [représentation]), critique © (Représentation, pistolet kata), talentueux Spécialisation parfaire Expert maitre (pistolet), Attaques spéciales (pistolet kata), Shooter (2x), Séducteur (6 dK), rusé (6 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Pistolet (+21, 3D6 + 4) pistolet corps à corps
Pistolet (+21, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Mata Clarisse est en fait l'une des meilleures espionnes du Klan au cœur de la Couronne.
Ou plutôt la ***duchesse Idril de Clarisse***, une jeune femme du Klan, brillante en un grand nombre de domaines, physique et psychique, danse et chante pour la couronne et espionne pour le Klan, aventurier en tout.

Son père a ruiné la famille à cause du jeu et des femmes. Elle a dû s'engager dans l'armée du Klan, mais y a trouvé un certain plaisir de par sa nature aventureuse.

Rapidement remarquée pour ses talents de séduction, mêlés à quelques compétences de discrétion, elle est choisie par le bureau de l'empereur pour devenir un agent infiltré dans la couronne.

Elle reste en général en place deux à trois ans avant de faire quelques voyages en porte Gama. Elle possède une maison à Metropolis pour laisser accroire ses origines claniques au sein de la couronne.

Uta-Napishtim

Le doyen du conseil de sécurité des shinaïs. Uta-Napishtim est un stratège efficace et pragmatique qui galvanise les foules et rassemble, usant de son autorité, les élites du pouvoir et de l'économie engagées dans l'expansion. Il a fait accepter l'assemblée des shinaïs comme le grand arbitre de l'expansion.

Sa mutation génétique velum a fait de lui un ancipiel noir velu, à la force colossale et à la résistance d'armure lourde.

De plus c'est un brillant intellectuel fin politique qui vise le maintien de la cohésion de l'assemblée des shinaïs, malgré la crise qu'elle traverse depuis une cinquantaine d'années.

Handiron

Handiron a échoué au stade 5 et il est devenu oblat. Mais il a développé une grande frustration qui l'a conduit à régresser d'un point de vue de son engagement.

Il a rencontré Mata Clarisse et s'est laissé aller à un désir passionnel pour elle. D'une certaine façon, elle l'utilise pour sa propre activité.

Mais c'est surtout lors de sa rencontre avec le scientifique que Didier s'est introduit légèrement pour faire pencher la balance en s'appuyant sur sa frustration.

Didier ne peut prendre possession que d'humain à travers le Primus.

Recrutement – 3199

Ce scénario se concentre sur le recrutement d'un nouvel équipage pour la Soulfarian, dans le cadre de leur nouvelle mission en tant que libres marchands. La session se déroule sous forme d'une grande séance d'improvisation, guidée par l'utilisation d'un jeu de cartes événements.
Chaque joueuse reçoit des cartes contenant des mots-clés, des événements et des lieux. Ces éléments serviront de base à leur narration et à l'intégration de ces éléments dans l'histoire. Iels utilisent les éléments de leurs cartes pour enrichir et orienter le récit, créant ainsi une expérience de narration partagée.
Rôle de la Maîtresse du Verbe (MdV). Elle supervise la session, en intégrant les contributions des joueuses et en veillant à la cohérence globale du scénario. Quatre grands événements, orchestrés par la MdV, jalonneront la séance, apportant des tournants majeurs ou des révélations importantes. La dernière carte du jeu est réservée à la MdV, lui permettant d'apporter un élément final ou décisif au scénario.
Les joueuses, à travers leurs personnages, devront naviguer dans un environnement riche et imprévisible, utilisant leur créativité et leur ingéniosité pour recruter un équipage compétent et diversifié. Les choix des joueuses et leurs interactions avec les différents éléments et personnages introduits influenceront le déroulement du recrutement et la composition finale de l'équipage.
Ce scénario offre une opportunité unique pour les joueuses de façonner activement l'histoire et de prendre part à une aventure collaborative, où chaque choix et chaque narration contribuent à l'élaboration d'une expérience de jeu riche et immersive.

Recruter un équipage

Le recrutement narrativiste

Cadre : La campagne de recrutement se déroule dans l'univers du jeu de rôle Tsuvadra dK, où les joueuses cherchent à former un équipage pour la Soulfarian, un croiseur interstellaire.

Lieu Principal : La cité des libres marchands, Eibron, et sa dépendance Géoeibron, serviront de points de départ pour le recrutement.

Mécanique du Jeu de Cartes du Destin

Utilisation des Cartes : Inspiré du jeu "Les Mille Marches" de John Doe, ce système utilise des cartes avec des mots-clés pour guider la narration.

Distribution des Cartes : Chaque joueuse (PJ) reçoit 4 cartes du talon "Poursuite Urbaine", et 4 cartes supplémentaires sont réservées pour la Maîtresse du Verbe (MdV), la dernière étant la dernière carte du talon.

Objectif du Recrutement

Composition de l'Équipage : L'équipage à recruter comprend divers rôles, tels que 60 matelots, 100 soldats de bord avec compétences artisanales ou agricoles, 9 officiers de proximité, 20 techniciens supérieurs, 20 pilotes chasseurs, 20 techniciens des communications, 20 infirmiers, 20 cuisiniers, 30 scientifiques, et 20 agents de sécurité.

Officiers d'Encadrement : En plus des rôles ci-dessus, des officiers d'encadrement seront recrutés, y compris un responsable civil élu pour diriger la police interne.

Déroulement du Recrutement

Durée : Le processus de recrutement s'étendra sur plusieurs mois.

Méthode d'Improvisation : À chaque carte tirée, le joueuse doit improviser un événement lié au mot sur la carte, en rapport avec le recrutement.

Interaction et Continuité : Les joueuses doivent tenter de lier leur événement aux précédents, jusqu'à l'intervention de la MdV qui apporte son événement et valide les actions précédentes.

Création de PNJ et Histoires : Ce processus créatif aboutira à la formation d'un équipage unique, avec ses propres histoires et personnages non-joueuses (PNJ).

Logistique et Publicité

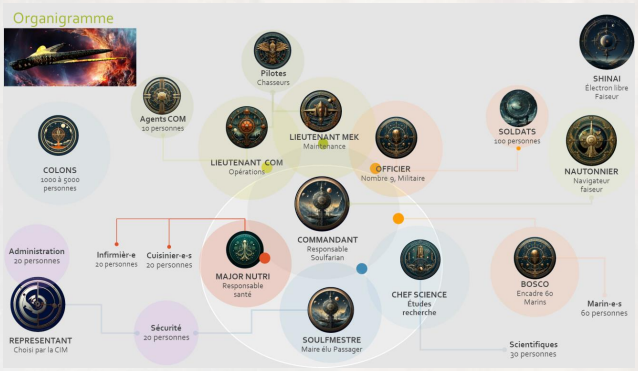
Lieu de Recrutement : Les salons de l'hôtel Léonidas l'Albinos peuvent être loués pour le recrutement.

Déplacements et Promotion : Le recrutement implique des déplacements dans diverses villes et planètes de la Couronne, avec une nécessité de publicité discrète pour attirer les candidats.

Ce scénario de recrutement offre une expérience de jeu dynamique et créative, où les joueuses contribuent activement à la construction de l'histoire et à la formation d'un équipage diversifié et coloré pour leur aventure interstellaire. Et ensuite, rajouter les officiers d'encadrement, ceux qui ne seront pas tenus par les personnages des joueuses.

Un responsable civil sera élu par tout ce monde qui tiendra lieu de responsable civile et qui sera à la tête de la police interne.

Cette activité va prendre plusieurs mois avant que l'équipage ne soit ainsi rassemblé.



Les phases

Vue d'ensemble des Phases de Recrutement

Le processus de recrutement pour la Soulfarian est divisé en quatre phases distinctes, chacune durant environ 74 jours, soit deux mois standards.

Phase 1 : Préparation et Premières Embauches

Objectif : Mettre en place le cadre du recrutement et définir les profils nécessaires pour l'équipage.

Actions Clés : débuter les premières embauches.

Organiser les aspects logistiques et stratégiques du recrutement.

Phase 2 : Recrutement des Équipiers Techniques et Premières Annonces

Objectif : Embaucher le personnel technique initial, incluant mécaniciens, matelots, infirmiers, et quelques cuisiniers.

Actions Clés : Effectuer les premiers entretiens et sélections.

Lancer une première campagne de recrutement discrète, ciblant les milieux des libres marchands.

Phase 3 : Recrutement Massif et Préparation à la Vie en Communauté

Objectif : Recruter la majorité de l'équipage et préparer les membres à vivre et travailler ensemble.

Actions Clés : Mener une campagne de recrutement intensive pour divers rôles à bord de la Soulfarian.
Organiser des activités et des sessions d'information pour favoriser la cohésion et l'intégration de l'équipage.
Commencer à sensibiliser l'équipage à l'élection d'un représentant civil.
Phase 4 : Finalisation du Recrutement et Élections du Conseil Civil
Objectif : Compléter le recrutement et organiser les élections pour le président du conseil civil de la Soulfarian.
Actions Clés : Finaliser les dernières embauches, en s'assurant que tous les rôles clés sont pourvus.
Mettre en place le processus électoral pour le conseil civil.
Organiser les élections et assurer une transition en douceur vers la nouvelle structure de gouvernance à bord.

Chaque phase est cruciale pour le succès du recrutement et la formation d'un équipage efficace et harmonieux, prêt à entreprendre des missions en tant que libre marchand à bord de la Soulfarian.

1er évènement : fin de phase 1

Événement Clé : Recrutement de Cécile
Contexte : Cécile, une jeune femme humanorde au profil d'athlète d'élite, se présente pour un poste de soldat.
Caractéristiques de Cécile : Elle se distingue par une éducation raffinée, une maîtrise physique remarquable, et des compétences sociales et mentales impressionnantes.

Cécille le second : FD 4, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +11, Mystique +14, Sournoiserie +11, Survie +8, Influence +22 + 15 + 4 = **41+**
Atouts : Humanorde aristocrate (Infrarouge, Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Pied - Poing]), critique © (Pied – Poing, Influence), talentueux Spécialisation Parfaire experte (influence), Attaques spéciales (Shuriken avec pied-poings), Puissance (2x), Shooter (2x), Commandant (4 dK)
Combat Défense : 15 + 11 = **26+** (pieds – poings)
Pied – Poing© (+19, 3D6 + 4)
Shuriken© (+19, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Développement de l'Événement

Évaluation de Cécile : Après avoir été rigoureusement évaluée et testée, Cécile est sur le point de signer son contrat avec les PJs.
Interruption Inattendue : Un groupe composé de gros bras, d'un avocat et d'un détective privé interrompt la procédure. Ils révèlent que Cécile est issue de la prestigieuse famille clanique des Vaugrinieuse, et qu'elle est destinée à un mariage arrangé pour des raisons d'alliance familiale.

Dilemme et Conséquences

Défense de Cécile : Si les PJs choisissent de défendre Cécile (par la diplomatie, la connaissance du droit, l'intimidation ou le combat), ils gagnent une officière de combat compétente et charismatique.
Ennemis Potentiels : Cette action crée un conflit avec les clans Vaugrinieuse et Animencourt, qui deviennent des ennemis des PJs.

Fin de la Phase 1 et Transition vers la Phase 2 :

Méthodes de Recrutement Utilisées : La fin de cette phase marque le succès des méthodes de recrutement des PJs, qui ont utilisé des bars, des boîtes de nuit et des cabarets pour le bouche-à-oreille.
Diffusion de l'Information : L'information sur le recrutement se propage d'abord oralement dans divers milieux de la pègre.
Implication pour la Phase 2 : La pègre, étant informée dès la première phase, représente les premiers clients potentiels pour les activités de libre marchand. Cette information est cruciale pour les PJs dans la planification de la phase 2.

Gros bras : FD 3, niv 6
Compteurs : TaC : **10**, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Poings de fer], Parfaire expert [Pistolet]), Puissance (2x), Shooter (2x), Paysan - Chasseur (2 dK)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Poings de fer (+17, 3D6 + 3)
Pistolet (+14, 3D6 + 3)

2e évènement : fin de phase 2

Contexte : Kevin Splum, un comptable embauché à Géoeibron.
Rôle de Kevin : Il s'est révélé être un expert-comptable compétent, capable de gérer et même de manipuler légèrement les comptes pour favoriser le groupe.
Double Jeu de Kevin : Kevin est en réalité un espion travaillant pour Mathias Cordonne d'Eibron, un chef influent de la pègre locale.
Découverte par les PJs : Un des PJs surprend Kevin en train de quitter la Soulfarian avec des copies de documents sensibles, incluant des informations sur le personnel et des documents comptables.

Dilemme et Conséquences

Fuite et Interrogatoire : Kevin est habile pour échapper à une filature et se révèle être un maître de la manipulation lorsqu'il est interrogé.

Implication de la Pègre : La présence d'un espion de la pègre peut s'avérer bénéfique pour la réputation de l'équipage dans certains milieux. Les PJs doivent décider de la manière de gérer cette situation, sachant que Kevin restera fidèle à la fois au parrain et au commandant.

Kevin Splum : FD 4, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 47, Énergie 47
Compétences : Combat +8, Mystique +11, Sournoiserie +14, Survie +11
Atouts : Togent (Petit, Spécialisation Talentueuse [Bluff & Diplomatie], Talentueuse Spécialisation [discrétion], parfaire Expert [esquive]), Critique © (Esquive, Subterfuge, Bluff), Talentueux Spécialisation Parfaire expert (Subterfuge), Régisseur (6 dK), rusé (6 dK)
Combat Défense : 15 + 18 = **33+**
<mêlée> (+8, 1D6 + 4)
Pistolet (+14, 1D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Bilan de la Phase 2

Recrutement en Cours : À ce stade, 120 des 340 postes nécessaires ont été pourvus. Les nouveaux membres commencent à s'adapter à la vie à bord de la Soulfarian, qui s'habitue également à leur présence.

Profil des Recrues : La majorité des mécaniciens et des matelots ainsi qu'une partie du personnel administratif ont été recrutés.

Transition vers la Phase 3

Orientation des PJs : Les PJs doivent maintenant se concentrer sur le recrutement des membres restants de l'équipage, notamment les scientifiques.

Ciblage des Clients : Il est temps de s'adresser à une clientèle plus aisée et de poursuivre le recrutement pour les postes clés restants.

3 évènement : fin de phase 3

Contexte

Apparition Mystérieuse : Trois individus au look distinctif - costumes noirs, chemises blanches, cravates noires, et lunettes de soleil - se présentent à bord. Leur apparence est complétée par des implants nano cybernétiques avancés.

Composition du Trio : Le groupe est composé d'une femme, d'une ancipielle, et d'un humanorde.

Interaction avec les PJs

Demande de Rencontre : Ils demandent à s'entretenir avec l'officier supérieur et son conseiller.

Présentation et Proposition : Ils se révèlent être des émissaires de la CIM (Comité Intermonde), une organisation qui opère au-delà des frontières politiques habituelles, se concentrant sur la prévention des conflits armés et agissant comme une force de sécurité galactique indépendante.

Offre à l'Équipage : Ils proposent aux libres marchands de devenir une force d'appoint pour la CIM, en échange d'une rémunération de base.

Décision des PJs

Acceptation Conséquences : En cas d'acceptation, les agents fournissent un **COMSPACE**, un dispositif de communication directe pour des situations d'urgence.

Bilan de Recrutement à ce Stade

Avancement Recrutement : 290 des 340 postes nécessaires ont été pourvus. Il reste à recruter les membres d'élite et les plus qualifiés.

Sélection Rigoureuse : Cette étape nécessite une attention particulière pour choisir les candidats qui formeront le cœur et l'âme de l'équipage.

Prochaine Étape

Obtention de la Première Mission : Les PJs doivent maintenant se concentrer sur l'obtention de leur première mission en tant que libres marchands, ce qui pourrait impliquer des activités de contrebande.

Transition vers la Phase 4

Finalisation du Recrutement : La dernière phase du recrutement se concentrera sur la sélection des troupes d'élite et la préparation de l'équipage pour leur première mission officielle.

4 évènement : fin de phase 4

Opportunité d'Affaires : La pègre d'Eibron, via l'intermédiaire de l'expert-comptable ***Kevin Splum***, propose une opportunité commerciale.

Joe Dabtara : Un ancipiel noir et parrain influent de la pègre de Gavany sur la Planète Lurtz des Adoubai, cherche à engager un nouveau libre marchand pour des missions de transport, suite à la défection de son précédent contrebandier, Ravineau de Lucian.

Enjeu Financier : L'affaire implique environ 100 musards (équivalent à 1 million d'euros).

Détails de la Mission

Objectif de la Pègre de Gavany Lurtz Adoubai :
Fournir des services et produits à la limite de la légalité.
Gouvernance : Autoritaire et hiérarchique.
Statut : Semi-illégal.
Influence : Étendue sur les 26 premiers mondes.

Ressources : Disposent de moyens financiers et de renseignements importants.
Logistique : Capable de gérer des situations complexes.

- Ressource : +5Dk (pour payer et s'introduire dans certains milieux)
- Renseignement : +5Dk (retrouver des victimes)
- Logistique : +2D6 tête à claques

Mission Spécifique

Livraison de Grasherbe : Les colons de P2MG743 doivent une cargaison de 10 000 tonnes de grasherbe, une plante utilisée dans la production de drogues illicites. La livraison est en retard de six mois.

Défi de la Phase 4

Négociation du Contrat : L'objectif est de négocier le contrat au meilleur prix. Bien que le profit ne soit pas énorme, cela permet d'identifier les employeurs potentiels du voleur de métal.
Concurrence et Stratégie : Les PJs devront faire face à d'autres libres marchands dans cette négociation. Toutes les stratégies et tactiques sont permises pour remporter le contrat.

Conclusion de la Phase de Recrutement

Finalisation de l'Équipage : Avec cette dernière mission, l'équipage est prêt à entreprendre ses opérations en tant que libre marchand, marquant la fin du processus de recrutement et le début de leurs aventures dans les marges de la légalité interstellaire.

Négociations (15 \| 7 – 10 \| 5) – 3201

Les personnages-joueuses (PJs) ont réussi à décrocher le contrat de Joe Dabtara. Leur première mission consiste à ravitailler leur vaisseau, la Soulfarian, en ressources essentielles auprès d'une planète jovienne. Cette étape s'annonce compétitive en raison de la forte concurrence.
Destination : La planète P2MG743, située dans le 743e système du secteur M. Sur place, les PJs doivent négocier avec les colons qui prétendent n'avoir que 5 000 tonnes de grasherbe, alors que la commande initiale était de 10 000 tonnes. Les PJs doivent user de diplomatie ou d'autres moyens pour révéler et obtenir les ressources cachées par les colons. Cette mission offre également l'opportunité d'en apprendre davantage sur le commandant Ravineau de Lucian, leur prédécesseur. Parallèlement, les PJs découvrent que les donanymes, une entité ou un phénomène mystérieux, se propagent de nouveau à travers la galaxie. Leur présence s'étend désormais à plus de 203 planètes, affectant une population totale avoisinant les 649 milliards d'individus.
Objectifs du Scénario : Réussir à s'approvisionner en ressources nécessaires malgré la concurrence.
Négociation sur P2MG743 : Convaincre les colons de livrer la totalité de la grasherbe commandée et découvrir les secrets qu'ils dissimulent.
Enquête sur Ravineau de Lucian : Recueillir des informations sur les activités et le sort de Ravineau de Lucian.
Compréhension des Donanymes : Évaluer l'impact et la nature de la propagation des donanymes dans la galaxie.
Les scènes suivront la progression des PJs à travers ces défis, en mettant l'accent sur la stratégie, la négociation, et la découverte de vérités cachées, tout en s'immergeant dans l'univers complexe et intrigant de Tsuvadra dK.

La Jovienne P5RE152

La Soulfarian des PJs a besoin de se nourrir. Pour cela elle doit s'approcher d'une géante gazeuse de type jovienne et absorber une partie des composants minéraux et gazeux qui s'en dégage. C'est à ce moment que les frégates sont le plus vulnérables aux attaques d'une qui ne serait pas en train de se nourrir.
La phase de nourriture dure plusieurs jours et durant ce laps de temps, elle ne peut pas décrocher au risque de se blesser profondément. C'est alors que les matelots et les pilotes de chasse sont le plus mis à contribution.

De la négo

Contexte

Lieu : La géante gazeuse P5RE152.

Situation : La Soulfarian des personnages-joueuses (PJs) doit se ravitailler en absorbant des composants minéraux et gazeux de la géante gazeuse. Cette opération, qui dure plusieurs jours, rend la Soulfarian vulnérable, notamment aux attaques de frégates ennemies.

Figure 18 : Soulfarian se nourrit

Phase de Ravitaillement

La Soulfarian est immobilisée durant le ravitaillement, ne pouvant se détacher sans risquer des dommages graves.

Les matelots et pilotes de chasse sont particulièrement sollicités pour assurer la défense durant cette période.

Confrontation avec une Soulfarian du Klan

La jovienne est sous juridiction du Klan, leur donnant le droit de contrôle.

Une Soulfarian militaire et anti « libres marchands » du Klan s'approche. Elle est exclusivement composée de personnel militaire, sans shinaïs ou représentants civils. Ils exigent de voir la liste de l'équipage.

Dilemme avec un Membre d'Équipage

Un mécanicien de l'équipage des PJs est recherché par la police du Klan pour homicide involontaire.

Le commandant de la Soulfarian du Klan demande son extradition, ce qui pourrait être perçu comme une trahison par l'équipage.

Champion de boxe Klan : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11
Atouts : Humanorde (Infrarouge, Spécialisation parfaire et Expert [], don mains nues [+2, +1D6]), Critique © (boxe), talentueuse Spécialisation parfaire Expert (boxe), Puissance (2x)
Combat Défense : 10 + 11 = 21+
Boxe © (+24,4D6 + 4) jet de base
Pistolet (+11, 1D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Négociation et Combat de Boxe

Le commandant du Klan est ouvert à la négociation ou à un défi. Proposition d'un combat de boxe entre un champion de la Soulfarian des PJs et celui de la frégate du Klan.

Enjeux du combat : Si le champion des PJs gagne, le mécanicien est libéré. Si le champion perd, le commandant du Klan accepte de fermer les yeux en échange d'une compensation financière.

Règles du Combat de Boxe

Durée : 5 rounds, divisés en 4 tours de combat chacun.

Soins et Constitution : Les médecins doivent réussir un test de soins à chaque début de round. Les combattants doivent passer des tests de constitution pour éviter le KO.

Dégâts et Seuils de Blessure : Les dégâts infligés déterminent les seuils de blessure et les conséquences (dK de circonstance, tests de constitution).

Victoire : Le gagnant est déterminé par le moins de dK de circonstance accumulés, le nombre de rounds remportés, et en cas d'égalité, par le total des points.

Objectif de la Scène

Gérer le ravitaillement tout en faisant face à une situation délicate avec la Soulfarian du Klan, en utilisant la diplomatie, la stratégie, et potentiellement le combat pour résoudre le conflit.

Chaque tour est une opposition en mêlée en ajoutant les dK circonstance (rouge) accumulée contre le test, le vainqueur lance les dégâts et on évalue deux choses :

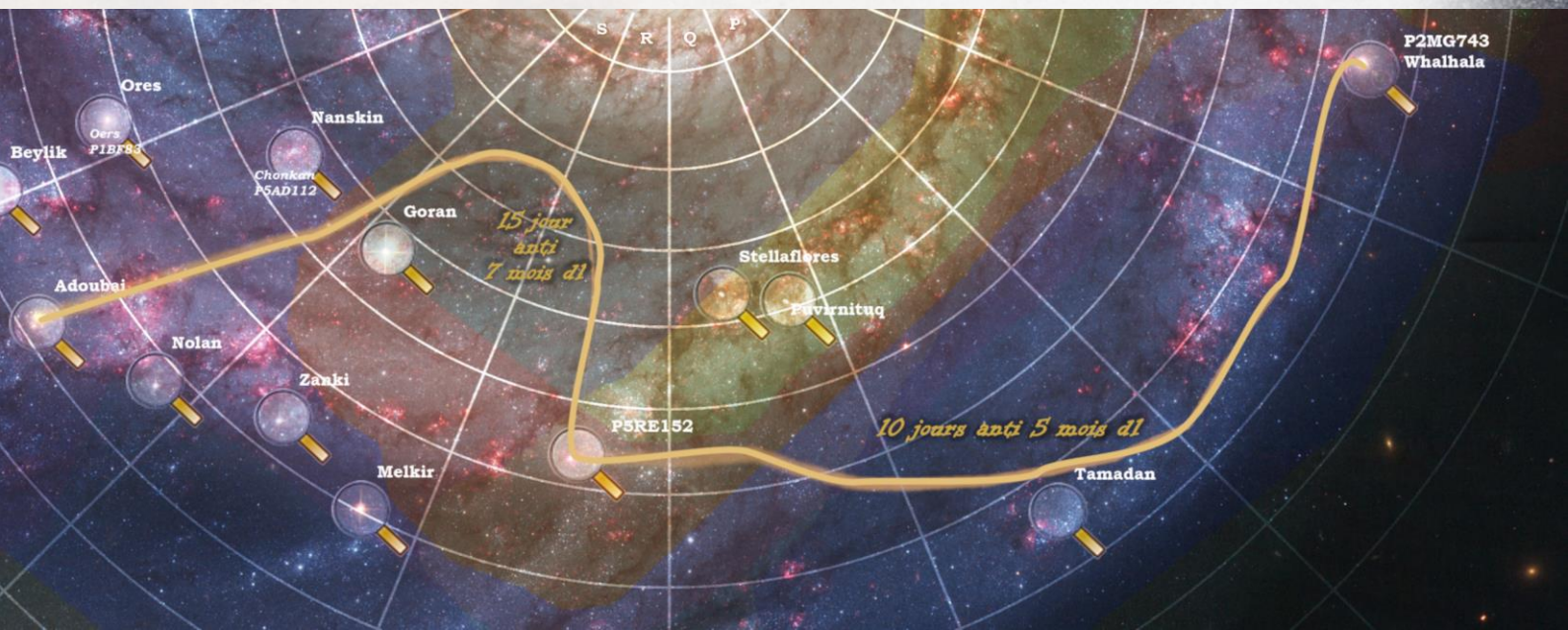
- - du seuil blessure : pas de dK circonstance (rouge)
- De 1 à 2 seuils : +1dK circonstance (rouge) et un test de constitution à 4 + nombres seuil si échec KO fin du combat.
- De 3 à 4 seuils : +2 dK de circonstance (rouge) et un test de constitution à 6 + nombres seuil si échec KO fin du combat
- + De 5 seuils : 3 dK de circonstance (rouge) et un test de constitution à 8 + nombres seuil si échec KO fin du combat

Celui qui a l'atout ne peut être assommé peut relancer une fois un test de constitution raté.

Arrivée sur P2MG743

La planète P2MG743

- P2MG743 (2e planète du 743e système de la zone MG de la Galaxie) = Walhalla localement
- Système : MG743
- Classe : terrestre
- Distance porte Gama : 2 jours



- Système orbital : 3 lunes (2, 3, 2 en jours)
- Journée : 26 heures
- Année : 381 jours
- Gravité : Standard
- Atmosphère : Tempéré
- Environnement : Jungle semi-tropicale
- Astroport : 1
- Politique : non aligné
- CIL : Oui
- Population : 2 millions
- Classe technologique : E. - rurale
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : D – local
- Gouvernement de la planète : gouverneur élu et validé par la CIL
- Commerce : Économie parallèle avec des pègres

L'attaque surprise

L'attaque surprise

Situation : La Soulfarian des personnages-joueuses (PJs) est soudainement immobilisée par une attaque surprise.

L'Attaque : La Soulfarian est ciblée par deux bombes à gravité, lancées depuis la troisième lune de P2MG743. L'attaque est menée par une Soulfarian embusquée, utilisant une technologie propre au Klan. Après l'attaque, l'assaillant s'échappe vers une porte Gama, probablement la même que celle empruntée par les PJs.

Poursuite et Confrontation

Les PJs ont la possibilité de lancer une poursuite avec des éperonneurs, bien que les chances de succès soient faibles. La poursuite implique plusieurs tours de manœuvre, avec des tirs de barrage de l'ennemi et une fuite potentielle par une porte Gama.

Règles de Combat et Poursuite

Les dégâts subis et les chances de réussite dépendent du niveau de compétence des pilotes.

Les seuils de réussite et les conséquences des dégâts sont clairement définis.

Vidangeur
Gabarit vitesse infraporte Gama : 2 / 1 en atmosphère
Gabarit de Robustesse : 3
Seuil de coque : 10
Puissance : 7dK

éperonneur chasseur
Gabarit vitesse infraporte Gama : 3
Gabarit de tir : 1
Gabarit de Robustesse : 1
Seuil de coque : 7
Puissance : 6dK

Les dégâts du tir de barrage sont déterminés par le niveau de réussite des pilotes. **20+** est le seuil de réussite pour s'approcher.

35+	néants	
30+	1D6	
25+	2D6	
20+	3D6	réussite
15+	4D6	
15-	5D6	

Maladresse : double les dégâts

Pour chaque seuil de coque atteint, le chasseur perd **1dK de puissance** et prend **1dK de circonstance** (en malus).

En cas de dommages, les chasseurs subissent une réduction de puissance et des malus.

Révélations et Conséquences

Si la poursuite est réussie, les PJs découvrent que les assaillants utilisent une porte Gama inconnue, indiquant qu'ils ne sont pas affiliés à la DEPS. L'utilisation d'une porte anti-Gama suggère des connaissances avancées et potentiellement dangereuses.

Contexte des Assaillants

Les attaquants sont identifiés comme faisant partie des « Nouveaux Égalitaristes », un groupe indépendant cherchant à établir un nouvel imperium basé sur la liberté. Ils ont gagné en influence et ont récemment acquis des bombes à gravité, une technologie avancée du Klan.

Actions à Entreprendre

- Des équipes doivent être déployées pour libérer la Soulfarian de l'immobilisation.
- Une exploration de la lune est nécessaire pour identifier l'attaquant.
- Préparation d'une descente sur la planète pour enquêter sur la concentration de Colon.

Objectif de la Scène

Gérer l'attaque surprise, poursuivre l'assaillant, découvrir des informations cruciales sur les motivations et les capacités de l'ennemi, et prendre des mesures pour contrer les effets de l'attaque et poursuivre la mission.

« Les nouveaux égalitaristes » névégalitaristes est un groupe d'équipage et de planète non aligné ayant décidé de passer à l'action et de créer un nouvel imperium basé que la liberté.
Ils font du prosélytisme auprès des autres planètes non lignées. Ces planètes sont passées en 10 ans de 18 à 27. Et certaines aspirent à trouver une vraie indépendance vis-à-vis du Klan, de la Couronne, des Mégacorps et même des puissantes pègres.
Il y a deux ans de cela, ils ont volé des prototypes de bombes à gravité, la nouvelle technologie du Klan qui permet d'immobiliser les soulfarians pendant plusieurs heures. Pour la première fois, celle-ci viens réellement d'être utilisée.

La descente

Cadre : La planète P2MG743, caractérisée par un climat chaud et humide, avec des zones froides limitées aux pôles.

La descente vers la planète nécessite des pilotes habiles, en raison de l'atmosphère agitée de P2MG743.

Les règles spécifiques à la descente doivent être suivies pour réussir l'approche.

Confrontation Inattendue

Alors que les PJs s'approchent de l'astroport de campagne, ils sont soudainement pris pour cible par la DCA (Défense Contre Aéronefs).

La tour de contrôle leur interdit de se poser, indiquant une hostilité ou une méprise.

Descente en **3 paliers** par le pilote, c'est son niveau de réussite qui détermine les dégâts subis par le vidanger durant la descente (mais aussi la remontée)

35+	néants
30+	1D6
25+	2D6
20+	3D6
15+	4D6
15-	5D6

Maladresse : double les dégâts

Pour chaque **seuil** de coque atteint, le vidangeur perd **1dK de puissance** et prend **1dK de circonstance** (en malus).

Ces dK ne pourront être réparés que sur des planètes de niveau technologique C ou dans la soulfarian.

Résolution du Conflit

Les PJs doivent rapidement clarifier leur identité et leurs intentions pour dissiper le malentendu.

Ils doivent convaincre les autorités locales qu'ils ne sont pas associés aux attaquants précédents.

Une fois la situation clarifiée, ils seront mis en contact avec le gouverneur planétaire.

Objectif de la Scène

Naviguer avec succès dans l'atmosphère difficile de P2MG743, gérer l'hostilité inattendue à l'approche de la planète, et établir une communication pacifique avec les autorités locales pour poursuivre leur mission.

Rencontre avec le gouverneur

Cadre : Rencontre avec le Gouverneur John Lapie sur la planète P2MG743.

Dialogue avec le Gouverneur

Les PJs rencontrent le Gouverneur ***John Lapie*** pour discuter des 10000 tonnes de grasherbe dues à ***Joe Dabtara***. La réunion se tient à la maison blanche de la planète. Le gouverneur révèle qu'ils ne disposent plus des 10000 tonnes promises, en raison d'une prétendue attaque des névégalitaristes, ne laissant que 6000 tonnes, potentiellement extensibles à 7500 tonnes.

Enquête à l'Astroport

Les PJs explorent l'astroport, le site de la soi-disant attaque.

Ils doivent utiliser leurs compétences en stratégie ou en sécurité pour déceler les incohérences dans le récit du gouverneur.

Les preuves suggèrent que les dommages ont été intentionnellement infligés et facilement réparables, sans signes d'un véritable combat.

Confrontation avec un Commando

Un faux commando de névégalitaristes attaque les PJs, orchestré par le gouverneur pour soutenir

son mensonge. Si les PJs prennent rapidement l'avantage, la sécurité du gouverneur intervient pour éliminer les assaillants. Une analyse médicale révèle que les membres du commando sont originaires de la planète, et non de l'espace.

Objectif de la Scène

Découvrir la supercherie du gouverneur et ses conseillers concernant la quantité de grasherbe disponible et l'attaque fictive des névégalitaristes. Les PJs doivent utiliser leur perspicacité et leurs compétences pour dévoiler la vérité derrière le subterfuge et assurer la livraison complète de la grasherbe à ***Joe Dabtara***.

« **Commando** » : FD 3, niv 6
Compteurs : **TaC : 10**, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [poignard], Parfaire expert [Pistolet]), Meute, Puissance (2x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 10 = 20+
Poignard (+17, 3D6 + 3)
Pistolet (+14, 2D6 + 3)

Négociation finale

Cadre : Confrontation finale avec le Gouverneur John Lapie sur la planète P2MG743 (Walhalla).

Admission du Gouverneur

Le gouverneur doit admettre sa tentative de tromperie envers les PJs et Joe Dabtara.

Les PJs ont l'opportunité de négocier des compensations et d'obtenir des informations sur les névégalitaristes et Ravineau de Lucian.

Informations sur les Névégalitaristes

Les névégalitaristes, menés par ***Anne Bonny***, cherchent l'indépendance des planètes non-alignées et possèdent des technologies avancées.

Le gouverneur est tenté de rejoindre leur cause, mais cache ces informations aux PJs, nécessitant une lecture attentive entre les lignes.

Détails sur Ravineau de Lucian

Le gouverneur partage plus volontiers des informations sur Ravineau, un pirate violent et méprisé.

Des détails sur ses actions et ses relations, notamment avec une femme nommée Mata Clarisse, sont révélés.

— On était content lorsque nous avions vu qu'il avait du retard. Il passait à peu près tous les 4 ans et depuis 60 ans. Nous sommes contents que ce soit vous qui le remplaciez, mais cela ne veut pas dire qu'on ne risque pas quelques problèmes. Personne ne nous protège contre ces attaques de pirates tueurs venus d'en haut. Notre économie dépend beaucoup de l'astroport quand même. Notre réseau comspace est ici dans l'astroport. Mais les communications nous coutent beaucoup trop en énergie. Nous n'avons pas encore les infrastructures high-tech. Pour un message d'une heure, nous userions de l'énergie de notre population entière pendant un mois. Vos frégates produisent et consomment 100 fois plus d'énergie que notre planète. Dommage que vous ne pussiez nous en descendre un peu, mais c'est comme ça, nous les piétons ne font qu'être un instant de vos vies. Mes petits-enfants, vous, connaîtront et vous n'aurez qu'à peine vieilli.

Situation de la Planète

Le gouverneur exprime les difficultés de la planète, notamment en termes de communication et de dépendance à l'astroport. Il souligne la différence de consommation énergétique entre les frégates et la planète.

Perspectives

Le gouverneur ne croit pas que Ravineau rejoindrait les névégalitaristes, les considérant comme idéalistes, contrairement à lui.

Selon l'issue de la négociation, les PJs pourraient obtenir leur marchandise et établir des relations avec les habitants de Walhalla.

Objectif de la Scène

Les PJs doivent naviguer dans cette négociation complexe, déchiffrer les vérités cachées et les mensonges, et sécuriser la marchandise tout en évaluant leur relation future avec Walhalla. La scène teste leur capacité à négocier, à percevoir les non-dits, et à prendre des décisions stratégiques pour l'avenir.

Suivant la façon dont tout cela se passe, les PJs pourront finalement obtenir leur marchandise, mais avec des accords avec les **Walhalliens** plus ou moins proches. Adapté en fonction de cette négociation.

Que font maintenant les PJs ?

C'est une phase courante dans les scénarios de cette campagne. Que vont faire maintenant les PJs et comment va alors évoluer l'histoire ? Nous sommes ici dans un de ces noeuds où la campagne peut prendre différentes colorations en fonction de qui, il contacte ou ne contacte pas et de ce qu'ils donnent comme information ou ne donnent pas.

Ramener la marchandise au Parrain

1. Livraison de la Marchandise au Parrain

Action : Ramener la marchandise à Joe Dabtara.
Réussite : Augmentation de la notoriété et proposition d'un contrat lucratif de longue durée.

Échec : Diminution de la satisfaction du parrain et potentielles répercussions négatives.

2. Partage d'Informations avec les Grandes Organisations

Informations Clés : Existence des névégalitaristes et de leurs projets secrets sur **Hamada**.
Recherches du Klan sur des bombes antigravitationnelles.
Utilisation d'une technique de porte anti-Gama par un nautonier.

Options de Partage

Académie des Shinaïs : Intérêt pour le nautonier anti-Gama et implication dans l'affaire des armes.
CIM : Partage de la technologie avec la Couronne et enquête sur les pirates.
Président de la Couronne : Rencontre urgente avec le Klan pour éviter une escalade armée.
Klan : Offre de récompense pour la récupération ou la destruction des prototypes.
Pègres : Utilisation de l'information pour des gains financiers.
Divines Concubines : Intérêt pour maintenir un contact avec les PJs pour des missions futures.
Université Patisha d'Unithralia : Préoccupation pour l'équilibre entre les deux Imperiums et coopération forcée sur la recherche.

3. Implications et Évolutions Possibles

Enquêtes Complémentaires : Les informations partagées entraîneront des enquêtes supplémentaires et la recherche de nouvelles sources d'information.
Répercussions Politiques et Stratégiques : Selon les choix des PJs, l'équilibre politique et stratégique de la galaxie pourrait être affecté.
Opportunités de Missions Futures : Les interactions avec les différentes organisations pourraient ouvrir la voie à de nouvelles missions et alliances.

4. Choix Stratégiques des PJs

Les PJs doivent décider à qui ils partagent les informations, évaluant les avantages et les risques associés à chaque choix.
Leur décision influencera non seulement leur propre avenir mais aussi le paysage politique et stratégique de la galaxie.

5. Considérations Narratives

Ces choix représentent un point de bifurcation majeur dans la campagne, où les actions des PJs peuvent entraîner des conséquences à long terme.
L'histoire évoluera en fonction de ces décisions, offrant une narration partagée riche et dynamique.

Conclusion

Les PJs se trouvent à un carrefour critique, leurs décisions influençant non seulement leur propre destin mais aussi le tissu même de la galaxie. Leurs actions détermineront les alliances futures, les conflits potentiels, et la direction de la campagne « Vers le bruit ».

- L'**académie des shinaïs** voudra surtout que le nautonier anti-Gama soit retrouvé et interrogé sur celui qui a pu lui enseigner une telle technique. L'académie pense que sur l'affaire des armes, il faudrait avertir les **divines concubines** du Chapitre (**Grimoire**). La mère supérieure trouvera quoi faire de l'information et surtout par son réseau de femme orbitant autour des pouvoirs, comment éviter une crise. Ils inviteront également les PJs à rencontrer le recteur de la grande **université Patisha** d'Unithralia sur **Steeviard**.
- La **CIM** souhaitera que la nouvelle technologie du Klan soit partagée avec la Couronne. Elle exigera une enquête que la possibilité que les pirates puissent reproduire ce type d'engin.
- Le **président de la couronne** exigera tout de suite une rencontre le grand Klan actuel. Il est inacceptable que des armes d'immobilisation de Soulfarian soient créées. Il va falloir parvenir à un accord avant qu'une escalade à l'armement soit lancée.
- Le **Klan** sera prêt à payer une fortune pour récupérer ou faire détruire ces prototypes.
- Les **pègres** seront intéressées pour jouer sur les deux tableaux comme une information qui se monnaye cher.
- La mère supérieure ***Darwi Taraza*** (jeune humaine de 28 ans) des **divines concubines** est charmée de recevoir une telle information. Elle va faire jouer son réseau. Elle sera intéressée de garder un contact avec le commandant « libre marchand » pour des affaires futures nécessitant discrétion et doigté.

- Le recteur ***Michael Tron*** de **l'université Patisha** d'Unithralia sur Steeviard n'a pas eu connaissance de ces recherches, mais cela ne va pas leur plaire, car ce sont des techniques qui concernent les deux Imperiums.
- En aucun cas l'équilibre ne doit être rompu. Ils font faire venir des membres éminents des universités de recherche des deux imperiums et les obliger à coopérer sur ce travail. Il est

effectif que l'on ne peut plus revenir en arrière.

Pitch 1 : le scientifique

Contexte

Objectif : Exfiltrer Adreanitch Pagavian, un scientifique de haut niveau, et sa famille de la planète Goran, contrôlée par le Klan.

Commanditaire : Elichandress Corp, via Danielle Upstraight, une politicienne corrompue sur Tanis IV.

Rémunération : 200 musards.

Localisation : Goran (P2SD455), une planète de niveau B avec un astroport et des communications avancées, située à 10 jours de voyage des territoires adoubés.

Défis Principaux

Éviter la Surveillance Spatiale : Utiliser un Shuttle furtif pour atterrir sur Goran sans être détecté.

Shuttle furtif
Gabarit de vitesse infraporte Gama : **1 / 2 en atmosphère**
Gabarit de Robustesse : **1**
Seuil de coque : **7**
Puissance : **5dK**

Planification de l'Exfiltration : Concevoir une stratégie pour contacter Adreanitch Pagavian, sous surveillance constante de la police politique du Klan.

Extraction lors d'un Événement Sportif : Profiter d'un match de warball, où Pagavian assiste, pour l'approcher discrètement.

Profil de la Cible

Adreanitch Pagavian : Scientifique de haut niveau, relationnel niveau 8, décrit comme un pervers narcissique aimant semer la discorde.

Étapes Clés du Scénario

Préparation : Acquérir et préparer le Shuttle furtif, étudier les habitudes de Pagavian et les mesures de sécurité de Goran.

Infiltration : Atterrir sur Goran et cacher le Shuttle dans une zone sauvage proche de la cité.

Contact avec Pagavian : Élaborer un plan pour approcher Pagavian pendant le match de warball, en tenant compte de sa personnalité et de la présence de sa famille.

Exfiltration : Réaliser l'extraction de Pagavian et de sa famille, en évitant les forces de sécurité du Klan et en rejoignant le Shuttle pour l'évasion.

Considérations Stratégiques

Approche Discrète : L'utilisation du Shuttle furtif est cruciale pour éviter la détection par les forces du Klan.

Gestion des Risques : Prévoir des plans de secours en cas de complications, notamment en raison du caractère imprévisible de Pagavian.

Coordination et Minutage : Assurer une synchronisation parfaite entre les différentes phases de l'opération pour garantir le succès de la mission.

La descente ou remontée **3 paliers**

30+	néants
25+	1D6
20+	2D6
15+	3D6
15-	5D6

Maladresse : double les dégâts
Chaque **seuil** de chaque **-1dK de puissance +1dK de circonstance** (en malus).

Conclusion

Ce scénario offre une combinaison de défis tactiques, de planification stratégique et de gestion des personnalités complexes. Les PJs devront faire preuve de ruse, de discrétion et d'adaptabilité pour réussir cette mission délicate.

Pitch 2 : guerre des gangs

Contexte

Objectif : Aider une faction de la population à vaincre un gang rival sur la planète Puvirnituq (P1QC7856), une planète de type toundra.

Commanditaire : Joe Dabtara, ayant une dette envers l'un des gangs.

Rémunération : 300 musards.
Situation : Deux grandes pègres sont en vendetta pour le contrôle de cette planète économiquement peu importante.

Déroulement du Scénario

Confrontation Spatiale : Les PJs et leurs adversaires engagent un combat tactique avec leurs soulfarians, impliquant des manœuvres de positionnement et des éperonnages.

Les deux nautoniers s'affrontent pour soit donner des dK de circonstance à l'adversaire, soit des dK de bonus aux partenaires.

15+	1dK ou 1dK
20+	2dK ou 2dK
25+	3dK ou 3dK
30+	4dK ou 4dK
35+	5dK ou 5dK

Abordage et Combat Spatial : Tentative d'abordage de la soulfarian ennemie, avec des échanges de tirs et des manœuvres d'éperonnage.
Bataille au Sol : Des troupes sont déployées sur la planète pour prendre le contrôle des principaux villages.
Stratégie de Conquête : Pour remporter la victoire, il faut contrôler au moins deux des trois plus grands villages.

Enjeux et Défis

Combat Spatial : Gérer les affrontements entre soulfarians et éperonneurs, avec un focus sur la tactique et la stratégie.
Combat Terrestre : Mener des opérations militaires au sol, impliquant des tactiques de guérilla et de contrôle territorial.
Dilemme Moral : Les colons innocents sont pris entre deux feux, posant un dilemme éthique pour les PJs.

Conséquences et Résultats

Victoire : Si les PJs réussissent, ils aident un gang à maintenir son honneur tout en libérant potentiellement la planète de l'emprise des gangs.
Découverte sur les Névégalitaristes : En cas de succès, les PJs apprennent davantage sur les Névégalitaristes, un groupe anarchiste prônant une galaxie sans centre administratif.

Considérations Stratégiques

Gestion des Ressources : Utiliser efficacement les troupes et les équipements dans les combats spatiaux et terrestres.
Décisions Tactiques : Choisir les bons moments pour attaquer ou se défendre, tant dans l'espace que sur la planète.
Impact sur les Civils : Prendre en compte le bien-être des colons et les conséquences de la guerre sur la population locale.

Conclusion

Ce scénario offre un mélange de combat spatial et terrestre, avec des enjeux stratégiques et moraux. Les PJs doivent naviguer dans une situation complexe où la victoire militaire doit être équilibrée avec les conséquences humanitaires et politiques de leurs actions.

Au final les PJs peuvent avoir atteint l'objectif de permettre à une pègre de garder la face tout en ayant libéré la planète du joug des gangs. Alors ils en apprendront un peu plus sur les névégalitaristes. Ces anarchistes défendent une galaxie sans centre administratif et prônent la dispersion. Leur stratégie : pousser toutes les planètes sous la dépendance des grandes organisations à s'affranchir dans le même temps.

Pitch 3 : portée disparue

Figure 20 : Oers P1BF83

Contexte

Mission : Retrouver Mata Clarisse, disparue sur la planète Oers (P1BF83) et potentiellement enlevée par des mercenaires travaillant pour Ravineau de Lucian.
Commanditaire : Handiron, déprimé et alcoolique, demande aux PJs de retrouver Mata Clarisse.
Situation : Mata Clarisse est une espionne du Klan, enlevée et cachée sur la planète **Melkir** par une pègre de Nouvelle-Lurtz.

Figure 19 : Nouvelle Lurtz sur Melkir

Déroulement du Scénario

Enquête sur Ultereith : Accéder aux lunettes de la noosphère de Mata Clarisse pour retracer ses derniers mouvements.

Exploration de Nouvelle-Idril : Visiter l'appartement de Mata Clarisse et interroger les voisins pour obtenir des indices sur son enlèvement.

Découverte des Oersians : Comprendre la culture et la société des Oersians, une espèce centrée sur l'eau, les minéraux et la lumière.

Plan de Sauvetage : Organiser une opération de sauvetage en collaborant avec la pègre locale et en utilisant des PNJs prédéfinis.

Enjeux et Défis

Investigation : Mener une enquête minutieuse pour retrouver Mata Clarisse, en utilisant des compétences de déduction et de persuasion.

Interaction avec les Oersians : Naviguer dans une culture alien complexe et utiliser leurs compétences uniques pour avancer dans la mission.

Opération de Sauvetage : Planifier et exécuter une opération délicate pour sauver Mata Clarisse, en gérant les ressources et les alliés.

Conséquences et Résultats

Réussite de la Mission : Si les PJs réussissent, ils sauvent Mata Clarisse et déjouent les plans de Ravineau de Lucian.

Découverte d'Informations : Les PJs apprennent des informations cruciales sur les activités d'espionnage du Klan et sur les Oersians.

Considérations Stratégiques

Gestion des Alliés : Utiliser efficacement les ressources et les compétences des alliés de la pègre pour mener à bien la mission.

Décisions Tactiques : Choisir les bonnes approches pour l'enquête et le sauvetage, en tenant compte des risques et des opportunités.

Interaction avec les Aliens : Comprendre et utiliser les particularités des Oersians pour avancer dans la mission.

Conclusion

Ce scénario offre une combinaison d'enquête, d'interaction culturelle et d'opération de sauvetage. Les PJs doivent utiliser leur intelligence, leur diplomatie et leurs compétences tactiques pour naviguer dans un environnement complexe et sauver ***Mata Clarisse*** tout en découvrant des secrets importants sur les activités d'espionnage dans la galaxie.

Événement

Un imokmar est arrêté sur nouvelle Idril pour un crime passionnel, il a été pris par les techniques d'Oers. Il est emprisonné dans la prison centrale grâce au pulsé d'europium qui épuise un imokmar au point qu'il ne puisse plus utiliser ses pouvoirs.

SAISON 2
Les Névagalitaristes

Saison 2 : Les névégalitaristes

Thème Principal et Enjeu Majeur : La montée en puissance des névégalitaristes et leur vision d'une société galactique décentralisée. La dispersion potentielle de la galaxie sous l'influence des névégalitaristes.
Progression de l'Intrigue : Peu d'avancées sur le métal volé, mais émergence de nouvelles pistes.
Les Névégalitaristes ont une vision de la société galactique sans centre, prônant la dispersion et l'indépendance des planètes. Ils Tentent de briser les liens centralisateurs et de créer des connexions entre les planètes. En conséquence, ils deviennent des alliés involontaires de Didier, un personnage clé dans la campagne.
Découvertes Cruciales durant cette saison, une planète océan riche en irden'mir, une ressource vitale pour la création de Soulfariens. Plus de 1000 Soulfariens sont en cours de préparation, prévus pour les 20 prochaines années. Découvertes des propriétés des Œufs Fécondés d'Araneatlos elle permet la création de nombreux nautoniers non alignés.
Implications pour les PJs
Rôle des PJs : Les officiers de la Soulfarian, un croiseur interstellaire, doivent naviguer dans ce contexte complexe. Ils vont devoir Gérer les conséquences de la dispersion galactique et les actions des névégalitaristes. En même temps qu'Explorer de nouvelles planètes, interagir avec des factions diverses, et influencer l'équilibre galactique.
Conclusion
La deuxième saison de "Vers le Bruit" promet une aventure riche en intrigues politiques et sociales, avec des enjeux galactiques importants. Les PJs seront confrontés à des défis complexes tout en découvrant de nouvelles facettes de l'univers.

Libération de Hamada (20 | 13 dU) - 3204

Située à une distance considérable du système des Adoubäi, Hamada est une planète désertique, connue pour ses vents violents et son histoire tumultueuse. Depuis cinq siècles, elle sert de prison planétaire sous l'égide du Klan. A partir de l'année 3215, Hamada est destinée à devenir un symbole de purification et de liberté, tant pour les communautés « sautiyauhuru » du Klan que pour celles de la Couronne. Les officiers de la Soulfarian sont donc plongés au cœur de la libération de cette planète. La libération de Hamada n'est pas seulement une question de libération physique d'une planète-prison. Elle porte en elle le potentiel de transformer les dynamiques de pouvoir dans la galaxie, influençant les relations entre le Klan et la Couronne, et peut-être même au-delà.

Hamada

La planète Hamada, découverte par ***Goran Brenor***, se caractérise par un environnement de désert absolu. Sa particularité réside dans son faible taux d'hydrométrie, principalement influencé par le mouvement des glaces entre ses pôles géographiques. Ce déplacement glaciaire engendre des vents dominants du nord vers le sud, provoquant des tempêtes violentes lors du changement de pôle des glaces. La topographie de Hamada est dominée par des ergs et des regs, ponctuée de vastes massifs montagneux. Ces montagnes, sculptées par les puissants vents nord-sud, présentent une érosion marquée, à l'exception d'une zone spécifique où un vidangeur a été déposé. Ce site, unique en son genre sur Hamada, se distingue par son orientation est-ouest, contrastant avec l'orientation générale des reliefs de la planète. En outre, le pôle magnétique de Hamada se trouve dans une région de hauts plateaux, ajoutant une autre couche de complexité à son environnement déjà singulier. Cette configuration géographique et climatique unique fait de Hamada un monde à part, avec des défis et des caractéristiques qui lui sont propres.

Hamada (4e planète du 37e système de la zone GF de la Galaxie) = P4GF37

- Système : GF37
- Classe : terrestre
- Distance porte Gama : 4 jours
- Système orbital : 2 lunes (1, 3 en jours)
- Journée : 28 heures
- Année : 410 jours
- Gravité : Standard
- Atmosphère : respirable, mais chaud (45°)
- Environnement : Erg et reg avec un peu d'herbe
- Astroport : 0
- Politique : Klan
- CIL : Oui
- Population : 15 millions de nomades ???
- Classe technologique : D - Rurale
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : D – local
- Gouvernement de la planète : Anarchie des prisonniers
- Commerce : Prison du Klan – mes commerces possibles et discrets avec des Pirates sur matériaux

Avant Hamada

Figure 21 : tableau de bord shuttle

Avant de se rendre sur Hamada, l'équipage des personnages-joueuses (PJs) doit accomplir plusieurs tâches essentielles, notamment rapporter des informations cruciales sur les névégalitaristes à une des grandes organisations galactiques - soit la **CIL** (Confédération Interstellaire de Libération), la **SENB** (Société des États Non-Belligérants), l'Académie des Shinaïs, ou à des membres influents de l'un des deux impériums, la **Couronne** ou le **Klan**. Ces informations concernent la possibilité que les névégalitaristes, un groupe de non-alignés, puissent provoquer une dispersion massive dans les années à venir.

Scène à l'Académie à Metropolis

Lieu : Bureau du conseiller à l'Académie.
Moment : Matin.
Dans cette scène, les PJs rencontrent Uta-Napishtim, un personnage clé préoccupé par les informations reçues. Il explique que l'expansion a déjà traversé une période chaotique du 24e au 28e siècle, en grande partie due à une dilution excessive de la population, atteignant 85%. Cette situation avait été maîtrisée grâce à la création de la CIL, de la **DEPS** et de la **SENB**. Cependant, une organisation capable d'augmenter encore cette dilution représente une menace sérieuse, surtout avec le danger imminent que représente la Voie lactée. ***Uta-Napishtim*** souligne la nécessité d'obtenir davantage d'informations sur Hamada pour élaborer des hypothèses et stratégies.

Éléments supplémentaires

En se rendant à cette réunion, les PJs croisent Handiron, qui leur parle de la disparition de Mata Clarisse, ajoutant une autre dimension à leur mission. Certains membres de l'Académie, notamment les Shinaïs, pourraient se montrer sévères envers un Shinaï s'il est un Imokmar. Cette information laisse présager une crise future au sein de l'Académie sur cette question. Ces préparatifs avant le départ pour Hamada sont cruciaux pour la suite de la campagne, car ils posent les bases des enjeux et des relations entre les différents acteurs impliqués.

Les bureaux de la S.E.N.B.

La rencontre avec la Société des États Non-Belligérants (S.E.N.B.) est un événement important pour les personnages-joueuses (PJs) et se déroule dans un cadre formel et bureaucratique.

Scène à la S.E.N.B.

Lieu : Grande chambre Expansion à Laerth, dans le bureau du grand cadre.
Moment : Invitation à un repas à midi.

Description de la rencontre

Complexité de la rencontre : Interagir avec les bureaucrates de la S.E.N.B. implique de nombreuses démarches administratives et une certaine formalité.
Statut de Hamada : La planète Hamada, ou **P4GF37**, n'est pas sous le contrôle direct de la S.E.N.B. Le Klan, qui a toujours refusé de céder cette autorité, semble utiliser Hamada principalement comme un lieu d'exil pour les individus déviants et criminels. La planète a été découverte par Brenor elle-même.
Contexte galactique : Une dizaine de planètes récemment devenues non-alignées sont mentionnées. Ces mondes, généralement pauvres en ressources et à faible potentiel industriel, sont souvent négligés par les grands barons industriels et bancaires.
Opportunités pour les PJs : Certains hauts bureaucrates de la S.E.N.B. pourraient être des clients potentiels pour les libres marchands. Il peut être judicieux pour les PJs de leur proposer leurs services.
Préoccupations de la S.E.N.B. : L'émergence des névégalitaristes et la formation d'une nouvelle organisation regroupant les non-alignés sont des sujets de préoccupation pour les barons du commerce. La S.E.N.B., face à cette situation, pourrait être disposée à fournir des ressources financières pour contrer cette tendance.

Cette rencontre est stratégique pour les PJs, car elle leur permet d'obtenir des informations clés sur la situation politique et économique actuelle, tout en explorant des opportunités de collaboration et de soutien financier avec la ***S.E.N.B.***

Danielle Upstraight Diplomate : FD 4, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +8, Mystique +14, Sournoiserie +11, Survie +11, diplomatie +22 + 15 + 4 = **41+**
Atouts : humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Diplomatie]), critique © (Diplomatie, Influence), talentueux Spécialisation parfaire (influence), talentueux Spécialisation parfaire expert (bluff), diplomate (4 dK), érudit (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Gifle (+8, 1D6 + 4)
Objets divers (+11, 1D6 + 4)
Seuil blessure : 8

Hauts fonctionnaires Couronne

La rencontre avec une haute fonctionnaire de la Couronne, ***Danielle Upstraight***, est un moment crucial pour les personnages-joueuses (PJs), leur offrant un aperçu des politiques et des secrets de l'Imperium de la Couronne.

Scène avec Danielle Upstraight

Lieu : Palais des ministres à Metrill en Krallie.
Cadre : Dans le bureau du conseiller.
Moment : Fin de journée, soulignant l'importance et la rareté de l'occasion.

Description de la rencontre

Personnalité de Danielle Upstraight : Elle est décrite comme une femme de 45 ans, belle, distinguée, et froide. Elle valorise son temps et attend des PJs qu'ils soient concis et directs.
Connaissances sur les planètes prisons : Danielle n'a pas d'informations spécifiques sur la planète prison du Klan, mais elle suppose qu'elle est similaire à celle de la Couronne, nommée **Engelure**.
Caractéristiques des planètes prisons : Ces mondes sont pauvres en ressources, avec peu d'investissements, sans astroports et une technologie de niveau D. Ils sont surveillés par une géo cité stationnaire habitée par les gardiens et leurs familles.
Intérêt des mondes non-alignés : Danielle exprime son scepticisme quant à l'intérêt des mondes non-alignés pour ces planètes, en raison de leur coût élevé d'exploitation et de leur pauvreté en ressources.
Révélations sur les prisonniers : Après une discussion, négociation ou séduction, Danielle révèle que les services secrets de la Couronne recrutent leurs meilleurs tueurs parmi les détenus de ces planètes. De plus, les pègres y cherchent des gladiateurs pour des jeux de global-warball, des compétitions avec des règles totalement illégales.
Cette rencontre offre aux PJs des informations précieuses sur les politiques internes de la Couronne et les activités secrètes liées aux planètes prisons, tout en soulignant la complexité et les enjeux politiques de leur mission.

Les archivistes de la D.E.P.S.

La rencontre avec les archivistes de la **D.E.P.S.** (Département d'Exploration et de Prospection Spatiale) est une étape clé pour les personnages-joueuses (PJs) afin de recueillir des informations sur un nautonier particulier et sur la planète Hamada.

Scène avec les archivistes de la D.E.P.S.

Objectif : Se renseigner sur le nautonier ***Shitës Droge***, associé à la pirate ***Anne Bonny***.
Lieu : Géojoeville sur le continent Krallie.
Interaction : Avec n'importe quel archiviste disponible à un moment qui lui convient.

Description de la rencontre

Shitës Droge : Ancien membre de la **D.E.P.S.**, il est connu pour son usage excessif de la drogue Mouïl et sa tentative de saut dans le vide galactique. Sa réputation a été ternie par cet incident, le poussant à quitter la D.E.P.S. avec l'accord de sa commandante.
Réputation et comportement : Shitës est décrit comme un psychopathe talentueux avec sa soulfarian, Sofiane, mais ayant abusé de Mouïl. Il est obsédé par la recherche de la "grande fusion" (gwo fizyon), un état de conscience élevé atteint par les nautoniers à travers des sensations fortes et l'usage de drogues.
Recherche de substances : Ces nautoniers, dont ***Shitës*** fait partie, sont constamment à la recherche de nouvelles substances naturelles pour atteindre des états de conscience altérés, gardant souvent leurs découvertes pour eux-mêmes.
Difficulté à retrouver un nautonier : Il est presque impossible de retrouver un nautonier sans que celui-ci ne révèle son chemin, qui serait alors consigné par la D.E.P.S. La légende orale des nautoniers mentionne que seul ***Goran Brenor*** avait cette capacité.

Information sur Hamada

Découverte dans les archives : Après avoir examiné les archives privées de la D.E.P.S., les PJs découvrent une information mineure suggérant qu'il pourrait y avoir une forme de vie rustique sur Hamada. Cette information n'a jamais été approfondie ni fait l'objet de recherches détaillées.

Cette rencontre fournit aux PJs des informations cruciales sur ***Shitës Droge*** et sur la planète Hamada, tout en soulignant les défis et les mystères liés à la recherche de nautoniers et à l'exploration de mondes inconnus.

Vers Hamada (2D\13 d2)

Lorsque les personnages-joueuses (PJs) arrivent sur Hamada, ils se retrouvent dans une situation déjà complexe et dynamique. La planète, connue pour son environnement désertique et ses conditions de vie difficiles, est le théâtre d'une intervention significative par les forces des névégalitaristes. Ces derniers, déterminés dans leur mission de libération, ont pris le contrôle de la cité orbitale qui sert de prison. Environ 150 de leurs guérilleros maintiennent la cité sous surveillance, tandis que 300 autres restent à bord des soulfarians pour assurer leur maintenance. Pendant ce temps, 450 guérilleros névégalitaristes ont pris la décision de descendre sur la planète pour entrer en contact avec les tribus locales. Cependant, ils se heurtent à une résistance inattendue. Les tribus amibiennes de Hamada, habituées à un mode de vie austère et indépendant, ne sont pas intéressées par une libération orchestrée par une organisation extérieure. Elles préfèrent rester à l'écart, se méfiant de toute ingérence, que ce soit de la part du Klan ou d'autres forces extérieures. La culture et la religion qui se sont développées sur Hamada sont profondément enracinées dans la survie et une méfiance viscérale envers tout ce qui est étranger. Cette méfiance est si forte qu'elle pose un défi considérable aux névégalitaristes qui peinent à faire accepter leur vision de la liberté et de l'autonomie. Les tribus locales, fortes de leur indépendance et de leur mode de vie unique, résistent à toute forme de changement imposé de l'extérieur, illustrant ainsi la complexité des interactions culturelles et politiques au sein de cette galaxie.

Voyage

Le trajet vers Hamada à travers la mer Gama représente un défi notable pour les personnages-joueuses (PJs) et leur nautonier. Cette partie de la galaxie est connue pour ses difficultés de navigation, classée ici comme un voyage de **difficulté 2**, selon le tableau des difficultés en fonction du seuil. Si le nautonier choisit de réduire le déficit en mois, la difficulté du voyage augmente à 4, mais cela pourrait poser des problèmes pour faire valider cette nouvelle route par la **D.E.P.S.**, surtout si les coordonnées ont été acquises de manière douteuse.

Modification du Déficit			
valeur max déficit	diminution déficit	Cran de difficulté augmenté	nombre réussite avant 2 échecs
90	-5	0	3
30	-2	+1	4
20	-1	+2	5
10	-0,5	+3	6

Le voyage se décompose en trois étapes distinctes sur la mer Gama, et c'est la performance du nautonier qui détermine les dommages subis par la soulfarian. À chaque seuil de réussite franchi, un de ses dK de puissance est transformé en 1 dK de circonstance, nécessitant un temps de convalescence pour la soulfarian avant de pouvoir continuer son voyage à travers les portes.

Une option pour le nautonier est de tenter une approche furtive et silencieuse près de la porte Gama de Hamada. Cette porte se trouve à deux jours de voyage sidéral en dehors de la mer Gama. Le commandant a également la possibilité d'envoyer un shuttle de reconnaissance en mode discret pour surveiller la cité orbitale de surveillance. Un aller-retour en shuttle furtif prendrait environ 5 heures.

Il est important de noter que les nautoniers sont capables de détecter l'arrivée d'une soulfarian. Pour percevoir cela, ils doivent réussir un test de compétence de nautonier (domaine temps) avec un seuil de **35+**. Actuellement, trois nautoniers et leurs soulfarians sont en orbite autour de Hamada, arrimés à la station de surveillance géo-orbitale qui a été prise d'assaut après que les communications ont été brouillées.

En effet, les PJs pourraient découvrir que les communications via le comspace sont perturbées depuis la cité de surveillance géo-orbitale, ce qui pourrait ajouter un élément supplémentaire à leur mission sur Hamada.

La situation

La situation actuelle sur la station orbitale de surveillance et sur la planète Hamada est complexe et tendue. Trois commandants, affiliés aux névégalitaristes et agissant en accord avec leurs nautoniers et équipages, ont pris le contrôle de la station géo-orbitale de surveillance. Ils sont également descendus sur Hamada pour négocier avec les tribus locales, dans l'espoir de les rallier à leur cause. Cependant, leurs efforts pour établir des accords avec ces maîtres de la survie dans le désert sont infructueux. Ils disposent d'environ 5 à 6 mois avant que le Klan ne prenne connaissance des événements sur Hamada, car les tribus maintiennent un secret rigoureux sur les affaires de la planète.

L'intérêt principal des névégalitaristes pour Hamada réside dans une créature unique, l'araignée de Hamada ou Araneaflos. Cette araignée possède des caractéristiques particulières, semblables à celles d'une plante, et pourrait être liée aux Oersians. Le cycle de vie de l'Araneaflos a été étudié par un planétologue rebelle, l'un des fondateurs du mouvement névégalitariste. Sur la planète, les Araneaflos visibles sont des femelles, tandis que les mâles prennent la forme d'une sorte de mousse se propageant sous le sable du désert pour féconder les œufs. Les femelles, mobiles, recherchent le soleil, les phosphates, les nitrates et l'eau, qu'elles extraient principalement des êtres vivants. Dans les profondeurs du désert, ces araignées sont mortelles.

Cependant, les œufs fécondés par la mousse mâle possèdent des propriétés que les névégalitaristes souhaitent garder secrètes. Il s'agit d'une drogue puissante qui pourrait remplacer la mouïl pour les nautoniers. Cette substance a également le potentiel d'allonger significativement la durée de vie et de développer des pouvoirs génétiques. Une diffusion incontrôlée de cette drogue dans la galaxie, en suivant uniquement les lois du marché, pourrait entraîner des conséquences désastreuses, exacerbant les inégalités entre les êtres vivants.

Les approches des PJs

Les personnages-joueuses (PJs) dans ont plusieurs options stratégiques pour aborder la situation complexe sur Hamada. Voici une reformulation claire des différentes approches possibles :

Approche de Camouflage

Les PJs peuvent se faire passer pour une Soulfarian affiliée à des marchands libres désirant rejoindre les névégalitaristes. Cette approche nécessite une attention particulière à la crédibilité de leur couverture, notamment en ce qui concerne leur parrainage au sein de l'organisation névégalitariste et la manière dont ils ont pris connaissance de la situation sur Hamada.

Approche d'Infiltration

Une autre stratégie consiste à infiltrer un petit groupe dans la cité satellite. Les PJs peuvent choisir de jouer soit leurs personnages habituels, soit des personnages non-joueuses (PNJ) de leur équipage spécialisés dans l'infiltration. Pour cela, ils devront dissimuler leur Soulfarian derrière une des lunes de la planète et utiliser une corvette de brouillage pour se rendre discrètement soit à la station géo-orbitale de surveillance, soit à l'une des trois Soulfarians.

Une entrée est possible via la porte d'évacuation des déchets, nécessitant un saut dans le vide spatial. Une fois sur place, ils devront soit se mêler aux équipages présents en se faisant passer pour d'autres, soit rester extrêmement discrets.

Approche Directe et Militaire

La troisième option est la plus directe et brutale : alerter l'un des deux impériums et lancer un assaut sur la planète avec des troupes. Cependant, cette méthode prendra beaucoup de temps, environ 13 mois, avant l'arrivée d'une légion accompagnée de 5 Soulfarians de l'un des impériums.

Les PJs ont également la possibilité de combiner ces approches selon leur stratégie et les circonstances de leur mission.

La cité orbitale de surveillance

La station orbitale de surveillance Géohamada est une structure importante dans votre scénario. Voici une reformulation claire de sa description

Population : Géohamada est constamment occupée par environ 500 personnes. Cette population comprend 100 familles en mission pour une durée de 15 ans. La moitié des résidents sont des gardiens, tandis que l'autre moitié s'occupe de la logistique et des services de santé.

Ravitaillement : La station est ravitaillée annuellement par une Soulfarian, qui apporte également de nouveaux proscrits.

Objectif du Personnel : La majorité du personnel est là pour accomplir leur mission avant de s'installer sur une planète plus accueillante, où ils prévoient d'ouvrir un commerce ou une ferme avec leur salaire et leur prime de fin de contrat.

Situation Actuelle : Suite à l'attaque des névégalitaristes et à la réaction inadéquate du personnel, une atmosphère de malaise règne. Beaucoup craignent de perdre leur prime de fin de contrat si les événements sont rapportés au bureau du Klan sur Idril, ce qui compromettrait leurs projets futurs.

Alliés Potentiels : Certains membres du personnel pourraient être disposés à aider les PJs à reprendre le contrôle de Géohamada des mains des névégalitaristes.

Personnages Clés parmi les Gardiens

Roy Gary, ***Henry Pope*** et ***Brad Bellick*** : Trois gardiens notables. Henry Pope, le directeur depuis cinq ans, est fidèle au Klan et refuse de rejoindre les pirates. Roy Gary et Brad Bellick, en revanche, sont prêts à compromettre leurs principes pour un profit ou un statut social plus élevé.

Henry Pope : En cas de possibilité, cherchera à s'échapper pour informer le gouvernement du Klan de la situation sur Hamada.

Prise de Contrôle par les Pirates

Assaut : Les pirates ont pris d'assaut Géohamada avec 3 Soulfarians et 900 personnes.

Rencontre avec les Clans : Les trois capitaines et la majorité de leurs équipages sont descendus sur la planète avec 3 shuttles et 3 vidangeurs équipés d'ornithoptères pour rencontrer les clans.

Surveillance : Il reste 150 pirates pour surveiller le personnel de Géohamada, sous le commandement de ***Bartholomew Sharp***, le bosco du capitaine ***John Cotonne***.

Avec les pirates sur la cité stationnaire de surveillance de Hamada

Occupation Pirate : *Géohamada est actuellement sous le contrôle de 150 pirates dirigés par Bartholomew. Ils maintiennent en respect les 500 occupants habituels de la station. Des problèmes de communication avec les pirates au sol créent une situation tendue et potentiellement dangereuse.*
La séquence de narration à Bang dans votre scénario se concentre sur l'intégration des personnages joueuses (PJs) dans la station orbitale de surveillance Géohamada, actuellement occupée par des pirates.

Scénario à Bang

Questions Clés : *À chaque action des PJs, considérez : Quel est le danger ? Quel est l'enjeu ? Quel est le risque ? Que cherchent-ils à accomplir ?*

Déclencheurs (Bangs) : *Si vous, en tant que Maître du Jeu (MdV), ne pouvez répondre à ces questions, il est temps d'introduire un événement imprévu (un "bang").*

Les habitants

Prise de Géohamada : La station a été facilement capturée, notamment en raison de la trahison de deux officiers, Roy Gary et Brad Bellick.

Séparation et Surveillance : Les hommes, femmes et enfants ont été séparés. Les habitants sont surveillés et communiquent avec le centre administratif des pénitenciers avec un décalage de 13 heures.

Situation des Femmes : Les femmes subissent des violences et des abus de pouvoir de la part des pirates.

Les rapports ne sont envoyés qu'une fois par décade standard et les familles n'ont le droit d'appeler qu'une fois par mois. Les habitants savent que la prochaine livraison du ravitaillement aura lieu dans 1 an. Les pirates névégalitaristes ayant

attaqué juste après le départ de la dernière soulfarian de ravitaillement. Cela fait environ, six mois qu'ils sont là.

Quelques hommes ont tenté autour d'***Henry Pope*** de reprendre la situation en main, mais cela s'est soldé par un cuisant échec (surtout à cause des traitres).

Du côté des femmes, la situation est encore plus difficile, car les pirates se montrent violents et abusent de leur pouvoir en force. Et les femmes parmi les pirates ne sont pas en reste en matière de violence et de mépris vis-à-vis des imperiums.

Les pirates

Les 3 nautoniers, ***Bibang***, ***Fleurimoi*** et ***Solong*** sont trois junkies. Ils ont dépassé le stade de la bienséance de la D.E.P.S.

Ils sont inaccessibles au commun, ils sont en symbiose permanente avec leur plante et sont prêts à toutes les folies pour pousser les limites de leur conscience encore plus loin.

Leur tête est mise à prix par la DEPS pour 500 grands musards (GM) chacun.

Profil : Les pirates sont violents, dépendants de cette violence, et suivent un code de conduite strict. Ils sont motivés par une vision utopique et permissive des névégalitaristes.

Les inquiétudes

Communication Interrompue : ***Bartholomew Sharp*** n'a pas eu de nouvelles des équipages au sol depuis 10 jours.

Inquiétudes d'*Henry Pope* : Il craint un massacre si les pirates atteignent leur objectif et commence à planifier une résistance.

Ne vont-ils pas tout simplement massacrer tout le monde ?

Son inquiétude le pousse à entrer en contact avec les femmes qui sont dans la partie bâbord des appartements, alors que les hommes sont consignés dans la partie tribord.

Figure 22 : 3 Bibang, Solong et Fleurimoi

Nautoniers junkies : FD 5, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : Vie 51, Énergie 57
Compétences : Combat +12, Mystique +15, Sournoiserie +12, Survie +9, Magie vs foi +25 + 20 +6 +4 = **55+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [compétence], Parfaire expert [compétence]), Critique © (2x), Talentueuse Spécialisation parfaire expert Maitre (Magie vs Foi), Pouvoir (Magie VS Foi) (Temps, Esprit, Feu, Corps), Némésis - folie (-6 dK), Pilote (4 dK), rusé (4 dK)
Combat Défense : 10 + 12 = **22+**
Attaque de zone (+25, 6D6 + 5) vs test de sauvegarde **31+** pour demi-dégâts lui coute 3D6 énergie + 1dK magie sauvage
Seuil blessure : 7 + 5 (increvable pour 1D6 énergie)
Ce sont quasiment des dragons. Les dégâts de zone correspondent à une grande salle.

Infiltration de la Station

Accès : Entrée possible par le sas d'évacuation des déchets. Nécessite des compétences en athlétisme et en sécurité.
Objectifs : Centre de communication, quartiers des hommes et des femmes.

La cité orbitale de surveillance

Il est possible de pénétrer discrètement depuis l'espace par le sas d'évacuation des déchets. Il faudra pour l'atteindre sauter en scaphandre (Athlétisme 25+ avec 3 dK de circonstances), le premier qui saute peut installer un filin entre le shuttle et la porte de sortie.
Ensuite il faut ouvrir le sas (sécurité 25+) et le refermer une fois à l'intérieur. Les PJs retrouvent alors en gravité normale.
Maintenant, il va falloir avancer dans la plus grande discrétion vers les trois possibilités :
Le centre de COM
Le quartier où sont retenus les hommes
Le quartier où sont retenues les femmes.

Les bangs potentiels

Rencontre Intime : Un couple isolé dans le cinéma de la station.
Tentative d'Armement : Un groupe de femmes tente de s'armer.
Crise du Nautonier : Solong en crise de manque, sa Soulfarian devient incontrôlable.
Insurrection : Henry Pope organise une révolte.

Bang 1

Dans la partie centrale de la cité, la partie la plus facile pour se cacher est le complexe de loisir, juste en face des bureaux de la direction et du centre de commande et de communication de la cité orbitale. Le cinéma est le meilleur endroit.
Un couple d'un jeune pirate et d'une jeune togente de 18 ans appartenant au clan sont seul et en train de faire l'amour dans la salle.

Bang 2

Un groupe de 10 femmes veulent se rendre à l'infirmerie en invoquant une petite hémorragie (ce ne sont que les règles), elles veulent tenter de prendre des armes dans l'armurerie qui sont en dessous de l'infirmerie. Il est possible de passer d'une pièce à l'autre par une trappe dissimulée dans le sol.
Échec : trois sont exécutés et les autres jeter dans un cachot.
Réussite : elle occupe un quartier et deviennent un point de contrôle important de la station contre les pirates encore là. Elle élimine 7 pirates.

Bang 3

Le nautonier ***Solong*** est en manque de voyage Gama et de saut dans l'action, alors il s'adonne à des doses de nanomouil de plus en plus forte. Sa soulfarian est-elle même prise de frénésie et commence à se détacher de Géohamada et semble faire n'importe quoi dans l'espace.
Les deux autres nautoniers sont également en piteux état, c'est un peu la panique chez les pirates, qui ne parviennent pas à joindre leurs capitaines.
Pour pouvoir récupérer le nautonier et sa soulfarian, il faudrait aborder psychiquement cette dernière et qu'un autre nautonier raisonne le type.
Échec : Le nautonier prend la porte Gama du système, on ne le reverra plus.
Réussite : le nautonier doit redescendre et sortir de sa stupeur et de son angoisse pour remercier ceux qui lui sont venus en aide. Dans les mois futurs, il s'interroge sur son avenir et sa responsabilité envers la soulfarian. Sinon beaucoup de reconnaissance venant des pirates.

Bang 4

Après la tentative des femmes, de prendre les armes, ***Henry Pope*** veut attaquer les pirates. Chaque nuit, il organise un soulèvement général en ciblant l'armurerie. ***Roy Gary*** et ***Brad Bellick*** servent d'oreille aux pirates et dénonce le directeur de Géohamada. Arrêté il est torturé devant tout le monde ce qui provoque l'insurrection.
Lorsque l'insurrection est déclenchée, ce qui provoque un certain nombre de morts, la cible reste l'armurerie, cela sera plus facile si les femmes ont encore leur point de contrôle.
Échec : des morts des deux coté, mais c'est un véritable massacre du personnel de la station de surveillance.

Réussite : ***Henry Pope*** survit et reprend le contrôle de la station orbitale. Il va tout faire pour remettre en fonctionnement le relai de transmission.

Les possibilités de sortie de crise

Assaut : Les PJs peuvent prendre d'assaut la station avec leurs combattants.
Négociation : Possibilité de négocier avec les responsables de la station ou avec Bartholomew Sharp.
Descente sur Hamada : Les PJs peuvent choisir de descendre sur Hamada sans prendre la station orbitale.

Cette séquence offre de multiples possibilités d'action et de réaction, influençant les événements futurs et les alliances potentielles.

Sur Hamada

Objectif de la Séquence
Compréhension Culturelle *: Les joueuses doivent comprendre et s'intégrer dans la culture des descendants des proscrits du Khan sur Hamada. L'objectif est de gagner leur confiance et de les rallier à une cause plus grande, en s'alignant avec leurs croyances mystiques.*
Le Peuple Acadien
Structure Sociale *: Les Acadiens forment une fédération de clans dispersés sur Hamada, unis sous un guide spirituel.*
Le Guide *: Malawienne Falkner, âgé de plus de 400 ans, est le guide vénéré de ce peuple. Il est aussi connu sous le nom de "guide de Goran" et a connu Goran Brenor dans sa jeunesse.*
Préparation à la Descente
Développement des Relations *: Avant de descendre sur Hamada, encouragez les joueuses à développer des relations romantiques ou intimes avec des personnages non-joueuses (PNJ) de l'équipage.*
Exemples de Relations *: La seconde du commandant pourrait être amoureuse de lui. Un soldat pourrait être épris du médecin. L'officier de tactique et de communication pourrait avoir une relation avec le capitaine des pilotes et mécaniciens. Un des nautoniers pirates, Fleurimoi, pourrait admirer profondément un autre nautonier.*

Cette scène vise à enrichir la dimension narrative et émotionnelle de la campagne en tissant des liens personnels entre les personnages, tout en préparant le terrain pour une interaction complexe et nuancée avec le peuple d'Hamada.

Les pirates névégalitaristes au sol

Localisation et Disposition des Pirates

Zone d'Atterrissage : Les pirates ont atterri dans une région montagneuse et inhospitalière de Reg, située à 45° de latitude nord.
Répartition des Forces : Ils se sont divisés en 18 groupes de 25, chacun équipé d'un ornithoptère solaire.

Objectif des Pirates

Mission : Leur but est d'établir des accords commerciaux avec les tribus amibiennes locales. Ils cherchent à négocier l'accès aux zones de nidification des araneaflos et à leurs œufs fécondés, connus sous le nom de "poutargue".
Offres aux Tribus : En échange, ils proposent nourriture et armes, et sont prêts à employer des membres des tribus pour exploiter ces ressources.

Communication et Commandement

Équipement de Communication : Chaque groupe est équipé de radios longue portée pour communiquer avec les trois capitaines, qui possèdent des radios satellitaires pour les liaisons avec la base sur Géohamada.
Les Capitaines : Edward Löw, Joly Rogers et Major Steede dirigent l'opération. Ils éprouvent des difficultés à établir des accords avec les tribus et sont préoccupés par le manque de communication avec Géohamada, dû aux conditions saisonnières de la planète.

Perception des Tribus et Sécurité

Réception du Discours : Les pirates, qui prônent un discours de libération, constatent que les tribus ne semblent pas se considérer comme opprimées ou emprisonnées.
Inquiétudes : Cette situation et l'isolement communicationnel augmentent leur sentiment d'insécurité.
Cette scène met en lumière les défis auxquels sont confrontés les pirates névégalitaristes dans leurs

tentatives de négociation avec les tribus amibiennes, ainsi que leur isolement croissant et leur inquiétude quant à leur sécurité et à l'efficacité de leur mission.

La planète et les Acadiens

Conditions Météorologiques et Environnementales sur Hamada

Tempêtes de Sable : La planète est sujette à de fréquentes et monumentales tempêtes de sable, particulièrement durant la saison des tempêtes, qui perturbent les communications radio et modifient le paysage en déplaçant les ergs et en érodant les roches.

Climat Extrême : La chaleur intense, l'ardeur du soleil et la sécheresse sont si accablantes qu'un Imokmar (être vivant) perd 5 unités d'énergie par heure en journée s'il est vêtu d'une combinaison sombre. Sans protection, il se désintègre rapidement.

Les Acadiens et Leurs Moyens de Communication

Utilisation du Ganga Amibien : Les Acadiens se servent d'un petit animal volant, le ganga amibien, pour communiquer entre les tribus. Ces animaux peuvent mémoriser jusqu'à 5 ou 6 lieux différents et voyager rapidement entre eux.

Figure 23 : ganga

Élevage de Gangas : Chaque tribu a son propre éleveur qui maintient une centaine de ces créatures adaptées au désert.

Alimentation et Prédateurs des Gangas

Nourriture : Les gangas se nourrissent d'œufs d'araneaflos et sont capables de les détecter avec une précision de 100%.

Menace des Belikars : L'odeur des gangas attire les Belikars, des prédateurs qui désirent ardemment les dévorer.

Démographie et Culture des Acadiens

Population Féminine Majoritaire : 54% de la population de Hamada est féminine, répartie entre trois espèces (humains, humanordes et narsdroks). Malgré le faible nombre initial de femmes sur la planète, un grand nombre de filles naissent dans les tribus.

Égalité des Sexes : Les femmes sont considérées comme égales aux hommes au sein des tribus.

Commerce et Spiritualité

Commerce avec les Pirates : Les Acadiens acceptent de commercer avec des pirates de passage, mais refusent catégoriquement d'exporter la poutargue, considérée comme une nourriture sacrée et intimement liée à leur religion et spiritualité.

Araneaflos : FD 3, niv 6
Compteurs : **TaC** : **11**, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +10, Sournoiserie +10, Survie +7
Atouts : Plante (Invulnérabilité pouvoirs mentaux, Allergie Eau). Récupération (1 araneaflos morte est régénérée par tour), Vitalité (1x), Nuée, Attaques spéciales (bondir et aspirer), Sursaut mortel (même morte une de ces créatures agissent encore un tour).
Combat Défense : +10 + 10 = **+20**
Bondir et aspirer (+13 + nombres, 2D6 + 3 + nombres)

Délibération sur les Pirates : Les tribus communiquent entre elles pour décider de la conduite à tenir face aux pirates intéressés par les ressources naturelles de Hamada.

Danger des Araneaflos

Approche des Nids : S'approcher d'un nid d'araneaflos nécessite de grandes précautions pour éviter une attaque de ces créatures.

Mode d'Attaque : Les araneaflos attaquent en groupe de 10 à 15 individus, ciblant une personne à la fois jusqu'à épuisement de sa vie et de son énergie, la vidant de son sang.

Cette description met en évidence les défis uniques posés par l'environnement hostile de Hamada, la culture et les pratiques des Acadiens, ainsi que les dangers représentés par la faune locale, notamment les araneaflos.

Le conflit

Rencontre avec les Tribus Fondamentalistes : Cinq des dix-huit groupes de pirates névégalitaristes ont atterri au sein de tribus amibiennes fondamentalistes. Ces tribus, réalisant les intentions des pirates, qui sont des étrangers non incarcérés, ont rapidement réagi.

Arrestation des Pirates : Les conseils tribaux, une fois informés des objectifs des pirates, les ont arrêtés et emprisonnés, considérant leur présence et leurs intentions comme une menace.

Réaction des Tribus Fondamentalistes

Exécution des Pirates : Les tribus fondamentalistes, intransigeantes dans leur approche, ont décidé d'éliminer les pirates pour protéger un secret qu'ils estiment vital pour leur planète. Ils ont exécuté les 125 pirates capturés.

Communication avec les Autres Tribus : Les tribus fondamentalistes ont ensuite informé les autres tribus de leur action, ce qui a exacerbé les tensions et a conduit à un conflit ouvert entre les pirates et les Acadiens.

Conséquences et Réactions des Pirates

Retraite Stratégique : Les pirates survivants, confrontés à cette hostilité inattendue, ont décidé de se replier vers Géohamada pour regrouper leurs forces.

Plan de Revanche : Ils envisagent de revenir plus tard avec une force militaire renforcée pour affronter les Acadiens.

Cette situation met en lumière la complexité des interactions entre les pirates névégalitaristes, qui cherchent à exploiter les ressources de Hamada, et les tribus amibiennes fondamentalistes, déterminées à protéger les secrets de leur planète. Le conflit qui en résulte est un mélange de malentendus culturels, de défense de croyances et de réactions violentes face à l'intrusion perçue.

Le grand conseil amibien

Figure 24 : plateaux sacrés

Arrivée au Haut Plateau

Périple Difficile : Le voyage commence tôt le matin, avec une ascension éprouvante le long d'un sentier étroit et pentu bordant une falaise de 600 mètres. La chaleur monte constamment, rendant les 6 km extrêmement difficiles, bien que les guerriers et guerrières d'Ismat semblent ne pas être affectés.

Découverte de l'Architecture Locale

Village Unique : En haut, une petite ville de yourtes disposées en forme d'araignée est découverte, avec trois bâtiments de tissu imposants au centre. La plus grande, une tente noire de 20 mètres de haut sans ouvertures, est le temple de l'eau. Les deux autres sont la tente des hôtes en attente de jugement et la yourte du grand conseil de ***Malawienne Falkner***.

Vie du Village : Le village est un mélange de tentes abritant diverses activités, comme le travail du métal et du cuir, avec une utilisation parcimonieuse du bois rare.

Le Grand Conseil

Présidé par Malawienne Falkner : Un grand conseil est organisé sur le plateau.

Débat sur le Sort des Pirates : Les chefs de clan débattent sur la manière de gérer les pirates, avec des discussions se déroulant dans la grande yourte du conseil.

Rôle des Shinaïs et Autres Acteurs

Influence du Shinaï : La présence d'un shinaï modifie considérablement la prise de décision. Iskadarla, la prêtresse d'eau, souhaite rencontrer le shinaï après l'évaluation de Malawienne.

Négociations avec les Pirates : Cinquante pirates sont en discussion avec l'ancipiel et sa prêtresse d'eau. ***Iskadarla***, une imokmar de 616 ans, joue un rôle clé dans ces négociations.

Enjeux et Alternatives du Conseil

Gestion du Caviar Rouge : Le conseil doit décider de la gestion du caviar rouge (poutargue), une ressource précieuse et sacrée pour les Acadiens.

Options Diverses : Les options incluent l'élimination des pirates, l'acceptation temporaire de leur présence, la négociation avec d'autres groupes, ou la divulgation publique de l'existence du caviar rouge.

Statut Particulier pour Hamada : Il est proposé que Hamada obtienne un statut spécial, avec des restrictions sur la population et l'exploitation du caviar rouge.

Propriétés et Règles du Caviar Rouge

Utilisation et Effets : Le caviar rouge doit être séché sur Hamada avant le transport. Il a des propriétés bénéfiques, comme le ralentissement du vieillissement et l'accélération de la cicatrisation, mais nécessite une consommation régulière pour éviter des effets négatifs.

Pour le nautonier, il permet de réduire le déficit en mois de 20 à 25% par rapport à la mouïl.

Ce grand conseil est un moment crucial, où les décisions prises auront un impact significatif sur l'avenir de Hamada, les pirates névégalitaristes, et les équilibres écologiques et culturels de la planète.

Les bangs du conseil

Bang 1

Encerclé par les hommes d'une tribu agressive qui a tendance à rejeter les envahisseurs ou touristes. Ils sont armés d'arme de corps à corps et se montrent très rapides dans leur déplacement.

Le porteur de Gangas de ce groupe est un traitre à la tribu, il travaille pour la tribu des Shkateru. L'un des PJs remarque un manège étrange avec ses oiseaux messager.

Bang 2

Un des névégalitaristes pirates est en train de paniquer. Ses mains tremblent ses yeux se troublent, la peur et la violence montent en lui.

Si la violence se déchaine, cela risque d'exploser en une scène de carnage.

Pirate de base : FD 3, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +11, Sournoiserie +11, Survie +8,
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse parfaire et expert poignard), parfaire Expert Spécialisation talentueux (carabine), Puissance (2x), Shooter (2x), Sursaut mortel
Combat Défense : +11 + 10 = **+21**
Poignard (+21, 2D6 + 4)
Carabine (+21, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 7

Les autres pirates ne le remarquent pas, car ils sont eux-mêmes très tendus et fatigués par ces négociations qui n'avancent pas. La sortie de crise peut prendre bien des tournures, s'aliénant les pirates, les tribus ou les deux à la fois. Il est peut-être aussi possible de faire le pont entre les deux camps.

Bang 3

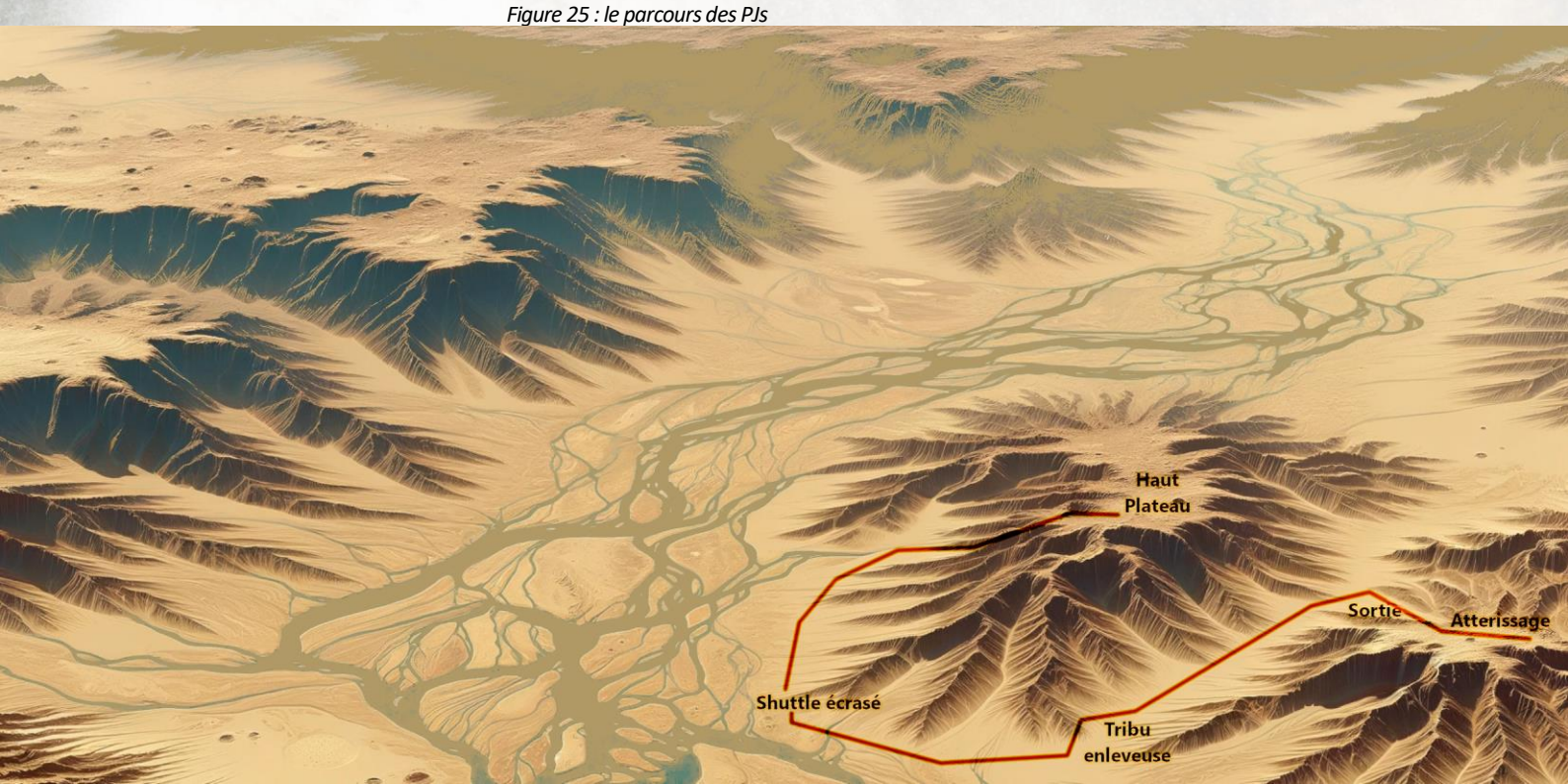
Une soulfarian du Klan « **Sky Arrows** » a été prise dans une tempête Gama. Les nautoniers parlent, entre eux, avec angoisse de ce phénomène a priori possible, mais jamais rencontré, une tempête sur la mer Gama.

La soulfarian s'est épuisée et a sombré dans la folie autodestructrice. Le nautonier à puiser toutes ses ressources pour sortie d'urgence de la porte Gama provoquant alors une déflagration provoquant la mort par implosion de la plupart des membres de l'équipage.

Seuls un lieutenant de communication, le nautonier en catatonie et une vingtaine de

Guerrier amibien : FD 4, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +11, Sournoiserie +11, Survie +8, Discrétion +19 + 15 + 4 = **38+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [Arbalète amibienne], Parfaire expert [Poignard]), Critique © (Discrétion), Talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Discrétion), Commando (Def + 1/pers & Att + 1/blessé pour 1D6 énergie), Attaques spéciales (Attaque discrète), Puissance (2x), Shooter (2x), rusé (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 + 6 = **27+** (+6 discrétions)
Poignard (+18, 3D6 + 4) + 6 si discret
Arbalète amibienne (+15, 3D6 + 4) + 6 si discrète
Seuil blessure : 8

Figure 25 : le parcours des PJs



personnes ont réussi à sauter dans un shuttle avant l'implosion de la soulfarian. Le shuttle en piteux état se pose en catastrophe sur Hamada.

Ceux qui sont restés sur **Géohamada** (Pirates ou PJ avertissent ceux qui sont au sol de cet atterrissage d'urgence sur la planète.

Il sera alors possible de trouver les 20 survivants et de les soigner. Mais certains, dont le nautonier, ont été enlevé par les hommes de la tribu **Shkateru** (voir scénario suivant).

Les PJs vont devoir demander de s'introduire en territoire Shkateru.

Lier les bangs

Les PJs descendus au sol avec un groupe se font prendre par une tribu jusqu'au-boutiste. Ce type de tribus refuse de parler une autre langue que leur sabir (Linguistique **15+**).

Ils sont emmenés et interrogés dans le sietch pour comprendre qu'ils ne sont pas des pirates. Ils décideront alors de les emmener au haut plateau sacré devant le conseil.

Mais en chemin, ils croisent une autre tribu qui leur demande de prendre un détour, car un appareil est tombé du ciel.

L'épave de l'appareil est vide. 5 corps des 20 occupants sont dans les galeries d'Araneaflos en dessous des restes de l'engin.

Les PJs peuvent être amenés à combattre les ***araneaflos*** afin de sauver quelques pirates survivants. Il y avait le nautonier avec eux, mais il a été emporté de force par des sauvages, juste avant l'attaque des araignées.

Figure 26 : Reg de Hamada

La tribu Shkateru

Relations avec les Tribus : Le déroulement du scénario dépend fortement des relations établies entre les personnages-joueuses (PJs) et les tribus dirigées par Malawienne Falkner sur Hamada.
Tribu Hostile : Une tribu particulièrement dangereuse, animée par la haine et la fureur, suit une religion basée sur l'adoration de la mort et du néant. Ces anciens prisonniers, devenus sociopathes, sont connus pour leur violence extrême.
Événements Clés
Alliance avec les Névégalitaristes : Cette tribu s'est alliée aux névégalitaristes pour la récolte de poutargue (caviar rouge), mais a également kidnappé le nautonier du Soulfarian.
Perturbation Temporelle : Les faiseurs skateurs utilisent une pierre d'orichalque, acquise en échange du caviar rouge, pour perturber le temps. Cette manipulation crée un maelstrom temporel qui désoriente les PJs, débutant au moment où le conseil décide d'éliminer la tribu hostile.
Mécanique de Jeu
Flashbacks : Le scénario est structuré de manière linéaire mais se résout de façon complexe, avec des flashbacks. Chaque joueuse dispose d'une carte flashback permettant de revisiter des moments passés pour influencer le présent.
Rôle Spécial du Nautonier : Le nautonier a une carte flashback supplémentaire, reflétant sa capacité à lutter contre les aberrations temporelles.
Objectif
Restaurer l'Ordre Temporel : Les PJs doivent naviguer dans ce chaos temporel, en utilisant stratégiquement leurs flashbacks pour rétablir l'ordre et résoudre la crise provoquée par la tribu hostile et les perturbations temporelles.
Ce scénario offre une expérience de jeu unique, mêlant intrigue, manipulation temporelle et interactions complexes avec les différentes factions sur Hamada. Les joueuses devront faire preuve de stratégie et d'ingéniosité pour surmonter les défis posés par cette situation instable et dangereuse.

Déchronologie

Début du Scénario

Lieu : Le scénario commence avec les personnages-joueuses (PJs) déjà piégés dans un trou, devant trouver un moyen de s'échapper.

Mission : Les personnages-joueuses (PJs) sont convoqués dans la salle des délibérations et reçoivent pour mission de trouver et d'éliminer la tribu Shkateru.

Espions : Parmi les représentants des tribus présents, se cachent deux espions Shkateru.

Ordre des Scènes Jouées

Voici la vrai chronologie et la séquence indique le moment où elle sera joué réellement durant la partie

4e Séquence - Le Conseil du Plateau : Le scénario commence officiellement ici, avec les PJs assistant au conseil sur le plateau.

2e Séquence - Sortie du Plateau : Les PJs quittent le plateau, poursuivis par les espions Shkateru qui tentent de les ralentir.

6e Séquence - Le Guet-apens : Les PJs tombent dans un piège mortel et sont confrontés au vol d'une bombe.

1ère Séquence - Dans le Trou : Les PJs se retrouvent piégés et doivent trouver un moyen de s'échapper.

3e Séquence - Fusillade dans la Vallée : Une fusillade éclate dans une vallée, où les PJs sont sans armes.

5e Séquence - Récupération de la Bombe : Les PJs doivent récupérer la bombe du feu.

7e Séquence - Récupération et Destruction de la Tribu : La mission finale consiste à récupérer et détruire la tribu Shkateru.

Mécanique de Jeu

Flashbacks : Le scénario utilise une structure narrative non linéaire, avec des flashbacks pour révéler progressivement l'histoire.

Défis et Stratégies : Les PJs doivent naviguer à travers ces événements désordonnés, en rassemblant des indices et en formulant des stratégies pour surmonter les obstacles de la perturbation du temps et accomplir leur mission.

Ce scénario offre une expérience de jeu unique, où les joueuses commencent au milieu de l'action

et doivent démêler les événements qui les ont menés là, tout en faisant face à des défis croissants et en décidant de la meilleure façon d'atteindre leurs objectifs.

1 épisode : Sortir du trou

Situation Initiale : Les personnages-joueuses (PJs) se retrouvent bloqués dans une grotte à la suite d'une forte explosion. L'entrée de la grotte s'est effondrée, les laissant blessés, sans eau ni armes. De plus, leur guide, une jeune femme qui devait les mener vers la tribu Shkateru, est morte à cause de l'explosion, avec des blessures graves.

Environnement : Les PJs sont encore désorientés par la violence de l'attaque et les vibrations causées par des créatures appelées araneaflos, qui se trouvent au fond de la grotte.

Objectif : Pour s'échapper, les PJs doivent emprunter un passage utilisé par les araneaflos. Cela implique de devoir d'abord éliminer ces créatures.

Évasion : Après avoir vaincu les araneaflos, les PJs escaladent une cheminée rocheuse étroite et difficile, mesurant 300 mètres de haut avec un niveau de difficulté 4.

Conclusion de la Scène : Une fois en haut du plateau, les PJs aperçoivent au loin un groupe de 15 skateurs affaiblis se dirigeant vers leur tribu. La scène se termine ici, et le jeu enchaîne directement sur l'épisode suivant de la campagne.

Cette scène met en avant les défis de survie et d'escalade, tout en introduisant des éléments de tension et de danger immédiat. Les joueuses doivent utiliser leur ingéniosité et leurs compétences pour surmonter les obstacles et s'échapper de la grotte, tout en étant confrontés à la perte de leur guide et à la menace des araneaflos.

Araneaflos : FD 3, niv 6
Compteurs : **TaC** : **11**, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +10, Sournoiserie +10, Survie +7
Atouts : Plante (Invulnérabilité pouvoirs mentaux, Allergie Feu). Récupération (1 araneaflos morte est régénérée par tour), Vitalité (1x), Nuée, Attaques spéciales (bondir et aspirer), Sursaut mortel (même morte une de ces créatures agissent encore un tour).
Combat Défense : +10 + 10 = **+20**
Bondir et aspirer (+13 + nombres, 2D6 + 3 + nombres)

2 épisode : la sortie du plateau

Contexte : Après avoir quitté une réunion, les personnages-joueuses (PJs) empruntent un sentier descendant du plateau. Ce chemin les mène vers les grottes-hangars où sont stockés les ornithoptères solaires.

État des PJs : Toutes les blessures semblent oubliées. Cependant, toute tentative de remettre de l'ordre dans la chronologie des événements provoque des nausées et des vertiges. Réussir un test de Constitution à 15+ est nécessaire pour éviter de perdre 3D6 points de vie et d'énergie, car le passé semble fluctuant et incertain.

Déclencheur de l'Action : Soudain, une explosion retentit. Les PJs doivent agir rapidement pour sauver un des ornithoptères solaires et s'échapper en urgence.

Guide : Maïssa Zaman, une jeune femme de 23 ans, sourcière et nabi de la tribu Zaman, guide les PJs.

Déroulement de l'Action : La scène se transforme en une séquence d'action intense. Les PJs doivent sauter, se dissimuler des tireurs embusqués, et réagir rapidement pour éviter de nouvelles explosions. Ils doivent également identifier rapidement l'ornithoptère le plus adapté pour une percée.

Mise en Scène : Cette scène peut être idéalement jouée avec des figurines dans un hangar modélisé, où les PJs doivent traverser un espace truffé de 12 tireurs embusqués.

Cette scène met l'accent sur l'action rapide et la prise de décision sous pression. Les joueuses doivent naviguer dans un environnement chaotique et dangereux, tout en gérant les effets déstabilisants des perturbations temporelles. La présence de Maïssa Zaman ajoute un élément de guidage et de soutien pour les PJs dans cette situation tendue.

Shkateru : FD 4, niv 6 + 3 atouts
Compteurs : Vie 55, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11,
Atouts : Humazatz (**Gabarit 1** discrétion, parfaire expert et Maitre et Spécialisation et talentueux poignard, parfaire et Expert en discrétion désert), parfaire Expert maitre Spécialisation et talentueux (arbalète), Vitalité (1x), Puissance (2x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : +11 + 10 = **+21**
Poignard (+24, 3D6 + 6)
Arbalète (+24, 2D6 + 6)
Seuil blessure : 9

3 épisode : Poursuite dans la vallée

Cadre : Les personnages-joueuses (PJs) se trouvent sur un plateau aride, balayé par le vent. Vers le nord-est, le plateau s'ouvre sur une vallée

abritée, menant à une oasis cachée. Cette oasis, protégée par la géologie locale, est le repaire de la tribu Shkateru, comme l'avait indiqué leur guide, Maïssa Zaman.

Enjeu : La difficulté réside dans l'avancée à découvert sur ce terrain. Une patrouille, composée d'une dizaine de personnes armées et transportant des blessés, se déplace à quelques kilomètres au nord, en direction de la vallée. Ces individus sont les survivants de l'attaque survenue lors de la sortie du plateau.

Objectif : Le défi pour les PJs est de rattraper cette patrouille et de les surprendre pour récupérer leurs armes et équipements, qui appartiennent à la tribu Shkateru.

État des PNJ : Les PNJ (personnages non-joueuses) de cette scène sont les mêmes que dans la scène précédente, mais ils subissent un malus de **3dK** en raison des circonstances défavorables. De plus, ils ont perdu leur bonus de discrétion (gabarit 1), reflétant leur fatigue et leurs blessures.

*Cette scène met l'accent sur la stratégie et la tactique. Les PJs doivent naviguer dans un environnement ouvert et potentiellement dangereux, tout en planifiant une embuscade contre une patrouille affaiblie mais toujours dangereuse. La récupération des armes et équipements de la patrouille est cruciale pour la progression des PJs dans leur mission contre la tribu **Shkateru**.*

1er épisode : Le conseil du plateau

Contexte : Plusieurs chefs de tribus convoquent les personnages-joueuses (PJs) pour discuter de la menace posée par les Shkateru, un groupe de tribus extrêmement violentes. Ces chefs soupçonnent les Shkateru de collaborer avec un commandant dangereux, Ravineau de Lucian, pour lui fournir du caviar rouge (poutargue).

Mission : Les PJs doivent convaincre les chefs de tribus réticents de la nécessité d'affaiblir les Shkateru. Maïssa Zaman, nabi des Sweb et chasseuse fureteuse pour le conseil, a découvert une corruption importante chez les Shkateru et le danger mortel qu'ils représentent. Elle est prête à guider les PJs vers cette tribu, mais il est crucial de convaincre les autres chefs lors de l'assemblée.

Défi : Lors de cette assemblée, les PJs doivent faire preuve de diplomatie. Les principaux arguments contre leur intervention sont que les PJs sont des étrangers et que les Shkateru pourraient devenir encore plus violents s'ils se sentent menacés. De plus, il est difficile de dénombrer les Shkateru.

Mécanique de Jeu : La scène implique un test cumulatif de compétences, nécessitant **8 réussites** avant **3 échecs**, avec un niveau de difficulté de **25+**. Un seul PJ mène la négociation, mais les autres peuvent assister de diverses manières. Deux nabis s'opposent fortement à l'intervention, dont un espion Shkateru et un autre sous menace.

Conséquences : En cas d'échec, un groupe restreint de chefs soutiendra la mission, mais cela compliquera les relations avec les autres chefs et avec la planète Hamada en général. Cela pourrait entraîner des conflits permanents entre les différentes puissances de la galaxie concernant la politique d'Hamada.

Cette scène est cruciale pour la suite de la campagne, car elle établit les enjeux politiques et les alliances, tout en mettant à l'épreuve les compétences diplomatiques des PJs.

2e épisode : Récupérer la bombe

Situation Initiale : Les personnages-joueuses (PJs) ont réussi à rattraper et interroger un survivant de la troupe ennemie, ce qui leur a permis de localiser l'entrée de la tribu principale Shkateru.

Déguisement et Langue : Les PJs ont la possibilité de se déguiser en utilisant les vêtements de leurs ennemis vaincus. Cependant, ils pourraient rencontrer des difficultés linguistiques, car ils ne maîtrisent pas nécessairement le dialecte local (requérant un test de linguistique avec une difficulté de **30+**).

Mission d'Infiltration : La scène se concentre sur une mission d'infiltration où les PJs doivent faire preuve de discrétion et de perspicacité. Leur objectif principal est de localiser la bombe à Feu cachée quelque part dans le village.

Évaluation et Objectifs : En observant le village, les PJs doivent identifier deux cibles principales : l'emplacement de la bombe à Feu et le lieu où se trouve probablement le nautonier. Cette évaluation nécessite une analyse minutieuse et stratégique de l'environnement et des mouvements au sein du village.

Cette scène met l'accent sur les compétences d'infiltration et de reconnaissance des PJs, les obligeant à agir avec prudence tout en cherchant à atteindre leurs objectifs sans se faire repérer. La réussite de cette mission est cruciale pour la suite de la campagne, car elle détermine la capacité des PJs à désamorcer une situation potentiellement explosive et à sauver un allié clé.

3e épisode : Le guet-apens

Début de l'Attaque : L'épisode démarre avec une attaque aérienne soudaine. Cette scène peut s'enchaîner directement avec la précédente grâce à un fondu enchaîné.

Poursuite Aérienne : L'ornithoptère des PJs est pris en chasse par cinq autres ornithoptères appartenant à la tribu Shkateru. La poursuite se déroule à moyenne distance, et les PJs doivent manœuvrer pour atterrir en sécurité au bas du plateau, tout en cherchant un abri pour organiser leur défense. Ils doivent survivre pendant cinq tours de poursuite (conformément à la fiche de poursuite du jeu).

Désavantage Numérique : Face à un rapport de force de 5 contre 1, les attaquants bénéficient d'un

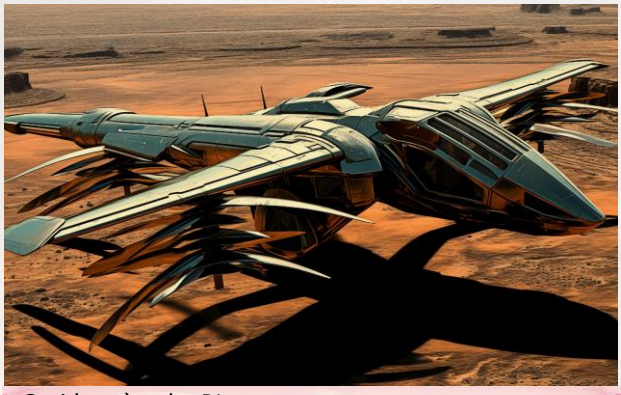
avantage significatif, avec 4dK supplémentaires et un bonus de +4 à leurs tests de pilotage.

Crash et Éboulement : ***Maïssa Zaman***, leur guide, est éjectée de l'ornithoptère et meurt tragiquement. Les PJs parviennent à s'échapper vers l'entrée d'une grotte, tandis que les ornithoptères ennemis s'écrasent les uns contre les autres, provoquant un éboulement qui bloque l'entrée de la grotte.

Combat au Sol : Une fois au sol, les PJs doivent se cacher et se défendre contre les bombardements et les attaques terrestres des troupes ennemies. Durant cette confrontation, la bombe à feu est perdue et récupérée par les Shkateru.

Révélation et Blocage : Avant d'entrer dans les grottes, Maïssa Zaman réalise qu'elle est mortellement blessée. Les PJs identifient parmi les commandants Shkateru un homme qui était présent à l'assemblée des chefs, et qui avait activement défendu leur projet. Alors qu'ils se protègent, l'entrée de la grotte s'obstrue, laissant croire aux poursuivants que les PJs sont morts.

Cette scène crée une tension dramatique intense, combinant une poursuite aérienne haletante avec un combat au sol désespéré. Les PJs doivent faire preuve d'ingéniosité et de bravoure pour survivre à cette embuscade mortelle, tout en gérant la perte tragique de leur guide et la trahison d'un membre de l'assemblée des chefs.



Ornithoptère des PJs
Gabarit de vitesse : **2**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **2**
Seuil de coque : **5**
Puissance : **7dK**

5 Ornithoptère Shkateru OOOOO
Gabarit de vitesse : **2**
Gabarit de tir : **1**
Gabarit de Robustesse : **2**
Seuil de coque : **4**
Puissance : **6dK**
Dans le cas d'attaque à 5 contre 1, les attaquants bénéficient de 4dK supplémentaires et d'un +4 à leur test de pilotage.

7e épisode : Récupération nautonier

État du Nautonier : Le nautonier se trouve dans un état de catatonie. La mission principale des PJs est de le sauver et de l'extraire du village de la tribu **Shkateru**.

Destruction du Village : Comme promis, les PJs doivent détruire le village en utilisant la bombe à feu. Ils doivent agir avec discrétion, en tenant compte de la manière dont ils sont entrés dans le village.

Activation de la Bombe : Les ***Shkateru*** n'ont pas réussi à trouver le code d'activation de la bombe à feu. Les PJs possèdent ce code et peuvent déclencher le compte à rebours pour l'explosion.

Vol d'Ornithoptère : Pour s'échapper, les PJs doivent voler un ornithoptère **Shkateru**, qui se trouve dans des grottes à la sortie du village. Cette phase du scénario est axée sur l'action, dans un style rappelant les films de Quentin Tarantino.

Révélations du Nautonier : Le nautonier détient des informations cruciales sur la tempête mystérieuse qui a forcé leur sortie brutale de la mer Gama. Il révèle qu'une autre soulfarian les a suivis et a déclenché cette tempête, bien qu'il ignore l'arme utilisée pour cela.

Mission de la Soulfarian : La mission originale de la soulfarian était de transporter et d'installer 20000 colons du Klan en **P2GI829**, un système situé en bordure de la galaxie, riche en géantes gazeuses nourrissant les soulfarians.

Souvenir Clé : Le nautonier se souvient d'un nom important : ***Achille Liénart***, l'évêque idrilique de la ville de **Kivaidea**. Ce nom avait été mentionné devant le commandant comme un contact pour certains colons spéciaux. Une équipe composée de Patisha et de sœurs divines concubines devait être déposée discrètement sur **P2GI829**.

Cette scène combine des éléments de sauvetage, d'infiltration et d'action intense, avec des révélations importantes sur la trame de fond de la campagne et les mystères entourant la tempête Gama et la mission de la soulfarian.

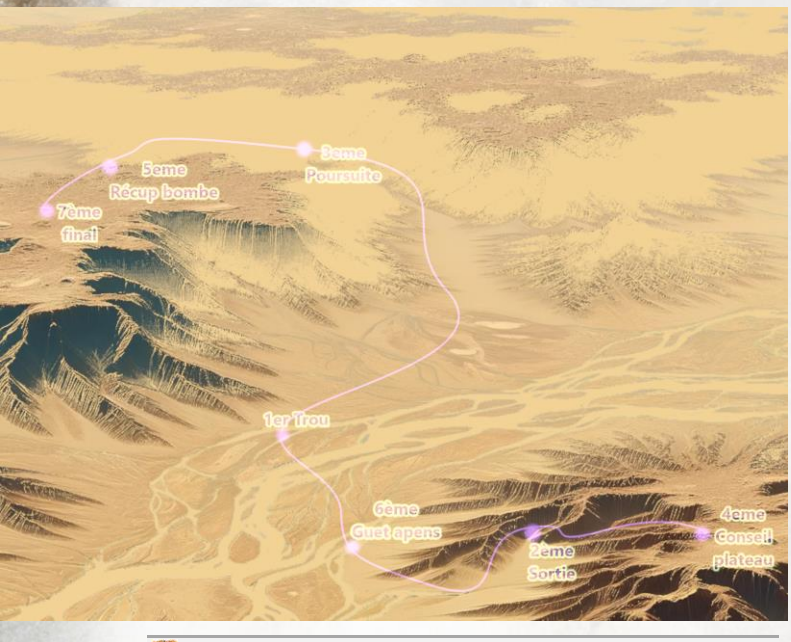
Figure 27 : Village Shkateru

Également le but de certains scientifiques à bord était de pouvoir se rapprocher et observer une singularité qui a été détectée en GK983.
Mais cette partie-là était conservée secrète par le ministère de la Défense du Klan. Le Nautonier ne le sait pas.

Épilogue

Organisation d'un Grand Comité : Les PJs, depuis la cité orbitale, doivent prendre l'initiative d'organiser un grand comité. Ce comité rassemblera les représentants de tous les grands imperiums et organisations indépendantes pour décider de l'avenir de la galaxie, en tenant compte de la découverte de la poutargue, le caviar rouge.

Représentants à Convier : Le comité devra inclure des représentants de divers groupes influents :



- Tanistas de l'école des sciences
- Idariennes des divines concubines
- Académie des shinaïs
- Oersians
- CIM
- DEPS
- SENB
- Couronne
- Klan
- Libres
- Représentants des pègres proches des PJs

Recherche de Représentants Névégalitaristes : Une tâche cruciale pour les PJs est de trouver des représentants officiels des névégalitaristes qui acceptent de participer à ce grand comité. La piste pour les localiser, révélée par le nautonier attaqué par la mystérieuse soulfarian mutante, mène à la planète **P2GI829**.

Usage Personnel de la Poutargue : Le nautonier, désormais, peut utiliser la poutargue à titre personnel. Cela lui permet de réduire le déficit en mois de 25% par rapport à la mouïl, offrant ainsi un avantage stratégique significatif.

Cette conclusion du scénario ouvre de nouvelles perspectives pour les PJs, les engageant dans des intrigues politiques complexes et des négociations délicates. Elle pose également les bases pour de futures aventures, en particulier avec la recherche des représentants névégalitaristes et l'exploration de la planète **P2GI829**.

Pitchs missions secondaires

Pitch 1 – Mission pour Darwi Tarazza

Contexte : Les Divines Concubines, représentant la force unificatrice des diverses religions de l'expansion, sont confrontées à un défi sur Hestia. Une nouvelle religion émerge, cherchant à s'émanciper de leur influence.

Objectif : La mission consiste à escorter et protéger Sœur Marguerite de Kenya sur Hestia, où elle doit mener une mission diplomatique.

Récompense : 200 musards.

Enjeu : La nouvelle religion, issue de la Trifryram, refuse de reconnaître le rôle des Divines Concubines. Menée par Thakin Sayadaw, un humanorde charismatique, elle gagne rapidement en influence. Les PJs doivent trouver un moyen de contrecarrer cette montée en puissance, potentiellement avec l'aide d'un shinaï.

Pitch 2 – Récupération d'un marché

Demande : Joe Dabtara, agissant pour le compte d'un mégacorps, sollicite les PJs pour récupérer un marché de Yopo, une terre rare de la planète Rariance (ou P3DM1025), située dans une zone non alignée à 13\6 d'Ultereith.

Récompense : 400 musards.

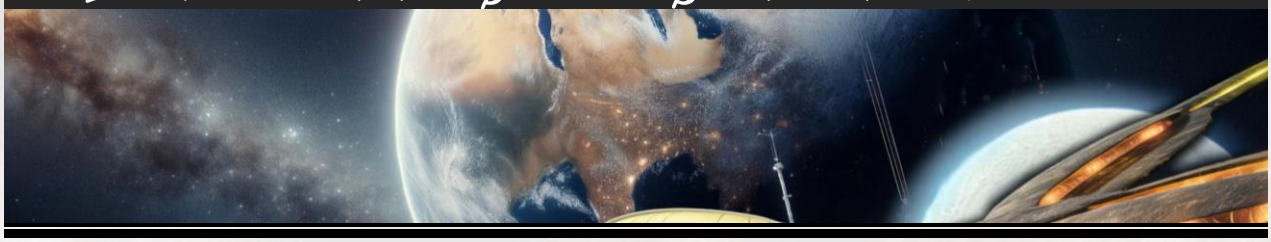
Défi : Le scénario implique une bataille au sol pour éliminer un groupe mafieux lié aux névégalitaristes. Cette mission nécessite une gestion stratégique avec des cartes de bataille et une co-maîtrise entre les joueuses.

Ces missions secondaires offrent des opportunités variées pour les PJs, allant de la diplomatie et de l'intrigue religieuse à des affrontements tactiques pour le contrôle de ressources précieuses. Elles permettent d'explorer différents aspects du monde de Tsuvadra dK et d'engager les joueuses dans des scénarios riches et diversifiés.

La carte flashback

À photocopier et à imprimer, une par joueuse, deux pour le nautonier.

P2GI829 – L'état-major Névégalitariste – 3207



Découverte et Colonisation : *Il y a 30 ans, les névégalitaristes ont découvert la planète P2GI829. Ils ont persuadé les colons d'origine de se détacher de diverses organisations, poursuivant la colonisation avec des individus entièrement dévoués à leur cause. P2GI829, riche en minerais et dotée d'une faune et flore autosuffisantes, est devenue un lieu stratégique.*
Passage de Ravineau de Lucian : *Ravineau de Lucian a rejoint temporairement les névégalitaristes sur P2GI829, laissant une impression marquée, avant de partir vers la singularité de GK983, une planète dépourvue d'atmosphère orbitant autour d'une naine bleue.*
Statut de P2GI829 : *La planète, désormais non alignée, est reconnue comme telle depuis 30 ans et est officiellement répertoriée par la DEPS.*
Nature de la Mission : *Ce scénario est axé sur l'infiltration, l'enquête et la diplomatie. L'objectif est de recueillir un maximum d'informations sur les névégalitaristes et sur Ravineau de Lucian.*
Début de la Mission : *La mission commence par une dissimulation de la Soulfarian près de l'une des lunes de Moonjava.*
Infiltration sur P2GI829 : *Les joueuses devront ensuite se rendre discrètement sur P2GI829, près de la ville de Kivaidea, pour rencontrer Achille Liénart, l'évêque idrilique.*
Localisation : *P2GI829, également connue sous le nom de Moonjava, se situe à 12 \ 5 d1 de Hamada et à 17 \ 14 d2 d'Ultereith.*
Ce scénario propose une aventure complexe où les joueuses doivent faire preuve de finesse et de discrétion pour naviguer dans un environnement potentiellement hostile, tout en recueillant des renseignements cruciaux pour leur mission.

P2GI829

Infiltration Discrète : *Le soulfarian des PJs doit éviter d'être identifié. Pour cela, il devra se fondre dans l'aire spatiale de la planète sans attirer l'attention.*
Gagner la Confiance : *Pour être acceptés, les PJs doivent prouver leur valeur et proposer quelque chose d'attrayant pour les névégalitaristes.*
Prudence avec les Imokmars : Les colons de la planète, imprégnés de la culture névégalitariste, ont une aversion profonde pour les Imokmars, qu'ils considèrent comme des agents du mal.
Mesures de Sécurité : *Des dispositifs spéciaux, provenant de la planète Satori, sont installés dans des bâtiments stratégiques pour repousser les Imokmars.*

Les PJs doivent naviguer avec prudence dans cet environnement hostile et méfiant. Leur capacité à rester discrets et à s'adapter aux coutumes locales sera cruciale pour réussir leur mission d'infiltration et de collecte d'informations. Ils devront faire preuve de diplomatie et d'ingéniosité pour gagner la confiance des névégalitaristes tout en évitant les pièges liés au contrôle Imokmars.

La planète Moonjava

- Découverte par ***Seashawna Serenity***.
- **Moonjava** (4e planète du 37e système de la zone GF de la Galaxie) = P2GI829
- Système : GI829 naine rouge 0,8 masse solaire
- Classe : terrestre
- Distance de la porte Gama : 2 jours
- Système orbital : 2 lunes (1, 3 en jours)
- Journée : 80 heures
- Année : 145 jours
- Gravité : Standard
- Atmosphère : respirable
- Environnement : deux continents une minière et l'autre flore florissante
- Astroport : 1
- Politique : Névégalitariste
- CIL : Non
- Population : 1 milliard
- Classe technologique : C – Éco-industrie
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique

- Niveau de communication : C – Planétaire (internet avec écran - pas de noosphère) avec un millier de satellite en orbite.
- Gouvernement de la planète : Démocratie représentative des colons
- Commerce : avec les non alignés

Organisations	%	Nombre planètes	CIM	Non CIM	Nombre Soulfarian	Hors DEPS
La couronne	39	101	51	51	453	45
Le Klan	32	83	21	62	372	56
Les non alignés	28	73	7	66	327	229
Nombre en 3210		257	79	179	1 153	330

Le baron Kivaidea

Destination : Les personnages-joueuses (PJs) doivent décider de leur stratégie d'atterrissage sur la planète, en visant spécifiquement la région nord près de Kivaidea. L'astroport principal est situé à Kigema, sur le continent sud.

Options d'Approche : Plusieurs méthodes d'approche sont envisageables pour se poser sur la planète :

Avec le Vidangeur : Cette option présente des difficultés, notamment en termes de discrétion et de gestion des autorisations.

En Shuttle : Un shuttle peut transporter jusqu'à 10 personnes. Cette option est plus discrète et passe plus facilement les contrôles.

Shuttle Furtif : C'est l'option la plus discrète pour un atterrissage non détecté.

Considérations Importantes

Identification du Nautonier : Dans les deux premières options, le nautonier doit fournir son identification. Si ce dernier est affilié à la DEPS, cela peut avoir des implications significatives.

Notoriété des Nautoniers : Il est important de se rappeler que les nautoniers, au nombre de seulement deux mille dans la galaxie explorée, sont parmi les individus les plus célèbres, aux côtés de certains warballeurs et artistes.

Enjeux

Le choix de la méthode d'approche est crucial et doit être soigneusement considéré par les PJs. Chaque option a ses avantages et inconvénients, notamment en termes de discrétion et d'interaction avec les autorités locales. La notoriété des nautoniers peut jouer un rôle important dans la façon dont ils sont perçus et traités sur la planète.

Figure 28 : Au bord du fleuve

Première information

Disparition d'Achille Liénart : L'évêque idrilique Achille Liénart, la plus haute autorité religieuse de la planète, a disparu depuis plusieurs mois.

Le Grand Bosquet : Le centre administratif et cultuel de l'évêque est situé dans un temple nommé "le grand bosquet". Ce complexe comprend des bâtiments gothiques circulaires, 12 chapelles avec cryptes, et diverses installations pour les religieux et les fonctionnaires et beaucoup de pièces en sous-sol également.

Figure 29 : grand Bosquet Idril

Accès et Structure du Grand Bosquet

Portes d'Accès : Différentes portes permettent l'accès au grand bosquet :

Porte Nord-Est : Réservée aux religieux, menant à leurs quartiers.

Porte Sud (Porte de la Lumière) : Principale entrée pour les fidèles.

Petite Porte Est (Porte de l'Humilité) et Porte Ouest (Porte d'Idril) : Autres accès pour les fidèles.

Porte Nord : Exclusivement pour les prêtres et prêtresses d'Idril.

Dépendances de l'Évêque : L'accès aux dépendances de l'évêque ou des religieux est strictement contrôlé et généralement impossible pour les étrangers.

Règle de Méditation de l'Évêque

Absence Autorisée : Un évêque peut s'absenter pour méditation pendant 10 mois (une année galactique) sans donner d'adresse, une fois durant son mandat.

Situation Actuelle : L'évêque Liénart est en méditation depuis 9 mois, et aucune élection pour un nouvel évêque ne peut avoir lieu avant la fin de cette période.

Figure 30 : Ravineau et son Nautonier

Enquête et Contexte Additionnel

Enquête des Prêtres : Certains prêtres, inquiets de la disparition de l'évêque, ont mené une enquête infructueuse sur son lieu de réclusion.

Événement Lié : Il y a 9 mois, la Soulfarian "Sky Arrows" a été mystérieusement détruite près de la porte de Hamada, un événement auquel les PJs étaient présents.

Implications pour les PJs

Les PJs doivent naviguer dans ce contexte complexe pour découvrir ce qui est arrivé à l'évêque Liénart. Leur enquête les mènera à travers les structures religieuses et administratives du grand bosquet, tout en tenant compte des règles et traditions locales, ainsi que de leur propre implication dans les événements récents.

Enquête : narration partagée

Méthode d'Enquête : L'enquête sur la disparition de l'évêque Achille Liénart se déroule à **Kivaidea**, avec une narration partagée utilisant 20 cartes "poursuite urbaine" et 3 événements clés (bangs).

Ambiance : L'objectif est de créer une atmosphère de roman noir, mais dans un cadre lumineux, chaleureux et idyllique.

Figure 31 : Capitale de Moonjava

Déroulement de l'Enquête

Note de l'auteur et MdV : *Après une première partie, les joueuses ont voulu avoir une approche officielle sur la planète. Ils ont donc joué le jeu de se faire référencer par les névégalitaristes. Je me suis adapté en laissant le groupe se scinder en deux. L'un descendant sur la capitale Moonjava et l'autre allant dans la ville de l'évêque Kivaidea.*

J'ai improvisé une procédure pour me faire accepter comme transporteur corsaire des névégalitaristes. Les PJs ont dû transmettre les infos de leur ordinateur central (après les avoir falsifiées) et rencontrer une délégation d'élu. Les deux groupes ont donc mené l'enquête dans deux villes en se communicant via leur transmetteur. Finalement les bangs se sont suivis de la même façon. J'en rajouter par rapport à la délégation du premier groupe qui accompagne en permanence les PJs.

Bangs Importants

Bang 1 - Alerte chez les Névégalitaristes

Les PJs déclenchent une alerte parmi les milices névégalitaristes, qui envoient 4 tueurs pour éliminer et interroger les enquêteurs.

Tueurs Névégalitariste : FD 4, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : TaC : **12**, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueux parfaire expert poignard), parfaire Expert Spécialisation talentueux (shuriken), Puissance (1x), Shooter (1x), Rapidité d'action (1x), Enquêteur (discrétion +8)
Combat Défense : +11 + 10 = **+21**
Poignard (+22, 3D6 + 4) + 2D6 si discrétion (+19)
Shuriken (+22, 3D6 + 4)

Question clé : Les tueurs découvrent-ils que les enquêteurs sont des émissaires des imperiums et qu'un shinaï est parmi eux ?

Bang 2 - Découverte d'une Photo Énigmatique

Les PJs découvrent (perception : 25+) une photo de la statue équestre de Lurtz, déjà aperçu dans la cathédrale, dans un loft verdoyant d'un fidèle de l'évêque, saccagé par des délinquants suspects. "*Lurtz n'a jamais été à cheval*", suggérant une cache secrète dans la cathédrale.

La cache révèle des rapports et des informations sur des hommes politiques et une **photo de Ravineau de Lucian**, indiquant une possession par une entité élémentaire et un nautonier dangereux.

Révélation : Achille Liénart faisait partie d'une loge secrète, "**les factionnaires**", protégeant les

colons contre des politiciens et courants névégalitaristes extrémistes.

Un grand nombre des personnes de ce groupe ont eu un accident. Cela commence quand ***Ravineau de Lucian*** séjourne sur la planète.

Il ne reste que 3 personnes vivantes de la liste des noms et d'adresse des factionnaires.

Bang 3 - Rencontre avec un Factionnaire

Les PJs apprennent l'existence d'une faction ultra-violente au sein des névégalitaristes, influencée par l'équipage du "**Locke Mona**".

Révélation sur Achille Liénart : Il a envoyé un message à l'évêque de Zema de la planète Idril dans les adoubai pour contrer l'organisation "**les frères Didière**" en demandant une délégation de Patisha et de divine concubine, afin de pouvoir contrer l'organisation « **les frères Didière** » créer après la venue du Locke Mona.

Découverte d'une planète liquide géante, **Aquador** (P1HH18), avec 2000 soulfarians en éclosion.

La planète **Satori** (P5HI225) révèle une génération d'enfants avec des talents de nautoniers.

Implications pour les PJs

Les PJs doivent naviguer dans ce réseau complexe d'intrigues politiques et religieuses, tout en faisant face à des menaces directes et en découvrant des secrets qui pourraient changer le cours de leur mission et de la galaxie. Ils doivent utiliser leur ingéniosité et leurs compétences pour dévoiler la vérité derrière la disparition de l'évêque et les machinations en cours.

Ce qui s'est passé

Achille Lienart : Évêque idrilique et névégalitariste modéré, Achille Lienart a perdu de l'influence au sein de l'organisation névégalitariste, au profit des factions ultra et des anarchistes conservateurs.

Événements Clés

Perte d'Influence : Lienart et son groupe, perdant de l'influence, ont pris des mesures pour contrer la montée des ultras.

Mission des Prêtres : Ils ont envoyé des prêtres messagers via des nautoniers autorisés de **Moonjava** pour informer les Patisha et les divines concubines de la nécessité d'une délégation d'enquête sur Moonjava. Cette mission visait à observer les changements dans les marches des imperiums.

Évitement des Shinaïs : Les prêtres n'avaient pas l'intention d'alerter l'académie des shinaïs, crainte par tous les névégalitaristes.

Espionnage et Trahison : Des espions ultra-névégalitaristes ont découvert les activités des prêtres à Zema et ont informé la faction Didière.

Intervention de Ravineau de Lucian : La **faction Didière**, ayant reçu des comspace de Ravineau de Lucian, a décidé d'éliminer l'évêque Lienart et son groupe, ainsi que de neutraliser la soulfarian d'expert Patisha à l'approche de Hamada. Ravineau de Lucian a été chargé de cette élimination.

Conséquences

Conflit Interne : Cette série d'événements met en lumière un conflit interne intense au sein des névégalitaristes, entre les modérés et les ultras.

Intrigue et Trahison : L'histoire révèle un réseau complexe d'espionnage, de trahison et de lutte de pouvoir au sein des névégalitaristes et entre différentes factions galactiques.

Rôle des PJs : Les personnages-joueuses (PJs) se retrouvent au cœur de cette intrigue, devant naviguer dans un paysage politique et religieux complexe, tout en faisant face à des menaces directes et en découvrant des secrets qui pourraient influencer le cours de leur mission et de la galaxie.

Si les PJs négocies

Les personnages-joueuses (PJs) envisagent de négocier un contrat de travail avec le gouvernement névégalitariste de Moonjava, ce qui implique de révéler l'identité de leur nautonier et de leur soulfarian.

Développements Clés

Révélation d'Identité : En négociant avec le gouvernement névégalitariste, les PJs exposent leur nautonier et leur soulfarian.

Communication Espionnée : Les infiltrés du Locke Mona au sein du gouvernement névégalitariste envoient un message secret concernant les PJs, que ces derniers interceptent sans en comprendre le contenu ni la destination.

Piège : Un mois plus tard, les PJs reçoivent un ordre d'injonction pour une mission piège. Ils doivent transporter des colons de la planète Tootan (P2LF34) à Ilfriche (P5KG896), mais ces colons sont en réalité une population infectée qui attaquera la soulfarian.

Interception du Message : Le capitaine des communications intercepte et traduit ce message, révélant le piège.

Infiltration du Gouvernement : Le gouvernement névégalitariste n'est pas conscient de son infiltration par l'organisation occulte et miscellanées, la faction Didier.

Scepticisme et Preuves : Les membres du gouvernement névégalitariste ne croiront pas aux allégations d'infiltration sans preuves concrètes, qui se trouvent sur Satori et Aquador.

Conseils pour les PJs

Éviter la Première Mission : Il est crucial que les PJs ne réalisent pas la mission piège qui leur est assignée.

Stratégie d'Évasion : Les PJs doivent trouver un moyen d'échapper à cette mission tout en utilisant la situation à leur avantage pour poursuivre leur enquête.

Implications

Dilemme Moral et Stratégique : Les PJs sont confrontés à un dilemme complexe où ils doivent équilibrer la nécessité de maintenir leur couverture avec les risques inhérents à la mission piège.

Enquête et Intrigue : Cette situation offre aux PJs l'opportunité d'approfondir leur enquête sur l'infiltration du gouvernement névégalitariste et de découvrir les véritables intentions de la faction Didier.

Navigation Politique : Les PJs doivent naviguer avec prudence dans un environnement politique complexe et potentiellement hostile.

Comment aller vers deux planètes ?

Le secret est gardé

Les personnages-joueuses (PJs) doivent obtenir les coordonnées des planètes Satori et Aquador, qui ne sont pas répertoriées dans la base de données de la DEPS (Direction de l'Exploration et de la Prospection Spatiale).

Défis et Compétences Requises

Érudition : Un test d'érudition avec un seuil de réussite de 20+ est nécessaire pour progresser.

Obtention des Coordonnées : Les PJs ont deux options principales pour obtenir les coordonnées :

Sympathiser avec un Informaticien : Gagner la confiance d'un informaticien responsable de la maintenance des systèmes de voyage au sein de la maison du gouvernement.

Vol Physique : Organiser une opération pour voler physiquement les coordonnées.

Contexte et Environnement

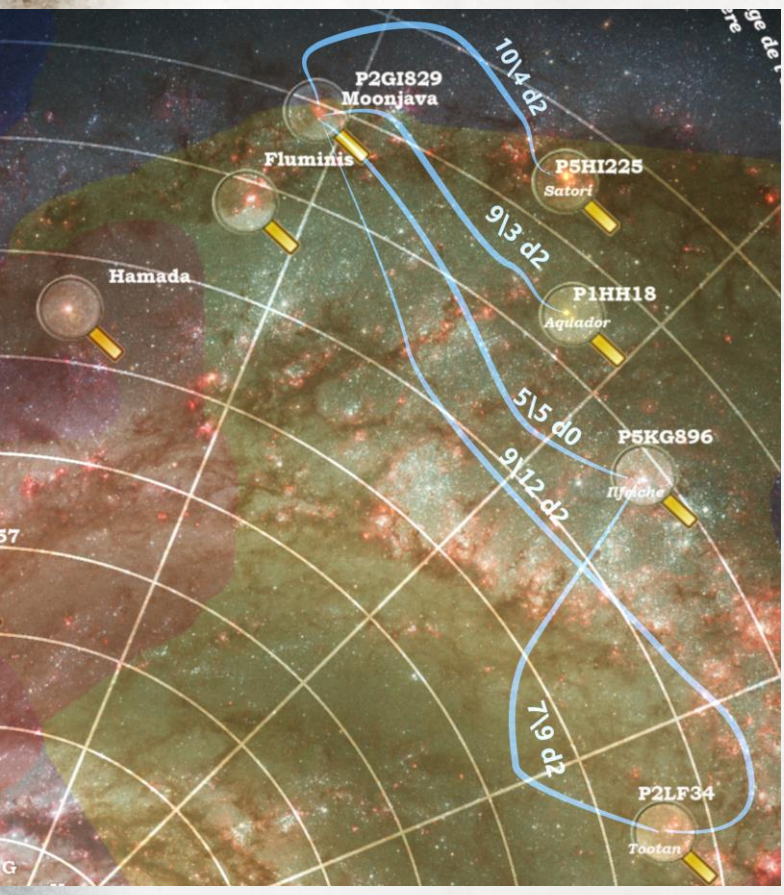
Routes Spatiales Non Référencées : Les coordonnées des planètes cibles ont été créées par des nautoniers qui ne sont plus affiliés à la DEPS,

Relatif jour \ Déficit mois	Adoubai	Moonjava P2GI829	Aquador P1HH18	Satori P5HI225
Adoubai	tr \ 0	17 \ 14 d1	???	???
Moonjava P2GI829	19 \ 15 d1	tr \ 0	9 \ 3 d2	10 \ 4 d2
Aquador P1HH18	???	10 \ 3,5 d2	tr \ 0	4 \ 1 d3
Satori P5HI225	???	11 \ 4,5 d2	4 \ 1,5 d3	tr \ 0

rendant les routes non référencées.

Sécurité des Maisons de Gouvernement : Les maisons de gouvernement, où sont stockées les coordonnées, sont protégées par une surveillance électronique et anti-ionique, ainsi que par des postes de garde.

Stockage des Données : Les archives et données sont conservées sous un format numérique cristallin dans une salle d'isolation située dans les sous-sols des maisons de gouvernement.



Mécanique de Jeu

Défi de Compétence : La partie impliquant l'obtention des coordonnées se joue comme un défi de compétence, où chaque test réussi correspond à une progression de 10 minutes dans le jeu.

Implications pour les PJs

Choix Stratégique : Les PJs doivent choisir entre une approche basée sur la relation et la persuasion ou une approche plus risquée et directe impliquant le vol.

Préparation et Planification : Une planification minutieuse et une préparation adéquate sont essentielles pour réussir, compte tenu des défis de sécurité et de la nature sensible des informations recherchées.

Gestion du Temps : La gestion efficace du temps est cruciale, car chaque action dans le cadre du défi de compétence a des implications temporelles.

La maison de gouvernement

Pour atteindre les archives dans les profondeurs de la maison de gouvernement, les personnages

doivent traverser le bâtiment et déverrouiller un ensemble de portes.

Ce défi de rencontre s'articule en tours de 10 minutes.

Chaque personnage du groupe peut effectuer un test de compétence à chaque tour, et chaque personnage doit aussi faire un test de discrétion à chaque tour.

- Complexité : 4 (nécessite 10 succès avant 3 échecs)

Compétences principales

- Érudition,
- Discrétion,
- Sécurité,
- Perception

Discrétion (24+, test de groupe)

Dès que les personnages pénètrent dans les lieux, ils sont sous surveillance. Toutes les 10 minutes, les personnages doivent effectuer un test de discrétion de groupe pour évaluer comment ils résistent à l'énergie qui sape leur vie.

Si la moitié du groupe ou plus réussie, ils gagnent un succès.

Sinon c'est une défaillance.

Érudition (23+ 10 minutes) 4 maxi

Un personnage peut utiliser Érudition pour comprendre l'architecture du lieu. Des succès supplémentaires donnent une meilleure compréhension des lieux et permettent de trouver plus facilement son chemin.

Cette compétence peut être utilisée pour gagner 4 succès dans le cadre de ce défi.

Sécurité (23+, 10 minutes)

Un personnage peut utiliser Sécurité pour désactiver les portes. Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 4 succès dans le cadre de ce défi.

Perception (20+, 10 minutes)

Cette compétence au premier test réussi permet de détecter qu'il y a des particules de détection de traversée de velum et aussi d'étranges cristaux qui perturbent en fait les imokmars.

Un personnage qui utilise encore Perception remarque de très fines lignes tracées dans l'encadrement des portes et entend de très faibles vibrations lorsque des mains passent sur la porte d'une certaine manière.

Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 4 succès dans le cadre de ce défi.

Les compétences secondaires

Des tests qui ne comptent pas comme des réussites ou des échecs Érudition (art), Subterfuge, Représentation

Érudition (art) (25+, 10 minutes)

Le personnage a entendu parler de sceaux similaires et peut soit donner un bonus de +2 au prochain test de Perception d'un autre personnage, soit transformer le test de discrétion raté d'un personnage en succès (au cours du test de groupe).

Subterfuge (25+, 10 minutes)

La fine dextérité du personnage en aide un autre à ouvrir les portes, lui conférant un bonus de +2 à son prochain test de sécurité.

Représentation (30+, 10 minutes)

La connaissance du personnage en représentation permet de comprendre les habitudes des surveillants et de jouer comme si le groupe avait été eux.

Un bonus de +2 aux prochains tests de discrétion.

Réussite du défi

Si les personnages cumulent 10 succès, les PJs ont réussi à pénétrer dans les archives pour y voler les coordonnées des deux planètes secrètes des névégalitaristes que sont **Satori** et **Aquador**.

Ils découvrent également 4 autres planètes inconnues de la DEPS en voix de colonisation si le nautonier réussit un test de renseignement à 30+.

Les PJs peuvent quitter discrètement la planète.

Échec du défi

Si les personnages obtiennent 3 échecs, les alarmes se déclenchent et des vagues de gardes vont déferler sur les PJs qui pourront quand même récupérer les coordonnées des deux planètes dans le bruit et la fureur.

À la place de discrétion, ils vont devoir combattre. Et une fois récupérer ils vont devoir fuir au plus vite et quitter la planète en catastrophe avec des poursuites à la clef, ou ils seront le gibier pourchassé.

Ayant rejoint leur soulfarian il y a le risque de **1 / 12** qu'une soulfarian névégalitariste soit dans les environs. Ce qui engendrera une nouvelle poursuite jusque vers la plus proche porte Gama.

Gardiens maison gouvernement : FD 3, niv 6

Compteurs : TaC : **10** + ? Énergie 37

Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10,

Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse parfaire et expert pistolet), parfaire Expert (mains nues), Meute, Puissance (1x), Shooter (1x)

Combat Défense : +10 + 10 = **+20**

Pistolet (+21, 2D6 + 3)

Mains nues (+17, 2D6 + 3)

Meute : Quand, ils attaquent à plusieurs (et lorsqu'ils possèdent cet atout), la valeur de leur tête à claques est de +2 par individu et attaque dégâts et défense également de +2 par individu. Par contre s'il en perd 1, ils doivent faire un test de survie à 15+nombre perdu+ pour ne pas fuir.

Aquador P1HH18 9\3 d2 et Satori P5HH1225 10\4 d2

Localisation : Les événements se déroulent à partir de la planète Moonjava.
Planètes Secrètes : Les personnages-joueuses (PJs) se concentrent sur deux planètes secrètes contrôlées par les névégalitaristes.
Exploration Secrète : Les PJs doivent explorer discrètement ces deux planètes.
Compréhension des Enjeux : Il est crucial pour les PJs de comprendre les implications de ces planètes, en particulier leur impact potentiel sur l'avenir de la galaxie.
Découverte Majeure : Sur la planète P5HH1225, les PJs découvriront que les névégalitaristes cachent 75 planètes en cours de colonisation.
Enjeux et Conséquences
Influence des Névégalitaristes : Ces planètes sont d'une importance stratégique, surtout si elles restent sous le contrôle d'un imperium dédié à la dispersion.
Décision Critique : Les PJs seront confrontés à une décision majeure, qui pourrait mener à un événement sans précédent à l'échelle galactique.
Impact sur la Galaxie : Les actions et décisions des PJs dans ce scénario entraîneront des répercussions significatives sur l'équilibre de pouvoir et l'avenir de la galaxie.
Exploration et Intrigue : Le scénario combine des éléments d'exploration avec une intrigue profonde, impliquant des secrets et des découvertes potentiellement révolutionnaires.
Choix Stratégiques : Les PJs devront naviguer avec prudence et stratégie, car leurs choix pourraient entraîner des conséquences durables sur la campagne globale.

Aquador P1HH18 9\3 d2 de Moonjava

Aquador P1HH18 – Caractéristiques Clés
Localisation : Aquador se situe à 9\3 d2 de Moonjava.
Nature : Comme Piork des Adoubai (Klan), Aquador est une planète entièrement liquide.
Taille : Elle est deux fois plus grande que les planètes liquides typiques.
Vie : La planète abrite plus de 20 000 algues, parmi lesquelles 2000 soultarrians sont en cours de germination.
Gouvernance et Commerce
Système Politique : Aquador est gouvernée par une théocratie basée sur le Trinolmuthisme.
Partage du Pouvoir : Le pouvoir est partagé entre les autorités religieuses et des corporations de métiers.
Commerce Exclusif : La planète commerce uniquement avec les névégalitaristes.
Défi pour les Joueuses
Défi de Compétences : La découverte et l'interaction avec Aquador représentent un défi de compétences complexe pour les joueuses.
Structure d'Aventure : Ce défi pousse les limites d'un défi de compétences classique, offrant une structure pour une aventure entière.
Implication dans la Campagne : La découverte et l'exploration d'Aquador peuvent jouer un rôle clé dans la progression de la campagne, offrant des opportunités uniques et des défis stratégiques pour les personnages-joueuses.

La planète Aquador

- Découverte par ***Boils Ruffled***. En 3178 non référencés par la DEPS ni les Tanistas.
- Aquador (planète unique du 18e système de la zone HH de la Galaxie) = P1HH18
- Système : HH18 naine rouge 0,8 masse solaire
- Classe : terrestre
- Distance de la porte Gama : 3 jours
- Système orbital : 1 lune
- Journée : 200 heures
- Année : 37 jours
- Gravité : 1,2 x standard
- Atmosphère : respirable
- Environnement : Marin uniquement
- Astroport : 1
- Politique : Névégalitariste dirigé par la jonction des thaumaturges
- CIL : Non

- Population : 100 millions d'habitants
- Classe technologique : C – Éco-industrie
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : D – Local (internet avec écran - pas de noosphère)
- Gouvernement de la planète : Théocratie Trinolmuthisme contrôlée par les penseurs des névégalitaristes
- Commerce : avec les Névégalitaristes

La planète s'organise autour d'une Irden'mir principal **Elévame**. Et **Géo-Elévame**.

Traversée d'élevâmes

Planète : La planète est structurée autour d'une Irden'mir principale nommée Elévame, ainsi que Géo-Elévame.
Irden'mir : Une Irden'mir est un amas d'algues vivantes géantes qui soutient des villes entières et produit une graine intersidérale, la soulfarian.

Défi Principal

Nature du Défi : Le défi consiste à naviguer à travers Elévame, Sub-Elévame (partie sous-marine), Agro-Elévame, et Géo-Elévame.
Géo-Elévame : C'est une ville quadruple gouvernée par un collège d'ecclésiastiques intégristes, des corporations de métiers, et une organisation externe d'anarchistes fondamentalistes.
Population : Plus de 100 millions d'habitants, sous la surveillance d'une police omniprésente.

Objectifs des Personnages

Collecte d'Informations : Les personnages doivent recueillir des informations sur les objectifs des névégalitaristes.
Manipulation : Ils peuvent chercher à créer des dissensions entre les différents groupes au pouvoir, tout en restant discrets.

Mécaniques du Jeu

Quartiers de la Ville : La ville est divisée en quatre quartiers distincts : géostationnaire, sous-marin, agricole, et résidentiel.
Activités Possibles : Les personnages peuvent se déplacer dans leur quartier actuel, aller dans un autre quartier, chercher leur chemin, ou collecter des informations.
Éviter les Confrontations : Ils peuvent également tenter d'échapper à des poursuites ou d'éviter des affrontements.
Tests de Compétences : Chaque activité nécessite un test de compétence, avec des difficultés variant de **20+** à **30+**.
Aide Mutuelle : Les personnages peuvent s'entraider dans leurs tests. Si la moitié du groupe réussit, le groupe entier réussit.
Cumul des Échecs : Les échecs s'accumulent, mais le défi ne se termine pas après trois échecs.

Stratégie de Jeu

Profil Bas : Chaque membre du groupe doit agir discrètement et contribuer à la réussite collective.
Flexibilité : Les joueuses peuvent improviser l'utilisation de compétences en fonction des situations rencontrées.

Se déplacer à l'intérieur du quartier actuel

Les personnages peuvent se déplacer à l'intérieur d'un quartier au moyen d'un test de groupe en utilisant les compétences principales obligatoires :

- Athlétisme,
- Renseignement
- Discrétion

Le DD de leur test de compétence dépend de l'endroit où ils se trouvent (cf. la table traversée de Elévame, ci-après).

Utiliser cette option prend 1D6 heures.

Réussir ce test permet aux personnages d'arriver à leur destination (en supposant qu'ils savaient où ils allaient).

Se rendre dans un quartier différent

Passer d'un quartier à un autre est délicat parce que les frontières entre quartiers sont densément surveillées et l'emploi des transports en commun (navette, éolgolfière ou sous-marin) fait qu'il est difficile de se faufiler.

Se rendre d'un quartier à un autre nécessite un test de groupe en utilisant les compétences principales obligatoires :

- Renseignement
- Diplomatie
- Intimidation

En appliquant le plus haut des DD des deux quartiers +5 entre lesquels les personnages veulent se déplacer.
Passer d'un quartier à un autre prend en moyenne 3 + 2D6 heures.

> ⚠ **Attention**
> Rater ce test compte comme 2 échecs dans le cadre du défi.

Chercher leur chemin

Les personnages peuvent prendre le risque de chercher leur chemin. Ils passent 3d6 minutes à se renseigner (ou à trouver quelqu'un qui sait où se trouve leur destination).
Ils font un test de groupe en utilisant les compétences principales obligatoires :

- Renseignement

- Diplomatie
- Bluff

S'ils réussissent, ils apprennent comment se rendre à leur destination et y arrivent si elle est dans le même quartier.

Sinon, il leur faut demander à quelqu'un d'autre. Ce n'est pas considéré comme un échec.

Collecter des informations

Les personnages peuvent passer du temps à trouver des rumeurs en effectuant un test de groupe en utilisant les compétences principales obligatoires :

- Bluff,
- Renseignement
- Diplomatie.

Une réussite leur permet d'entendre une rumeur. Il faut passer une heure à aller de lieu public en lieu public pour trouver une rumeur.

Semer des poursuivants

Les personnages effectuent un test de groupe en utilisant les compétences principales obligatoires :

- Athlétisme (pour distancer leurs poursuivants),
- Déguisement,
- Renseignement (pour trouver un raccourci ou un autre chemin difficile à suivre)
- Discrétion (pour se cacher),

En utilisant le DD correspondant au quartier. S'ils réussissent, ils s'échappent.

Sinon, les PJs se font coincer et doivent affronter leurs poursuivants.

Un échec à ce test ne compte pas comme un échec dans le cadre du défi de compétences.

Utilisez les indications suivantes pour la rencontre aléatoire de la garde afin de déterminer les répercussions d'un combat.

Quartiers de élevâmes

Chacune des quatre parties de la quadruple ville a une originalité qui provient des activités qui s'y déroulent et des gens qui y vivent.

Celui dans lequel les personnages évoluent détermine les DD pour les tests de compétence qu'ils y effectuent.

Géo-Elévame

Partie administrative, on trouve les bâtiments du gouvernement, les temples et les entrepôts qui stockent les marchandises commerciales en provenance des autres systèmes.

La garde névégalitariste patrouille densément la zone et les soldats sont en alerte élevée, rendant les tests de Discrétion et de Bluff difficiles à utiliser. Athlétisme est assez facile puisqu'on y trouve les bâtiments les plus ornés et ex-croissants avec des terrasses des niveaux décalés.

Agro-Elévame

Les gardes névégalitaristes et religieuses entrent rarement dans le quartier glauque des paysans. Par contre on y trouve les milices des corporations de métiers. D'habitations rustiques, des refuges, des bars sans charmes et peu achalandés et d'autres établissements douteux, dominent ce quartier, sans compter les logements surpeuplés.

Une frange de voyous et de criminels de ce quartier n'a que faire des conventions sociales, alors la Diplomatie y fonctionne mal.

La compétence Renseignement permet d'accéder aisément à des bâtiments que les polices diverses éviteront, à des contre-allées et à d'autres moyens de rester discret.

Sub-Elévame

Le quartier militaire comprend des casernes, l'industrie d'armement et aussi les quartiers des pécheurs et agriculteurs sous-marins.

Il n'a pas de tavernes, d'auberges ou d'autres établissements semblables. Ici, les gens ne se mêlent pas des affaires des autres. Ce sont soit des ouvriers au travail, soit des soldats au repos. Les PJs ont plus de chance de s'attirer rapidement des ennuis ici, mais la plupart des gens les laisseront en paix.

Ici, les soldats religieux ou névégalitaristes sont habituellement de repos et veulent éviter les ennuis.

Adopter l'approche douce avec de la Diplomatie est la meilleure solution. Les tests d'Intimidation seront probablement pris comme une provocation.

Élevâmes

Les temples centraux, les seigneurs religieux, les ingénieurs, classes aisées et les riches marchands de la ville ont établi domicile dans ce quartier. C'est la deuxième zone la plus patrouillée après Géo-Elévame.

Le quartier riche abrite d'immenses manoirs au terrain bien entretenu, des tavernes et des auberges de standing et d'autres établissements, dont les services, sont destinées aux gens de la haute. Les grands boulevards sont garnis d'arbres, de jardins, de statues et d'autres décorations.

Ici, Connaissances de la rue n'a guère d'utilité puisque les grandes avenues et les vastes propriétés font de ce quartier de la ville le moins urbain de tous. Par comparaison, un groupe qui utilise Discrétion s'y trouvera très à l'aise. Les gardes y font de fréquentes patrouilles, mais les manoirs offrent de nombreux endroits où se cacher. Beaucoup d'entre eux sont murés, entourés de jardins verdoyants et ornés d'autres décorations qui présentent bien des manières de se faire discret.

Se déplacer

Quartiers	Géo	Agro	Sub	Élevâmes
Athlétisme	20+	25+	25+	25+
Bluff	30+	25+	25+	25+
Renseignement	25+	20+	25+	30+
Diplomatie	25+	30+	20+	25+
Discrétion	30+	25+	25+	20+
Érudition	25+	25+	30+	25+
Intimidation	25+	25+	30+	25+
Survie	25+	25+	25+	25+

Réussite et échec

Un test de compétence réussi aide les personnages à accomplir des buts relativement mineurs, mais ne tend pas vers un objectif final du défi.

De même, les échecs ne définissent pas la fin du défi : ils mesurent simplement la quantité d'attention que les personnages attirent sur eux durant leur séjour secret dans la quadruple ville.

Le défi se termine lorsque les personnages accomplissent ce qu'ils comptent faire en ville, ce qui devrait faire l'objet d'une ou plusieurs quêtes. Le défi définit le contexte pour les autres activités des personnages en ville.

Lorsque les personnages échouent à des tests de compétence, ils attirent l'attention sur eux et augmentent le niveau d'alerte de la garde.

Les patrouilles armées augmentent en force et en nombre. La police secrète envoie des agents retrouvés les PJs. Et si les personnages sont assez imprudents ou malchanceux, Élevâmes finit par devenir un camp en armes dans lequel il est impossible de se déplacer sans risque.

Comptabilisez les échecs qu'enregistrent les personnages au cours du défi. Chaque fois qu'ils ratent un test, consultez « Effets d'un échec » ci-après. Les personnages subissent toutes les conséquences qui y figurent pour le nombre d'échecs qu'ils ont cumulés et pour les nombres d'échecs inférieurs.

Ainsi, lorsque les personnages ont échoué à cinq tests, les conséquences indiquées pour 5,4 et 3 échecs sont toutes effectives dans la cité.

Chaque fois que les personnages obtiennent un échec, faites également un test sur la liste des événements aléatoires.

Si les personnages font profil bas, restent hors de vue ou même quittent la cité, la cité revient lentement à la normale. Chaque jour qui passe sans que les personnages n'obtiennent d'échec (que ce soit parce qu'ils ont réussi tous leurs tests ou qu'ils n'en ont tenté aucun), lancer un d12. Sur un résultat de 8 ou plus, soustrayez 1 échec de leur total obtenu.

Effets d'un échec

Trois échecs ou plus : la garde de la ville programme plus de patrouilles. Augmentez les DD de tous les tests d'Athlétisme et de Discrétion de 2.

Quatre échecs ou plus : la police secrète interroge les habitants plus activement. Augmentez les DD de tous les tests de Diplomatie et de Connaissances de la rue de 2.

Cinq échecs ou plus : les réservistes de la garde sont mobilisés. Les résultats de rencontre aléatoire compris entre 6 et 10 deviennent des patrouilles de la garde dans les quartiers administratifs, militaires et riches (comme si vous aviez obtenu un résultat de 15-20).

Six échecs ou plus : les gardes et la police secrète deviennent encore plus actifs. Augmentez les DD de tous les tests d'encore 2.

Sept échecs ou plus : la ville est à un haut niveau d'alerte et les gardes procèdent à des fouilles porte à porte. Chaque fois que les personnages tentent de prendre un repos court dans un bâtiment ou une allée de la ville, lancez un d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 16, les personnages rencontrent une patrouille de la garde (comme un résultat de rencontre aléatoire de 15-20). S'ils essaient de prendre un repos prolongé, une rencontre avec une patrouille de la garde survient sur un résultat de 10 ou plus.

Huit échecs ou plus : la ville est en état de guerre. Tous les DD augmentent de 4 points supplémentaires et tous les événements aléatoires sont des rencontres avec la garde.

Les réussites

Quand le défi de compétence est réussi, les PJs découvrent que le protocole d'éclosion des soulfarians est tenu secret par le comité exécutif du clergé sur une sorte de disque dur USB dans la salle du cercle du haut clergé, dans le saint des saints.

Cette salle n'est accessible que par le haut cercle et les gardes rapprochés cléricaux avec des codes secrets, reconnaissance oculaire et digitale. En passant également 3 brigades de 50 de ces gardes.

Après avoir observé la configuration de **géo-élevâmes**, un accès par l'extérieur est possible depuis un Shuffle (Shuttle furtif) en passant par le régulateur de pression est les trois salles de décompression avant d'arriver vers les petites salles des gardes cléricaux intérieurs d'où on peut entrer sans clef ni reconnaissance.

Il y a juste 12 gardes dans chacune des deux salles et un système d'alarme. La meilleure solution est d'envoyer le commando d'infiltration.

Gardes cléricaux : FD 4, niv 6 + 6 atouts
Compteurs : Vie 55, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11
Atouts : Donanyme (Spécialisation et talentueux [Épée électrique], parfaire et Expert [Taser]), Critique © (Taser, Épée électrique), parfaire expert maitre (esquive) Vitalité (1x), Hybris (fanatisme religieux - +4, mais ne peuvent tuer), Meute, Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : +17 + 15 = **+32**
Épée électrique (+18, 3D6 + 4)
Taser (+18, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8 + 1 + Écran facile

La drôle de clef USB

C'est un ensemble de comptes rendus cryptés des réunions du comité exécutif du clergé. On y trouve des informations sur leur prise de décision et sur l'état des connaissances et des sujets à suivre.

Plus de 2000 soulfarians vont essaimer en moins de 20 ans. Il faut des nautoniers à ces soulfarians et ceux-ci sont formés sur **Satori** (**P5HI225**).

Les névégalitaristes n'ont jamais rendu compte de leur découverte et avancés sur les activités de **Satori** et **Aquador**. Mais, ils ont toujours craint que si cela tournait mal, ils se retrouvent isolés.

Il y a eu des discussions au sein de l'organisation névégalitariste pour décider de reprendre contact avec les planétologues. Cela a été tranché de façon un peu brutale. Le parti du silence a gagné avec très peu de voix d'avance.

Les névégalitaristes d'Elévame sont marqués par une sorte de stigmate génétique irradiant une énergie de forme Primus altérée par du néant. Ce stigmate s'insinue en eux comme une sorte de cancer se répandant dans leur cellule et aussi dans leur corps lumineux en introduisant une infime part de néant.

Le danger est qu'après la mort de l'individu si le corps n'est pas détruit par le feu, une créature de type goule peut apparaitre. Des recherchent sont effectué dans sub-élevâmes pour comprendre cette maladie. En attendant tous, les corps sont brulés.

*Par triangulation d'autres planètes appartenant aux névégalitaristes, une énergie d'animation semble se focaliser vers un point particulier du ciel, vers une zone extérieure de la galaxie qui saurait situer **GK983**.*
*La goule naissante deviendra alors une créature de Didier. La contamination passe par **Ravineau de Lucian**, son nautonier et surtout **Gisbert Rotwand**, le voleur de l'orichalque.*

Le clergé **Trinolmuthisme** s'il apprenait la source de la pathologie deviendrait de farouche opposant aux névégalitaristes qui pour eux ont laissait se poser le **Locke Mona**.

Il faudrait également apporter des preuves de cela. Même si ce sont des donanymes fanatiques ils n'accepteraient pas des traitres au sein des saints qui se soient vendus au démon du néant. Cela leur permettrait d'accepter une rencontre avec les planétologues et les autres imperiums.

Comme pour la présidence névégalitariste de Moonjava, ils ne savent pas qu'une partie de leurs membres ont rejoint la **faction Didier** et agissent comme une force occulte. Et il n'y a pas de preuves.

Les membres de cette force occulte ont les moyens de communiqué entre eux via des comspace secrets. Les messages qu'ils s'envoient entre eux sont cryptés.

Satori P5HI225 10\|4 d2 de Moonjava

Une planète de faiseur, ayant la possibilité d'assoir leur pouvoir par leur art. Cette planète produit étrangement un grand nombre de faiseurs pouvant devenir des nautoniers.
« Ils » veulent assassiner Goran Brenor, maintenant que l'on sait ou est sa planète isolée Myste.

La planète Satori

Découverte par hasard par ***Red Crowned***. En 2975 non référencés par la DEPS ni les Tanistas.

- **Satori** (cinquième planète du 225e système de la zone HI de la Galaxie) = P5HI225
- Système : HI225 naine blanche 1,1 masse solaire en double avec un micro-trou noir.
- Classe : terrestre
- Distance de la porte Gama : 1 jour
- Système orbital : 3 lunes
- Journée : 26 heures
- Année : 363 jours
- Gravité : 1,1 x standard
- Atmosphère : respirable
- Environnement : Pangée jeune un seul océan et quelques iles
- Astroport : 1
- Politique : Névégalitariste et Théo-Technocratie
- CIL : Non
- Population : 2 milliards d'habitants
- Classe technologique : C – Éco-industrie
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : D – Local (internet avec écran - pas de noosphère)
- Gouvernement de la planète : Technocratie de faiseurs
- Commerce : avec les Névégalitaristes

22	<== âge de départ	Red Crowned
29	Court <== an Voyage ==> Long	31
302	nombre voyage	167
82	<== age après voyage	
426	années galactique passées	
	Année actuelle ou de sa mort	3165
	Année correspondant age de départ	2739

L'intrigue

Depuis que le « **Lock Monna** » est passé avec son commandant ***Ravineau de Lucina*** et son nautonier fou ***Pite de Virées***, une nouvelle faction de faiseur a été formée, les adorateurs du néant par la **faction Didière**.

Cette faction prend de plus en plus de pouvoir au sein de la Théo-Technocratie pour la faire glisser vers une Théocratie intégriste et malsaine.

Ce sont 13 grands prêtres qui ont fondé cette organisation secrète attendant le bon moment pour déclencher la prise de pouvoir.

Ces 13 sont contaminés par ***Gisbert/Didier*** qui a substitué une partie de leur âme déjà ouverte à la corruption par l'attrait du pouvoir et la frustration d'en être en permanence éloigné.

Ces 13 théocrates sont des adorateurs de « ***Didière*** le dragon de néant ». Les 13 sont des humains. Le leader le plus charismatique est ***Wulf Iceberg***.

L'organisation a effectué des recherches pour contaminer les autres. Ils ont mis au point une balle qui a cette possibilité. Il leur reste à la testé en masse sur des populations.

L'organisation va utiliser l'arrivée des PJs pour lancer leur coup d'État qui était préparé depuis longtemps et qui attendait un déclencheur. Leur but est de prendre le pouvoir sur **Satori** et ensuite d'envoyer des messages sur **Aquador** et **Moonjava** pour que ceux de leur faction se préparent à faire de même.

Le grand plan

Satori pris du pouvoir.

➔ Naviguent les faiseurs vers Aquador. ➔ Prise de pouvoir sur Aquador et prise des soulfarians. ➔ Navigue vers Moonjava et prise de pouvoir de la capitale de l'imperium névégalitariste. ➔ Prise du pouvoir de l'imperium.

Arrivée en orbite

Contexte

Planète Moonjava : La cité orbitale astroport de Moonjava est extrêmement méfiante envers les soulfarians non référencées, craignant une intervention du Klan ou de la Couronne. Les éperonneurs et monitors sont prêts à intervenir rapidement contre toute soulfarian non identifiée.

Scénario

Flashforward : L'équipage de la Soulfarian est escorté vers une navette shuttle pour se rendre à la capitale de Moonjava. Les officiers techno-ioniques sont courtois et les PJs doivent utiliser cette opportunité pour glaner des informations sur leur arrestation. Les blessés de l'équipage seront soignés et la soulfarian restituée une fois les formalités accomplies.

Flashback : La cité orbitale n'a jamais accueilli de nouvelles Soulfarians sans accompagnement par des Soulfarians névégalitaristes référencées. L'objectif est d'arraisonner la soulfarian intruse, utilisant des « **Nautoscamoteur** » capables de voler temporairement la soulfarian d'un autre nautonier.

Nautoscamoteur Moonjavien : FD 4, niv 6 + 2 atouts
Compteurs : Vie 44, Énergie 50
Compétences : Combat +8, Mystique +14, Sournoiserie +11, Survie +11, Magie vs foi +22 + 8 + 15 = **45+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse [discrétion], Parfaire expert [compétence]), Critique © (Magie vs Foi, discrétion), Talentueuse Spécialisation parfaire Expert (Magie vs Foi), Drains d'atouts, Pouvoir (Magie vs foi) (Temps, Esprit, Air, Eau), Némésis - folie (kleptomane -4 dK), rusé (4 dK)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Vol Soulfarian (**45+** vs volonté) (3d6 énergie) 3D6 jours
Seuil blessure : 6

Une attaque spatiale est lancée avec 60 éperonneurs et 20 monitors, totalisant 600 soldats d'assaut.

Ellipse : De retour dans le shuttle, celui-ci est encerclé et immobilisé par trois cargos volants. Des soldats abordent le shuttle, exécutent les gardes et menacent les PJs. Ils révèlent leur connaissance des PJs, notamment du shinaï, et leur intention de les interroger avant de les éliminer. Ils mentionnent également leur contrôle sur la soulfarian des PJs grâce à un nautoscamoteur.

— Nous savons qui vous êtes et surtout, vous le shinaï alors et je vous en prie : pas de décisions inconsidérées.
— Ne croyez pas que loin du centre des imperiums, nous ne soyons pas au courant de ce qui s'y passe. Nous savons très bien ce que l'académie de Metropolis veut cacher, vos membres sont finalement tout aussi corruptibles que les autres. Et sachez que nous avons maintenant des alliés chez les « pures » <Rires méchants>.

Révélations

Menaces et Plans des Névégalitaristes : Ils prévoient d'assassiner Goran Brenor et de présenter sa tête à Proterne, avec Ravineau de Lucian déjà en route pour l'exécuter. Ils croient également à tort que l'académie des shinaïs est en proie à une guerre interne, basée sur une mauvaise interprétation de leurs visions.

Situation des PJs

Les PJs sont conduits vers un lieu secret pour être interrogés par les adorateurs de Didière. Ils sont en danger, mais ont une opportunité de comprendre les erreurs de perception des faiseurs corrompus et d'anticiper les actions futures.

Reprendre la situation en main

Les PJs se trouvent dans une situation critique, mais disposent de plusieurs atouts contre l'organisation névégalitariste extrémiste.

Atouts des PJs

Orgueil de l'Organisation : Les névégalitaristes se croient invincibles, ce qui pourrait être leur talon d'Achille.
Troubles sur Satori : Des conflits internes et de la violence éclatent sur Satori, affaiblissant l'organisation.
Méconnaissance des Ennemis : L'organisation a des idées fausses sur les shinaïs, les ibériennes, les divines concubines et les Tanistas de l'école des sciences.
Pouvoir de Possession : Les adeptes de "Didière" utilisent une forme de possession pour influencer les esprits, mais certains groupes y sont insensibles.

Déroulement

Les PJs doivent découvrir et comprendre ce pouvoir de possession. Ils réalisent que parmi les soldats qui les ont capturés, trois sont en fait des espionnes formées par les divines concubines.

Objectif

Reprendre le contrôle du cargo qui les transporte avant d'atteindre la base secrète de l'organisation sur une île isolée.
Cela peut-être un plus si les PJs localisent toutefois cette ile.

Personnages Clés

Wulf Iceberg : le bras droit d'un des 13 qui porte le titre d'évêque capitaine. Faiseur guerrier puissant et dangereux, converti à l'organisation pour son goût du sang disposant de quelques hommes.
Les Trois Dogs : femmes soldats fidèles à ***Wulf***, composés de trois humaine entrainé au meurtre et à l'assassinat sans laisser de traces.
Les Trois Espionnes : Brit, Kia et Yue, formées par les divines concubines, expertes en combat rapproché.

Plan d'Action

Les PJs doivent découvrir ce pouvoir et comprendre que beaucoup de femmes ont été formées par les divines. Et alors, ils perçoivent que parmi les 30 soldats de l'escouade d'enlèvement du shuttle, il y a trois espionnes des divines.

Cette partie du scénario est surtout psychologique ou l'observation, la psychologie les différentes détections de l'art, le bluff et les diplomaties vont jouer un grand rôle.

Les PJs doivent neutraliser Wulf Iceberg et ses chiens de garde, avec l'aide des espionnes. Ils doivent ensuite échapper aux forces ennemies et contacter le conseil exécutif des théocrates pour coordonner une contre-attaque.

Conclusion

Après avoir neutralisé ou tué Wulf Iceberg, les PJs obtiennent les coordonnées de la base principale de l'organisation Didière. Ils proposent de

coordonner l'armée théocrate pour lancer l'assaut contre la base. L'organisation Didière, affaiblie par des mutineries internes, est désorganisée et vulnérable à une attaque coordonnée.

Les 3 dogs : FD 4, niv 6 + 5 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11,
Atouts : Donanyme (Spécialisation talentueuse parfaire et expert poignard), parfaire Expert maitre Spécialisation talentueux (fusil de guerre), Meute, Paralysie (par le crie vs survie 24 + 2/dog), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 11 = **21+**
Poignard (+22 + 2/ dog, 3D6 + 4 + 2/dog)
Fusil de guerre (+24 + 2/ dog, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8 + 2 / dog debout
Meute :
Quand, il attaque à plusieurs (et lorsqu'ils possèdent cet atout), la valeur de leur tête à claques est de +2 par individu et attaque dégâts et défense également de +2 par individu.

Les autres hommes : FD 2, niv 6
Compteurs : TaC : **9**, Énergie 30
Compétences : Combat +12, Mystique +6, Sournoiserie +9, Survie +9,
Atouts : Donanyme (Spécialisation et talentueux pistolet, parfaire et expert pistolet), Spécialisation (fusil), Puissance (1x), Shooter (1x)
Combat Défense : 10 + 9 = **19+**
Pistolet (+20, 2D6 + 2)
Fusil (+14, 2D6 + 2)

Les trois espionnes ***Brit***, ***Kia*** et ***Yue*** formées par les divines concubines, ne sont pas de très jolies filles, mais elles sont très efficaces de par leur connaissance du corps, ce sont de combattantes rapprochées hors pair.
Les divines interviendront dans une situation où elles auront compris les enjeux et les intentions des PJs.

Elles seront en mesure de pouvoir neutraliser les dog laissant au PJ le soin de dominer ***Wulf Iceberg*** de mettre hors combat les autres soldats.
Il va falloir depuis le shuttle échapper aux transporteurs de troupe et prendre contact de toute urgence avec le conseil exécutif des théocrates afin de leur donner les coordonnées (mémorisé par le pilote dans le shuttle) de la base centrale de l'organisation tentant son coup d'État afin que ceux-ci envoient une armée dont il soit sûr en matière de commandement et d'encadrement.

Le Commandant du groupe des PJs peut proposer de coordonner cette armée pour mener l'assaut. Le général en chef ***Wulf Iceberg*** de l'organisation **Didière** ayant été neutralisé ou tué par les PJs. Et maintenant les PJs disposent des coordonnées de la base de l'organisation Didier.

L'organisation **Didière** à recruter parmi l'état-major le plus haut de l'armée légale. Mais un grand nombre d'officier subalterne, commandant et capitaine, non-initié se sont mutiné contre leur chef quand le putsch a commencé. Depuis il tente de se recentrer autour du pouvoir exécutif et de se coordonner. Des flottes aériennes et navales sont en recherche de mission.

La bataille d'Ar-Raqqah

Le siège de cette organisation est dans une petite ville sur une ile à quelques centaines de kilomètres du comptant unique de la planète.

Comme la victoire est déterminée d'avance, elle sera conduite par un partage narratif en utilisant les cartes de bataille avec 15 cartes et **3 retours MdV**.
La bataille se déroule à la fois dans les airs, sur mer et en guerre urbaine.
Déroulement de la bataille heure par heure, c'est au MdV de se servir de cela pour permettre au PJ d'introduire leur carte.

La bataille se déroule à **Ar-Raqqah**, une petite ville sur une île, siège d'une organisation névégalitariste extrémiste.

Déroulement

Préparation : L'armée des officiers subalternes, forte de 35 000 soldats et 25 000 pilotes et marins, est dirigée par le commandant PJ. Ils préparent minutieusement le plan d'attaque.

Attaque Aérienne : La force aérienne atteint Ar-Raqqah à 9h00, suivie d'un débarquement à 10h00 près de la presqu'île au nord de la ville.
Débarquement : L'opération se déroule sans encombre, malgré la résistance des forces Didière.

Forces Didière : L'armée adverse, composée de 30 000 à 50 000 hommes, est mal préparée et principalement constituée de volontaires.

Progression des Forces Légitimes : Malgré un début lent, les forces légitimes progressent et prennent le contrôle de la ville à 23h30.

Événements Clés

Les troupes forces légitimes restent dans l'immobilisme sur leur tête de pont dans l'attente

du gros contingent, qui tarde à arriver, et pendant ce temps, les troupes Didières se renforcent, s'établissent au nord de la ville et consolident leurs lignes face aux Forces légitimes de quelques batteries au centre de leurs positions.

Riposte des Forces Didière : Une contre-attaque est lancée à 16h00 mais est repoussée.

Manque de Munitions : Les forces Didière sont ralenties par un manque de munitions.

Prise de la Ville : Les forces de PJ prennent Ar-Raqqah à 21h00, après une intense bataille.

Conséquences

Héros du Monde Névégalitariste : Le commandant PJ est célébré comme un héros, surnommé « **Buyuk Yabanci** » (le grand général étranger).

Découverte des Ramifications : La prise du quartier général révèle les liens de l'organisation avec l'imperium névégalitariste.

Attention aux Morts-Vivants : Les cadavres des soldats ennemis, contaminés par un virus, doivent être brûlés pour éviter tout risque.

Retours MdV

Création de la Tête de Pont : Marque la fin de la première phase de l'attaque.

Prise de la Ville : Conclut la phase de conquête urbaine, avec la révélation de morts-vivants.

Découverte du Quartier Général : Mène à la découverte du bureau de l'organisation et de ses ramifications.

Prochaines Étapes

Les PJs et le commandement explorent le bureau de l'organisation pour comprendre pleinement l'étendue de son influence et ses liens avec d'autres gouvernements planétaires.

Figure 32 : la jonction des thaumaturges

Le commandant PJ devient un héros du monde Névégalitariste, il est surnommé ***Buyuk Yabanci*** ou le grand général étranger.

Le premier retour MdV fin de la phase création de la tête de pont, alors commence la phase prise du terrain jusqu'à la ville

Le deuxième retour MdV marque la fin de la phase prise de la ville qui a occasionné le réveil de quelque mort-vivant. Il reste à conquérir le quartier général.

Combat contre mort-vivant

Zombie Didier : FD 3, niv 6
Compteurs : TaC : 10, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10,
Atouts : Mort vivant (Sans repos, Abomination, Horreur), Critique © (corps à corps), Puanteur, Puissance (2x), Rapidité d'action (1x),
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Corps à corps (+13, 3D6 + 3)

Le dernier retour MdV amène les PJs et le commandement est la découverte du bureau de l'organisation et de toutes les ramifications dans l'imperium névégalitariste.

Ne pas oublier de bruler les cadavres des soldats ennemis. Ceux-ci ayant été contaminés par l'étrange virus.

De là il sera possible de prendre contact avec les différents gouvernements de ces planètes

Conclusion

En passant par les institutions politiques officielles, il est possible de neutraliser la faction extrémiste dans l'ensemble de l'impérium névégalitariste.

Celui-ci du coup devient officiel, et une délégation pourra être envoyée pour la négociation de Hamada.

Pour cela, il faudra se présenter devant la jonction des thaumaturges. Il y aura alors des possibilités de négociation et de trouver un terrain d'entente.

De plus la localisation de la planète de ***Brenor***, **Myste**, est détenue dans leurs archives. Les 13 l'ont volé et donné à ***Gisbert/Didier***.

La seule voix Gama référencée pour la planète de **Brenor** part d'Ultereith des Adoubai.

Encart : La négociation de Hamada 3211

La séquence se concentre sur une négociation cruciale pour l'avenir de la galaxie, impliquant plusieurs factions majeures.

Superviser

Les PJs doivent superviser et influencer les négociations tout en évitant que la situation ne dégénère en violence.

Les enjeux

Enjeux Clés

Production et Distribution du Caviar Rouge : Gestion de cette ressource précieuse.
Intégration des Soulfarians : Organisation de 4000 soulfarians et leurs nautoniers arrivant dans la galaxie.
Chasse au "Lock Mona" : Planification de la traque de la soulfarian de Ravineau de Lucian.

Factions en Négociation

Le Klan : Prône les services publics centralisés et les biens collectifs.

La Couronne : Favorise la liberté du marché et les biens privés.

Mondes Libres : Incluant les névégalitaristes et la pègre, défend la liberté et la pluralité.

Corps Intermédiaires : Comme Patisha, Idarienne, CIM, DEPS, Hamadien, Académie des shinaïs, cherchent un contrôle équilibré des ressources.

Objectifs des Factions

Chaque faction désire une majorité d'actions dans l'exploitation du caviar rouge et l'influence sur la religion des Acadiens pour des motifs propres.

Déroulement de la Négociation

Préparation : Définition des objectifs (maximum, minimum, réaliste) et rôles des PJs (leader, vérificateur, questionneur, répondant, médiateur).
Les PJs doivent définir trois objectifs : celui qui serait au maximum, celui au minimum et le réaliste acceptable.

- Ils sont devoir définir qui dirige la discussion (la meilleure **Influence**) ?
- Qui vérifie que tout est bien compris sur les objectifs initiés (le meilleur en **érudition**) ?
- Qui pose les bonnes questions (celui qui a le meilleur en **bluff**) ?
- Qui répond aux questions les plus gênantes (**impressionner**) ?
- Qui s'attache à réduire les tensions (**psychologie**)

Les trois phases de la négociation.

Phase 1 - Discussion du Problème : Présentation des enjeux et des positions de chaque faction.
Phase 2 - Proposition de Solutions : Élaboration de solutions potentielles par les parties.
Phase 3 - Négociation du Compromis : Recherche d'un terrain d'entente et finalisation d'un accord.

Mécanique de Jeu

Utilisation d'un défi de compétence à embranchements pour simuler la complexité et les dynamiques de la négociation.
Les succès initiaux des PJs influencent la difficulté des négociations.

Importance

Cette négociation est un moment clé qui déterminera l'avenir de la galaxie, notamment en termes de gestion des ressources et de l'équilibre politique.

Défi de compétence

Les négociations vont être longue chaque test du groupe représente une période de 5 jours.

Chaque joueuse participe au test de groupe en diplomatie et peut ensuite effectuer un test de compétence principale individuelle s'il a réussi son test de diplomatie sinon, il n'a le droit qu'à un test de compétence secondaire ou d'assistance à un autre test primaire (si échec compte comme un échec, mais ne compte pas comme un succès si réussit). Et cela par période dans ce défi de compétence.

- Complexité : 5 (12 réussites avant 3 échecs)
- Difficulté : 25+ à 35+ suivant la préparation
- Période : 5 jours

L'organisation de ce défi est très particulière, il va nécessiter 4 boites ou chacune représente une faction. Il faudra 4 types de jetons d'indicateur différents.

Avant chaque test, les PJs doivent dire à quelle faction ils attribueront le succès ou l'échec.

- **Jetons succès** : attribué lorsqu'une compétence **principale** de groupe ou individuel est un succès
- **Jetons échec** : attribué lorsqu'une compétence **principale** de groupe ou individuel est un échec.
- **Jetons satisfaction** : est attribué à la faction pour laquelle le test de groupe de diplomatie a été attribué.
- **Jetons insatisfaction** : est attribué aux factions pour laquelle le test de groupe de diplomatie n'a pas été attribué, et qui n'ont pas de jeton de satisfaction, s'ils en ont, on lui en enlève un.

Si une faction obtient où lui est attribué 7 succès ou plus, elle devient la faction majoritaire dans la gestion et la production de la planète Hamada. Elle possède le contrôle total de la production et de la distribution donc des prix.

Compétences principales

Diplomatie (groupe), influence (ind. x3), intimidation (ind. x1), Érudition (ind. x1), discrétion (Ind. 2x), Représentation (ind. x1)

Diplomatie (groupe, chaque période)

De manière collective le groupe tente de garder les négociations sur un ton cordial et sur un pied d'égalité. En fin de période ce succès peut être attribué à l'une ou l'autre faction ou conservé pour le jour suivant.

Influence (individuel, 3x)

Le personnage travaille à l'annonce pour une faction de son choix pourvu que ses contacts appartiennent, ou soient en liaison à cette faction.

Intimidation (individuel, 1x)

Afin de favoriser une faction de son choix, le personnage va murmurer aux oreilles des diplomates des autres factions quelques dangers à ne pas leur laisser une certaine marge de manœuvre.

▲ Attention l'utilisation de cette compétence en cas d'échec en vaut 2.

Érudition (individuel, 1x)

C'est une compétence qui va aider soit le Klan, soit le monde libre, qui tous deux ont, de par leur propre histoire, une plus grande légitimité que les autres factions sur la gestion de Hamada ?

Discrétion (individuel, 2x)

2coute discrète de ce que se disent en off les diplomates des différentes factions. Cela permet ensuite de jouer de ces informations élégamment pour aider telle ou telle faction.

Réputation (individuel, 1x)

En fonction de ses contacts, il peut apporter la notoriété de son statut pour faire avancer une faction associée à celui-ci.

Compétences secondaires

Volonté / Survie (groupe), bluff (individuel, x2), Magie vs Foi (individuel, x2), Métier/logistique (individuel, x2), psychologie (individuel, x2), subterfuge (individuel x2)

Volonté / Survie (groupe)

S'il y a eu un échec en diplomatie de groupe, il est possible de le rattraper en faisant durer les négociations plus tard dans les soirées pour reprendre les discussions où elles ont achoppé. Si la moitié du groupe réussit alors un échec peut être éliminé.

Bluff (individuel, x2)

Rattraper les choses, faire passer des vessies pour des lanternes, faire accepter avec humour un choix vexant, et le tout en soirée autour d'une bonne bouteille avec la bonne délégation.

Cette compétence réussie permet d'enlever un teston d'insatisfaction.

Magie vs Foi (individuel, x2)

Un discours bien senti sur l'une des journées, sur le sens de la vie, la religion et la foi en générale que les donanymes peuvent avoir. Cela permet d'annuler un échec auprès des factions les plus religieuses (Klan, Hamadiens est libre).

Métier (logistique) (individuel, x2)

En préparant la logistique des journées de négociation à venir, cela peut diminuer la difficulté de 2 pour la prochaine période.

Psychologie (individuel, x2)

Même chose que Bluff, mais en ajoutant de la bienveillance et de l'écoute. Elle se déroule plus dans un des salons feutrés que dans la grande salle autour de la table des négociations

Subterfuge (individuel x2).

Si un test d'érudition a été réussi dans la même période, un personnage peut tenter de créer des contrefaçons d'un objet symbolique et apporter de fausses peuvent auprès d'une autre faction.

Cela va permettre d'utiliser encore une fois pour d'autre faction les deux tests d'intimidation et d'érudition, avec un autre point de vue.

Réussite

Si les PJs ont réussi le défi de compétence et qu'au moins chaque faction a eu un succès. Si une faction se retrouver avec 0 succès alors se serait considéré comme un échec.

Mais plusieurs situations de réussite peuvent se présenter.

Faction 1	Faction 2	Faction 3	Faction 4
7	3	1	1
7	2	2	1
6	4	1	1
6	3	2	1
6	2	2	2
5	5	1	1
5	4	2	1
5	3	2	2
4	4	3	1
4	4	2	2
4	3	3	2
3	3	3	3

Chaque faction à cumuler **3 réussites**, c'est la situation la plus stable et la plus durable sur le très long terme, mais des discussions auront lieu pour chaque grande décision à prendre.

Une répartition **4 / 3 / 3 / 2** est certainement le meilleur compromis a pour avoir des prises de décision rapide et une vision sur le long terme le plus adapté, encore faut-il voir qui serait les plus à même de bien s'associer.

Déséquilibre dans les succès sans aucune majorité absolue. La situation est moins stable et des alliances vont se faire entre factions pour dégager la majorité absolue.
Les frictions seront courantes, mais une certaine concurrence peut apparaitre dynamisant le système.
Attention, une association Klan et Libre est impossible, leurs philosophies autoritaires pour l'une et libertaires pour l'autre sont trop en opposition. Et dans tous les cas les corps intermédiaires tenteront toujours de maintenir les équilibres.

Le **7 / - / - / -** est un résultat donnant une faction avec majorité absolue. Cette situation va entraîner une frustration sur le moyen terme, avec des rébellions forte du tous contre un, mais dans le court terme les prises de décision seront claires et rapides.

Échec

> *Dès qu'il y a un échec, laisser vos joueuses tenter le rattraper par du rôle pelées.*

Les négociations ont échoué, chacun voudra détenir ce potentiel énorme qu'est Hamada.
Cela va produire dans les mois qui viennent une guerre ouverte avec alliance changeante et instabilité politique partout.

Cela va durer jusqu'à ce qu'une menace extérieure puissante oblige à se réassembler. Les amis sont affaiblis.

Conseil pour l'Ambiance

Cette séance est à jouer avec beaucoup d'improvisations et il faut rajouter de ci et de là des petites intrigues en fonction de ce que vos joueuses ont déjà vécu.

Profitez de la moindre digression pour en faire une intrigue, et quand le rôle pelées est bon accorder une réussite automatique, ou plutôt qu'un échec développer une scène d'action.

Faites des pauses laissez les joueuses discutées de leurs visions. Ce peut être un des scénarios les plus philosophie politique.

Et dans tous les cas, faites bien sentir par la suite les conséquences de leur choix.

Encart : Intrigue Ravineau de Lucian

Cet encart a pour but à ce point de la campagne de faire le point sur ce personnage apparut l'acte 3 de l'enquête le vol de l'orichalque et qui à pris de plus en plus d'importance. Ravineau de Lucian est devenu un antagoniste majeur dans la campagne, laissant derrière lui des traces inquiétantes et menaçantes.

Avant la rencontre avec les PJs

Jeune homme brillant sortie major des écoles d'officier du Klan d'**Olom** sur Idril des Adoubai, il est nommé commandant de la soulfarian « **Lock Monna** » neutron par ***Pite de Virées***, un nautonier également très doué malgré quelques réserves sur son équilibre mental en ce temps-là. Il devient le plus jeune commandant en exercice.

Depuis ce premier jour, il a commandé 130 voyages courants et 38 voyages rares.

En **3170**, ***Ravineau*** effectue une mission de sabotage sur une planète dans la sphère d'influence de la couronne qui tourne mal et pour laquelle, il lui est reproché la mauvaise exécution, le Klan tente d'éliminer le commandant et ses officiers avec l'aide des services secrets du président de la Couronne. Échappant à son exécution grâce à l'aide d'une jeune fille, ***Mata-Clarisse***, il parvient à rejoindre la piraterie des « libres marchands ».

Débuts : Né en 3074 sur Idril, Ravineau a débuté sa carrière à 18 ans, devenant rapidement commandant de la soulfarian "Lock Monna".

Carrière : A réalisé de nombreux voyages, mais sa mission en 3170 a mal tourné, le poussant vers la piraterie.

Piraterie : Soutenu par Joe Dabtara, il recrute un nouvel équipage et commence à s'opposer aux économies de la Couronne et du Klan.

Rencontre avec les Névégalitaristes : En 3180, il rencontre les névégalitaristes mais reste indépendant, bien que certains membres de son équipage s'y rattachent.

Rencontre avec les PJs : En 3198, il croise la route des PJs et devient amant de Mata-Clarisse, une ancienne connaissance.

Événements Clés

Ravineau est impliqué dans le vol d'orichalque et dans des opérations illégales de terraformation.

Il est influencé par ***Gisbert/Didier***, un physicien possédé, pour voler l'orichalque et ouvrir des portes Gama brutales.

En 3200, il capture la planète Renouveau, établissant une base arrière et une organisation religieuse violente, Didière.

Il découvre le secret de Hamada et s'allie avec la tribu Shkateru, devenant adeptes de Didier.

Conséquences

Ravineau est un personnage complexe, mêlant ambition, passion et influence néfaste. Son parcours le place en opposition directe avec les PJs et les forces majeures de la galaxie.

Ses actions entraînent des répercussions importantes sur la dynamique politique et économique de la galaxie, en particulier en ce qui concerne les ressources clés comme l'orichalque et le caviar rouge.

La campagne "Vers le bruit" se trouve ainsi centrée autour de la traque et de la confrontation avec ce personnage charismatique et dangereux.

Depuis la prise de Renouveau - 18\11 d0 Ultereith

Le scénario se concentre sur les activités de Ravineau de Lucian, un personnage clé dans la campagne "Vers le bruit".

Colonisation de Renouveau *: Entre 3202 et 3205, le vaisseau "Lock Monna", commandé par Ravineau de Lucian, transporte 15 000 colons vers la planète Renouveau. Ces colons proviennent des couches prolétariennes des cités modernes.*

Fanatisation des Colons *: Sous l'influence de Ravineau de Lucian et de son prophète Gisbert/Didier, ces colons sont fanatisés. Ils sont amenés à adhérer à une idéologie ou une cause spécifique, probablement en lien avec les objectifs de Ravineau et Gisbert/Didier.*

Implications

Cette phase de colonisation et de fanatisation souligne l'influence croissante et potentiellement dangereuse de Ravineau de Lucian dans la galaxie.
Le processus de fanatisation des colons pourrait entraîner des répercussions significatives sur la dynamique politique et sociale de la planète Renouveau, ainsi que sur les relations avec d'autres factions ou planètes.
Évolution de la menace que représente Ravineau de Lucian, non seulement en tant qu'antagoniste direct des PJs, mais aussi en tant qu'instigateur de changements à grande échelle dans la structure de pouvoir galactique.

Le cadre

L'objectif principal est de reprendre le contrôle de la planète Renouveau, qui est actuellement sous l'emprise des forces de Gisbert/Didier.

Préparation et Bonus Potentiels

Les PJs ont la possibilité d'engager des colons de Hamada comme renforts. Ces colons sont expérimentés dans le combat, avec un maximum de 4000 volontaires disponibles. Un mois est nécessaire pour les préparatifs de départ.

Déroulement du Scénario en 4 Phases

Phase de Renseignement : Collaboration avec la résistance locale pour obtenir des informations cruciales sur les forces ennemies et leurs positions stratégiques.
Phase d'Infiltration : Infiltrer la théocratie des « croyants » Didière pour comprendre leur structure interne et identifier les points faibles.
Phase de Libération : Divisée en trois parties :
a. Sabotage : Affaiblir les défenses ennemies et créer des opportunités pour une attaque.
b. Contrôle des Points Stratégiques : S'emparer et fortifier des positions clés pour établir un avantage tactique.
c. Réduction de l'Ennemi : Engager l'ennemi directement pour diminuer ses forces.
Phase de Pacification : Stabiliser la situation sur la planète après la reprise du contrôle, en s'assurant que l'ordre et la sécurité sont rétablis.

Implications

Ce scénario implique une opération complexe et multi-dimensionnelle, nécessitant à la fois des compétences en matière de renseignement, d'infiltration, de combat tactique et de gestion post-conflit.
La réussite de cette mission pourrait avoir un impact significatif sur l'équilibre des forces dans la région et pourrait potentiellement affaiblir l'influence de Gisbert/Didier dans la galaxie.

Phase 1 : Prise de renseignement

Évaluer la situation sur Renouveau et établir un contact avec la résistance locale.

Actions Initiales

Observation Spatiale : Utiliser des appareils d'observation depuis l'espace pour localiser les zones de résistance sur la planète.
Déploiement Commando : Envoyer une équipe de reconnaissance au sol pour évaluer la situation de première main et établir un contact avec la résistance, dirigée par Kristel de Dévernie, l'ancienne mairesse.

Situation de la Résistance

Sur les 8000 colons initiaux, seulement 4200 survivent, réfugiés dans les régions tropicales pour échapper aux colons fanatisés.
La résistance dispose de ressources limitées pour maintenir leurs armes et outils, mais peut être renforcée avec un soutien adéquat.
Ils ont domestiqué les varans de Renouveau pour les œufs et le travail, et certains sont entraînés pour être montés.

Personnages Clés de la Résistance

Monsieur Alardéfait : Un pessimiste maigre et sec.
Madame Audaguere : Une combattante courageuse et svelte.
Madame Clairejoi'r : Une femme humanorde perspicace et gironde.
Monsieur Criardrin : Un homme colérique, cicatrisé, en quête de vengeance.

Défi de la Phase

Atterrissage discret : Réussir à atterrir sur Renouveau sans être détecté par les équipements ennemis, qui incluent des détecteurs d'engins spatiaux et des chasseurs solaires.
Renforcement de la Résistance : Utiliser des compétences relationnelles pour redonner confiance et moral aux résistants.

Mécanique du Défi

Chaque PJ effectue un test de compétence individuel par heure.
Chaque PJ doit également réussir un test de psychologie à chaque tour pour maintenir et renforcer le moral des résistants.

Enjeu

La réussite de cette phase est cruciale pour préparer le terrain pour les phases suivantes de la mission de reprise de Renouveau, en s'assurant que la résistance est prête et capable de soutenir les efforts de libération.

- Complexité : 4 (nécessite 10 succès avant 3 échecs)

Compétences principales

- Psychologie (groupe),
- Diplomatie,
- Bluff,
- Influence,

- Intimidation

Psychologie (20+, test de groupe)

Dès que les discutent avec les rescapées, ils doivent tous avancer avec des pincettes pour ne pas les choquer.

Toutes les heures, les personnages doivent effectuer un test de Psychologie de groupe pour évaluer comment ils marquent leur compréhension de ce qu'ont vécu les colons.

Si la moitié du groupe ou plus réussie, ils gagnent un succès. Sinon c'est un échec.

Diplomatie (23+ 1 heure) 3 maxi

Un personnage peut utiliser Diplomatie pour faire comprendre les possibilités de reprendre la planète aux envahisseurs, mais nécessitera un nouvel effort de leur part.

Cette compétence peut être utilisée pour gagner 3 succès dans le cadre de ce défi.

Bluff (23+, 1 heure) 2 maxi

Un personnage peut utiliser Bluff pour détendre l'atmosphère et alléger le propos des risques d'intervention. Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 2 succès dans le cadre de ce défi.

Influence (20+, 10 minutes) 2 maxi

Cette compétence permet de jouer sur des PNJ secondaires qui peuvent être tenus par des engagements associés à l'organisation en contact avec le PJ.

Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 2 succès dans le cadre de ce défi.

Intimidation (25+, 10 minutes) 2 maxi

Cette compétence permet d'être ferme avec les colons sur l'obligation de mener une bataille.

Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 2 succès dans le cadre de ce défi.

Compétences secondaires

Des tests qui ne comptent pas comme des réussites ni comme des échecs

- Stratégie,
- Foi vs Magie,
- Représentation

Stratégie (25+, 1 heure)

Le personnage explique la stratégie de phase 3 ce qui peut soit donner un bonus de +2 au prochain test de Diplomatie ou influence d'un autre personnage, soit transformer le test de psychologie raté d'un personnage en succès (au cours du test de groupe).

Foi vs Magie (25+, 1 heure)

La connaissance profonde des âmes en aide un autre à impressionner les colons rescapés lui conférant un bonus de +2 à son prochain test d'intimidation.

Représentation (30+, 1 heure)

La connaissance du personnage en représentation permet de comprendre ce qu'on vécut dramatiquement leur situation.

Un bonus de +2 aux prochains tests de psychologie.

Réussite du défi

Si les personnages cumulent 10 succès, les PJs ont réussi à convaincre les colons rescapés de reprendre l'offensive. Leur moral est au plus haut.

Ils partent au mieux pour la phase 3 : lancement de la libération. (Réduction difficulté de -5)

Échec du défi

Si les personnages obtiennent 3 échecs, les colons suivront s'il y a eu réussite en intimidation, mais ne seront pas au mieux de leur motivation et moral, la situation en phase 3 sera plus difficile +5 en difficulté.

Phase 2 : infiltration

Infiltrer la colonie des 15000 fidèles de la théocratie Didière pour recueillir des informations sur leurs motivations, stratégies, forces et faiblesses.

Contexte de la Colonie

La colonie est sous la garde de Melkirans assoiffés de sang, formant une garde prétorienne redoutable pour les grands prêtres.

La colonie est dirigée par cinq prêtres possédés par des entités mineures du Velum, sous le contrôle du dragon Didier. Ces prêtres sont :

Marie Navart : Possédée par une entité du vide.

Anna Goldin : Possédée par un élémentaire d'eau.

Alberto Fragarola : Possédé par un élémentaire de feu.

John Bulcock : Possédé par un élémentaire de terre.

Jean Shmout : Possédé par un élémentaire d'air.

Défi de Compétence

Le défi s'articule autour de tours d'une heure.

Chaque PJ doit effectuer un test de compétence individuel à chaque tour.

Chaque PJ doit également réussir un test de Discrétion à chaque tour pour éviter d'être détecté et compromettre la mission.

Enjeu

La réussite de cette phase est essentielle pour comprendre en profondeur la structure de pouvoir et les vulnérabilités de la colonie Didière. Cette information sera cruciale pour les phases ultérieures de la mission visant à reprendre le contrôle de Renouveau.

Stratégie

Les PJs devront utiliser leur ingéniosité et leurs compétences pour naviguer discrètement dans la colonie, tout en recueillant des informations vitales sur les leaders possédés et la structure de la colonie.

L'observation des interactions entre les prêtres possédés et les fidèles, ainsi que l'analyse de leur comportement et de leur routine, pourraient

fournir des indices précieux pour la suite de la mission.

Garde prétorienne : FD 4, niv 6
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie +11, Survie +11,
Atouts : **Melkiran** (Némésis survie, Spécialisation talentueuse parfaire et expert mêlé), parfaire & Expert (esquive), Allergie, armure naturelle (+2), Attaques spéciales (crachat), Puissance (2x), Rapidité d'action (Esquive + 4 et ©)
Combat Défense : 15 + 19 = **34+**
Mêlée (+22, 3D6 + 4)
Crachat (+22, 3D6 + 4) urticant
Seuil blessure : 8 + 2
Némésis survie : Les blessures ne comptent qu'à partir du moment où il arrive à 0 point de vie. Immunisé à l'intimidation.
Allergie : Chaque fois que n PJ est touché par un Melkiran il a 1dK de circonstance dut au crachat urticant.

- Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs)

Compétences principales

- Discrétion (groupe),
- Renseignement,
- Perception,
- Psychologie,
- Intimidation

Discrétion (15+ – délicat & ancipiel 30+, test de groupe, 1 heure)

Dès que les personnages pénètrent dans la colonie, ils sont en danger de se faire remarquer. Toutes les heures, les personnages doivent effectuer un test de discrétion de groupe pour évaluer de quelle manière ils parviennent à ne pas trop se faire remarquer.

Si la moitié du groupe ou plus réussie, ils gagnent un succès. Sinon c'est un échec.

Perception (20+, 10 minutes) 3 maxi

Première réussite, attention, les espèces non humaines représentent 30% des colons humanorde, togent et narsdrok. Il n'y a aucun ancipiel ni Belikar.

Les deux autres perceptions permettent de remarquer que les espèces non humaines sont des colons de seconde zone.

Renseignement (20+, 10 minutes) 3 maxi

Les renseignements pris permettent de comprendre comment fonctionne de façon logistique la colonie **Didière**.

Psychologie (20+, 10 minutes) 2 maxi

La première réussite en psychologie permet de remarquer que les colons non humains et non Melkiran sont plus tenus par la peur que par le fanatisme.

Intimidation (20+pour humain, 10 minutes) 3 maxi

En s'adressant aux autres espèces, il est possible de comprendre comment il sera possible de les retourner en cas de bataille contre eux.

Compétences secondaires

Des tests qui ne comptent pas comme des réussites ou des échecs

- Bluff,
- Déguisement,
- Représentation

Bluff (20+, 1 heure)

Le personnage embobine des gens de la colonie, ce qui permet de transformer le test de discrétion raté d'un personnage en succès (au cours du test de groupe).

Déguisement (20+, 1 heure)

Utilisable surtout pour les PJs qui appartiennent à des espèces non présentes dans la colonie : Belikar et ancipiel.

Représentation (20+, 1 heure)

La connaissance du personnage de s'approprier les situations permet de comprendre la dramaturgie de la colonie.

Un bonus de +4 à ses deux prochains tests de discrétion et individuel.

Réussite du défi

Si les personnages cumulent 12 succès, les PJs ont réussi à comprendre la colonie Didière.

Ils partent au mieux pour la phase 3 : lancement de la libération. (Réduction difficulté de -5)

Échec du défi

Si les personnages obtiennent 3 échecs, Les PJs sont repérés, ils doivent réussir à s'enfuir en jouant la scène fuir, la situation en phase 3 sera plus difficile +5 en difficulté.

Scène fuir (uniquement si échec)

Après une poursuite à pied de 4 tours (Mêlée – Esquive - athlétisme – Perception / discrétion), trois options s'offrent aux PJs pour s'enfuir, le fleuve rempli de crocodile, le marécage et ses créatures batracien et plantes carnivores ou le sentier et la rencontre de 5 gardes prétoriennes.

Phase 3 : lancement de la libération

Lancer une offensive pour libérer la planète Renouveau des forces de la théocratie Didière.

Préparation

Les PJs doivent évaluer et inventorier toutes les ressources disponibles pour la bataille :

Forces propres : Environ une centaine de personnes équipées, issues de l'équipage de la soulfarian.

Armée Amibienne : 4000 guerriers amibiens, potentiellement une force redoutable.

Survivants de Renouveau : 4200 individus, dont le moral peut varier.

Connaissance de l'ennemi : Informations recueillies lors de la phase d'infiltration.

Déroulement de la Bataille

La bataille pour la libération se déroule en plusieurs étapes, chacune nécessitant un certain nombre de succès pour être complétée.

Les succès requis pour chaque étape peuvent être ajustés en fonction des résultats des phases précédentes (1 et 2).

Stratégie

Les PJs doivent utiliser judicieusement leurs ressources pour mener une offensive efficace.

La coordination entre les différentes forces (équipage de la soulfarian, guerriers amibiens, survivants de Renouveau) est essentielle pour maximiser l'efficacité de l'attaque.

Les connaissances acquises sur l'ennemi durant la phase d'infiltration doivent être exploitées pour identifier et cibler les points faibles de la théocratie Didière.

Enjeu

La réussite de cette phase est cruciale pour la libération de Renouveau et la défaite des forces Didière.

Une stratégie bien planifiée et une exécution efficace sont nécessaires pour minimiser les pertes et assurer une victoire décisive.

- Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs)

Figure 33 : Le Lock Mona

Compétences principales

Sabotage : termine sur 4 succès
- Discrétion (groupe),
- Sécurité,
- Subterfuge

Discrétion (25+, test de groupe, 20 minutes)

Toutes les 20 minutes, les personnages en mode sabotage doivent effectuer un test de discrétion de groupe pour évaluer de quelle manière ils parviennent à ne pas trop se faire remarquer.

Si la moitié du groupe ou plus réussie, ils gagnent un succès. Sinon c'est un échec.

Sécurité (25+, 20 minutes) maxi 2

Permets de briser les systèmes de sécurité des colons afin de pouvoir approcher avec sa propre armée.

Subterfuge (25+, 20 minutes) maxi 2

Permettra de
prendre des Points de contrôle important et les consolider : termine sur 8 succès
Mêlée (groupe), Stratégie, Conduite, Équitation, Discrétion

Mêlée (30+, test de groupe, 20 minutes)

C'est le test de groupe par excellence, nous sommes au cœur de la bataille.

Stratégie (30+, 20 minutes) maxi 3

Le stratège peut utiliser à cette occasion ses différents atouts de bataille afin de modifier la difficulté, refaire un test raté, obtenir un deuxième succès.

Conduite (30+, 20 minutes) maxi 3

Permets aux pilotes d'engin volant d'entrer dans la danse et de pouvoir inonder les lignes arrière de bombes.

Équitation (30+, 20 minutes) maxi 3

Permets aux soldats montés sur varans de la forêt d'entrer dans la danse.

Discrétion (30+, 20 minutes) maxi 3

Permets aux soldats de l'ombre, aux chasseurs, à ceux qui attaquent dans le dos d'entrer dans la danse.

Réduire l'ennemi : termine sur 4 succès
- Tir (groupe),
- Discrétion,
- Diplomatie

Tir (30+, test de groupe, 20 minutes)

C'est le test de groupe par excellence, nous sommes en fin de bataille ou on tente de détruire les dernières ressources ennemies.

Discrétion (30+, 20 minutes/ maxi 2

Permets aux soldats de l'ombre, aux chasseurs, à ceux qui attaque dans le dos d'entrée de poursuivre et de faire le maximum de prisonnier.

Diplomatie (30+, 20 minutes/ maxi 2

Permet de retourner, parmi les colons ceux qui étaient tenus par la peur et non par le fanatisme religieux.

Réussite du défi

La bataille est gagnée. Les 5 grands prêtres Didière sont morts ou prisonniers et les colons envahisseurs sont en déroute. La colonie de bords de mer avec son matériel est récupérée.

Échec du défi

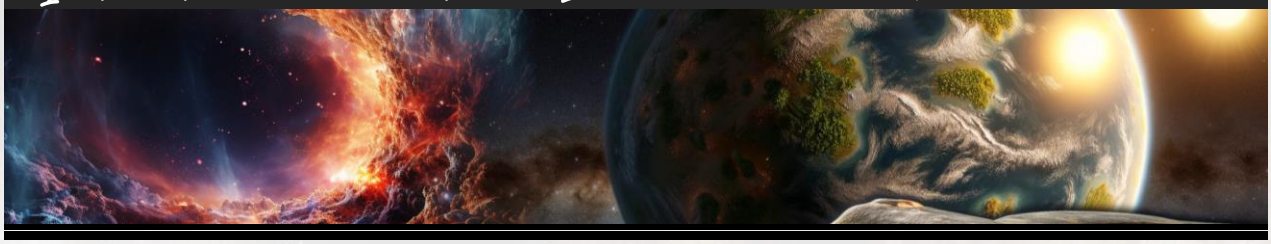
La bataille a échoué, les colons initiaux sont décimés et en fuite. Les PJs y ont laissé des plumes. Ils perdent la planète et doivent fuir pour ne plus revenir avant longtemps.

Phase 4 : Pacifier la planète

Cette phase est laissée à l'appréciation des PJs qui peuvent finaliser la forme que prendra la vie sur renouveau.

Nous pouvons dès à présente retourner au duel contre le « Lock Mona » et son équipage.

Myste et l'assassinat de Goran Brenor – 3212



Goran Brenor est le plus ancien nautonier humain encore vivant. Il a 176 ans, mais il est né, il y a plus de 1385 ans. On raconte qu'il a rencontré le pendule. Il a découvert Hamada pour le compte du Klan et deviné certains de ses mystères. Il s'est installé sur la planète « Myste » connue de lui seul, mais il a laissé échapper un certain nombre d'indices pour le retrouver grâce à des déclencheurs suite à des événements. Une feuille de route permet de s'y rendre facilement.
Les PJs ne pourront pas empêcher l'assassinat du plus célèbre nautonier, mais en plus à la fin, ils vont devoir sauver leur vie et s'enfuir.

Myste -(d'Ulterelth 14 | 16 d3)

La planète

- Découverte par ***Goran Brenor***. En 2163 non référencés par la DEPS même si les références existent dans les bases de données des Tanistas. Il en a fait sa planète secrète et personnelle.
- Il y a installé des colons ruraux, chasseurs et cueilleur acapymist.
- Myste (3e planètes d'un système inconnu de la zone SJ de la Galaxie) = P3SJ99
- Système : SJ99 naine jaune 0,75 masse solaire
- Classe : terrestre
- Distance de la porte Gama : 5 jours
- Système orbital : aucune lune
- Journée : 200 heures
- Année : 124 jours
- Gravité : 0,9 x standard
- Atmosphère : respirable
- **Environnement** : un continent Pangée avec des mers intérieures. Très nuageux sauf à l'équateur. Ensemble de la planète plutôt équatoriale.
- Astroport : 0
- Politique : tribale (demi-dieu Goran Brenor)
- CIL : Non
- Population : 1 million d'habitants
- Classe technologique : E. – rurale
- Niveau d'énergie : E. – Combustion boit.
- Niveau de communication : E : orale
- Gouvernement de la planète : Tribus indépendantes
- Commerce : Aucun

Goran Brenor

400	<== âge de départ	Goran Brenor
60	années passées en Voyage Court <== ==> Long	96
625	Correspondance en nombre de voyage	516
556	<== age physique après les voyages	
1185	années galactique passées	
	Année actuelle ou de sa mort	3205
	Année correspondant age de départ	2020

Goran Brenor – Un Nautonier Légendaire

Goran Brenor est un nautonier d'exception, appartenant à l'espèce des humains transformé en imokmars (cette forme avancée de vampires).

Son existence et ses capacités uniques sont des secrets bien gardés par les hautes instances de la DEPS (Département d'Exploration et de Protection Spatiale) et de l'académie des shinaïs.

Formation et Carrière

Sa formation a été menée dans la plus stricte confidentialité, sous l'égide de la DEPS et de l'académie des shinaïs.

Il s'est distingué comme le nautonier le plus talentueux de sa génération, établissant une symbiose exceptionnelle avec sa soulfarian.

Durant 1200 ans, il a collaboré avec sept commandants différents, ce qui a représenté 156 ans de sa propre existence.

Retraite Mystérieuse

En 3075, il y a environ 130 ans, Goran Brenor a soudainement cessé toute activité de voyage, quitté la DEPS, et s'est retiré avec sa soulfarian sur une planète isolée et inconnue de tous, sauf de deux commandants avec lesquels il avait étroitement travaillé.

Sur cette planète, il a permis à sa soulfarian de donner naissance à ses premiers irden'mir dans la mer locale.

Création d'une Société Unique

Goran Brenor a parcouru les tribus de cette planète au continent unique, apportant une forme d'unité à ce qu'il considère comme son peuple.

Il a encouragé ce peuple à vivre en harmonie avec la nature, en privilégiant le développement spirituel plutôt que technologique.

Sa découverte majeure

Découverte d'une Singularité Spatiale

Goran Brenor, dans son rôle de commandant-nautonier, a fait une découverte remarquable : une singularité connue sous le nom de GK983.

Planète Unique autour d'une Naine Bleue

Autour de cette singularité, il a identifié une planète orbitant une naine bleue. Cette planète est composée d'un matériau semblable à du cuivre oxydé, mais possédant des propriétés exceptionnelles.

Ce matériau a la capacité d'irradier à travers le velum, un phénomène potentiellement dangereux pour les faiseurs, les soulfarians (des organismes interstellaires), et les imokmars (la race de vampires à laquelle Brenor appartient).

Dissimulation et Signification de la Découverte

Brenor a choisi de ne pas divulguer l'importance de cette découverte, la marquant comme un point d'intérêt mineur. En conséquence, cette planète est restée largement oubliée.

Il est conscient de la véritable nature de cette singularité : elle représente une porte « d'Eden » vers la Voie lactée, un passage potentiellement crucial pour les voyages interstellaires et les interactions avec d'autres dimensions ou réalités.

Pour le retrouver

Objectif : Localiser Goran Brenor sur sa planète en se concentrant sur la trace de sa soulfarian.

Étape 1 – Suivre la Piste de la Soulfarian

La soulfarian de Goran, en atteignant sa phase de germination, a dû trouver un environnement aquatique pour se développer. Une partie de la soulfarian, après avoir germé, a laissé des résidus de matières spatiales sur le rivage.

Étape 2 – Identifier le Poste de Pilotage

Goran, en tant que nautonier, aurait probablement conservé la section de sa soulfarian contenant le poste de pilotage. Cette partie est identifiable grâce aux radiations uniques qu'elle émet.

Étape 3 – Utiliser les Capteurs Spécifiques

Les PJs doivent ajuster les capteurs de leur vaisseau pour détecter un ensemble spécifique de fréquences, connues des nautoniers, qui correspondent aux radiations émises par le poste de pilotage de la soulfarian.

Étape 4 – Localisation Précise

En utilisant cette méthode, les PJs pourront déterminer l'emplacement approximatif du reste de la soulfarian de Goran sur la planète, à une distance de quelques dizaines de kilomètres.

Conclusion

Cette approche permettra aux PJs de se rapprocher de la position de Goran Brenor en se focalisant sur les indices laissés par sa soulfarian unique.

Descendre au sol

Il y a quelque chose d'anormal lors de la descente, une perturbation des instruments qui oblige à reprendre le pilotage à la main difficulté de 4 (5x)

Seuil	Difficulté 4
45 +	*1D6*
40 +	*2D6*
35 +	*3D6*
30 +	*4D6 échec*
25 +	*5D6 échec*
20 +	*6D6 échec*
15 +	*7D6 échec*
15 -	*8D6 échec*

Enquête au sol

Les personnages-joueuses (PJs) ont atteint une zone côtière où se trouvent les vestiges extraterrestres de la soultârian. À proximité, ils découvrent un village forestier habité par une communauté de pêcheurs et de chasseurs-cueilleurs. Pour gagner la confiance de cette tribu, les PJs doivent réussir une série d'épreuves imposées par les habitants. Ces épreuves sont essentielles pour établir un lien de confiance et de respect mutuel entre les PJs et la tribu.
Une fois les épreuves réussies, la chef chamane du village partagera avec les PJs l'histoire d'un personnage mystique connu sous le nom de "l'homme saint de la montagne", considéré comme un intermédiaire entre les dieux et les mortels. Encouragés par cette révélation, les PJs organiseront une expédition pour se rendre dans les montagnes, suivant un chemin initiatique indiqué par la chamane. Cette expédition est présentée comme une quête spirituelle et une étape cruciale pour approfondir leur compréhension des mystères entourant l'homme saint et la soultârian. Cette phase de l'enquête au sol est conçue pour immerger les PJs dans la culture et les traditions de la tribu locale, tout en les guidant vers une découverte importante liée à l'histoire de Goran Brenor et de sa soultârian.

La tribu

Les personnages-joueuses (PJs) atterrissent sur une plage d'un océan équatorial et se retrouvent rapidement confrontés à la densité de la forêt environnante.

Rencontre avec la Tribu

Une tribu locale de pêcheurs et de chasseurs, installée dans la forêt, observe discrètement les PJs sans se montrer.

Lorsque les PJs explorent les sentiers forestiers, les membres de la tribu, experts en camouflage, lancent des salves de flèches sans intention de blesser, testant ainsi les réactions des étrangers.

Interaction avec la Tribu

Si les PJs réagissent de manière agressive, ils seront endormis par une pluie de fléchettes soporifiques et transportés au village.

Si les PJs communiquent pacifiquement, utilisant le langage corporel pour exprimer leurs intentions pacifiques, certains membres de la tribu se révéleront et engageront le dialogue.

Barrière Linguistique

Une barrière linguistique se présente, la langue de la tribu étant un mélange complexe de dialectes locaux ayant évolué sur 1500 ans. Pour communiquer efficacement, les PJs devront faire appel à un spécialiste en linguistique.

Discussion sur Goran Brenor

Une fois la communication établie, les PJs pourront aborder le sujet de Goran Brenor avec les habitants du village.

Pour rencontrer le prophète Brenor, les PJs doivent être adoptés par la tribu à travers un rituel nommé "ukutholwa", qui implique de passer une série d'épreuves initiatiques, symbolisant les différentes étapes de la vie.

Conclusion

Cette scène est conçue pour tester la capacité des PJs à interagir de manière non-violente et à surmonter les défis culturels et linguistiques. Le succès dans ces épreuves initiatiques est crucial pour gagner la confiance de la tribu et progresser dans leur quête pour retrouver Goran Brenor.

Invisibles : FD 3, niv 6 + 4 atouts
Compteurs : Vie 43, Énergie 37
Compétences : Combat +10, Mystique +7, Sournoiserie +13, Survie +10, Discrétion +17 +15 + 5 = **37+**
Atouts : Donanyme (Spécialisation et talentueux [Discrétion +17©], parfaire et Expert [Sarbacane]), Critique © (Discrétion), Récupération, Meute, Attaques spéciales (1x), Puissance (1x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x), Pouvoir (Discrétion – lumière & esprit = invisibilité)
Combat Défense : 15 + 19 = **34+**
Mêlée (+10, 2D6 + 3)
Sarbacane (+14, 3D6 + 3) poison **25+** : endort
Seuil blessure : 7
Ils sont également invisibles à un faiseur ou à un imokmar, ils ont une grande part d'Eden en eux.

Épreuve de vie : uvivinyo zokuphila

Contexte

Les personnages-joueuses (PJs) doivent passer des épreuves traditionnelles pour gagner la confiance de la tribu locale. Ces épreuves, appelées "Uvivinyo Zokuphila", sont des rituels culturels impliquant danse, chant, prière, et parfois des actes plus extrêmes comme le jeûne ou l'automutilation.

Déroulement des Épreuves

Le Chant

Les PJs doivent composer un chant en l'honneur des dieux de l'univers, en choisissant un thème, un rythme et un accompagnement musical.

Pour réussir, ils doivent effectuer un test de compétence (Érudition, Représentation, Magie vs Foi, et au choix entre Bluff, Diplomatie ou Intimidation) avec un seuil de réussite fixé à 20+.

La Danse

Les PJs doivent effectuer une danse pour honorer la nature, en sélectionnant un thème, un rythme et un accompagnement musical.

Le test de compétence implique (Érudition, Athlétisme, Survie, et au choix entre Discrétion, Subterfuge ou Mêlée) avec un seuil de réussite de 20+.

La Prière

Les PJs doivent formuler une prière pour les êtres vivants, en choisissant un vœu et la forme de leur poème.

Le test de compétence nécessite (Érudition, Linguistique, Volonté, et au choix entre Concentration, Représentation ou Influence) avec un seuil de 20+.

Épreuves de Rattrapage

Si les PJs échouent à plus de deux épreuves sur trois, ils doivent choisir entre le jeûne ou l'automutilation.

Le jeûne se base sur la Volonté, tandis que l'automutilation sur la Survie.

Ces épreuves infligent des dégâts (nombre d'échecs x D6) en énergie ou en vie, et se poursuivent jusqu'à ce que le personnage atteigne zéro.

Conclusion

Ces épreuves sont conçues pour tester les compétences et la résilience des PJs dans un contexte culturellement riche et exigeant. La réussite de ces épreuves est essentielle pour établir un lien de confiance avec la tribu et progresser dans leur quête.

Épreuve pour shinaï

Contexte

Sur cette planète, les Shinaïs, reconnaissables à leur tatouage frontal distinctif, sont soumis à une épreuve unique pour gagner l'acceptation des tribus locales.

Épreuve pour Shinaï

Au lieu des épreuves traditionnelles, un Shinaï doit réexaminer une affaire judiciaire récente dans le village.

L'affaire concerne ***Afaiau*** et ***Aata***, membres d'une famille polyamoureuse, qui ont fui pour vivre leur amour monogame. ***Aata*** est enceinte d'un autre membre de la famille, ***Ariti***.

La famille demande justice, réclamant l'enfant d'Ariti et la punition du couple selon la loi des adultères : stérilisation de l'homme et offrande à Goran pour la femme.

Le Shinaï doit rencontrer le couple en secret et rendre un jugement. Son verdict sera accepté par tous, mais s'il diffère de celui des shamans, ces derniers devront se retirer et faire pénitence.

Conclusion

Cette scène offre une opportunité unique pour le Shinaï de s'immerger dans la culture locale et de prendre une décision judiciaire significative, tout en préparant une expédition majeure pour rencontrer le prophète Goran.

La préparation de l'expédition

Contexte Post-Épreuves

Suite à leurs réussites dans les épreuves, les PJs (Personnages Joueuses) sont traités avec grand respect et considérés comme des invités d'honneur par la tribu.

Ils ont la liberté de poser toutes les questions qu'ils désirent pour mieux comprendre la société locale et les enseignements de Goran.

Goran, le Prophète

Goran est vénéré comme un prophète divin par les habitants de la planète.

Il prône une vie en harmonie avec la nature et a développé une sorte d'Éden au sein de sa communauté.

Une cérémonie annuelle, nommée "le don à Goran", est organisée pour renforcer les liens entre les peuples et le prophète. Cette cérémonie implique des offrandes de la part de ceux qui ont perdu un jugement ou choisissent de se donner eux-mêmes.

L'Expédition vers Goran

Pour rencontrer Goran, les PJs doivent entreprendre un voyage exigeant à travers la jungle, couvrant une distance de 800 kilomètres.

Ce périple représente environ 160 heures de marche, soit près de 16 jours.

La région où réside Goran est uniquement accessible à pied, ce qui souligne l'isolement et la nature préservée de son habitat.

Conclusion

Cette phase de préparation de l'expédition est cruciale pour les PJs. Elle leur permet non seulement de s'immerger dans la culture et les croyances locales mais aussi de se préparer à un voyage long et difficile pour rencontrer le mystérieux et vénéré Goran.

Le commando du « Lock Monna »

Contexte

Cinq mois auparavant, le vaisseau « Lock Monna » a entrepris une mission pour localiser ***Goran Brenor***.

Didier, une entité influente associée à ***Ravineau de Lucian***, a réalisé qu'il ne pourrait rien obtenir de Goran Brenor.

Préparation à l'Arrivée des PJs

Ravineau de Lucian, anticipant l'arrivée imminente des PJs (Personnages Joueuses), a décidé de prendre des mesures proactives.

Il a déployé l'un de ses meilleurs commandos avec pour mission de suivre discrètement les PJs dans la jungle, jusqu'au refuge de Goran Brenor.

Objectif du Commando

La mission principale du commando albinos[1] est d'éliminer Goran Brenor.

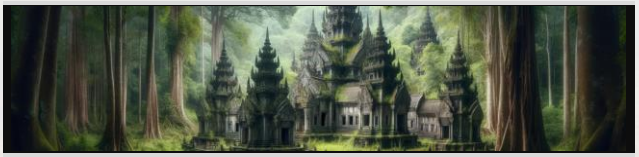
Cette opération est dirigée par le ***Capitaine Bennet***, à la tête d'une équipe d'élite composée d'albinos, connue pour ses compétences exceptionnelles.

Conclusion

Cette scène introduit un élément de tension et de danger imminent pour les PJs. Alors qu'ils se dirigent vers Goran Brenor, ils sont suivis par un commando d'élite, envoyé par Ravineau de Lucian, avec des intentions hostiles. Cette situation crée un enjeu supplémentaire pour les PJs, qui doivent non seulement atteindre leur objectif mais aussi faire face à une menace cachée dans l'ombre.

[1] L'albinos est un PJ du grand hiver qui avait imaginé et créez les premiers commandos de combat très soudé entre eux et ayant l'esprit du survivant.

La chapelle de Goran Brenor



Cette dernière partie concerne les événements qui vont se dérouler dans la montagne autour de ce que les occupants de Myste appellent, la chapelle de Brenor.
Dans cette partie, il s'agit surtout de sauver sa vie face au commando, mais en aucune façon de sauver Brenor. Dans tous les cas, il est condamné. Il sera mort par le poison opaque qui a pour cible les imokmars.

Le voyage

Le voyage peut-être un défi de compétence dont l'enjeu est d'arriver le plus en forme possible au lieu du combat contre le commando.

- Complexité 5 (12 succès) difficultés : **25+**

Compétence principale

- Athlétisme (groupe, une réussite individuelle donne le droit à un test d'une autre compétence principale),
- perception (Ind),
- discrétion (Ind) ou survie (Ind)

Compétences secondaires

Elles sont associées au fait d'utiliser le milieu sauvage comme volonté, influence ou même stratégie. Le tout est qu'à chaque tour la tension monte pour arriver au climax de leur poursuite.

Réussite

Les PJs depuis les derniers jours ont la certitude d'être suivis par quelque chose de dangereux, attentive et n'ayant rien à perdre pour survivre.

Échec

En cas d'échec, provoquez une rencontre avec une créature dangereuse de la forêt vierge. Ils arrivent dans devant la chapelle Brenor mal en point et auront un désavantage de 1D8 qui remplace 1D10.

Combat tactique contre le commando

Le commando a attendu le guide donné les indications d'où se trouve la grotte.

Capitaine Bennet : FD 4, niv 6 + 10 atouts
Compteurs : Vie 50, Énergie 44
Compétences : Combat +14, Mystique +8, Sournoiserie **+11 + 2,** Survie +11,
Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Fusil]), Critique © (fusil, poignard), Spécialisation talentueuse parfaire Expert maitre Grand maitre (Poignard), Vitalité (1x), intangible (forêt vierge), Némésis (survivant), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x), Commandant (1x)
Combat
Poignard (+24© / 1D10, 3D6 + 4 + 2D6 de Némésis)
Fusil (+22©, xD6 + 4)
Seuil blessure : 9 + 2 armures
Intangible : Pour le toucher, il faut réussir deux tests d'attaque simultanés. Si une de ces attaques échoue, il a pu redevenir se déplacer en forêt l'instant avant que le coup ne le traverse.
Commandant : il a un atout de stratège supplémentaire et +2 en Sournoiserie. De plus il donne un bonus au combat de +2 au groupe qu'il encadre.

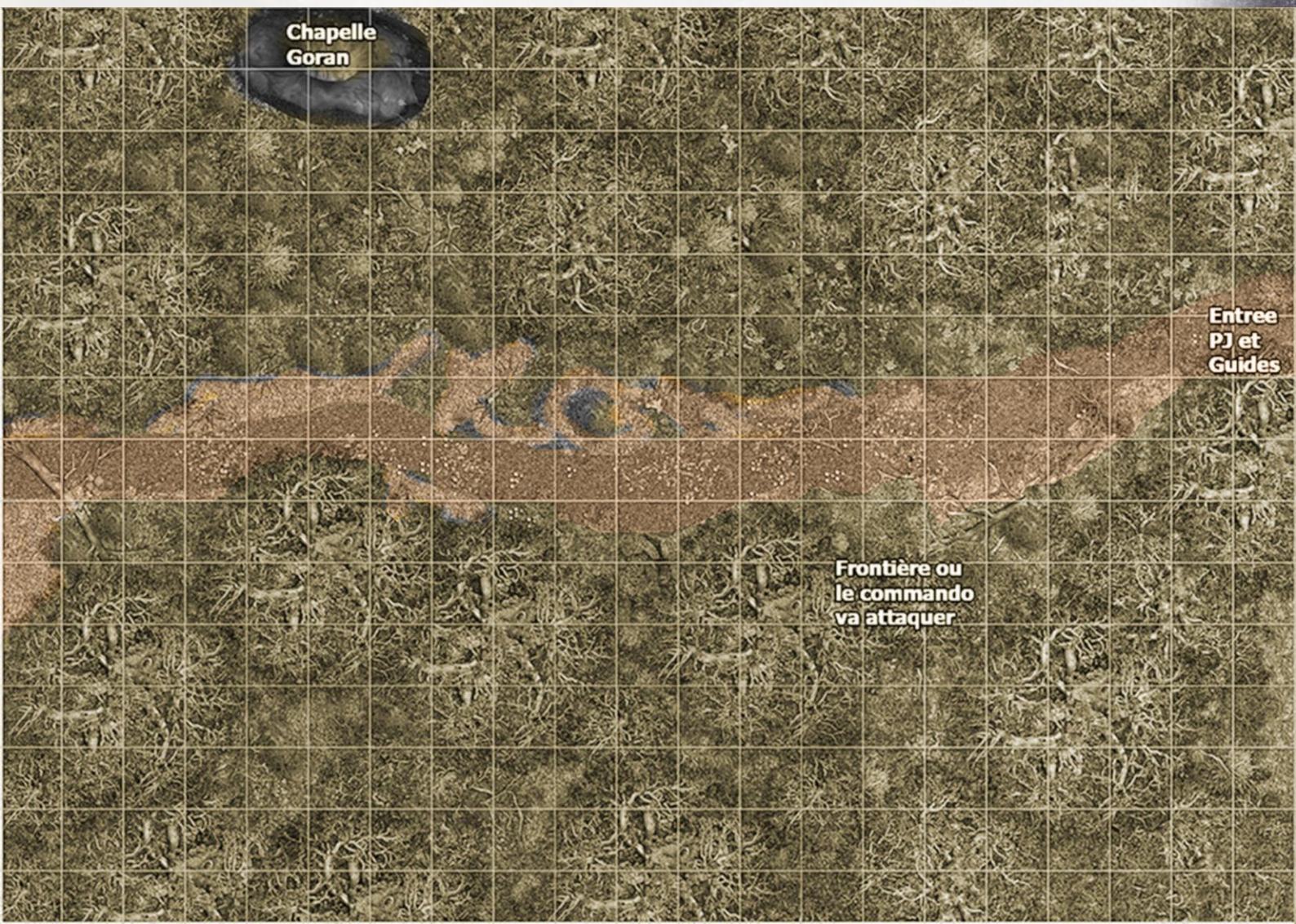
Il envoie un des leurs afin d'empoisonner Goran Brenor, pendant que le chargé de communication envoie un message vers la deuxième lune de la première planète (relai comspace par relai Gama pour annoncer que l'équipe a retrouvé Brenor grâce au PJ. Le reste des commandos attaque les PJs, c'est un combat tactique sur la carte suivante.

Le commando va encercler le groupe des PJs.
Toutes les cases sur et autour de la route le déplacement est de 6, ailleurs, il est réduit à 3 sauf pour le commando spécialisé où il reste à 4.
Chaque fois qu'un membre du commando agit dans son round, il est enlevé pour réapparaitre au début du tour suivant après son déplacement.
Le commando est animé par une Némésis albinos, vaincre ou mourir.

Commando : FD 3, niv 6 + 7 atouts
Compteurs : Vie 43, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10,
Atouts : Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [Poignard]), Critique © (Poignard ou fusil), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (Fusil), Vitalité (1x), Némésis (albinos), Puissance (2x), Shooter (2x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Poignard (+21, 3D6 + 3)
Fusil (+21, xD6 + 3)
Seuil blessure : 7

Les derniers mots de Goran

Il parlera de deux choses. La première information concerne la population de cette planète. Elle a été gardée secrète et éduquée depuis 1000 ans afin de pouvoir résister aux créatures de l'opacité.



Leur âme ne peut être possédée et grâce à la bénédiction des jumeaux. Il a été aidé par l'esprit de ***Sarah***.

Sarah pourra aider les personnages dans la guerre qui vient contre la Voie lactée. Son esprit est attaché à un tableau dans un coffre d'orichalque dans une barge spatiale qui a dû se poser sur une planète non découverte, dont il connait les coordonnées **Rakram P5EI027.**

La deuxième concerne une autre planète qu'il a volontairement tenue secrète dans la zone GK943.

Cette planète est une double singularité possédant des gisements importants d'une étrange matière ressemblant à du cuivre oxydé pouvant couper à travers le velum (l'orichalque) et près de son soleil se trouve une étrange porte « Gama » qui a l'air plus ancienne que la galaxie elle-même.

Il serait possible de la nommer porte des Dieux anciens.

C'est après avoir découvert cette planète qu'il a décidé par une formidable intuition d'arrêter ses explorations pour former plus intimement son peuple.

Dernières notes du journal de Goran Brenor

Cinq mois auparavant, une navette s'était posée au même endroit, près de du cœur de ma défunte soulfarian. N'importe quel nautonier, aussi stupide soit-il, saurait l'attachement que nous portons tous à cette partie de notre soulfarian ou nous entrons en fusion avec son esprit, son âme.

Cette navette transportait la trace du mal absolu, la marque du rien. Mon peuple ne pouvait le percevoir éduquer comme il l'était pour être nourri spirituellement par la marque d'Eden. Les soldats de cette navette transportée ma mort. Mais ils ne pouvaient me trouver. Alors je vis votre arrivée dans les trames mouvantes de l'avenir. Je savais que vous allier les conduire à moi. Mais tout cela doit s'accomplir afin que la rédemption puisse avoir des chances de venir.

Il fallait que vous me trouviez afin qu'il puisse me trouver et mettre fin à ma longue, trop longue existence.

*J'ai établi Myste très tôt, juste après ma rencontre mystique avec les esprits de **Sarah** et d'Idril à la panthère. Les colons humains qui viendraient s'installer sur cette planète devraient suivre un programme de développement de leur capacité spirituel tourné vers le velum Eden. Ils formeront plus tard, le cœur d'une armée du soin de la voie lactée.*

Les représentants de la galaxie arrivent cinq mois après la venue des commandos de la mort. Près de mon ancien habitacle, ils s'écrasent sur la planète, à cause des champs velumno- magnétique aléatoire qui a permis à mon peuple d'être éduqué. Ce sont ces mouvements des champs qui filtrent le grain de l'ivraie. Mon peuple n'est pas parfait, parce qu'il appartient au vivant, mais ils ont appris à rendre la justice. Je leur ai transmis les valeurs et le symbole des shinaïs sous une forme religieuse pouvant servir plus tard ceux qui commenceront la reconquête de la Voie lactée. J'ai instauré le polyamour au sein de mon peuple, le sexe partagé à plusieurs augmente le plaisir, la spiritualité, et permets en général de diminuer les méfaits de l'égo. Mais là aussi, il y a des variations. L'adultère est lorsqu'un couple se forme au sein d'un polyamour.

Les lois de mon peuple ne connaissent qu'une seule grande punition, l'offrande à ma personne. Cette punition à l'avantage d'être considéré comme un honneur ultime par celui-là même qui a fauté. La faute est rachetée.

Les émissaires des imperiums ont pris contact avec mon peuple qui les accueille et leur font passer les épreuves de chant, danse et prière d'appartenance aussi élus. Le shinaï quant à lui qui possède la marque des élus à l'occasion n'emmètre un jugement sur une faute d'adultère.

Dans ma vision, je n'avais pas vu leur shuttle se scratcher, la première approche avec mon peuple en était plus tendue. Ici, dépendant des autochtones pour leur survie, les émissaires des impériums se montrent pacifiques. Les plus hauts responsables sont descendus, même le nautonier. Ce dernier travaille avec un oersian. Je me demande s'il a percé le secret de cette espèce.

Finalement, le futur ne se déroule pas à l'identique de la vision. Maintenant je vois des possibilités de survivre, alors il faudra alors que je prenne une décision.

Parmi les émissaires deux personnes parviennent à communiquer avec mon peuple. Le commandant et le nautonier parlent des langues anciennes. C'est surprenant de la part du nautonier. Les nautoniers me sont toujours invisibles dans mes visions, ils sont protégés par leur propre dilution dans le temps. Celui-ci appartient à une espèce étrangère à Ultereith. Je me souviens lorsqu'un mégacorps de la couronne les avait découverts. Je ne pensais pas qu'il puisse y avoir des nautoniers dans cette espèce de donanyme.

Cela me fait repenser à la surprise qu'à provoquer l'arrivée du Lock Mona et la descente de mes tueurs.

Leur nautonier dégage une puanteur temporelle qui me rappelle la planète sur laquelle j'avais découvert ce cuivre infect,

dégénérateur de temps. Cette planète est près d'une porte Gama vieille de plusieurs millions d'années. Seuls quelques Patisha sont au courant.

Pour comprendre Eden, il faut comprendre que la dimension temps est retenue en son sein afin de donner un sens à l'univers. C'est le cadeau divin. Ce matériau a le pouvoir de blesser le velum d'Eden lui-même. Le nautonier du Lock Mona est de la même sorte, quelque chose ou quelqu'un l'a transformé.

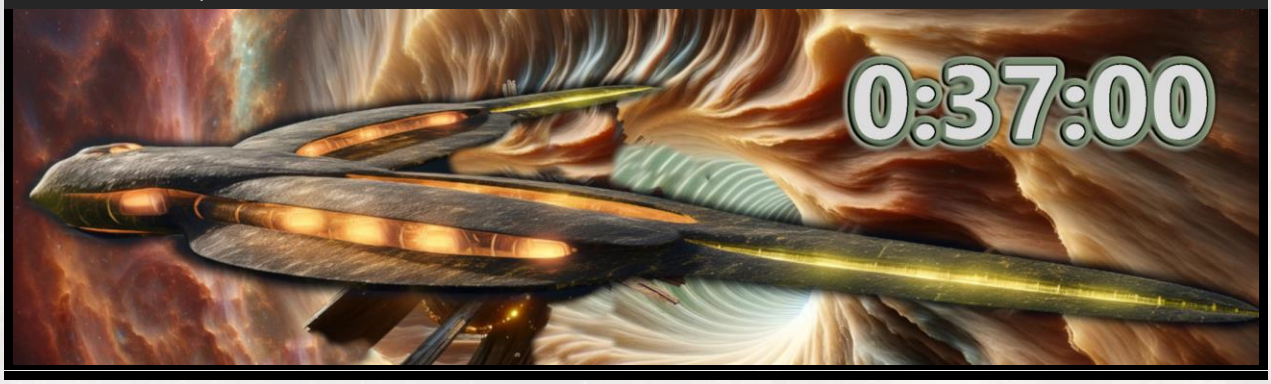
Je suis la progression des émissaires dans leur épreuve et le jugement du shinaï sur un problème d'adultère. Finalement, je pense que l'avenir est entre de bonnes mains. Ils vont bientôt pouvoir venir me rencontrer. Ils ne savent pas que c'est eux qui conduisent mes tueurs jusqu'à moi. Heureusement, les relations avec mon peuple se sont bien passées et ce dernier a décidé de les accompagne en nombre. Le voyage jusqu'à ma falaise en sera facilité.
Là-haut je vis ma mort à côté de la cascade.

Les émissaires alertes pressentent leur chasseur. Ils s'arrangent avec mon peuple pour leur tendre une embuscade. Ces tueurs sont doués. Leur arme de cuivre pervers est confiée à l'un d'entre eux. Il a vu l'entrée de ma grotte, je l'attends. Il surgit dans ma grotte je le tue comme il me tue.

J'ai le temps de voir le shinaï, surpris, il est de ma condition, un imokmar. JE puis lui glisser les derniers mots et derniers avertissements. Je lui montre mon journal dans une cavité secrète de la roche. Je lui dis qu'ils sont en danger, ils doivent faire vite.

La barrière velumno magnétique retrouve son équilibre …

37 minutes



Dans le scénario les personnages joueuses (PJs) se retrouvent confrontés à une situation extrêmement tendue et dangereuse. Le Lock Monna, commandé par Ravineau de Lucian, apparaît de manière récurrente et imprévisible toutes les 37 minutes dans la mer Gama, une dimension ou un espace de voyage interstellaire. A chaque apparition, il lance une attaque agressive contre la soulfarian des PJs, les forçant à quitter précipitamment la mer Gama et à ouvrir une nouvelle porte vers un autre lieu inconnu pour effectuer un bond d'urgence.
Cette situation crée un cycle de stress intense et continu pour les PJs, en particulier pour les pilotes et l'équipage de la soulfarian. Ils sont constamment sur le qui-vive, ne pouvant ni se reposer ni baisser leur garde, car l'attaque du Lock Monna peut survenir à tout moment. La tension accumulée met à rude épreuve leur résilience mentale et physique, ainsi que leur capacité à maintenir le fonctionnement efficace de leur vaisseau dans ces conditions extrêmes.

Occurrences

Le scénario "5le occurrence de la poursuite infernale" débute dans un contexte de tension et d'épuisement extrême pour les personnages joueurs (PJs). Après une longue série d'attaques répétées, ils se retrouvent confrontés pour la 5le fois à la menace implacable de la soulfarian de Ravineau de Lucian. Celle-ci réapparaît sur l'horizon de la mer Gama, un espace de voyage interstellaire, et lance une attaque dévastatrice.

Déroulement

Déroulement de la scène

Attaque Répétée : La soulfarian de Ravineau de Lucian attaque à nouveau, utilisant une bombe lumineuse de couleur glauque qui frappe la soulfarian des PJs, nommée Nausicaa. Cette attaque provoque une réaction de terreur et de douleur chez Nausicaa, mettant en évidence la nature pernicieuse et déroutante de l'arme utilisée par l'ennemi.

Recherche et Compréhension : L'équipage, épuisé par le manque de sommeil et les attaques incessantes, se concentre sur la compréhension des deux phénomènes clés : comment l'ennemi parvient à les poursuivre dans la mer Gama et la composition de l'arme déchronologique utilisée.

Stratégie de Survie : Face à l'attaque, la seule stratégie viable pour les PJs est de quitter en urgence la mer Gama. Ils déploient des éperonneurs pour quelques minutes afin de détourner les tirs ennemis, puis ils réintègrent la mer Gama en ouvrant une nouvelle porte vers une destination aléatoire.

Défi de Compétence : Pour réussir cette manœuvre complexe et échapper à l'ennemi, les officiers principaux des PJs doivent relever un défi de compétence. Ce défi est caractérisé par une complexité de 5 et une difficulté de 30+, reflétant la difficulté extrême de la situation et la nécessité d'une coordination et d'une expertise exceptionnelles.

Cette scène met en lumière non seulement la résilience et l'ingéniosité des PJs face à un ennemi implacable, mais aussi les défis physiques et mentaux qu'ils doivent surmonter pour survivre et protéger leur vaisseau dans un environnement hostile et imprévisible.

Compétences principales

Volonté (groupe) : pour être un succès doivent avoir la moitié des joueuses l'ayant réussi. Ceux qui l'ont réussi peuvent choisir d'effectuer un deuxième test dans une autre compétence individuelle, principale ou secondaire.

Conduite (éperonneur) (Ind) : seulement à partir du 5e succès jusqu'au 11e. Cela représente les sorties des éperonneurs en diversion afin de neutraliser les tirs adverses et l'obliger à sortir les siens.

Athlétisme (Ind) : permets de courir d'un bout à l'autre des points clefs des lieux de décision et des soldats sur le pont.

Sécurité (Ind) : permets d'activer et de renforcer les protections dans les temps.

Compétence de style (Ind) : 3D6 énergie à chaque utilisation par le nautonier afin de diriger la soulfarian au mieux entre ses entrées et sorti de la mer Gama.
Soins (Ind) : C'est toute l'énergie qu'il faut dépenser pour soutenir les troupes afin que ceci ne succombe pas à l'épuisement. Seul le médecin en est capable.

Compétences secondaires

Psychologie (Ind) : cette compétence permet d'annuler un échec collectif de volonté sans pour autant le transformer en succès.
Stratégie (Ind) : Le stratège peut consacrer son tour après la réussite en volonté à préparer le tour suivant afin d'en diminuer la difficulté, des ordres adaptés et une bonne coordination (**-2, -4, -6**), mais coute en énergie (**1D6, 2D6 ou 3D6**).
Subterfuge (Ind) : cette compétence permet de rattraper une erreur en faisant des connexions inattendues ou en dérivant des câbles vers d'autres points stratégiques. Actif pour échec en conduite ou sécurité.
Métier (Ind) : permets d'améliorer les engins afin de diminuer la difficulté de conduite et permets en cas de réussite à la prochaine conduite d'obtenir **2 succès** au lieu d'un seul.

En cas de réussite

La soulfarian subite 2D6 dégâts et replonge dans la mer Gama juste avant que celle de ***Ravineau de Lucian*** n'y plonge également. Le même phénomène se reproduit 37 minutes plus tard, et la prochaine sera la dernière, car la troisième sortie se fait dans le système profond.

En cas d'échec

La soulfarian a encaissé **4D6** de dégâts et chaque officier doit effectuer un test de survie au tableau des difficultés à **3** pour savoir combien de personnes ont été perdues, ainsi que leurs propres blessures.
Le même phénomène se reproduit **37 minutes** plus tard avec une difficulté augmentée de **+3**, mais la prochaine fois est la dernière, car la troisième sortie se fait dans le système profond.

37 minutes

La partie "Difficultés à l'intérieur de la Soulfarian des PJs" du scénario se concentre sur les événements survenant durant les 37 minutes entre deux attaques successives. L'équipage est confronté à des défis internes majeurs, notamment la transformation de certains membres en zombies meurtriers sous l'influence d'une entité malveillante. Cette entité cherche à affaiblir la soulfarian en perturbant son domaine temporel.

Ambiance du Scénario

Étude Scientifique : Les scientifiques à bord tentent d'étudier les membres de l'équipage transformés en créatures pour développer une contre-mesure.
Narration Partagée : Le scénario se déroule dans une ambiance de narration partagée, avec des éléments de poursuite urbaine adaptés à l'environnement de la soulfarian. Les joueurs et la Maîtresse de Jeu (MdV) utilisent des cartes pour enrichir la narration.
Distribution des Cartes : Le commandant du vaisseau distribue les cartes aux joueurs, gardant certaines pour lui-même. Il détermine l'ordre de la narration.
Interaction des Cartes : Les joueurs peuvent enrichir la narration des autres en utilisant leurs propres cartes sans les défausser. Chaque joueur doit clore et défausser sa carte lors de son tour.
Intervention de la MdV : La MdV introduit des éléments perturbateurs (bangs) à des moments stratégiques, le dernier bang étant réservé pour la fin de la narration des joueurs.

Bangs (Éléments Perturbateurs) :

Bang 1 - Zombies : Les morts des affrontements précédents se réveillent et attaquent l'état-major, visant à tuer le commandant et le responsable scientifique tout en semant la terreur.
Bang 2 - Crise d'Angoisse : Deux scientifiques sont pris de panique intense, menaçant leur survie en cas de nouvelle attaque. Ils sont au bord du suicide.
Bang 3 - Dilemme Temporel : Les scientifiques sont proches de développer une parade provisoire, mais le temps presse. Une décision doit être prise rapidement pour tester cette solution en situation réelle.

Ce scénario crée une atmosphère de tension et d'urgence, où les PJs doivent gérer à la fois les menaces internes et externes, tout en travaillant sous une pression temporelle extrême. La collaboration et la créativité des joueurs sont essentielles pour surmonter ces défis et trouver une solution à la situation désespérée dans laquelle ils se trouvent.

Matin parmi d'autres

Au-delà des firmaments du cosmos
Le suicide de dieu m'a abandonné, libre
Mes maîtres, sœurs humaines, indiquent cela !
Elles indiquent cela, le chemin de mon singulier.
Et sortir de ma vieillarde schizophrénie.

Les zombies de Didier

15 minutes

En fonction du nombre de morts dans le combat des soulfarians, les PJs se retrouvent confrontés à une attaque des zombies qui visent en priorité le nautonier.

C'est un moment supplémentaire de stress pour les PJs qui se déclarent en général une quinzaine de minutes après la replonger dans la mer Gama.

Zombie Didier : FD 3, niv 6
Compteurs : **TaC** : 10, Énergie 37
Compétences : Combat +13, Mystique +7, Sournoiserie +10, Survie +10
Atouts : Mort vivant (Sans repos, Abomination, Horreur), Critique © (corps à corps), Puanteur, Puissance (2x), Rapidité d'action (1x)
Combat Défense : 10 + 10 = **20+**
Corps à corps (+13, 3D6 + 3)

À la 37e minute

37 minutes, les scientifiques planchent sur ces 37 minutes. Ils viennent d'avoir une idée, 37 minutes leur semblent être une constante Gama de la galaxie. C'est le temps minimum d'une ouverture de porte Gama. Aucune porte ne peut être ouverte en dessous. En observant sur une simulation une porte dans un coin, de l'espace semble ne pas respecter cette constante.

En travaillant dans les quelques minutes qui suivent avec le nautonier, ce dernier avec l'aide de sa Soulfarian peut découvrir une zone en bordure de galaxie ou cette constante passe à 36 minutes.

2 minutes pour y plonger, empêchant alors leurs poursuivants de les suivre.

SAISON 3
Finale

Saison 3 : dernier combat

La dernière saison de la campagne "Vers le bruit" se profile comme un épique final. Les personnages-joueurs (PJs), à bord de leur Soulfarian, s'allient à une coalition galactique pour mener ce qui s'annonce comme la plus grande bataille de l'histoire. Leur aventure finale va naître à "Profonde aux sept soleils", un lieu unique et mystérieux dans l'univers.

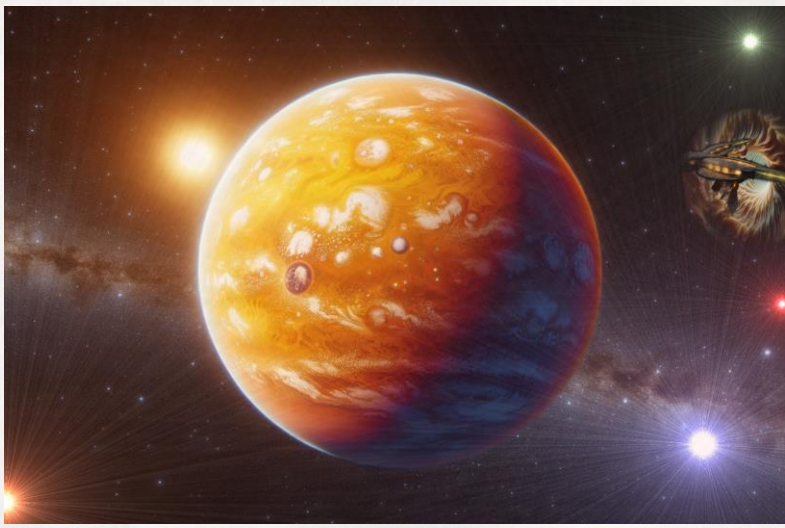
Profonde aux sept soleils

Situation Unique : *La Soulfarian des PJs se retrouve en orbite d'une planète habitable, éclairée par sept soleils. Cette planète, nommée Profonde, est un point Gama, une singularité spatiale exceptionnelle et redoutée.*
Caractéristique du Point Gama : *Profonde est un point Gama atypique où les portes Gama ne fonctionnent qu'en entrée, rendant toute sortie impossible. Cela crée une situation de piège spatial où les PJs se retrouvent coincés.*
Intervention de Sarah Maillequeul : *Dans un moment crucial, l'âme de Sarah Maillequeul, un personnage clé de la campagne, communique avec les PJs. Elle leur révèle un tournant décisif dans les événements à venir.*
Synopsis du Premier Scénario *– Suite à la Poursuite de 37 Minutes :*
Après avoir échappé de justesse à leur poursuivant implacable dans la série de 37 minutes, les PJs et leur équipage découvrent qu'ils sont désormais pris au piège dans le système de Profonde. Ils doivent faire face à de nouveaux défis dans cet environnement inconnu et potentiellement hostile.
Exploration et Découverte : Les PJs explorent Profonde pour comprendre sa nature unique et chercher des moyens de s'échapper de ce piège spatial.
Rencontres et Alliances : *Sur Profonde, ils peuvent rencontrer de nouvelles civilisations ou entités, forgeant des alliances ou affrontant de nouveaux ennemis.*
Stratégie de Sortie : *Confrontés à l'impossibilité de quitter Profonde par les voies conventionnelles, les PJs doivent élaborer une stratégie innovante pour s'échapper et rejoindre la bataille galactique.*
Préparation à la Grande Bataille : Alors que les PJs luttent pour s'échapper de Profonde, la tension monte en préparation de la grande bataille finale qui déterminera le sort de la galaxie.

Planète profonde

Profonde (planète unique d'un système inconnu)

- Système : inconnu à sept soleils au de-là de AI453
- Classe : terrestre
- Distance porte Gama : 1 jour, mais ???
- Système orbital : aucun
- Journée : **2243 ans**
- Année : très complexe
- Gravité : Standard
- Atmosphère : respirable
- Environnement : Un seul continent varié
- Astroport : 0
- Politique : Néant
- CIL : non
- Population : ???
- Classe technologique : E. - rurale



- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : Néant

- Gouvernement de la planète : Décadence effroyable
- Commerce : néant

La planète Profonde aux Sept Soleils présente une histoire tragique et fascinante, marquée par un événement cataclysmique qui a bouleversé la vie de ses habitants humains.

Contexte Historique et Catastrophe

Habitée par des Humains : Profonde est habitée exclusivement par des humains depuis environ 8000 ans. Cette longue histoire humaine suggère une civilisation autrefois riche et développée.

La Folie Meurtrière : Il y a 10 ans, un phénomène terrifiant a conduit à une folie meurtrière, décimant 90% de la population humaine. Cette catastrophe a entraîné un effondrement rapide de la civilisation avancée de la planète.

La Nuit Totale : L'origine de cette folie semble être liée à un phénomène astronomique unique à Profonde - une "nuit totale" qui se produit tous les 2243 ans. Cette nuit prolongée a un effet dévastateur sur la psyché des êtres vivants, provoquant une peur intense et une dégénérescence mentale.

Situation Actuelle sur Profonde

Survivants Traumatisés : Les survivants de la catastrophe vivent désormais en petits groupes isolés. Traumatisés par les événements passés, ils évitent tout contact les uns avec les autres.

Perte de Connaissances : La capacité à lire et à écrire, ainsi que la connaissance de l'infrastructure antérieure, ont été perdues. La société a régressé à un état plus primitif et rudimentaire.

Impact sur la Faune : Non seulement les humains, mais aussi les animaux de la planète ont été affectés par la longue nuit, ce qui a perturbé l'équilibre écologique et social de Profonde.

L'énigme

- Pourquoi des humains ici ?
- Pourquoi ce déchainement de violence ?

La découverte :

La planète Profonde, avec ses sept soleils et son histoire humaine mystérieuse, pose plusieurs questions cruciales aux PJs. Voici une reformulation du scénario proposé :

Contexte de Profonde

Origine Humaine : La présence humaine sur Profonde remonte à une ancienne arche de sauvetage, échappée de la Voie lactée lors de son effondrement. Cette arche est à l'origine de la population humaine actuelle de la planète.

Violence Décennale : Tous les 2243 ans, une nuit totale engendre un déchaînement de violence parmi la population, causant une régression civilisationnelle.

Découverte Majeure

Arche Ancienne : Une partie du moteur subluminique de l'arche, encore fonctionnelle, est découverte enfouie dans le sol de Profonde. Ce moteur pourrait être la clé pour libérer la soulfarian des PJs du piège de la porte Gama.

Utilisation du Moteur : Le moteur pourrait être intégré à la soulfarian pour augmenter sa force de poussée et permettre un bond hors de la cascade Gama.

Défi pour les PJs

Mutinerie à Bord : Avant l'exploration, une mutinerie menée par le caporal ***Steede Bon'art*** et d'autres membres d'équipage épuisés menacent la mission. Ils sont désespérés par la situation et veulent rentrer chez eux.

Mission d'Exploration : Les PJs doivent explorer la chaîne de montagnes équatoriales pour localiser et récupérer le moteur subluminique.

Combat Final : Ce scénario prépare au combat final contre le Lock Monna de Ravineau de Lucian et son maître, le dragon Didier.

Enjeux

Sauvetage de la Soulfarian : La réussite de cette mission est cruciale pour sauver la soulfarian des PJs et échapper au système de Profonde.

Affrontement avec Ravineau de Lucian : La récupération du moteur subluminique est également essentielle pour contrer l'arme de déchronologie de Ravineau de Lucian.

Gestion de la Mutinerie : Les PJs doivent gérer la mutinerie à bord, apaiser les tensions et motiver l'équipage pour la mission à venir.

Ce scénario offre une combinaison de défis techniques, de gestion d'équipage et d'exploration, menant à un affrontement final haletant.

En orbite

La soulfarian des PJs, après avoir échappé à la cascade Gama, se retrouve confrontée à plusieurs défis en orbite de la planète Profonde. Voici une reformulation du scénario proposé :

1. Récupération Post-Cascade Gama

Pilotage Critique : Un test de pilotage crucial (difficulté niveau 4) est nécessaire pour gérer les dégâts subis lors de la sortie de la cascade Gama.

Analyse de la Planète : La première tâche de l'équipage est de se remettre de leur fatigue et d'analyser cette planète mystérieuse aux sept soleils.

Seuil	Difficulté 4
45 +	1D6
40 +	2D6
35 +	3D6
30 +	4D6 échec
25 +	5D6 échec
20 +	6D6 échec
15 +	7D6 échec
15 -	8D6 échec

2. Disparition Mystérieuse

Alice Sylourgos : Une jeune charpentière-ébéniste, Alice Sylourgos, a disparu. Son corps est finalement retrouvé dans une partie inoccupée de la soulfarian, précisément dans le grenier d'un appartement destiné aux colons agriculteurs.

Enquête sur le Meurtre : L'équipage doit enquêter sur les circonstances de sa mort, découvrant qu'elle a été assassinée après avoir découvert un complot de mutinerie.

3. Confrontation avec la Mutinerie :

Révélation du Complot : La découverte du meurtre d'Alice révèle l'existence d'un complot de mutinerie au sein de l'équipage.

Gestion de la Crise : Le commandant et l'état-major doivent gérer cette situation tendue, confrontant les mutins et cherchant à rétablir l'ordre et la discipline à bord.

Analyse de la planète

La planète est complètement respirable, elle possède de la vie animale et des traces de civilisations. Les observations vont rapidement renvoyer un certain nombre de paradoxes.

Aux instruments

Depuis l'orbite, l'équipage du croiseur spatial peut effectuer une série d'observations détaillées de la planète Profonde, malgré les dommages subis par les instruments lors du combat contre le Lock Monna. Voici une reformulation de la scène :

Analyse Technique

Instruments Endommagés : Les instruments, bien qu'endommagés, sont utilisés par les techniciens et scientifiques pour analyser la planète. Cela crée des tensions entre les équipes, nécessitant une intervention pour apaiser les esprits.

Résultats Préliminaires : Les premières analyses révèlent que Profonde est une planète de classe **C** / **C** / **C**, avec une industrie lourde, une éco-industrie, et des niveaux de fission et fossile pour l'énergie.

Observations de la Surface

Villes Désertées : La planète semble avoir des villes, mais elles apparaissent largement abandonnées, suggérant un déclin de la population depuis une dizaine d'années.

Satellites Silencieux : Des satellites de communication en orbite semblent inactifs depuis 10 ans, utilisant une technologie désuète.

Découverte d'une Source d'Énergie

Signal Géologique : Sur l'un des continents, une source d'énergie enfouie est détectée, nécessitant une exploration plus approfondie.

Signal Mystérieux : Un signal régulier et non naturel est émis depuis la planète, capté après plusieurs jours d'observation.

Préparation d'une Mission d'Exploration

Formation d'une Équipe : Face à ces découvertes, l'équipage envisage de former une équipe d'exploration pour enquêter sur le terrain.

Planification et Ressources : La planification doit tenir compte de l'économie d'énergie et des ressources nécessaires pour les réparations et l'exploration.

Cette phase d'observation en orbite pose les bases pour une exploration plus détaillée de la planète Profonde, révélant des mystères et des défis à relever pour l'équipage du croiseur spatial.

Expédition au sol

L'expédition au sol sur la planète Profonde se déroule après la collecte des données et l'organisation de l'équipe d'exploration. Voici une reformulation de la scène :

Préparation de l'Expédition

Choix du Véhicule : L'équipe peut opter pour un shuttle, transportant jusqu'à 10 personnes avec un équipement limité, ou un vidangeur plus grand, capable de transporter 500 personnes et plusieurs tonnes de matériel. Le vidangeur nécessitera des ressources supplémentaires pour les réparations ultérieures.

Sélection de l'Équipe : Dans le cas du shuttle, il faut choisir les 10 membres de l'expédition. Si un vidangeur est utilisé, il faudra déterminer les 20 personnes qui resteront à bord.

Descente sur la Planète

Difficulté de l'Atterrissage : L'atterrissage présente une difficulté de niveau 4, se déroulant en quatre étapes.

Lieux d'Atterrissage Potentiels : Les options incluent un ancien aéroport dans les ruines d'une ville ou un plateau dégagé plus éloigné, au nord de la ville.

Exploration et Découverte

Contournement de la Ville : L'équipe peut choisir de contourner la ville par l'ouest pour éviter les conflits.

Tribus Hostiles : Deux tribus humaines, redevenues sauvages et agressives, se livrent à une guerre sans fin. L'une est basée dans la ville, l'autre au pied des montagnes.

Influence des Ondes Éon Électromagnétiques

Effets sur les Tribus : Les ondes émanant des montagnes semblent influencer le comportement agressif des tribus.

Impact sur les Portes Gama : Ces ondes sont également responsables de la distorsion de la constante galactique des portes Gama.

Cette expédition au sol est cruciale pour comprendre les mystères de la planète Profonde et pour trouver une solution permettant de quitter ce système solaire piégé. L'équipe devra naviguer dans un environnement hostile et imprévisible, tout en gérant les ressources et les défis logistiques.

Le combat entre les tribus

Barrière Linguistique et Inévitabilité du Combat

Communication Impossible : Les langues parlées par les humains de la planète sont incompréhensibles, rendant toute communication impossible. Cette barrière linguistique entraîne inévitablement des affrontements, que ce soit dans les ruines de la ville ou dans la nature sauvage.

État de Schizophrénie Paranoïaque : Les habitants sont pris dans un état de schizophrénie paranoïaque ultra-violente, empêchant toute forme de communication, même entre les tribus elles-mêmes.

Violence des Combats

Confrontations Extrêmes : Les combats sont d'une extrême violence, menant à la perte de la moitié des combattants avant une séparation paniquée et chaotique.

Tactiques de Combat : En milieu urbain, les PJs subissent un désavantage tactique significatif, avec 6dK rouges contre eux en tir. En terrain ouvert, cet inconvénient n'existe pas.

Comportement des Tribus en Fonction du Soleil

Agitation Sous deux Soleils : Lorsque deux soleils sont visibles, les êtres vivants deviennent extrêmement agités.

Calme Relatif Sous cinq Soleils : Un moment de calme relatif survient lorsque cinq soleils illuminent le ciel pendant 20 minutes, deux jours après l'atterrissage. C'est durant ce laps de temps que la communication avec les habitants est possible.

Schizo de Profonde : FD 4, niv 8 + 6 atouts
Compteurs : Vie 62, Énergie 54
Compétences : Combat +16, Mystique +10, Sournoiserie +13, Survie +13,
Atouts : Animal (Parfaire expert [Survie], Récupération), Humain (Spécialisation talentueuse parfaire et Expert [esquive]), Critique © (pied poing dent), Spécialisation talentueuse parfaire Expert (pied poing dent), Sans repos, Vitalité (1x), Puissance (2x), Némésis - schizo (6 dK),
Combat Défense : 10 + 13 + 8 = **31**
Pied poing dent (+24, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 8 + 1 = 9
Sans repos : Pas d'évanouissement possible

Observation des Prisonniers

Phases Comportementales : Les prisonniers alternent entre des phases de peur et d'isolement, de violence extrême (sous trois soleils), et de calme (sous six soleils ou après 10 ans lorsque la grande peur s'estompe).

Peur du Noir : Les prisonniers ont une peur intense de l'obscurité, qui réduit leur capacité à interagir normalement.

Communication avec les Morts

Révélations des Défunts : En communiquant avec les morts, les PJs peuvent apprendre que la ville universitaire a été établie pour étudier des ruines anciennes. Ces ruines semblent liées à un cycle se

répétant tous les 2000 ans, marqué par une disparition des sept soleils pendant 30 heures.

Solution Potentielle : Les morts indiquent l'existence de véhicules près d'une centrale hydro-électrique qui peut être remise en fonction. Cela réduirait considérablement le temps de voyage vers la source d'énergie nécessaire pour quitter la planète.

Cette exploration sur la planète Profonde présente des dangers uniques, notamment la gestion des conflits avec les tribus locales et la compréhension de l'étrange phénomène des sept soleils. La découverte de la centrale hydro-électrique offre une lueur d'espoir pour une évasion potentielle de ce système solaire piégé.

On va ou en veut quand on parle de contenu fictionnel malléable. Les joueuses peuvent utiliser les règles et l'univers et tout ce que l'on tient pour vrai dans celui-ci.
Mes joueuses ont fait un truc étrange. Le shinaï est un imokmar dont l'âme est en opacité lorsqu'il dort. Pour ne pas être repéré par le vivant et dans les moments de repos, le nautonier faiseur à fait un rituel qui a emporté les esprits des autres joueuses avec le shinaï, dans le sommeil. Ils ont cru alors qu'il était mort et ils ont pu parler avec les esprits des morts dans une vision opaque de la région.
J'en ai fait une expérience difficile faite de cauchemars.

La source

Approche de la Source

Calme du Prisonnier : À mesure que l'équipe se rapproche de la source d'énergie, le prisonnier retrouve un équilibre mental, bien que la peur du noir persiste.

Forage et Découverte

Forage Nécessaire : L'utilisation d'équipement de forage est requise pour percer la roche, révélant une ancienne météorite ayant impacté la région il y a environ 12 000 ans.

Découverte de l'Arche : En perçant la roche, l'équipe découvre la soute d'un vaisseau spatial ancien, source de la singularité temporelle de 36 minutes.

Objectif de l'Arche

Mission de l'Arche : L'arche avait pour but de transporter et de déposer des êtres vivants pour recommencer à zéro. Des robots de défense étaient programmés pour empêcher tout retour à bord.

Exploration du Vaisseau

Affrontement avec les Robots : En traversant le vaisseau, l'équipe doit faire face à des robots de défense, d'abord dissuasifs puis de plus en plus agressifs à mesure qu'ils se rapprochent du moteur.

Robot ciller : FD 4, niv 10 + 3 atouts
Compteurs : Vie 74, Énergie 64
Compétences : Combat +18, Mystique +12, Sournoiserie +15, Survie +15,
Atouts : élémentaire (Vitalité, Invulnérabilité froide et feu, Sans repos), critique © (boxe), Spécialisation talentueux Parfaire expert Maitre (boxe), Puissance (2x), Shooter (2x),
Combat Défense : 10 + 15 = **25+**
<boxe> (+28, 3D6 + 4)
<Pistolet> (+18, 3D6 + 4)
Seuil blessure : 9

IA Centrale : Une IA centrale contrôle les robots, mais l'accès à cette IA est compliqué par des barrières linguistiques et des méthodes de programmation obsolètes.

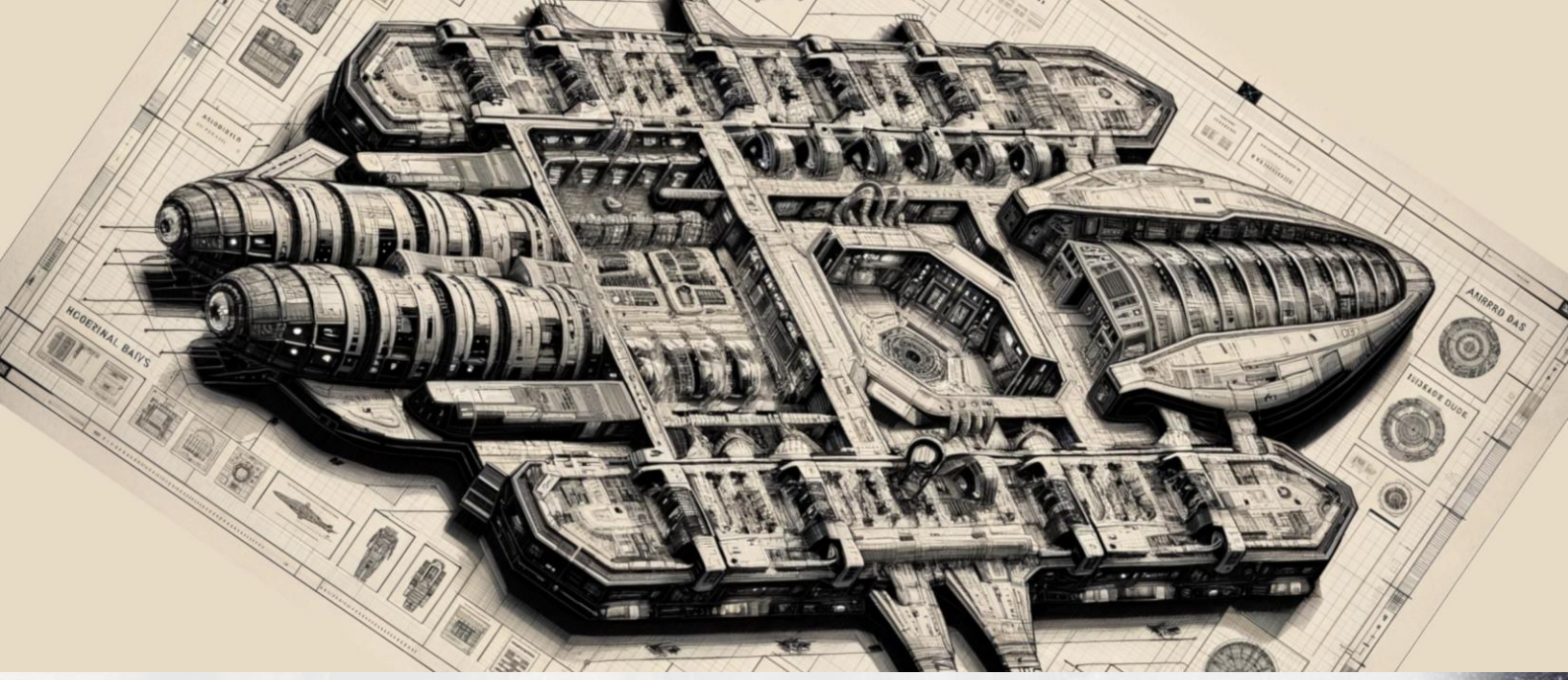
Aide de l'IA de Sarah Maiqueuil

Assistance de l'IA : Une IA locale, reliée à Sarah Maiqueuil, aide l'équipe à comprendre la langue et la programmation. Un test de linguistique est nécessaire pour communiquer avec cette IA.

Objectifs de l'IA : L'IA aide à intégrer le moteur éon-quantique dans la Soulfarian, améliorant considérablement ses capacités de voyage. Elle informe également l'équipe sur l'importance de retrouver l'esprit de Sarah Maiqueuil pour la survie de l'Amat de galaxie.

- La langue
- La façon de programmer, il y a 10000 ans la Voie lactée

Mais ils pourront trouver un allié une IA dans le réseau local de là de ***Sarah Maiqueuil***, qui les aidera



à comprendre la langue et la façon de penser. Il fut quand même réussi un test de linguistique à 25+ par 15 minutes de tentative de conversation numérique.

Ce « fantôme » est une toute petite partie de l'esprit de Sarah, ce n'est en fait qu'une I.A. qui sait que son esprit se trouve ailleurs. Cette I.A. aidera les PJs sur deux buts :

Le premier est d'intégrer le moteur éon-quantique de la barge et à le faire fonctionner en soutien à la soulfarian pour faire le bond nécessaire. La soulfarian augmente sa **puissance** de **3dK** est divisée par deux les (1/2) temps de déficit pour ses voyages en mer Gama.

Le deuxième pour les aider à la retrouver elles dans sa forme d'esprit pure. L'I.A. ***Sarah*** sait que le ***fantôme Sarah*** sait des choses importantes pour la survie de l'Amat de galaxie auquel appartiennent Andromède et la Voie lactée, le groupe local.

Intégration du Moteur Quantique

Amélioration de la Soulfarian : Après plusieurs semaines de travail, le moteur est intégré à la Soulfarian, doublant sa puissance et réduisant de moitié le temps de déficit en mer Gama.

Disparition de la Singularité : La singularité de 36 minutes disparaît suite à l'intégration du moteur.

Avertissement des Scientifiques

Risque de Fragilisation du Velum : Les scientifiques mettent en garde contre la propagation de cette technologie, qui pourrait fragiliser et potentiellement déchirer le velum, un avertissement également partagé par l'IA de Sarah dans ses derniers instants de fonctionnement.

La mutinerie et Alice

Inquiétude et Découverte Macabre

Disparition d'Alice : *L'équipage s'inquiète de la disparition d'Alice Sylourgos, une jeune charpentière-ébéniste.*

Découverte du Corps : *Son corps est finalement retrouvé dans une zone inoccupée de la Soulfarian, spécifiquement dans le grenier d'un appartement destiné aux colons agriculteurs.*

Enquête et Révélation

Assassinat d'Alice : *L'enquête révèle qu'Alice a été assassinée. Elle avait découvert un complot de mutinerie au sein de l'équipage, ce qui a mené à son meurtre pour garder le secret.*

Confrontation avec la Mutinerie

Affrontement avec les Mutins : *Après avoir dévoilé la vérité derrière la mort d'Alice, l'équipage doit faire face à la mutinerie. Cette révolte est menée par des membres de l'équipage mécontents ou désespérés, exacerbés par les récentes tensions et épreuves traversées.*

Gestion de la Crise

Gestion de la Situation : *La gestion de cette crise nécessite tact et diplomatie, ainsi que des mesures fermes pour maintenir l'ordre et la sécurité à bord de la Soulfarian. Les officiers et le commandant doivent agir avec prudence pour désamorcer la situation et prévenir d'autres incidents.*

On recherche Alice

Alerte à l'État-Major

Rapport de Disparition : ***Youzef Tischler***, chef des artisans et assistant du chef mécanicien, informe un officier supérieur de la disparition d'Alice Sylourgos, une collègue, depuis deux jours.

Démarche Discrète : Après avoir cherché Alice sans succès, Youzef et son équipe décident de s'adresser à l'état-major pour une enquête discrète, évitant ainsi d'alarmer le reste de l'équipage.

Profil de Youzef Tischler

Caractéristiques : Youzef est un Narsdrok, connu pour sa finesse et son goût pour l'aventure.

Passé Douloureux : Il a vécu la perte de ses enfants et une séparation douloureuse avec sa femme, laissant derrière lui un passé chargé de douleur.

Interrogatoire et Réflexion

Introspection de Youzef : Sous interrogation et guidé vers une introspection, Youzef réalise que

deux de ses collaborateurs, ***Magog et Gulf***, spécialistes en céramique spatiale et charpente spationavale, ont eu récemment un comportement suspect.

Pistes d'Enquête

Appartements d'Alice : Examiner le lieu de vie d'Alice pour des indices ou signes d'une lutte, d'un départ précipité, ou de toute autre anomalie.

Lieu de Travail d'Alice : Inspecter son espace de travail pour des indices sur ses dernières activités ou interactions avec des collègues.

Appartement de Youzef : Vérifier si Youzef a des informations ou des objets liés à Alice qui pourraient aider à l'enquête.

Magog et Gulf : Interroger ces deux collaborateurs pour comprendre leur comportement récent et éventuellement découvrir leur lien avec la disparition d'Alice.

Approche de l'Enquête

L'enquête doit être menée avec tact et discrétion pour éviter de créer un climat de panique ou de suspicion parmi l'équipage.

L'officier en charge devra utiliser ses compétences d'investigation, de psychologie et de diplomatie pour mener à bien cette enquête délicate.

Les pistes :
- Les appartements d'Alice
- Le lieu de travail d'Alice
- Appartement de Youzef
- Magog et Gulf

Les appartements d'Alice

Enquête dans l'Appartement d'Alice Sylourgos sur la Soulfarian

Description de l'Appartement

Aménagement : L'appartement est typique d'un membre manuel de l'équipage, avec des outils et des plans éparpillés sur la table de cuisine.

Signes de Fouille : L'appartement semble avoir été récemment fouillé, indiqué par des poubelles vidées et un désordre général.

Contrastes : Un contraste notable entre les livres bien rangés sur la table de nuit et la vaisselle en désordre dans le vaisselier.

Habitudes d'Alice

Préférence pour le Papier : Alice est décrite comme préférant le papier aux outils numériques, avec une belle écriture manuscrite.

Peu d'Usage de la Noosphère : Ses lunettes d'avatar sont trouvées négligemment dans un bol, indiquant un usage limité de la noosphère de la soulfarian.

Passion pour la Lecture : Elle possède une collection de livres et une variété de crayons.

Découverte Cruciale

Note Cachée : Une recherche minutieuse (requérant une perception de 30+ ou un renseignement de 35+) révèle un petit papier tombé derrière la poubelle de la cuisine.

Contenu de la Note : Sur le papier est inscrit un nom suivi de trois points d'interrogation, écrit avec une calligraphie soignée.

Nouvelle Piste

Steede Bon 'art : La découverte de la note amène à enquêter sur Steede Bon 'art, un nom potentiellement lié à la disparition d'Alice.

Prochaines Étapes

Interroger Steede Bon 'art : Enquêter sur son lien potentiel avec Alice et la raison de son nom sur la note.

Analyser les Objets Personnels : Examiner de plus près les objets personnels d'Alice pour d'autres indices, en particulier ses livres et ses outils.

Vérifier les Interactions Récentes : Explorer les interactions récentes d'Alice avec d'autres membres de l'équipage pour comprendre ses dernières activités avant sa disparition.

Les pistes :
- Steede Bon 'art

Les ateliers où travaille Alice

Localisation des Ateliers

Emplacement : Les ateliers artisanaux sont situés dans l'aile gauche de la Soulfarian, à environ 45 minutes de marche du pont de commandement.

Domaine de Travail d'Alice

Spécialisation : Alice travaille principalement dans les ateliers de bois et de céramique, se concentrant sur les structures de lancement des shuttles, éperonneurs, vidangeurs et monitors.

Compétences Supplémentaires : Elle possède également des compétences en céramique et en réparation d'éperonneurs.

Réputation : Alice est reconnue pour son énergie et sa constance, appréciée par tous ses collègues.

Contexte Personnel

Raisons du Départ : Alice a quitté la Terre après une trahison sentimentale et familiale.

Caractère : Elle est décrite comme une personne droite, vigilante aux risques pour l'équipage, et ayant montré un comportement exemplaire durant les crises des 37 minutes.

Événements Récents

Retour aux Ateliers : Après une période de repos nécessaire, Alice est revenue une fois à l'atelier pour aider à la réparation des éperonneurs endommagés.

Relations avec Yousef : Elle était proche de Yousef, le chef des ateliers.

Conflit en Salle de Détente : Récemment, Alice a eu une altercation avec plusieurs collègues, dont Magog et Gulf, deux céramistes embauchés peu avant les négociations de Hamada. Le conflit portait sur leur comportement après les 37 minutes.

Pistes à Suivre

Enquêter sur Magog et Gulf : Explorer leur relation avec Alice et les raisons potentielles de leur conflit.

Interviewer les Collègues : Parler avec d'autres employés des ateliers pour obtenir des informations sur les interactions récentes d'Alice et sur son état d'esprit avant sa disparition.

Examiner les Lieux de Travail d'Alice : Rechercher des indices dans les zones où Alice travaillait, notamment les ateliers de bois et de céramique.

Les pistes :
Magog et Gulf

Appartement de Youzef

Sentiments Secrets : Youzef éprouve secrètement des sentiments amoureux envers Alice Sylourgos, ce qui est perceptible lors d'une fouille discrète de son appartement.

Hésitation à la Cour : Malgré ses sentiments, Youzef n'a pas cherché à courtiser Alice. Il considère que son propre divorce, bien que récent en termes de temps subjectif (moins de deux ans), et les traumatismes potentiels d'Alice, sont des obstacles à une relation.

Intérêts Personnels

Goût pour la Littérature : Youzef est un amateur de littérature, comme en témoigne sa bibliothèque personnelle.

Prédilection pour la Poésie : Il a un intérêt particulier pour la poésie, surtout celle qui est empreinte de nostalgie, notamment de la culture ancipielle.

Conclusion sur l'Appartement

Pas de Nouvelles Pistes : Bien que la visite de l'appartement de Youzef offre un aperçu plus profond de sa personnalité et de ses sentiments, elle ne révèle pas de nouvelles pistes directement liées à la disparition d'Alice.

Magog et Gulf

Contexte Professionnel et Personnel

Compétences : Magog et Gulf sont reconnus comme des artisans talentueux, malgré des antécédents judiciaires avec le Klan.

Appréciation des Collègues : Ils sont bien vus par leurs collègues et connus pour leur esprit d'entraide en cas de difficulté.

Intégration dans l'Équipage : Ils ont rejoint la Soulfarian en même temps que Steede Bon'art, un ancien officier de l'armée du Klan.

Relations et Perceptions

Attitude envers le Shinaï et le Commandant : Ils éprouvent une certaine aversion pour le shinaï de la Soulfarian et considèrent le commandant comme indécis.

Conflit avec Alice : Ils n'appréciaient pas Alice Sylourgos, la trouvant trop rigide, bien qu'ils reconnaissent son professionnalisme.

Évolution des Sentiments et Actions

Doutes et Incertitudes : Leur désir de continuer l'aventure avec la Soulfarian a commencé à vaciller avant les événements des « 37 minutes », exacerbé par une perte de direction et de sens dans leur mission.

Influence de Steede Bon'art : Sous l'influence de Steede, ils ont envisagé une mutinerie pour prendre le contrôle de la Soulfarian et du nautonier.

Impact des « 37 minutes » : Cet événement a été un tournant, marqué par la perte de cinq amis et une fragilisation psychologique.

Accident avec Alice : Dans un état de confusion et de vulnérabilité, ils ont accidentellement tué Alice, ce qui a aggravé leur état mental.

Conclusion

État Mental Précaire : *Magog* et *Gulf* sont dans un état de détresse psychologique, tiraillés entre le désir de normalité et les pressions de la mutinerie. Leur implication dans la mort d'Alice les a poussés à un point de rupture émotionnel.

Les pistes :

Steede Bon ‘art

Steede Bon'art

Contexte et antécédents

Origine Professionnelle : Ancien officier du Klan, Steede Bon‘art a été contraint de quitter ses fonctions pour des raisons judiciaires.

Aspirations Frustrées : Il a toujours nourri l'ambition de devenir un officier supérieur, une aspiration qui est restée inassouvie, alimentant un sentiment de frustration profonde.

Relations et Influence

Réseau au sein de la Soulfarian : Steede a su tisser un réseau de fidèles parmi les artisans soldats et matelots, partageant avec eux des rêves de gloire.

Vie Amoureuse : Il est tombé amoureux sur Hamada, ce qui a renforcé son désir de retourner sur cette planète.

Impact des "37 minutes"

Prise de Conscience du Temps Écoulé : La réalisation que 30 ans se sont écoulés pendant les "37 minutes" a été un choc psychologique majeur pour lui.

Désespoir et Mutinerie : Face à cette prise de conscience et à son désespoir, il envisage une mutinerie pour se libérer de ce qu'il perçoit comme l'oppression de l'état-major.

État Mental

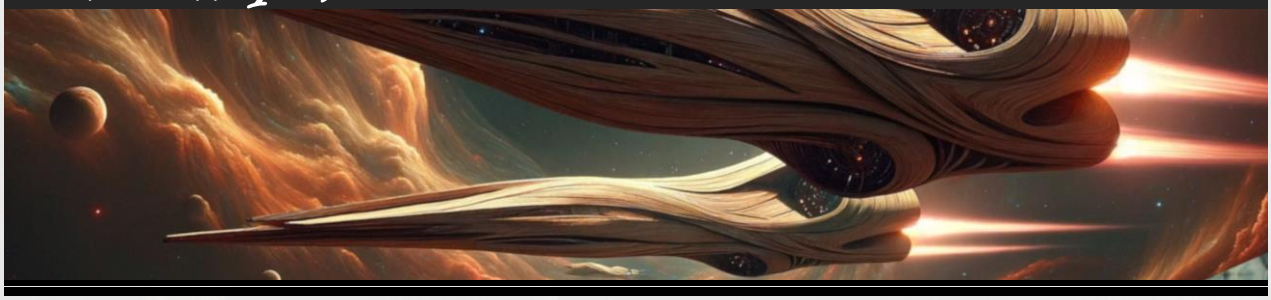
Fragilité Psychologique : Steede est dans un état mental précaire, oscillant entre frustration, désespoir et désir de changement radical.

Décision des PJs

Gestion de la Crise : Les PJs doivent évaluer comment gérer cette situation complexe, en tenant compte de l'impact psychologique des "37 minutes" sur Steede et ses partisans.

Considérations Éthiques et Stratégiques : Ils doivent décider de la meilleure approche pour résoudre la crise, en considérant à la fois les aspects éthiques et les implications stratégiques pour l'ensemble de l'équipage et la mission de la Soulfarian.

Contre-attaque, fin de Didier



Singularité Spatio-temporelle : *Une anomalie unique dans l'espace et le temps, résultant de la dispersion de la conscience du pendule dans la galaxie.*
Porte Gama et Connexion Intergalactique : *Une porte Gama s'est formée près du soleil GK983, créant un lien direct avec une porte plus ancienne de la Voie lactée.*
Élément Clé
Planète et Orichalque : *Une planète orbitant autour d'une naine bleue est partiellement composée d'Orichalque, un métal cuivré primordial capable de fendre le velum, la membrane de l'univers.*
Antagonistes Principaux
Ravineau de Lucian et Gisbert/Didier : *Ces deux figures clés travaillent à activer la porte Gama pour leurs desseins obscurs.*
Dernier Combat
Affrontement Décisif : *Le combat final contre le "Lock Mona" de Ravineau de Lucian se déroulera en orbite de cette singularité.*
Liberté Narrative
Personnalisation des PNJ : *Les joueurs ont la liberté de personnaliser les personnages non-joueurs (PNJ) rencontrés durant la bataille, en les adaptant à l'univers du jeu et à leurs propres visions créatives.*
Enjeux
Sauvegarde de l'Univers : *Ce combat n'est pas seulement une confrontation physique, mais aussi une lutte pour empêcher l'exploitation destructrice d'une ressource cosmique puissante et la manipulation dangereuse de la porte Gama.*

Attaquer le Lock Mona

Contexte Cosmique et Découverte Cruciale
Singularité GK983 : *Découverte par Brenor et son équipage, cette singularité est un point clé de l'intrigue.*
Planète Unique : *Une planète orbitant autour d'une naine bleue est composée d'un matériau semblable au cuivre oxydé, capable d'interagir avec le velum, ce qui représente un danger pour les faiseurs, les soulfariens, et les imoktmars.*
Préparation à l'Attaque
Moteur Quantique de la Barge : *L'intégration de ce moteur à la Soulfarian des PJs offre une opportunité stratégique pour attaquer le Lock Mona.*
Mécanique de Jeu – Bataille Navale Spatiale
Narration Partagée et Cartes : *Les joueurs jouent un rôle actif dans la narration de la bataille, utilisant un système de cartes pour influencer le déroulement des événements.*
Tests et Résultats Narratifs : *Chaque carte jouée peut être soumise à des tests pour déterminer son impact sur la situation. Les cartes peuvent être classées en avantages ou désavantages pour le groupe des PJs.*
Interaction et Modification des Résultats : *Les joueurs peuvent utiliser leurs cartes pour modifier les résultats narratifs et orienter l'histoire vers une conclusion différente.*
Rôle du Commandant
Distribution des Cartes : *Le commandant du groupe distribue les cartes entre les joueurs.*
Organisation de la Bataille : *Il est responsable de l'organisation de la bataille et de l'ordre de parole des joueurs.*
Intervention du MdV : *Le Maître du Jeu (MdV) intervient à sa discrétion, définissant les difficultés des tests et influençant le déroulement de la bataille.*
Enjeux
Victoire Probable : *Bien que les PJs aient de grandes chances de succès, l'issue de la bataille reste incertaine et dépend de la stratégie et de la créativité des joueurs.*

La bataille décrite

La poursuite

Contexte et Objectif

Destination : Le Lock Mona, sous l'influence de ***Ravineau / Didier***, se dirige vers la singularité pour exploiter les gisements d'orichalque de la planète **P1GK983**.

Menace : Leur but est de corrompre l'orichalque et de faciliter l'invasion de la plaie, en projetant la soulfarian corrompue dans le soleil de la singularité.

Voyage en Mer Gama

Délai : Pour intercepter le **Lock Mona**, il est crucial d'atteindre la singularité en moins de 10 jours / 3,5 mois Gama.

Options de Voyage : La soulfarian peut effectuer le voyage en 7 jours / 2 mois sans escale, ou en 4 jours / 1 mois + 6 jours / 2,5 mois avec une escale. Cependant, une escale pourrait compromettre l'effet de surprise.

Départ et Voyage

Utilisation des Nouveaux Moteurs : Grâce aux moteurs quantiques améliorés, le voyage vers la singularité est accéléré.

Arrivée Précoce : L'équipage arrive dans la zone après seulement 7 jours, mais l'ambiance à bord est tendue en raison des récents événements traumatisants.

Gestion de l'Équipage

Moral de l'Équipage : Le moral de l'équipage est bas, nécessitant une gestion habile via la diplomatie, le bluff, l'influence et l'intimidation.

Effets des Techniques de Gestion : Chaque méthode a des effets différents sur le moral de l'équipage, avec des conséquences à court, moyen et long terme.

Approche de la Singularité

Observations : À l'approche de la singularité, l'équipage observe le petit soleil bleu et une vibration étrange ressemblant à une immense porte Gama.

Enjeux

Dernière Confrontation : La scène est prête pour la confrontation finale avec le Lock Mona, où les choix stratégiques et la gestion de l'équipage joueront un rôle crucial dans le dénouement de cette quête épique.

La bataille commence

Préparation et Stratégie

Attaque Initiale : Utilisation de bombes à gravité pour immobiliser la soulfarian ennemie, une technologie obtenue des névégalitaristes.

Assaut Principal : L'objectif est de prendre d'assaut la soulfarian de Ravineau de Lucian et son nautonier dérangé, Pite de Virées.

Déploiement des Forces

Tactique de Positionnement : Positionnement en "T" pour maximiser l'efficacité des tirs contre l'avant de la soulfarian ennemie.

Engagement des Éperonneurs : Utilisation des éperonneurs pour percer une voie d'accès pour les troupes d'assaut.

Déroulement de la Bataille

Intensité des Combats : La bataille est marquée par des tirs intenses et des manœuvres stratégiques.

Assaut des Monitors : Plusieurs monitors sont déployés pour des attaques ciblées, y compris un commando visant le nautonier ennemi.

Combat des Nautoniers

Confrontation Dimensionnelle : Les nautoniers s'affrontent dans d'autres dimensions, avec l'apprenti oersian soutenant le nautonier allié contre Pite de Virées.

Affrontement au Sol

Tactique du Fer de Lance : Utilisation de tanks avec boucliers gravitons et tireurs d'élite pour avancer vers le nautonier ennemi.

Difficultés Rencontrées : L'équipage du Lock Mona subit des mutations imprévisibles, et le commandant ennemi, parfois possédé par Didier, présente des capacités surprenantes.

Enjeux

Objectif : Neutraliser le nautonier ennemi et contrer les menaces posées par les mutations et les pouvoirs de Didier.

Défi : La bataille est un mélange de stratégie, de combat rapproché et de confrontation psychique, mettant à l'épreuve les compétences et la résilience des PJs et de leur équipage.

La fin

Neutralisation des Principaux Antagonistes

Hors Combat : Le nautonier et Gisbert, le catalyseur, sont neutralisés, marquant un tournant décisif dans le combat.

Interrogation de l'Équipage : Avec Ravineau de Lucian immobilisé, son équipage, libéré de l'influence maléfique, commence à coopérer et à répondre aux questions.

Révélations Cruciales

Origine du Mal : L'entité maléfique est un dragon ancien, ayant survécu pendant plus de 20 000 ans dans le vide intergalactique. Ses coordonnées sont désormais connues.

Plan Malfaisant : Ravineau avait l'intention de corrompre la Voie lactée en projetant de l'orichalque perverti dans le soleil, un plan qui est maintenant contrecarré.

Décisions à Prendre

Sort de Ravineau et de son Équipage : Que faire des 75 membres d'équipage du Lock Mona, incluant soldats et marins, maintenant que leur commandant est capturé ?

Gestion de l'Orichalque Perverti : Comment gérer la cargaison d'orichalque perverti à bord du Lock Mona, sachant les risques qu'elle représente pour la Voie lactée ?

Enjeux et Conséquences

Responsabilité et Justice : Les décisions prises concernant Ravineau, son équipage, et l'orichalque entraîneront des répercussions significatives, tant sur le plan moral que stratégique.

Prévention d'une Catastrophe : La neutralisation de la menace représentée par l'orichalque perverti est cruciale pour la sécurité de la galaxie.

Conclusion

La fin du Lock Mona marque non seulement la fin d'une menace imminente, mais aussi l'ouverture sur de nouvelles questions éthiques et stratégiques pour les PJs et leur équipage. La découverte de l'existence du dragon ancien et la gestion de l'orichalque perverti posent de nouveaux défis à relever dans la suite de leurs aventures.

Donner la narration aux joueuses

Préparation de la Narration

Distribution des Cartes : La Maîtresse du Verbe distribue un ensemble de cartes de bataille navale, calculé en fonction du nombre de joueuses plus une, multiplié par trois.

Rôle du Commandant : Le commandant du groupe, ayant le paquet en main, tire les cartes, les examine, puis les distribue face cachée à chaque joueuse, y compris à la Maîtresse du Verbe et à lui-même.

Déroulement de la Narration

Première Séance : L'objectif est d'amener à l'immobilisation du Lock Mona et à l'abordage de son équipage, composé de criminels endurcis.

Deuxième Séance : Cette phase se concentre sur le débarquement et les premiers combats à la sortie du trou de l'éperonneur.

Dernière Séance : Le point culminant est le face-à-face avec Ravineau de Lucian, le nautonier et le scientifique. Le nautonier PJ ressent la fuite de l'esprit de Didier.

Choix et Conséquences

Destin de Ravineau de Lucian : Les joueuses doivent décider du sort de Ravineau, une menace potentielle en tant que porte pour Didier.

Gestion de l'Équipage : Que faire des membres survivants de l'équipage du Lock Mona, tous recherchés pour leurs crimes ?

Avenir du Lock Mona : Les joueuses doivent choisir entre détruire le Lock Mona ou l'utiliser pour une mission suicide, peut-être en impliquant un sacrifice héroïque.

Options Stratégiques

Affronter Didier : Utiliser la soulfarian améliorée pour affronter directement Didier dans le vide spatial.

Retour en Galaxie : Revenir dans la Galaxie pour se regrouper et reprendre des forces, avec Hamada et Ultereith comme destinations potentielles.

Conclusion

La narration collaborative permet aux joueuses de façonner activement le déroulement et l'issue de la bataille, avec des choix significatifs et des conséquences dramatiques. Leur créativité et leurs décisions influenceront l'avenir de la galaxie et le destin des personnages impliqués.

Rejoindre la civilisation

Tache	Nombre	Type
20 sécurités internes	20	Administratif
20 administratifs	20	Administratif
30 scientifiques	30	Science
100 soldats	100	Soldat
20 techniciens	20	Soldat
20 communications	20	Soldat
9 officiers	9	Soldat d'élite
20 pilotes éperonneur	20	Soldat d'élite
60 Matelots	60	Technicien
20 infirmières	20	Technicien
20 cuisiniers	20	Technicien
Total	**339**	

Contexte

Après une longue absence de 30 ans, les PJs envisagent de réintégrer la civilisation. Cela implique de recruter un nouvel équipage pour leur prochaine mission, qui s'annonce périlleuse et potentiellement longue.

Défis et Considérations

Choix de la Révélation : Les PJs doivent décider à qui ils vont annoncer leur retour. Cette décision pourrait avoir des implications politiques et relationnelles.

Recrutement : Le recrutement est un test de compétence complexe, déterminant à la fois le temps nécessaire pour assembler l'équipage et la qualité de celui-ci.

Transparence : Il est essentiel d'être transparent avec les recrues potentielles sur la nature

dangereuse de la mission et le décalage temporel possible.

Contexte Social : La situation sociale et politique actuelle peut influencer le type de personnes attirées par cette mission.

Dynamiques de Recrutement

Diversité des Recrues : L'équipage pourrait inclure des individus aux passés variés, y compris des repris de justice cherchant la rédemption et des personnes désespérées cherchant un nouveau départ.

Carmilla, l'Imokmar : Une jeune Imokmar nommée Carmilla, effrayée par la perte de son humanité, se présente comme candidate. Son histoire et ses compétences pourraient ajouter une dimension intéressante à l'équipage.

Processus de Recrutement

Défi de Compétence : Le recrutement est géré comme un défi de compétence avec une complexité de 5 et une difficulté variable en fonction du moral souhaité de l'équipage (30+ pour un moral de 7, 35+ pour un moral de 10, 25+ pour un moral de 5).

Gestion du Temps : La phase de recrutement dure initialement 10 jours, modifiable en fonction des actions des joueuses (-4 jours par coup d'éclat, +2 jours par échec, +4 jours par maladresse).

Conclusion

Ce scénario offre aux joueuses l'opportunité de façonner activement la composition et le moral de leur nouvel équipage, tout en naviguant dans les complexités sociales et politiques de leur environnement. Les choix faits ici auront un impact significatif sur les aventures futures et les interactions au sein de l'équipage.

Compétences principales

- Influence ou Diplomatie (groupe),
- Psychologie (Ind pour l'évaluateur, x 2),
- Bluff (Ind pour le comique, x2),
- Représentation (Ind pour le vendeur, x2),
- Concentration (Ind pour l'administrateur, x2),
- Soins (Ind pour la santé du personnel, x2)

Compétences secondaires

- Style de faiseur mental (1D6 énergie par tour – annule un échec de groupe),
- Érudition (Ind annule un échec individuel),
- Réputation (jouer de ses contacts diminue de **2**, la difficulté tour suivant),
- renseignement (réduis la difficulté de bluff et représentation de **5**),
- discrétion (diminue la difficulté de **5** du soigneur)

Si défaite

En cas de défaite, le personnage de la soulfarian est recruté en 10 * (nombre de tours avant d'atteindre le 12e) jours, le nombre recruter n'est que de 290 et le moral sera de 3.

Victoire

La soulfarian est recrutée, tous les postes sont servis.

Quelques figures du nouvel équipage

Les 4 délicats (3 mâles, 1 femelle) – apporte beaucoup de détente et d'humour dans l'équipage. Ensemble dans un groupe de combat permettent d'obtenir deux coups d'éclat automatique.

Carmilla l'imokmar, est encore très humaine, elle est 50% matérielle, 15% opacité, 10% Primus, 10% songerie et exceptionnel pour un imokmar 15% Eden.

Elle apporte le don du Temps. Dans un groupe elle peut permettre de rejouer la scène comme quelqu'un qui a le don Vision. C'est une bonne infirmière.

Les **2 shinaïs** psy, ***Etxeberri*** et ***Janelle Gris*** sont des shinaïs pouvant aider dans la lutte contre le dragon par leur protection psy. (Ils peuvent annuler une défaite contre une attaque Psy) et ils peuvent permettre de relancer 2 échecs en érudition dans un défi de compétence.

Préparer la future rencontre

Contexte

Tous les 25 ans, un sommet diplomatique majeur se tient en commémoration de la première rencontre historique de Hamada. Ce sommet joue un rôle crucial dans la prospective et la garantie des accords précédemment signés.

Préparation du Sommet

Prochain Rendez-vous : Le prochain sommet est prévu dans 7 ans sur Hamada, offrant un délai suffisant pour une préparation minutieuse.

Importance Stratégique : Ce sommet est d'une importance capitale pour maintenir et renforcer les accords diplomatiques existants et pour envisager de nouvelles orientations stratégiques.

Enjeux et Objectifs

Planification : La planification du sommet nécessite une attention particulière aux détails logistiques, à l'ordre du jour et aux participants.

Diplomatie : C'est une opportunité pour les PJs de jouer un rôle actif dans la diplomatie galactique, influençant potentiellement les décisions et les politiques futures.

Renforcement des Alliances : Le sommet peut servir à renforcer les alliances existantes et à en forger de nouvelles.

Conclusion

La préparation de ce sommet est une tâche complexe mais essentielle, impliquant des considérations diplomatiques, logistiques et stratégiques. Les actions et décisions prises en amont de cet événement entraîneront des répercussions significatives sur l'avenir politique et diplomatique de la galaxie.

La bataille contre Didier le dragon

Contexte

Suite à la perte de son relais dans la galaxie, Didier le dragon prépare une offensive majeure aux frontières de la galaxie. Son objectif est de recruter une planète entière, en exploitant les planètes dotées d'une arche galactique enfouie avec un moteur éon-quantique fonctionnel. Il envisage de corrompre l'orichalque de la porte sacrée, la singularité PIGK985, en manipulant les esprits faibles et ambitieux.

Préparation de Didier

Stratégie *: Didier planifie de se faire transporter vers la singularité pour corrompre personnellement l'orichalque.*

Sacrifice : Cette opération nécessite de puiser dans ses ressources les plus profondes, au risque de perdre une partie de ses souvenirs.

La Bataille

Nature du Combat *: La bataille prend la forme d'un affrontement naval spatial, opposant la soulfarian et ses vaisseaux d'assaut à la gigantesque créature se déplaçant dans le vide galactique.*

Défi de Compétence *: Le combat se déroule sous la forme d'un défi de compétence, mettant en scène une lutte acharnée contre le dragon Didier.*

Enjeux pour les Joueurs

Gestion de l'Équipage *: Les joueurs doivent maintenir le moral de l'équipage, luttant contre la peur et la folie.*

Fronts de Combat *: La confrontation se déroule à la fois sur le plan intérieur, gérant les émotions et la résilience de l'équipage, et sur le plan extérieur, dans la bataille spatiale contre Didier.*

Conclusion

Cette bataille représente un moment crucial de la campagne, où les joueurs doivent faire preuve de stratégie, de courage et de leadership pour surmonter la menace imposée par Didier le dragon. Leur succès ou échec entraînera des conséquences significatives sur l'avenir de la galaxie.

Rejoindre Didier

Contexte de la Mission

Objectif : Créer une porte Gama pour atteindre la zone spatiale où se trouve Didier le dragon.

Méthode : Utiliser le système noosphère local, connectant l'équipage via des lunettes spéciales.

Rôle de l'Équipage : S'appuyer sur l'inconscient collectif pour assister le nautonier et son assistant dans l'ouverture de la porte Gama.

Coordonnées et Voyage

Coordonnées Fournies : Ravineau de Lucian a donné les coordonnées nécessaires pour localiser Didier.

Durée du Voyage : Le voyage prendra 10 jours, équivalant à 40 mois Gama, grâce aux améliorations apportées à la soulfarian. Pour d'autres soulfarians, ce voyage serait impossible.

Retour Potentiel : Le voyage de retour pourrait être raccourci à 10\20 jours/mois Gama, en fonction de la réussite de l'aller. La destination de retour envisagée est la planète Rakram P5EI027.

Rôle du Nautonier

Test de Faiseur : La joueuse incarnant le nautonier effectue un test crucial pour l'ouverture de la porte Gama.

Conséquences : Les résultats du test détermineront les dégâts subis par la soulfarian durant le voyage.

Seuil	Difficulté de 5	Déficit
45 +	2D6	40
40 +	3D6	45
35 +	4D6 échec	50
30 +	5D6 échec	55
25 +	6D6 échec	60
20 +	7D6 échec	65
15 +	8D6 échec	70
15 -	9D6 échec	75

Préparation au Combat

Absence de Joviennes : Dans le vide intergalactique, il n'y a pas de jovienne à proximité pour soigner la soulfarian avant le combat. Les joueurs doivent anticiper et préparer la soulfarian en conséquence.

Enjeux

Cette première étape est cruciale pour la réussite de la mission. La capacité des joueurs à travailler ensemble et à utiliser efficacement leurs ressources déterminera leur état à l'arrivée pour le combat contre Didier le dragon. La préparation et la stratégie seront essentielles pour surmonter les défis de ce voyage périlleux dans le vide intergalactique.

Contre Didier

Situation Initiale : Immédiatement après la sortie de la porte Gama, la soulfarian des joueurs est attaquée par Didier le dragon.

Action du Nautonier : Le nautonier doit réagir rapidement pour esquiver l'attaque au souffle de dragon de Didier.

Défi de Compétence de la Bataille :

Complexité : 5
Difficulté : 35+

Enjeu : La soulfarian est violemment secouée par le combat contre la forme protéiforme gigantesque de Didier, qui ressemble à un dragon.

Nature du Combat

Attaques Psychiques : Didier utilise des vagues psychiques pour semer le chaos parmi l'équipage, provoquant des conflits internes.

Stratégie de l'Équipage : L'équipage doit travailler ensemble pour disperser la matière constituant Didier, afin de réduire sa cohérence et son efficacité au combat.

Rôles Spécifiques

Pilotes d'Éperonneur : Ils peuvent sortir pour engager le combat directement.

Bombardiers : Prêts à lancer des attaques contre Didier.

Soldats : Opèrent les canons pour riposter aux assauts de créatures cauchemardesques créées par Didier.

Scientifiques : Jouent un rôle crucial en tentant de neutraliser ou de contrer les vagues psychiques émises par Didier.

Nature Épique de la Bataille

Cette bataille représente un affrontement épique où chaque membre de l'équipage joue un rôle vital. La coordination, la bravoure et l'ingéniosité seront nécessaires pour surmonter les défis posés par Didier le dragon. La réussite de cette mission dépendra de la capacité de l'équipage à rester uni et efficace face à un ennemi redoutable et imprévisible.

Créatures de cauchemar : FD 4, niv 8
Compteurs : TaC : 15, Énergie 54
Compétences : Combat +16, Mystique +13, Sournoiserie +13, Survie +10,
Atouts : élémentaire (Vitalité, Invulnérabilité feu, Sans repos), Critique © (esquive), Spécialisation talentueuse (corps à corps), intangible, Attaques simultanées (1x), Puissance (2x)
Combat Défense : 15 + 13 = **28+**
Corps à corps (+18 + 18, 3D6 + 4)
Intangible : réussir une première attaque avant de pouvoir lancer la deuxième ou utiliser parade.

Ce qui peut faire diminuer la difficulté

- Activer l'IA Sarah (**-5**)
- User de l'art des faiseurs domaine esprit sur l'équipage pour renforcer la résistance (**-2, -4** ou **-6** à 1D6, 2D6 ou 3D6 Énergie par tour)

compétences principales

- Volonté (groupe, donne le droit à un autre test principal pour ceux réussissant si le collectif est réussi),
- Stratégie*(Ind, autant que d'atout de bataille),
- Influence*(Ind, autant que d'atout de bataille),
- Pilotage du Nautonier (ind, 3x)
- Subterfuge (ind, 2 x),
- Sécurité (ind, 2 x),
- Survie (ind, 2 x)

** le commandant teste les deux compétences s'il a réussi son test de Volonté et peut apporter un succès ou un échec pour chaque*

compétence secondaire

- Parade ou Esquive (groupe, 1D6 vit par tour, pour annuler un échec de volonté de groupe),
- Style de faiseur (Ind, 1D6 énergie par tour, pour annuler un échec du commandant),
- Tir (Ind, 1D6 énergie par tour, pour annuler un échec en sécurité),
- Renseignement (Ind permet de diminuer la difficulté de 5 au tour suivant),
- Discrétion (Ind, pour annuler)

Bang de mi parcourt : le souffle du passé (6 succès)

Les esprits des PJs sont projetés à vivre une expérience du passé de Didier. (Voir le paragraphe : 1793 – cela peut être un ensemble de scène ou juste une cinétique c'est suivant le ressenti de la MdV)

Échec

Pour chaque échec faire un test de nautonier de la table contre Didier.

Table contre Didier

Seuil	Difficulté 5
45 +	1D6
40 +	2D6
35 +	3D6
30 +	4D6 échec
25 +	5D6 échec
20 +	6D6 échec
15 +	7D6 échec
15 -	8D6 échec

En cas d'échec du défi de compétence, le Dragon est quand même défait, mais les conséquences pour la soulfarian et l'équipage seront plus graves.

Si l'IA de Sarah a été activé, l'esprit de Didier s'extrait de sa matière et fonce vers celle qu'il a connue jadis (plus de 18000 ans). Du coup les PJs pourront découvrir le lieu où est le véritable esprit de Sarah.

En fine bataille, les pertes du camp des PJs sont évaluées :

Si PJ vainqueur (relancer les 6) :

Hors combat : (4D6 + 10) %
Dont mort : (2D6 + 10) % des HC

PJ vaincu (relancer les 5 et les 6) :

Hors combat : (8D6 + 25) %
Dont mort : (8D6 + 25) % des HC

Révélation des Pensées de Didier

Derniers Moments *: Le nautonier capte les pensées* finales de Didier le dragon, offrant un aperçu de sa longue existence.
Parcours de Vie : Didier se remémore sa vie depuis sa naissance sur Terre au 11e siècle, sa fuite de la Voie lactée, et ses actions dans la galaxie d'Andromède, y compris le déclenchement des pestes humanimal et éonite de « mangeurs de pierres » et la peste éonite de « retour de pendule ».

Retour dans Andromède

Mission : Après la confrontation avec Didier, la soulfarian doit retourner dans Andromède avant de poursuivre la quête pour retrouver Sarah Maiqueuil.

.

1793

Destination Potentielle : Didier pourrait avoir transféré son essence quasi-divine vers une planète inexplorée, identifiée comme Rakram P5EI027.

Nature Onirique de l'Expérience

Exploration des Souvenirs : La situation prend une tournure onirique, où les joueurs naviguent à travers les souvenirs et l'histoire de Didier.
Objectif : L'objectif est de semer la confusion et l'incohérence dans les souvenirs de Didier, déstabilisant ainsi son esprit et affaiblissant son emprise.
Défi pour les Joueurs : Les joueurs sont encouragés à utiliser leur créativité et leur imagination pour interagir avec et perturber les souvenirs de Didier, en franchissant les barrières du temps et de l'espace.

Rôle de la Maitresse du Verbe

Guidance : La Maitresse du Verbe fournit les matériaux nécessaires pour cette exploration onirique, guidant les joueurs à travers cette expérience unique et déroutante.

Cette étape représente un défi unique pour les joueurs, les invitant à s'engager dans une bataille psychologique et spirituelle contre un adversaire ancien et puissant. La réussite de cette mission dépendra de leur capacité à naviguer et à manipuler les souvenirs complexes et profonds de Didier.

Les personnages

Pleincreux dans la forêt de Rambouillet, 50 hectares dissimulés au regard de tous, où a était édifié une école de faiseurs sous Louis XIV. Cette école a été imaginée et fabriquée par les 5 dragons, ***Didier***, ***Novæ***, ***Ludo***, ***Phoebus*** et ***Yvan***.

Pierre Zéphirin de la Montagne

Rôle : Professeur de maîtrise de songerie, expert en fées et en littérature ancienne.
Attribution : Idéal pour le personnage du nautonier.
Caractéristiques : Savant dans les domaines oniriques et les anciens textes.

Désirée Rosalie des Sèvres

Rôle : Professeur de mécanique et de sport, douée en équitation.
Caractéristiques : Compétente dans les disciplines physiques et mécaniques, avec un talent particulier pour l'équitation.

Mathieu Augustin d'Issoire

Rôle : Professeur de médecine, de connaissance du corps, ainsi que de dialectique et de rhétorique.
Formation : Formé en médecine traditionnelle, mais capable d'adopter des méthodes médicales avancées.
Contexte : Recruté avec des réserves par certains dragons, montrant une capacité d'adaptation.

François Amarante de la Garivaisière

Rôle : Directeur de l'école de Pleincreux et professeur de mathématiques.
Caractéristiques : Leader académique avec une expertise en mathématiques.

Ratebeuf (Vampire)

Rôle : Professeur d'opacité, de poésie psychologique et de droit.
Histoire : Recruté en 1643, il alterne entre périodes d'enseignement.
Conflits : Des désaccords sur son recrutement, et en conflit avec le vampire François Villon.

Madeleine de Nantes

Rôle : Surveillante de l'école, recrutée par Didier.
Caractéristiques : Bigote sous l'influence de Didier, utilisée comme espionne ou outil de manipulation.

Ces personnages offrent une gamme variée de compétences et de personnalités, permettant aux joueurs de s'immerger dans un contexte historique riche tout en interagissant avec les intrigues et les dynamiques de l'école de faiseurs. Chaque personnage présente des opportunités uniques pour l'exploration de l'histoire et la résolution de conflits dans le cadre de la Révolution française.

La situation

En 1793, l'école de Faiseurs de Pleincreux, cachée dans la forêt de Rambouillet, est confrontée à une série d'événements tumultueux et mystérieux :

Didier et le Nihilisme Révolutionnaire

Didier, un dragon, est en proie au nihilisme révolutionnaire et à l'entropie.
Il cherche à détruire Pleincreux en exploitant les désaccords entre les autres dragons.
Utilise le cas d'Angélique, une jeune fille enlevée avec un pouvoir spécial, pour semer le conflit.

Disparition d'Angélique

Angélique, capable de communiquer avec le velum d'Eden, a été enlevée.
Novæ et Yvan sont à Paris pour la retrouver.

Intrigues Occultes et Politiques

Didier tente de s'allier à Robespierre, influencé par les forces occultes de Cagliostro, disciple du comte de Saint-Germain.

Conflits Surnaturels à Paris

Les vampires de Paris, dirigés par François Villon, sont en conflit avec la Révolution.
Les loups-garous et le petit peuple de songerie sont conscients de l'appel de l'esprit du mal, exacerbé par la souffrance humaine.

Scission des Dragons

Les dragons sont divisés en trois branches, certains contaminés par l'esprit du mal depuis 1610.

Premier Incident à Pleincreux

Découverte du corps d'Alfred, un élève, vidé de son sang.
Madeleine accuse Rutebeuf d'être près des dortoirs garçons la nuit du meurtre.

Les joueurs, incarnant les professeurs de l'école, sont plongés dans un contexte de mystère, de conflits occultes et de tensions politiques. Leur objectif est de déconstruire les souvenirs de Didier en modifiant l'histoire de 1793, naviguant entre réalité et onirisme pour déstabiliser les souvenirs du dragon et empêcher la destruction de *Pleincreux.*

Sarah et Luc - Rakram P5E1027 – 3239

Dans ce scénario, l'équipage de la Soulfarian se lance dans une expédition vers la planète Rakram P5E1027. Leur mission est de retrouver une ancienne barge spatiale, datant de 12 000 ans, en provenance de la Voie lactée. Cette barge contient l'esprit de Sarah Maillequeuil, lié à une œuvre d'art conservée dans un coffre en plomb. La planète Rakram P5E1027, encore inexplorée, est habitée par une espèce intelligente en pleine ère de civilisations nationales et industrielles.

Objectifs de l'Expédition

Comprendre l'Espèce Locale *: L'équipage doit apprendre la langue et les coutumes de cette espèce pour faciliter la communication et l'intégration. Une étude approfondie de leur culture et de leur histoire est nécessaire pour gagner leur confiance et leur coopération.*

Explorer les Légendes et Connaissances Locales *: Rechercher des indices dans les légendes, les mythes et les archives historiques de cette civilisation. Identifier des références à la barge spatiale ou à des événements étranges survenus il y a environ 700 ans.*

Localiser la Barge Spatiale *: Utiliser les informations recueillies pour déterminer le lieu d'atterrissage de la barge.*

Explorer la région *identifiée pour trouver la barge et accéder au coffre en plomb contenant l'esprit de Sarah Maillequeuil.*

Défis et Enjeux

Communication et Diplomatie *: Naviguer dans les complexités linguistiques et culturelles pour établir des relations pacifiques avec les habitants. Éviter les malentendus et les conflits potentiels dus aux différences culturelles.*

Recherche et Exploration *: Mener des recherches approfondies dans un environnement inconnu et potentiellement dangereux. Faire face à des défis technologiques et environnementaux lors de l'exploration de la planète.*

Interaction avec l'Espèce Locale *: Comprendre et respecter les normes sociales et politiques de l'espèce locale. Collaborer avec eux pour accéder à des informations clés et des ressources. Ce scénario offre une opportunité unique pour les joueurs de s'immerger dans un monde étranger, de résoudre des énigmes historiques et de découvrir les secrets d'un passé lointain, tout en naviguant dans les complexités d'une civilisation extraterrestre à un stade crucial de son développement.*

L'histoire et la légende

Cette première partie raconte le passé de Sarah et la rencontre avec Sainte Idril à la panthère. Saint Idril à la panthère est une PJ des trois orchidées. Elle a permis la destruction des trois bagues du mécanisme pilotant le moteur quanta velumnique de la barge de l'espace.

Sarah

Contexte Historique

2034, Ère Œcuménique de la Terre (Voie Lactée) : L'humanité forme une voix supranationale et collabore avec le peuple ancipiel dans des expéditions galactiques, s'installant sur de nouvelles planètes.

Figure 34: Van-Gogh, l'église d'Auvers sur Oise / Attache

2044 : Sarah contribue à des projets intersidéraux pour améliorer les voyages galactiques. Ses intuitions apportent des avancées significatives dans la technologie des vaisseaux spatiaux.

2079 : Sarah s'oppose à la technologie des grands bonds, préconisant un retour aux petits bonds ancipiels. Elle est rejetée par la communauté scientifique, malgré sa vision des dangers liés à la fragilisation des velums extérieurs.

Sarah et Luc

Sarah, prévoyant la menace d'une déchirure de l'univers, se transforme en fantôme lié à un tableau de Van Gogh, tandis que son frère Luc devient un vampire. Elle confie à Luc la mission de préparer le sauvetage de la Voie lactée.

La Chute de la Voie Lactée

500 ans plus tard, la Voie lactée s'effondre suite à un conflit destructeur. 150 barges spatiales sont lancées vers Andromède, guidées par les instructions de l'esprit de Sarah. Luc et l'esprit de Sarah s'enterrent sur Ultereith, où les colons doivent oublier leur passé technologique avancé.

Le Rôle de Sarah

Sarah reste en retrait, observant le monde sans intervenir. Elle permet à Idril à la panthère, une ancipielle, de déplacer une barge retrouvée dans l'espace des adoubés.

Sarah et l'esprit d'Idril voyagent ensemble à travers la galaxie pendant 1500 ans, rencontrant Brenor et anticipant le moment de réveil pour combattre la plaie ouverte dans la Voie lactée.

La Mission Finale

La barge de Sarah se pose sur une planète inconnue, en attente de ceux qui mèneront la reconquête contre le néant.

Cette histoire de Sarah tisse un récit complexe de sacrifice, de vision et de détermination à travers les âges, reliant le passé lointain de la Voie lactée à la situation actuelle dans la galaxie d'Andromède. Les personnages joueurs de la campagne "Vers le bruit" se retrouvent au cœur de cette légende, avec la tâche cruciale de retrouver la barge de Sarah et de contribuer à la lutte contre les forces du néant.

Rakram

- Découverte par ***les PJ***s
- Rakram (5e planète du 25e système de la zone EI de la Galaxie) = P5EI025
- Système : EI025
- Classe : terrestre
- Distance porte Gama : 4 jours
- Système orbital : 1 lune (1 en jours)
- Journée : 23 heures
- Année : 364 jours
- Gravité : Standard
- Atmosphère : de tropicale a tempéré (moyenne 23°)
- Environnement : montagneuse, aquatique et forestière avec de la savane par endroit, très peu de déserts
- Astroport : 0
- Politique : Nationalismes industriels
- CIL : non
- Population : 1 milliard de rakramien en 57 nations et langues dont 3 dominantes
- Classe technologique : D - Rurale
- Niveau d'énergie : D - Bois, éolien, hydraulique
- Niveau de communication : D – local
- Gouvernement de la planète : nations qui s'affrontent
- Commerce : aucun

La planète est découverte par les PJs. Elle s'avère abriter une nouvelle espèce vivante intelligente qui en est encore au stade industriel, nationaliste et pluri civilisationnel.

Des guerres ensanglantent par endroit ce monde.

Les rakramien sont une espèce pouvant s'apparenter à des oiseaux géants sans ailes et ayant des membres puissants et rapides.

Dans leur histoire, et suite à quelque bouleversement climatique ou géologique (frappes puissantes de météorites dans le passé) a provoqué des naissances prématurées de leur ancêtre. Ils ont dû s'occuper de leur enfant pendant longtemps et se sociabiliser.

Figure 35 : Rakramien

Les rapports entre grandes organisation politique en 3240 cours de campagne

Organisations	%	nombre	% CIM	CIM	% Non CIM	non CIM	Nombre Soulfarian	hors DEPS	DEPS
La couronne	20%	105	50%	53	50%	53	978	98	880
Le Klan	17%	89	25%	22	75%	67	831	125	706
Les non alignés	63%	329	10%	33	90%	296	3081	2157	924
Nombre de planètes en 3240		523		108		416	4890	2380	2510

Année	3190	3200	3210	3220	3230	3240
Population galactique en milliard	635	649	669	692	720	752
nombre de planète	185	203	257	299	413	523
Nombre de Soulfarian	846	928	1 675	2 367	3 888	4 891
K capacité d'accueil en milliard	925	1 015	1 285	1 495	2 065	2 615
Taux de dilution	31%	36%	48%	54%	65%	71%

Les rakramien sont des hermaphrodites qui alternent leur phase mâle et leur phase femelle.

Ce qui différencie la période femelle de la période mâle, ce sont les mains qui deviennent vertes lorsque la rakramienne entre en période femelle.
Les Rakramien ont développé des techniques de machine à vapeur très performant qui ont envahi leur monde urbain ou rural.

An 3239

La population sans augmentés s'est dilué sur le plus du double de planètes. L'ombre de la dilution réapparait. Un taux de dilution supérieur à 70% réapparait.
C'est la nouvelle difficulté pour préserver une cohérence des trois imperiums.

Préalable sur le langage

Parmi les éléments qui ont pu aider au déclenchement du langage, on peut relever :

La **curiosité**, le besoin de la faire partager. Un animal qui voit quelque chose d'inattendu manifeste sa curiosité pour lui-même, mais ne cherche pas à communiquer ; les autres finissent par s'en apercevoir, et regardent dans la même direction. Au contraire, un donanyme, entre 9 et 12 mois, cherche systématiquement à attirer l'attention de sa mère quand il voit quelque chose d'insolite.
Les préhistoriques ont dû développer des outils linguistiques pour raconter : j'ai vu… / j'ai fait… Les notions de passé d'abord, de futur ensuite (je vais faire…) ont pu s'élaborer ainsi.
Raconter, c'est partager sa curiosité, à distance, ce qui suppose des capacités d'abstraction. L'aspect narratif du langage est propre aux donanymes.
Face à la narration naît l'admiration, le doute, la contestation. Des outils linguistiques ont été nécessaires pour argumenter sur des éléments qu'on n'avait pas sous les yeux.
On peut y ajouter la vantardise, l'invention, le mensonge, liés à la narration. Si le message mensonger existe, chez l'animal, le donanyme à innover et développer.

Un **pidgin** n'est pas un véritable langage, car il n'est pas structuré. C'est à peu près… le langage de Tarzan : Moi Tarzan, toi Jane… Un pidgin se constitue lorsqu'il se produit un mélange de populations d'origines culturelles trop disparates pour que les langues se perpétuent, après une transplantation forcée, comme l'esclavage.

Par besoin de communiquer, on emprunte un vocabulaire limité à la langue locale, la plus accessible, la langue dominante, et l'on aboutit des proto-phrases telles moi faim / Voisin maison feu / demain moi retour.

L'étape suivante, c'est le **créole** : dans les situations précédemment décrites (esclavage), le créole se crée rapidement, parce que tous les hommes modernes ont des capacités linguistiques et une langue d'origine.

Le passage du pidgin au créole prend une génération. Un créole emprunte à la langue dominante sa structure : mots-outils (prépositions, conjonctions…), éléments morphologiques (conjugaisons, accords, affixes…), structure syntaxique (formation des groupes et des phrases, ordre des mots). Mais le lexique peut être emprunté à une ou plusieurs autres langues.

Dans la préhistoire des espèces donanyme, cela a dû prendre beaucoup de temps, car il a fallu créer des mots-outils, une morphologie, une structure. Cela a dû se faire selon une multitude de formes dans les peuplades concernées.

Quel en a pu être le moteur ? Peut-être les contacts, les échanges. Les rencontres entre peuplades différentes, avec la création de nouveaux besoins linguistiques. En ce sens, il semble évident que le démarrage de l'agriculture, et celui des échanges, du commerce (avec le défrichage et les voies de communication) ont entraîné un développement et un enrichissement des langues.

Comprendre les rakramiens

L'enjeu pour les PJs est de comprendre les langues et les civilisations rakramiennes afin de pouvoir choisir, celle avec laquelle ils entreront en contact afin d'explorer leur histoire ou leur légende et ainsi trouver où peut se trouver la barge galactique.

Liste de prénom rakramiens

Cuddlyhoney, Footiefootiecake, Cutiecutie, Schnookumhoneyboo, Bunkerpie, Mootiecute, Footiedumpling, Schnookiesnookieboo, Snoogysmoochiepook, Pookiepoo, Snooglewoogy, Smoochcute, Cutiepooh, Cuddlycute, Footiewookie, Doodlewunny, Wooglegoo, Schmoopiepoo, Poochiewoogybunny, Cutiemooglie, Mootiedarling, Schmoopieschmoopie, Wookumtootie, Bunkersnuggy, Schnookumpums, Wookumwooglepook, Wuggykins, Snoogylover, Smoochsnookum, Snookieboobie, Pootpoo, Snuggywoogykins, Doodlebunch, Honeycute, Snooglecakes

Observer déduire

Une planète nouvelle, une espèce nouvelle aux marches de la galaxie et la certitude que quelque part une barge ancienne est enfouie.
Le défi de l'expédition est de comprendre ces peuples, leur langue, leurs civilisations et comprendre qui peut être contacté.
Cela va donner lieu à quelque semaine de travail dans la soulfarian auquel vont se rajouter des aller-retour furtifs sur la planète.

Les civilisations Rakramiennes n'en sont pas encore au stade spatial.

D'un autre côté, l'équipage de la soulfarian est peut-être fatigué, épuisé des derniers combats contre le Lock Mona et Didier et des presque 30 ans qui se sont écoulés dans la galaxie depuis les grandes négociations de Hamada.

Les membres de l'équipage ont besoin de revenir vers la vie et se déchainent alors des passions amoureuses à bord.
Faire vivre, le déchainement de ces passions amoureuses durant le temps de l'observation aux PJs est un aspect important et cela se fera à travers un défi de compétence structurant avec Bang au 6, et 12e succès.

Défi de compétence structurant

Ce défi est de complexité 5 et de difficulté 25+. Chaque test de groupe correspond environ à 9 jours standards.
C'est essentiellement un défi des compétences d'intendance et d'administration. Les tests de dés doivent se mêler à une conversation fluide et faisant sentir les enjeux de la recherche, des compétences propres à chaque équipe et des relations qui se tissent entre les membres de l'équipage.

Les compétences principales

- **Manager** (*au choix* Bluff, Diplomatie, Influence, Intimidation *Groupe*),
- **Érudition** (Ind, x2, pour donner du sens à la situation),
- **Psychologie** (Ind, x2, pour comprendre les forces inconscientes qui traversent l'équipage),
- **Renseignement** (Ind, x2, pour entendre ce qui se dit en dehors des officiers)

Les compétences secondaires

- **Réputation** (groupe, permet d'annuler un échec de groupe de Manager, x1),
- **Discrétion** (Ind, x2, permet d'annuler un échec en Renseignement),
- **Sécurité** (Ind, x2, permet de faire baisser la difficulté de 2 pour le tour suivant)

Échec

Pour chaque échec, une bagarre éclate entre des membres de l'équipage, se rapprochant de plus en plus des officiers. Et au troisième échec c'est avec un des PJs.

Si échec du défi de compétence, alors cette mission est la dernière avec cet équipage, trop de rancœur accumulée, l'équipage devra être changé dès le retour dans les imperiums.

Ils ont compris quelques langues et quelques civilisations de planète et vont pouvoir entrer en relation avec le corps des scientifiques d'une des nations relativement puissantes. Ils n'ont pas les moyens d'aider à unifier ce pour la faire entrer dans le cadre d'un Imperium.

Réussite

Si 12 réussites avant 3 échecs, l'équipage est un seul corps, la confiance entre chacun est revenue et ensemble ils affrontent les dernières épreuves.
Ils ont compris les langues et les civilisations de planète et vont pouvoir entrer en relation avec le corps des scientifiques d'une des nations les plus puissantes. Ils ont les moyens d'aider à unifier cette planète autour de cette nation majeure pour la faire entrer s'il le souhaite dans le cadre d'un Imperium.

Ils ont compris aussi que l'esprit de Didier n'a pu atteindre sa cible, il s'est dilué dans le néant à cause de son manque de matière.

Il y a 3 bangs au long des semaines qui passent.

Bang 1 : 6 réussites

Romance entre le second maitre des pilotes ***Koons*** et la psychologue de recrutement ***Jody***. ***Jody*** s'est rapproché des pilotes après la bataille contre le dragon.

Koons fait partie de ceux qui ont souffert de la possession. Il a confié à l'infirmière psychologue tous les échecs amoureux de sa jeunesse. Elle lui a confié ses rêves futiles de prince charmant et ses errements durant ses études de médecine et ses échecs pour entrer parmi les divines concubines. Ils se sont rapprochés, alors qu'elle avait pris déjà comme amant, le major ***Scagnetti*** officier astromarin.

Le major découvre le rapprochement entre sa maitresse et ***Koons*** et en ressent une profonde jalousie qui tourne à l'obsession. Il projette de les surprendre dans la chambre du second maitre des pilotes.
Les PJs (Major et capitaine des pilotes) sont averties par des amis au major. C'est au PJ de régler ce conflit et d'éviter un drame.

Une fois cela fait, les PJs prennent conscience que l'équipage bouge du côté des romances. Et où en sont-ils eux même ?

Bang 2 : 9 réussites

Alabama Song est une togente sensuelle, incarnation de la joie de vivre. Mais depuis quelque temps, elle multiplie les amants. Et cette multiplication abondante commence à entrainer une certaine pagaille parmi certains officiers proches du commandant.
Il va devoir régler ces conflits et certainement demander à Alabama de venir à plus de modération, alors elle s'effondre en larme et avoue être amoureuse de quelqu'un qui ne la regarde jamais : le shinaï.

Bang 3 : 12e réussite

La romance de la seconde **Cécile** et du commandant. Cette romance va devoir maintenant arriver à son point fort.

Le commandant et ses amis vont devoir contenir le feu brulant qui vient de s'allumer au plus haut niveau. Cécile veut beaucoup plus maintenant. Elle aspire à vivre une relation épanouissante. Et avec elle beaucoup de membres de l'équipage veulent trouver des émotions et des sentiments libres.

C'est cette romance qui fait comprendre la dureté de la vie des voyages au long court.

Rencontre avec les scientifiques

Cette avant-dernière étape doit se dérouler dans le plus grand secret en cas d'échecs au défi de compétence, par contre elle peut être menée autrement en cas de réussite et de volonté de faire rejoindre la planète l'un des clans.

La rencontre avec les scientifiques et la négociation avec eux va permettre de découvrir qu'il y a une ile dans le grand océan qui a été secoué il y très longtemps et elle est devenu l'ile tabou.

Cela devrait être assez facile pour les PJs de descendre la visiter et de découvrir la barge échouée.

L'ile tabou

En retrouvant l'ile, ils retrouvent aussi l'arche de Sarah et Sainte Idril à la panthère. Idril s'est reconstitué et porte en elle l'âme de Sarah.

Une fois qu'elles sauront la situation, elles voudront comprendre la galaxie dans laquelle elles reprennent conscience.

Enfin, elles feront passer les épreuves aux PJs afin de renforcer la confiance.

Après seulement, elle les accompagnera. Elles ne souhaiteront pas intervenir auprès des autres, mais pour la dernière bataille, elles interviendront pour recruter les héros anciens. Tous les anciens héros joués par les PJs au long des différentes campagnes.

Dernières épreuves

*Les dernières épreuves sont imposées par **sainte Idril à la panthère** et l'esprit de **Sarah**. Elles veulent être sures que les PJs sont capables d'accomplir la tâche qui va nécessiter jugement, courage et abnégation.*

Ces épreuves ne sont pas nommées en tant qu'épreuve, mais elles sont formulées plutôt comme mission auprès des peuples Rakram après que les scientifiques ont eu compris la structure de leur langage et donc des formes de cultures.

Jugement

La justice est un principe philosophique, juridique et moral fondamental en vertu duquel les actions humaines doivent être sanctionnées ou récompensées en fonction de leur mérite au regard du droit, de la morale, de la vertu ou autres sources normatives de comportements.

La justice est un idéal souvent jugé fondamental pour la vie sociale et la civilisation. En tant qu'institution, sans lien nécessaire avec la notion, elle est jugée fondamentale pour faire respecter les lois de l'autorité en place, légitime ou pas.

La justice est censée apprendre la loi et parfois de contribuer à la réparation des torts faits à autrui, au patrimoine privé ou commun ou à l'environnement à quiconque ne respectant pas une loi au sein de sa société par une sanction.

Les gens des autres mondes sont demandés au tribunal de la capitale **Thooforg** d'un des pays les

plus puissants de Rakram, le **Poobdong** afin que ces derniers émettent un jugement de type cassation sur une affaire.
Attention un acte en cassation est un acte de loi, cela à de fortes conséquences.

Wunnymoopie, actuellement femelle, demande ce mercredi à la Cour de cassation de revenir sur l'annulation de son mariage. Après avoir divorcé du conjoint ***Cuddlepoo***, elle s'est jointe avec le parent de celui-ci ***Kissiecute***. Une union normalement interdite par la justice qui a déjà été annulée.

Wunnymoopie et son premier conjoint ont eu un enfant, puis se sont séparés. Wunnymoopie était victime de violences conjugales de la part de Cuddlepoo. Ce dernier a d'ailleurs été condamné plusieurs fois pour ces mauvais traitements.

Wunnymoopie, tout juste divorcé, devient alors la protégée de Kissiecute, son ex-beau-parent, chirurgien, qui était donc le propre père du mari violent, il était donc aussi les grands-parents de l'enfant de Wunnymoopie.

Wunnymoopie et Kissiecute finissent par tomber amoureux et se marient. Un mariage normalement interdit par la justice du pays, mais Wunnymoopie et Kissiecute ne le savaient pas. Le maire qui a célébré leur union semblait l'ignorer aussi.

La difficulté de l'affaire c'est d'émettre un jugement qui soit original par rapport à la société de ce pays. Il devra être convaincant et respectueux des personnes et de la société.

Courage

Le courage ce n'est pas « ne pas avoir peur », c'est surmonter sa peur. Le courage est à distinguer de l'audace ou la témérité, pour laquelle le moteur de l'action n'est pas la peur, mais le désir ou l'orgueil.
D'un point de vue moral, le courage doit être guidé par le sens de la justice ; il n'est estimable que lorsqu'ils se mettent au service d'autrui, sans intérêt égoïste.

Une des nations Rakram, **Grugwad** vie une révolution. Parmi les révolutionnaires, certains sont des génies politiques ayant des idées originales qui peuvent modifier l'avenir de la planète.

Le philosophe politique ***Jultwad*** de l'université de **Joozgump** en **Grugwad** est l'un des penseurs de la révolution sociale. Ce Rakram est en danger et il est recherché dans la ville. Il se cache et se déplace sans arrêt dans les sous-sols.

Sarah souhaiterait que les PJs proposent de le sortir de sa situation et trouve ensuite comment le protéger pour faire avancer ses idées.

Il va juste s'agir de l'exfiltration d'un rakram. De surcroit, il est en train de muer du mal vers la femelle et il s'en retrouve affaibli.

Les sous-sols sont habités par les jeunes rakrams qui ne supportent pas la lumière du soleil jusqu'à leurs 12 ans. Ils sont sous la responsabilité des anciens.
Il va falloir trouver un chemin en sous-sol afin de conduire le petit groupe vers le shuttle furtif.

Abnégation

Abandonner quelque chose d'important pour soi afin que cela bénéficie à quelqu'un d'autre. C'est l'effacement de soi pour l'amour des autres.

Ce que demande Sarah c'est que les PJs expliquent quand ils ont fait preuve d'abnégation. C'est une scène de « storytelling » de son personnage.

Convaincre les imperiums – 3241/3250

Contexte : *Après le réveil de Luc, Sarah et les esprits des héros légendaires, une ultime tâche attend les personnages joueurs (PJs) : rassembler une armée colossale pour affronter la menace émanant de la Voie lactée.*
Objectif Principal : *Les PJs doivent former une armée composée de 5 000 soulfariens et de 20 millions de donanymes, équipés du matériel nécessaire pour combattre le néant de la Voie lactée.*
Défi Majeur : *Pour réussir cette mission, les PJs doivent organiser une réunion d'une envergure sans précédent, surpassant même les accords historiques de Hamada. Cette réunion doit convaincre les différents imperiums de la galaxie de s'unir dans cette cause commune.*
Enjeux et Complexités : *La population cible pour cette mobilisation a atteint un taux de dilution de 73%, ce qui implique des défis de communication et de persuasion uniques.*
Les PJs doivent naviguer à travers des dynamiques politiques complexes, des alliances fragiles et des intérêts divergents pour rallier les différentes factions à leur cause.
La réussite de cette mission nécessite non seulement des compétences diplomatiques et stratégiques, mais aussi une compréhension profonde des enjeux galactiques et des menaces posées par le néant.
Résultat Attendu : *En cas de succès, les PJs parviendront à former une force unifiée capable de faire face à la menace imminente, marquant un tournant décisif dans la lutte contre le néant de la Voie lactée.*
Ce scénario représente un moment crucial dans la campagne, où les actions et décisions des PJs entraîneront des répercussions majeures sur l'avenir de la galaxie et le destin des civilisations qui la composent.

Les rapports entre grandes organisation politique en 3250 cours de campagne

Organisations	%	nombre	% CIM	CIM	% Non CIM	non CIM	Nombre Soulfarian	hors DEPS	DEPS
La couronne	34%	220	50%	110	50%	110	2366	284	2082
Le Klan	35%	226	25%	57	75%	170	2435	365	2070
Les non alignés	31%	201	10%	20	90%	181	2157	216	1941
Nombre de planètes en 3250		647		187		461	6958	865	6093

Rencontrer et organiser la rencontre

La première phase consiste en un travail de fourmis à parcourir la galaxie afin d'obtenir des représentants des trois imperiums ainsi que des corps intermédiaires. Et les convaincre de participer à la grande réunion de 3250.

Le tour des pouvoirs

Les PJs peuvent choisir entre des rencontres physiques, nécessitant des déplacements en Soulfarian, ou des communications via comspace, malgré les décalages horaires.

Ils doivent naviguer dans un paysage politique qui a évolué au cours des 30 dernières années, avec Hamada devenu un centre spirituel majeur.

En 30 ans les pouvoirs ont changé et évolué en fonction des négociations de Hamada. **Hamada** est devenue le grand centre spirituel de la galaxie.

Iskadarla l'imokmar, dernière divine concubine humaine. Elle a 646 ans, elle en parait toujours 40. Elle déplore que finalement le peuple de Hamada se soit transformé en Gourou vendeur de rêve spirituel abâtardi par le grand nombre de touristes spirituel. La vision apportée par la **poutargue**, gelée rouge, fait entrevoir au riche touriste une nouvelle vision de la galaxie.

Depuis 3230 des pèlerinages sont organisés pour se rendre sur les temples de sainte Idril des hauts plateaux de la planète **Hamada**.

La mère supérieure ***Darwi Taraza*** (est une humaine de 48 ans) des **divines concubines** est

toujours dirigeante de l'organisation qui a pris un aspect religieux plus important. Un grand nombre de sœurs consomme de la gelée rouge afin d'augmenter, avec un entrainement adapté, leurs capacités d'accès à la mémoire collective, la mémoire de leur ancêtre.

L'organisation des shinaïs possède toujours assemblée siégeant à Metropolis sur Ultereith, mais maintenant elle a ouvert une seconde académie sur **Hamada**.

Srrislyn Ythislen

Elle possède toujours des salles où chacun des shinaïs peut venir et participer au vote des grandes décisions à prendre. Ces assemblées nomment les deux conseils de sécurité des shinaïs qui sont les pouvoirs exécutifs. Chaque assemblée est composée des 44 shinaïs les plus anciennes réparties sur les deux académies. Chacune possède son secrétaire général et ils se rencontrent le plus souvent possible. À chaque soulfarian est attribué un Shinaï.

La démocratie éonites des pilotes de soulfarian (**DEPS**) est parvenue à s'étendre jusqu'aux nouveaux de **Moonjava**. Avec la découverte des propriétés de la gelée rouge, la poutargue, la vitesse des transports se sont accélérées de 40%.

Les nouveaux nautoniers amènent une forme de vision spirituelle.

Dans cette fusion, la démocratie des nautoniers a perdu une partie de sa fraicheur et de son souffle libertaire, tout en conservant son autonomie face aux autres pouvoirs politiques.

Il reste encore un bon millier de « libres marchands » sur les 6900 soulfarians en circulation.

Le **CIM** et La **SENB** ont fusionné. Le comité intermonde qui prévient les conflits, et le Syndicat de l'Expansion et des Barons Négociants qui surveille les accords de commerce ont créé des universités. De ces universités sortent les nouveaux juristes, contrôleurs et diplomates qui sont installés sur toutes les planètes colonisées et sur les soulfarians de la **DEPS**.

Névégalitaristes et pègre se sont rapprochés plus fortement pour explorer de nouvelles façons de vivre en société, des puritains conservateurs, des pègres féodales et avec des geeks trans-donanyme se rencontrant dans une organisation fédérale pour conserver chacune des libertés contradictoires. Pas de pouvoir central, mais une conscience de la liberté des autres. (S'ils ont obtenu lors des anciens accords de hamada une minorité, alors ils se rapprocheront de la **Couronne** mais jamais du Klan)

Ester Strogoï

La **Couronne**, justement reste une république à démocratie représentative (par l'oligarchie) ultra libérale. Elle a su par ses instances politiques ménagères ses relations avec les névégalitaristes qui sont entre libertariens et libertaires. Par leurs entreprises privées riches, ils ont pu créer rapidement 4 nouvelles cités orbitales au-dessus de Hamada, de Moonjava et d'Aquador.

Les grandes planètes des adoubés ont pu réduire leur population pauvre des 3/4, partie coloniser de Nouveaux Mondes. La galaxie connait une nouvelle période de croissance, mais également une période de dilution.

Ce phénomène de dilution inquiète la maison **Patisha**. Cette maison a du mal à maintenir la cohésion malgré sa « production » plus performante de « conseillés spécialisés ».

Enfin le **Klan** continue sur sa volonté de centralisation des pouvoirs, toutefois Hamada lui a petit à petit échappé lorsqu'une lame de fond de spiritualité s'est emparée de la galaxie.

Personnalités importantes

La couronne

La présidente de la **couronne** est une Belikar depuis 8 ans. ***Zoyay feu Norood*** a été élu pour défendre une idée de la liberté plus profonde que celle du commerce. C'est sous sa mandature que le nombre de colonies a fortement augmenté. Et il y a 3 ans, elle a maitrisé la crise de la soulfarian Lock Mona et son terrible équipage.

Son vice-président est un humanorde ***Kanoch Kniran*** né sur la planète **Flidmier** en **ED185**. Il conçoit la société galactique comme une union des communautés de colons. Il veut assurer la protection égale de leurs droits particuliers, notamment pour les moins puissants. Il est donc la « grande tente » dans laquelle les minorités se retrouvent, qu'elles soient raciales (délicat, togent, ancipiel), religieuses ou sociologiques (intellectuels, artistes). Il ne favorise pas les mégacorps de la couronne ou les monopoles du Klan.

Ester Strogoï La PDG de la **TOSOÏ-CORP** est la petite fille d'Yvan Strogoï, le togent responsable des colonies qui avait encadré les PJs, il y a 60 ans de cela. Elle est une personne importante dans le syndicat des mégacorps. Très libérale, elle ne mesure l'efficacité qu'à travers les bénéfices dans un

marché libre. Elle a une profonde admiration de petite fille pour les PJs qui sont devenues des libres marchands et ont organisé la conférence de Hamada.

Le Klan

Vladimir Comte de Bobrinsky, le fils du commandant Joseph comte de Bobrinsky et héritier du titre est devenu le premier secrétaire du Klan. Il a connu la légende des PJs et de leur soulfarian. Il sait qu'il leur doit la position du **Klan** au sein de l'alliance de Hamada.

La façon qu'à ***Vladimir Bobrinsky*** de se déplacer montre ainsi selon elle « un homme qui lutte pour avancer. Cette instabilité est compensée par un besoin criant de contrôle interne, qu'il manifeste en étalant sa force. Quand on lui impose quelque chose, il fait l'inverse.

Srrislyn Ythislen est une melkiran, ex-championne comme capitaine de l'équipe planétaire **P3DF29** (**Myntris**) du Klan. Elle est devenue conseillère militaire du premier secrétaire du Klan. C'est une personne paradoxale entre passion et raisonnement glaciale. Elle peut devenir une alliée importante dans les négociations futures avec le Klan.

Shelaren Antolloya, descendante de l'ancipiel fondateur du Klan Eriniel des Antolloya, est une prétendante et opposante dans le parti au ***Comte de Bobrinsky***. Elle peut s'avérer être beaucoup plus conciliante et encline à se rapprocher des névégalitaristes. Elle possède un soutient dans une minorité de la police et de l'armée, mais une majorité dans les peuples du Klan.

Les névégalitaristes et pègres

Nabekin Asawara est le parrain de **Centrale** sur **P3GG4579** appelé aussi **Fluminis** à cause du plus long fleuve d'eau douce connu.

Les maffias et pègres ne peuvent naitre que sur un terrain de misère. Le mafieux est d'abord un misérable, chassé de son travail sa terre, contrainte à l'errance, mendiant, brigand, louant ses services, rackettant… auquel s'ajoute, le riche, le possédant qui expulse et qui rémunère les gros bras qui expulsent, récoltent les taxes, extorquent les fonds sous la menace de l'arme, sans passer par les tribunaux. En ce temps où des pauvres et des riches vont s'appauvrir, les liens vont se resserrer.

Nabekin est de cala, il faisait partie des pauvres colons expulsés de terre pour dette à la Central Corps, il y a 50 ans, il a formé un groupe et se sont enrichi il a alors rejoint le groupe de ***Mélaniel Dabtara***.

Nabekin Asawara est un togent charismatique qui a su rassembler dans les peuples névégalitaristes les plus pauvres, sa figure dépasse la planète dont il est originaire.

Pègre de Gavany / Lurtz / Adoubai
Objectif : Pègre de Mélaniel Dabtara (petite fille de Joe) : Offrir à ceux qui payent ce qui est à la marge de la légalité
Gouverner : autoritaire hiérarchique
Statut : semi- illégal
Rayonnement : 26 premiers mondes et quelques mondes névégalitaristes
Ressource : +5Dk (pour payer et s'introduire dans certains milieux)
Renseignement : +5Dk (retrouver des victimes)
Logistique : +2D6 tête à claques

Tyala Phaduesti est une femme politique de **P5QC897** appelé aussi **Stellaflores**. Elle est issue d'une délégation des colons qui l'ont choisi pour les représenter dans la fédération névégalitariste et également choisi pour représenter les peuples indépendants devant le conseil de Hamada issue des négociations de 3211.

Les corps intermédiaires

Darwi Taraza la mère supérieure des divines concubines est une alliée solide. Elle a vieilli et pris de l'expérience. Elle souhaitera recruter les membres féminins de l'équipage.

Darwi poursuit toujours le but de permettre la construction de connaissance par une énergie réceptive et généreuse qui n'intériorise pas le pouvoir. C'est une énergie de vortex dextrogyre qui vise à concentrer la puissance sans pouvoir.

En cela elle s'oppose à tout pouvoir par l'action et les prises de décision arbitraire erreur correction.

Darwi se place sur un temps long. Elle donnera ses voix si les PJs font de même et se place sur ce même temps long, celui de la vie, de la néguentropie face à l'entropie de l'univers.

Les pègres

Les pègres sont un mode d'organisation qui peuvent organiser, certes de façon arbitraire et violente, mais ils sont capables d'organiser les pénuries, cela fait partie de leur patrimoine.

Négocier sur Hamada – 2350

Cette deuxième phase est la négociation afin d'obtenir entre 4000 et 5000 soulfariens pour transporter entre 16 et 20 000 000 de soldat vers la Voie lactée, avec un espoir de retour faible, pour la plupart, en passant par la porte YAHVÉ / ATHON.
Superviser et influencer la négociation et être absolument convaincant afin de partir dans les meilleures conditions. Cela va se faire par un défi de compétence.

Lors des premières négociations, mes joueuses avaient donné un 4 Klan / 4 corps intermédiaire / 2 Couronnes / 2 mondes libres et pègres. Il faudra à ce stade tenir compte des choix de vos propres joueuses.

La préparation

Cette partie est une forme alternative plus rôle-pelées de la négociation elle-même. Elle consiste surtout à contacter toutes les relations pendant six mois et à créer une forme d'organisation assumant la pénurie de soulfarians et faisant accepter à chaque groupe les enjeux.
Sarah et Idril restent à l'écart et fréquentent surtout les shinaïs.

Dans cette phase mes PJs

Mes PJs ont contacté tout le monde et ont organisé avant petit à petit les choses ainsi.

La gestion de pénurie des soulfarians serait offerte aux pègres, mais il devait accepter d'être assisté par les divines concubines.

Les mondes non alignés névégalitariste garderaient la majorité des soulfarians.

Le clan et la couronne fourniraient le maximum de soldat, mais ils auraient la gestion après la victoire, de la Voie lactée.
Cette dernière devrait être remplie des richesses d'avant la plaie.

80% des shinaïs embarqueraient pour la voie lactée.

Ils ont si bien négocié en cette phase que je n'ai fait que valider la solution lors la grande réunion de Hamada.

Mais il avait leur propre histoire et cela s'est fait aussi en fonction de leur propre histoire.

Les enjeux

L'enjeu de ces négociations porte sur l'attribution de 5000 soulfarians sur les 6 902 circulant et la levée de 20 000 000 de soldat qui vont partir vers une mort possible et avec une campagne qui risque de voir se passer 150 ans pour ceux qui reviendront.

Chaque Soulfarian transportera 5000 guerriers (500 guerriers de hamada, 500 tireurs d'élites vétéranes et 200 technicien et pilotes d'éperonneur et le reste en soldats entrainés et en famille de colons).
Il sera embarqué aussi un corps de scientifique logisticien, 3 shinaïs par soulfarian et 2 sœurs des divines concubines.

Il peut se faire que dans lors des négociations, il faille transporter des colons en cas de victoire sur la Voie lactée.

Le Klan qui défend les services publics centralisés et les biens collectifs est efficace pour les prises de décision demandant de l'autorité souhaite que le commandement général soit confié à un général appartenant à leur partie.

La Couronne qui défend la liberté du marché et les biens privés, est efficace dans le transport et l'économie, souhaite que des représentants des mégacorps de commerce soient embarqués lors de l'opération pour après, lorsque le pont aura été créé avec la Voie lactée soignée.

Les mondes libres, dont les **névégalitaristes** et la **pègre**, défendent une certaine idée de la liberté, le code d'honneur de la marge et surtout un droit à l'expansion. Souhaite que le général des armées ne soit ni du Klan ni de la couronne.

Les corps intermédiaires - Patisha - Idarienne - CIM - DEPS - Hamadien - Académie des shinaïs, souhaite tout un certain nombre des représentants dans l'armée qui sera créé.

Préparation de la rencontre qui est une présentation des négociations qui vont avoir lieu :

- Les PJs doivent définir trois objectifs : celui qui serait au maximum, celui au minimum et le réaliste acceptable.
- Ils sont devoir définir qui dirige la discussion (la meilleure Influence) ?
- Qui vérifie que tout est bien compris sur les objectifs initiés (le meilleur en érudition) ?
- Qui pose les bonnes questions (celui qui a le meilleur en bluff) ?
- Qui répond aux questions les plus gênantes (impressionner) ?
- Qui s'attache à réduire les tensions (psychologie)

Suivant les premières présentations et succès des PJs, cela va déterminer la difficulté de la négociation.

Les trois phases de la négociation.

- Discussion du problème
- Proposition de solutions
- Négociation du compromis

Défi de compétence

Les négociations vont être longue chaque test du groupe représente une période de 5 jours.

Chaque joueuse participe au test de groupe en diplomatie et peut ensuite effectuer un test de compétence principale individuelle s'il a réussi son test de diplomatie sinon, il n'a le droit qu'à un test de compétence secondaire. Et cela par période dans ce défi de compétence.

- Complexité : 5 (12 réussites avant 3 échecs)
- Difficulté : 25+ à 35+ suivant la préparation
- Période : 5 jours

L'organisation de ce défi est très particulière, il va nécessiter 4 boites ou chacune représente une faction. Il faudra 4 types de jetons d'indicateur différents.

Avant chaque test, les PJs doivent dire à quelle faction ils attribueront le succès ou l'échec.

Jetons succès : attribué lorsqu'une compétence **principale** de groupe ou individuel est un succès

Jetons échec : attribué lorsqu'une compétence **principale** de groupe ou individuel est un échec.

Jetons satisfaction : est attribué à la faction pour laquelle le test de groupe de diplomatie a été attribué.

Jetons insatisfaction : est attribué aux factions pour laquelle le test de groupe de diplomatie n'a pas été attribué, et qui n'ont pas de jeton de satisfaction, s'ils en ont, on lui en enlève un.

Si une faction obtient où lui est attribué 7 succès ou plus, elle devient la faction majoritaire. Dans le cas présent cela reviendrait à lui donner un pouvoir de prise de décision qui l'opposerait aux autres. Ce serait alors un échec total pour la négociation.

Compétences principales

- Diplomatie (groupe),
- influence (ind. x3),
- intimidation (ind. x1),
- Érudition (ind. x1),
- discrétion (Ind. 2x),
- Représentation (ind. x1)

Diplomatie (groupe, chaque période)

De manière collective le groupe tente de garder les négociations sur un ton cordial et sur un pied d'égalité. En fin de période ce succès peut être attribué à l'une ou l'autre faction ou conservé pour le jour suivant.

Influence (individuel, 3x)

Le personnage travaille à l'annonce pour une faction de son choix pourvu que ses contacts appartiennent, ou sont en liaison, à cette faction.

Intimidation (individuel, 1x)

Afin de favoriser une faction de son choix, le personnage va murmurer aux oreilles des diplomates des autres factions quelques dangers à ne pas leur laisser une certaine marge de manœuvre.

- Attention l'utilisation de cette compétence en cas d'échec en vaut 2.

Érudition (individuel, 1x)

C'est une compétence qui va aider soit le Klan, soit le monde libre, qui tous deux ont, de par leur propre histoire, une plus grande légitimité que les autres factions sur la gestion de Hamada ?

Discrétion (individuel, 2x)

2coute discrète de ce que se disent en off les diplomates des différentes factions. Cela permet ensuite de jouer de ces informations élégamment pour aider telle ou telle faction.

Réputation (individuel, 1x)

En fonction de ses contacts, il peut apporter la notoriété de son statut pour faire avancer une faction associée à celui-ci.

Compétences secondaires

- Volonté / Survie (groupe),
- bluff (individuel, x2),
- Magie vs Foi (individuel, x2),
- Métier/logistique (individuel, x2),
- psychologie (individuel, x2),
- subterfuge (individuel x2)

Volonté / Survie (groupe)

S'il y a eu un échec en diplomatie de groupe, il est possible de le rattraper en faisant durer les négociations plus tard dans les soirées pour reprendre les discussions où elles ont achoppé. Si la moitié du groupe réussit alors un échec peut être éliminé.

Bluff (individuel, x2)

Rattraper les choses, faire passer des vessies pour des lanternes, faire accepter avec humour un choix vexant, et le tout en soirée autour d'une bonne bouteille avec la bonne délégation.

Cette compétence réussie permet d'enlever un teston d'insatisfaction.

Magie vs Foi (individuel, x2)

Un discours bien senti sur l'une des journées, sur le sens de la vie, la religion et la foi en générale que les donanymes peuvent avoir. Cela permet d'annuler un échec auprès des factions les plus religieuses (Klan, Hamadiens est libre).

Métier (logistique) (individuel, x2)

En préparant la logistique des journées de négociation à venir, cela peut diminuer la difficulté de 2 pour la prochaine période.

Psychologie (individuel, x2)

Même chose que Bluff, mais en ajoutant de la bienveillance et de l'écoute, plus dans un salon feutré que les salles de réunion officielle

Subterfuge (individuel x2)

Si un test d'érudition a été réussi dans la même période, un personnage peut tenter de créer des

contrefaçons d'un objet symbolique et apporter de fausses peuvent auprès d'une autre faction.

Cela va permettre d'utiliser encore une fois pour d'autre faction les deux tests d'intimidation et d'érudition, avec un autre point de vue.

Réussite

Si les PJs ont réussi le défi de compétence et qu'au moins chaque faction a eu un succès. Si une faction se retrouver avec 0 succès alors se serait considéré comme un échec.

Mais plusieurs situations de réussite peuvent se présenter.

Faction 1	Faction 2	Faction 3	Faction 4
7	3	1	1
7	2	2	1
6	4	1	1
6	3	2	1
6	2	2	2
5	5	1	1
5	4	2	1
5	3	2	2
4	4	3	1
4	4	2	2
4	3	3	2
3	**3**	**3**	**3**

Chaque faction à cumuler 3 réussites, c'est la situation la plus optimum pour partir affronter les forces de la plaie.

Échec

Les négociations ont échoué, l'armée constituée et le nombre de soulfarians seront en dessous du nombre requis et la guerre va être plus longue et plus difficile de l'autre côté. Il faudra ajouter un +5 rencontres la difficulté de la bataille sur le dernier scénario.

Le final, la dispersion primale

Dans ce dernier scénario, le vaisseau des personnages, conduisant une vaste flotte atteinte enfin le bord de la Voie lactée, totalement englouti par la plaie. En s'enfonçant en son sein et en parvenant à vaincre les hordes de la plaie, les personnages arriveront au bord de la terre gangrenée et suppurante de mort.
Mais la terre a été avalée par un trou noir de néant et c'est dans celui-ci que la soulfarian des PJs va devoir s'engouffrer avec l'aide de Sarah et des jumeaux. Ici, ils retrouveront le faiseur Léo ainsi que l'âme des trois dragons.
Luc est le seul pilote pouvant assister le nautonier de s'engouffrer dans le trou noir en restant dans la zone de singularité. Alors ils pourront s'approcher et se positionner dans la plaie.

Mais avant, ils vont devoir envoyer l'armée des soulfarians contrer les vaisseaux des créatures de la plaie et soumises au néant, afin de permettre à une soulfarian de se faufiler vers le trou noir.

Et ce faisant, ils aboutiront à une nouvelle compréhension de l'univers ou devrais-je dire des univers. En effet les héros pour refermer la plaie devront plonger en son coeur et se laisser happer par le néant. Alors naitra un nouvel univers indépendant dont les héros seront les dieux créateurs, les créateurs d'un nouvel éden pour que naisse un nouveau big-bang.

La bataille de la Voie lactée

L'armée d'Andromède va devoir déferler par les singularités afin de tenter de faire une diversion pendant qu'une soulfarian, celle des PJs va devoir rejoindre le trou noir opaque qu'est devenu la terre.

La faille

La faille est la corruption suprême de la galaxie capable de corrompre toutes les autres galaxies de l'amas. La faille corrompt l'ordre et le désordre, le bien et le mal dans un magma sans bord et sans fond. Le temps et la matière n'ont plus aucun sens. Et le tout sombre dans le néant.

Les singularités

Dans la singularité d'Andromède se trouve une porte des titans accueillants des milliers de vaisseaux. C'est une porte plus ancienne que la galaxie elle-même. C'est une porte que les humains anciens nommeraient **YAVHE / ATHON** emmenant à la singularité 2 au bord intérieur de la voie lactée.

C'est une zone évitée par la plaie à cause des planètes possédant de grands gisements d'orichalque. Tant que celui-ci n'est pas perverti, les soulfarians peuvent les utiliser et les vaisseaux de la plaie ne le peuvent pas.

En prenant cette porte saine, la flotte va parvenir aux portes de la Voie lactée, où l'ennemi va se rassembler afin de les détruire.

La bataille de la faille

Une première bataille commence entre les deux flottes, celle de la plaie, la faille et celle d'Andromède. La flotte de la plaie se reconstitue une fois détruite, celle d'Andromède bascule du côté de la plaie quand détruite. Il faut donc tenir et permettre à un petit vaisseau de type shuttle de foncer vers l'épicentre de la plaie.

Ensuite au-dessus du sol des ruines de Rome ou la plaie sont les plus fortes et là où les jumeaux se sacrifièrent une autre forme de bataille va se dérouler.
C'est ici que tous les 10 occupants du shuttle devront se jeter dans le cercle des enfers de Dante et ils devront traverser les horreurs, des images à côté desquels leur pire cauchemar est de la simple comédie romantique. Et après avoir percé les trois cercles, ils pourront siphonner le néant hors de l'univers pour se perdre eux-mêmes dans le néant.

Invocation

Sarah et Idril peuvent dans les 9 mois de préparation avant de plonger vers la Voie lactée, invoquer les stratège et faiseur du passé qui ont des dons pour aider lors de la bataille.

Lorsqu'ils sortiront avec l'armada, Luc et Léo viendront à Sarah pour décrire ce qu'il convient de faire.

Les personnes qui peuvent être invoquées sont les héros du passé (3 orchidées, mangeurs de pierre ou retour de pendule) ; Idril étant elle-même une héroïne des 3 orchidées. Au MdV d'adapter en fonction de ses campagnes.

Mais il y aussi les recrues des PJs qui avaient un certain nombre de pourvoir lors des défis de compétence de type bataille.

La bataille de la marche

Aux marches de la Voie lactée, où les soulfarians ont surgit l'armée se constitue. L'ennemi approche par bond successif et constitue une armée de refoulement. Dans la Voie lactée, il n'y a pas de portes Gama. Il y a des trous dus à la plaie, la faille, et qui constitue une forme de porte.

Attention ce défi de compétence va provoquer de la dépense de vie et d'énergie des PJs tout au long.

- Complexité **6**
- **14** réussites avant **4** échecs
- Difficulté **45+**
- 1 tour = 12 heures 1D6 premier tour +1D6Energie / tour

Compétence principale

- Volonté (groupe – donne droit individuellement à compétence principale)
- Stratège : Stratégie et influence (ind - si le stratège bénéficie d'action rapide)
- Subterfuge (ind - corps à corps 1D6 vit)
- Sécurité (ind - combat Distance 2D6 énergie)
- Survie (Ind - joue comme Médic Moral des troupes – 2D6 énergie)

Compétences secondaires

- Art de faiseur (annule 1 échec volonté de groupe - 3D6 énergie)

- Parade ou esquive (annule échec subterfuge ou sécurité - 1D6 vit)
- Tir (diminue difficulté de 2 - 2D6 énergie)
- Mêlée (diminue de 2 tours suivant - 1D6 vit)
- Renseignement (difficulté -5 sur Subterfuge sécurité 2D6 énergie)
- Discrétion (difficulté -5 sur Stratège - 2D6 énergie)
- Psychologie (1x : permet de choisir une compétence non nommée en principale en expliquant pourquoi pour le tour suivant – 3D6 énergie)

En cas d'échec

Si le défi de compétence est un échec, les PJs peuvent échapper quand même à la flotte dans le Shuttle et avec ce sentiment que 90% de la flotte sera détruite au mieux s'ils parviennent à briser les 3 cercles.

Les survivants se mêleront ce qui reste de survivant pour tenter de se reconduire. Il n'y aura que 500 soulfarians pour reconstruire tout cela.
Les deux galaxies ne reprendront contact l'une avec l'autre que dans 2500 ans.

Victoire

La bataille continue sans eux, mais ils laissent suffisamment de moral pour que 80% des soulfarians y survivent. Et pour les occupants un Nouveau Monde s'ouvrira.

Ils garderont les portes de la plaie devenues portes Gama et pourront aider les êtres vivants de la Voie lactée à se reconstruire avec 4000 soulfarians et rapidement, ils contacteront Andromède par la porte galactique (100 ans se seront écoulés).

Figure 36, la terre porte du néant

L'esprit de Gama se répand dans l'amas de galaxies par les portes YAVHE / ATHON.

Résolution

La fermeture de la faille ne peut se faire qu'en se mettant au centre de celle-ci et en perçant les trois cercles des enfers de Dante. Il faudra projeter de l'intelligence et du sens, de la co-naissance pour que se ferme la plaie un nouvel univers ailleurs doit s'ouvrir, dont les PJs seront les démiurges.

Cela va provoquer la fin psychédélique de l'équipage du shuttle (revoir les classiques).

Pour cette partie du scénario, les PJs vont s'emparer de la narration en trois phases. Et cela en utilisant un jeu de **Tarot divinatoire** avec image et texte en ne prenant que les arcanes majeurs (pour ma part j'ai utilisé l'Osho) 3 cartes par personne une pour chaque cercle.
Première phase en se positionnant ici, le premier cercle des horreurs. La narration est littéraire ils vont devoir affronter leur propre barrière.
Attention vous demander à vos joueuses de s'installer autour de la table dans l'ordre quel ils veulent organiser la narration, ensuite on ne change plus cet ordre.

Le premier cercle les PJs doit revenir sur leur péché (bien le traduire par « louper sa cible » intérieur). Ils affrontent les conséquences immédiates de leurs fautes.

La première joueuse commence la narration en retournant sa première carte du tarot et avec elle il débute l'ouverture de la première porte de l'enfer en se servant de cette carte.
Quand il pense avoir fini, il passe la main au suivant qui doit à son tour retourner sa carte et poursuivre la narration et jusqu'au dernier du premier cercle qui nous amène alors devant la deuxième porte.

Fin du premier cercle : fais un premier bilan de l'état de la situation.

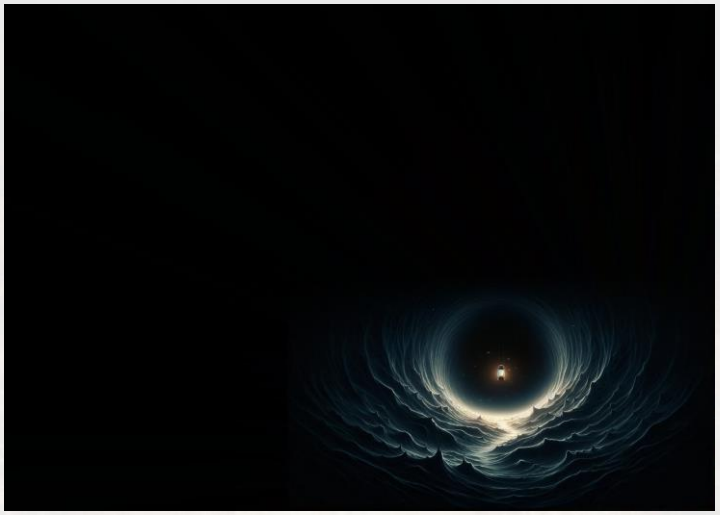
Le deuxième enfer ou le néant envahit leurs propres fautes de leur péché, et ceux de leurs ancêtres qui furent oubliés. On descend plus profond et on cherche du sens à toutes ces horreurs. Les joueuses mêlent les destinés du vivant les horreurs, le néant qui dévore tout et le mal qui est préférable.

Fin du deuxième cercle : Fais un bilan de ce qui sera dans le court terme.

Dernier cercle ce que l'on croyait être le diable et ne s'y trouve qu'un grand vide qu'il faut combler de ses espoirs, de sa créativité pour enfin toucher les doigts des jumeaux, leur donner l'énergie d'aspirer le néant d'entré dans l'univers et le refouler avec les PJs malheureusement vers le néant extérieur.
Et ensuite la narration des joueuses sur la création d'un nouvel univers par un gigantesque big-bang en intégrant ce qu'ils sont collectivement.

Retour MdV 3 : Épilogue

La plaie avec les PJs est engloutie dans le néant et le réel inconnaissable est maintenant autre. L'affaire de l'univers ne les concerne plus.



Mise en scène

- Les joueuses sont assises yeux fermés et toute lumière éteinte.
- 20 secondes de silence puis
- La MdV : « Silencio ! »
- 20 secondes de silence puis
- La MdV : « ni haut, ni bas ! »
- 20 secondes de silence puis
- La MdV : « ni droite ni gauche ! »
- 10 secondes de silence puis
- La MdV : « Rien »
- 5 secondes de silence puis
- La MdV : « Néant »
- 5 secondes de silence puis
- La MdV : « vide »
- Ensuite La MdV attend, les premiers mots des joueuses, il y a des mots-clefs qui seront à retenir, et chaque fois qu'ils seront dits La MdV dis « NON ! Silencio, rien » pour les autres il dit « aucun ne sent »

Les mots clefs :

- Amour
- Terre
- Eau
- Feu
- Vide
- Air
- Esprit
- Vie

Quand tous ces mots ont été prononcés, il rallume brutalement la lumière en criant « Big-Bang »

Pour les PJs, un nouvel univers dont ils sont Dieu commence son histoire. Ils peuvent s'ils le souhaitent en parler de ce nouvel univers avec un Dieu en 10 personnes.

Fin

Annexes

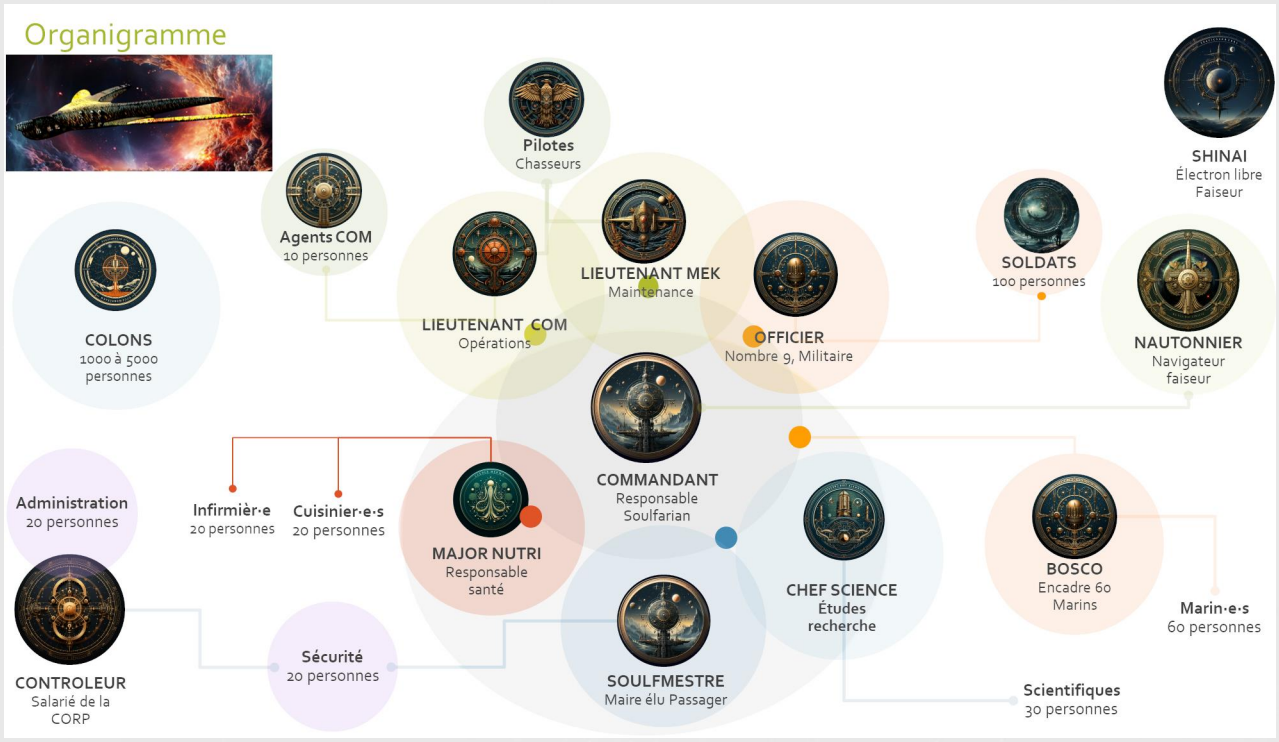
Annexes

Table des figures

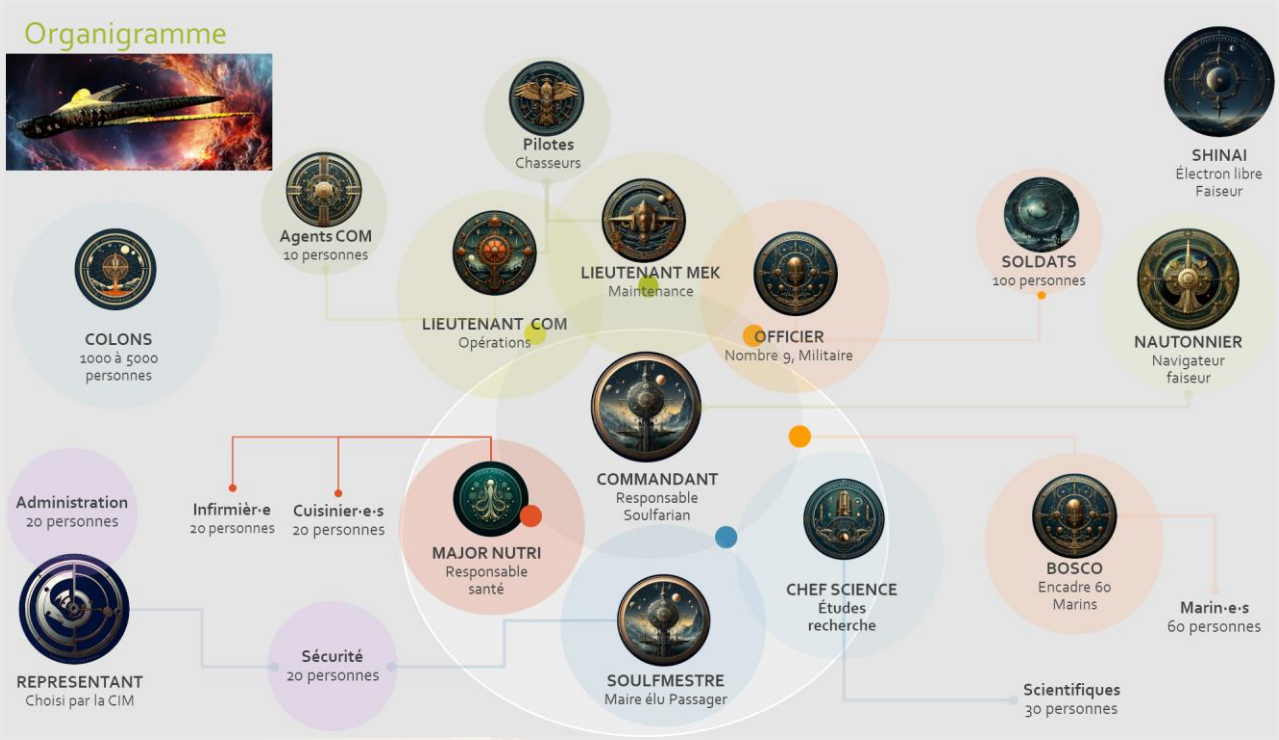
Figure 1: temple Triargosique 11
Figure 2 : Soulfarian Type 13
Figure 3: figure de nautoniers 14
Figure 4: tatouage shinaï 15
Figure 5: Salle de réunion préparatoire dans une soulfarian 15
Figure 6 : Noosphère 24
Figure 7 : Shuttle 27
Figure 8 28
Figure 9 : Géocroix 41
Figure 10 : Coupe d'une soulfarian 42
Figure 11: Ultereith vers Drovan 43
Figure 12 : grand hall Géocroix 49
Figure 13 : Voix lactée Hublot Soulfarian 57
Figure 14 : campement provisoire renouveau 59
Figure 15 : Gisbert Rotwand 62
Figure 16 : La Plaie 63
Figure 17 ; Conseil sécurité shinai 67
Figure 18 : Soulfarian se nourrit 78
Figure 19 : Nouvelle Lurtz sur Melkir 85
Figure 20 : Oers PIBF83 85
Figure 21 : tableau de bord shuttle 89
Figure 22 : 3 Bibang, Solong et Fleurimoi 94
Figure 23 : ganga 96
Figure 24 : plateaux sacrés 97
Figure 25 : le parcours des PJs 98
Figure 26 : Reg de Hamada 99
Figure 27 : Village Shikateru 103
Figure 28 : Au bord du fleuve 107
Figure 29 : grand Bosquet Idril 107
Figure 30 : Ravineau et son Nautonier 108
Figure 31 : Capitale de Moonjava 108
Figure 32 : la jonction des thaumaturges 120
Figure 33 : Le Lock Mona 128
Figure 34: Van-Gogh, l'église d'Auvers sur Oise / Attache 159
Figure 35 : Rakramien 160
Figure 36, la terre porte du néant 173
Figure 37 : évolution du personnage 177

Organisation des Soulfarians

Soulfarians d'une Mégacorps



Soulfarian libre



Les étapes

Première étape
La joueuse doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4** choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de compétences) et une vocation pour son personnage.

Donner un nom à son personnage en fonction de l'espèce et du milieu social et qui évoque un peu son métier.

Deuxième étape
En vie, il commence à **5 + CONS**
En énergie, il commence à **5 + SAG**

Troisième étape
Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de son espèce, sa condition sociale, sa vocation et deux fois l'atout **science du critique** pour deux compétences de son choix.

Une compétence qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

SAUF !

Les compétences **Concentration**, **Esquive**, **Initiative**, **Mêlée**, **Parade**, **Survie**, **Tir** et **Volonté** commencent tout avec le bonus même si le ***niveau est à 0.***

Dernière étape pour « pour une poignée de Knotz »
Enfin,
5 apprentissages
5 compteurs
5 atouts libres plus d'atout d'origine

Dernière étape les autres
Il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne s'il est d'une autre espèce :
3 apprentissages
3 compteurs
3 atouts libres plus d'atout d'origine

Figure 37 : évolution du personnage

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récupérations. On récupère (niveau **survie** ou **volonté** + **CON** ou **SAG** + 5) en **vie** ou **énergie**.
Pour « récupérer ses récupérations », il faut être sorti de la zone de stress lié à l'aventure.

Dans une compétence
Avant le niveau 4, le personnage est un **amateur**
Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un **apprenti**
Aux niveaux 6,7 et 8, le personnage est un **professionnel**
Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un **expert**
Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un **maitre**

Au-delà c'est un **virtuose**

Les personnages créés pour la campagne commencent comme frais émoulus et manquent encore un peu d'expérience.

Entretien XP et évolution
À chaque fin de scénario, les joueuses reçoivent de **15** à **30** XP. Avec ces XP, la joueuse peut avec acheter des atouts.

Un atout coute **10 XP**, mais auquel doit s'ajouter un cout d'entretien des compétences expertes et au-delà (notion volée à Tenga) ?

Tableau des difficultés

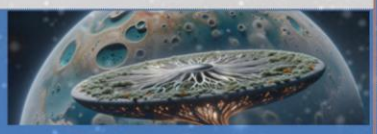
seuil	difficulté	pourcentage
10 +	Facile	94%
15 +	Moyen	65%
19 +	Difficile	28%
23 +	très difficile	5%
30 +	Miraculeux	1%

L'entretien est la valeur qui symbolise que pour certaines compétences (sans spécialités) ou certaines spécialités de haut niveau (expert), il faut l'entretenir par de l'entrainement, permanent engendrant un cout supplémentaire pour acquérir de nouveaux atouts.

Normalement le maximum de niveau d'une compétence est **6** sauf si le personnage prend les atouts ***parfaire***, ***expert***, ***maitre*** et ***grand maitre***.

Quand le personnage est expert dans un domaine, il ajoute **2** points à sa valeur d'entretien, quand il passe en maitre il rajoute **3** points (ce qui fait 5) et quand il devient grand maitre il en rajoute **5** (ce qui fait 10). On ajoute les sommes de ces valeurs à l'entretien ce qui augmente le prix des atouts futurs.

Nom
concept
XP



Age	
Poids	
Taille	
Cheveux	
Yeux	
Peau	

Vers le Bruit dK 6 +

Caractéristiques

Force	+
Dextérité	+
Constitution	+

Intuition	+
Sagacité	+
Charisme	+

Compteurs

	Handicap	Grave	Mortelle

Vie récupération ( )
Energie récupération ( )
nombre récupération / jour (CON + 1)
Seuil blessure
Armure
LIGNEE nb VIE

Savoir-faire | sc. : Science du critique | Me : Métier | Ex : Expert | Ma : Maitre | GM : Grand maitre

sc. Me Ex Ma GM		niveau	bonus	valeur
	Athlétisme (For, Dex)*			
	Bluff (Int, Cha)			
	Concentration (Con, Sag)			
	(spécialité) Conduite (Sag, Dex)			
	Déguisement (Dex, Cha)			
	Diplomatie (Int, Cha)			
	Discrétion (Dex, Int)*			
	Equitation (Dex, Sag)			
	(spécialité) Erudition (Int, Sag)			
	Esquive (Dex, Cha)			
	Influence (Cha, Int)			
	Initiative (Dex, Sag)*			
	Intimidation (For, Cha)			
	Linguistique (Int, Cha)			
	(spécialité) Magie vs Foi (Int, Sag)			

sc. Me Ex Ma GM		niveau	bonus	valeur
	(spécialité) Mêlée (For, Int)			
	(spécialité) Métier (Int, Dex)			
	Parade (For, Int)			
	Perception (Int, Sag)			
	Psychologie (Int, Sag)			
	Renseignements (Sag, Cha)			
	Représentation (Cha, Sag)			
	Réputation (Cha, Sag)			
	Sécurité (Dex, Int)			
	(spécialité) Soins (Dex, Int)			
	Stratégie (Int, Cha)			
	Subterfuge (Dex, Int)*			
	Survie (Con, Sag)			
	(spécialité) Tir (Int, Sag)			
	Volonté (Con, Sag)			

Armes spécialités

sc Me Ex Ma GM	niveau	bonus	valeur	Notes	Dégâts

Autres spécialités

sc. Me Ex Ma GM	niveau	bonus	valeur	sc. Me Ex Ma GM	niveau	bonus	valeur

Langues

DRAMA

Contacts

NOTORIETE / FLETRISSURE /

Niveau

NOM SOULFARIAN

Son rêve

Sa forme gouvernance

Qualité

Défaut

1 x 6 dK, 1 x 5dK, 2 x 4dK, 3 x 3dK, 2 x 2dK 1 x 1dK

RESOURCES

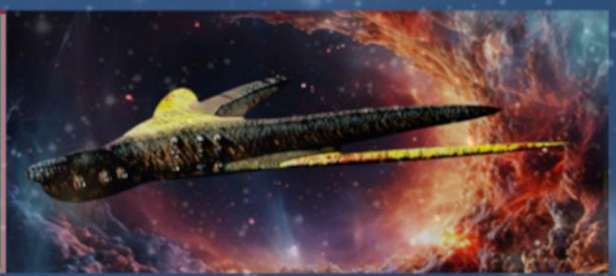
dK
dK
dK
dK
dK
dK
dK
dK
dK
dK
dK
dK

* *Cultivation*
* *Défense*
* *Créativité*
* *Échange*
* *Surveillance*
* *Fabrication*
* *Rivalité*
* *Influence*
* *Spiritualité*
* *Recherche*

dk	*niv.*
6dK	10
5dK	8
4dK	6
3dK	5
2dK	3
1dK	1
Sur 100	
5dK	80
4dK	60
3dK	30
2dK	5

Atouts

Ecusson



Atouts		Richesse (niveau)		Banques VK
Entretien expert 2 + maitre 3 + Grand maitre 5		Vk en poche		
Apprentissage (Max 12)		Vst en poche		
Atout Stage		Mouisard en poche		
Compteurs (Max 12)		vialorm = 240 vk mouisard = 10 000 vk		
Atouts				

Equipement

Atouts

Grand maitre :

Maitre :

Parfaire :

Expert :

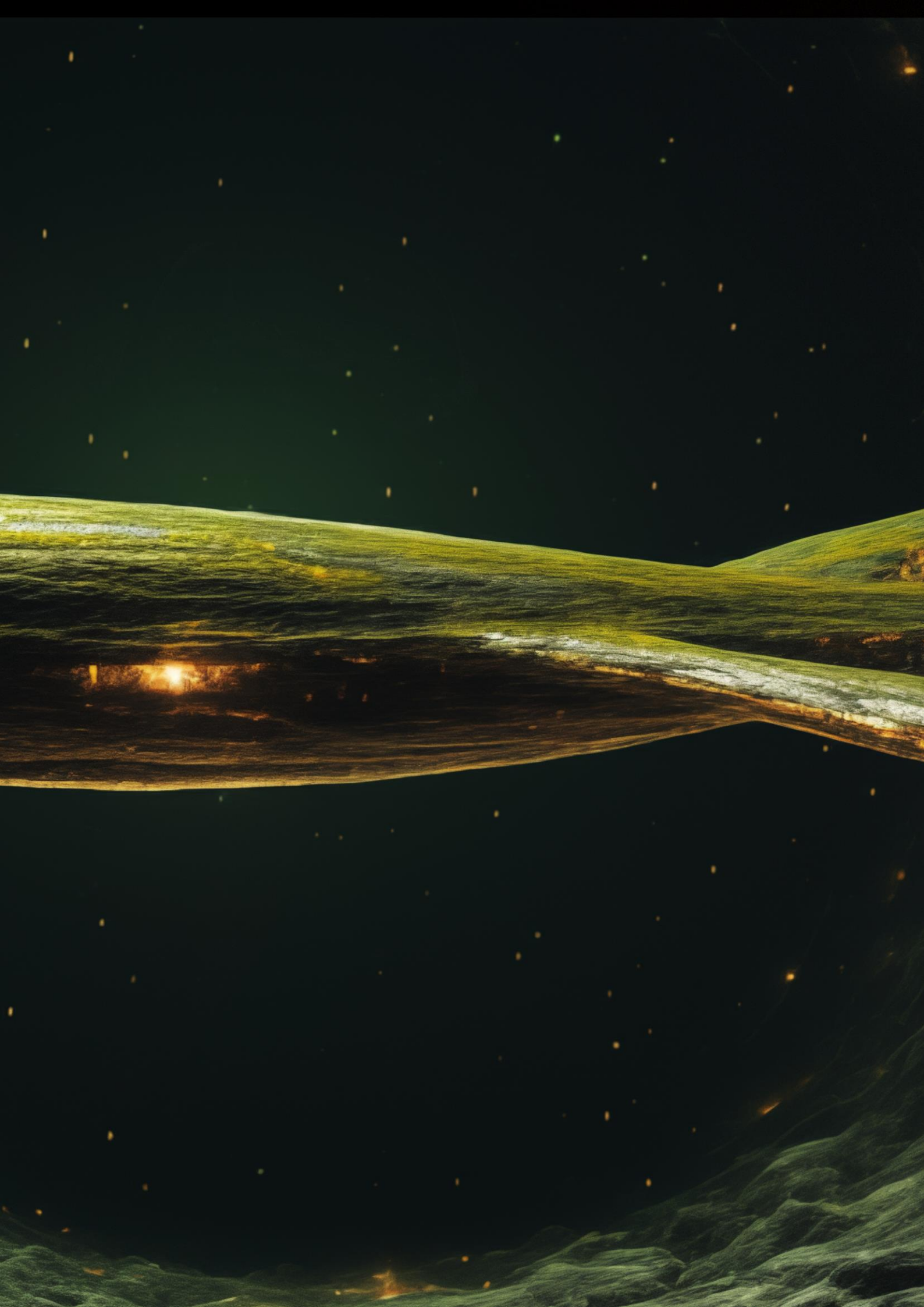
Atout Questeur	PM	Style :
Questeur -		

Domaines

Passions

Folies

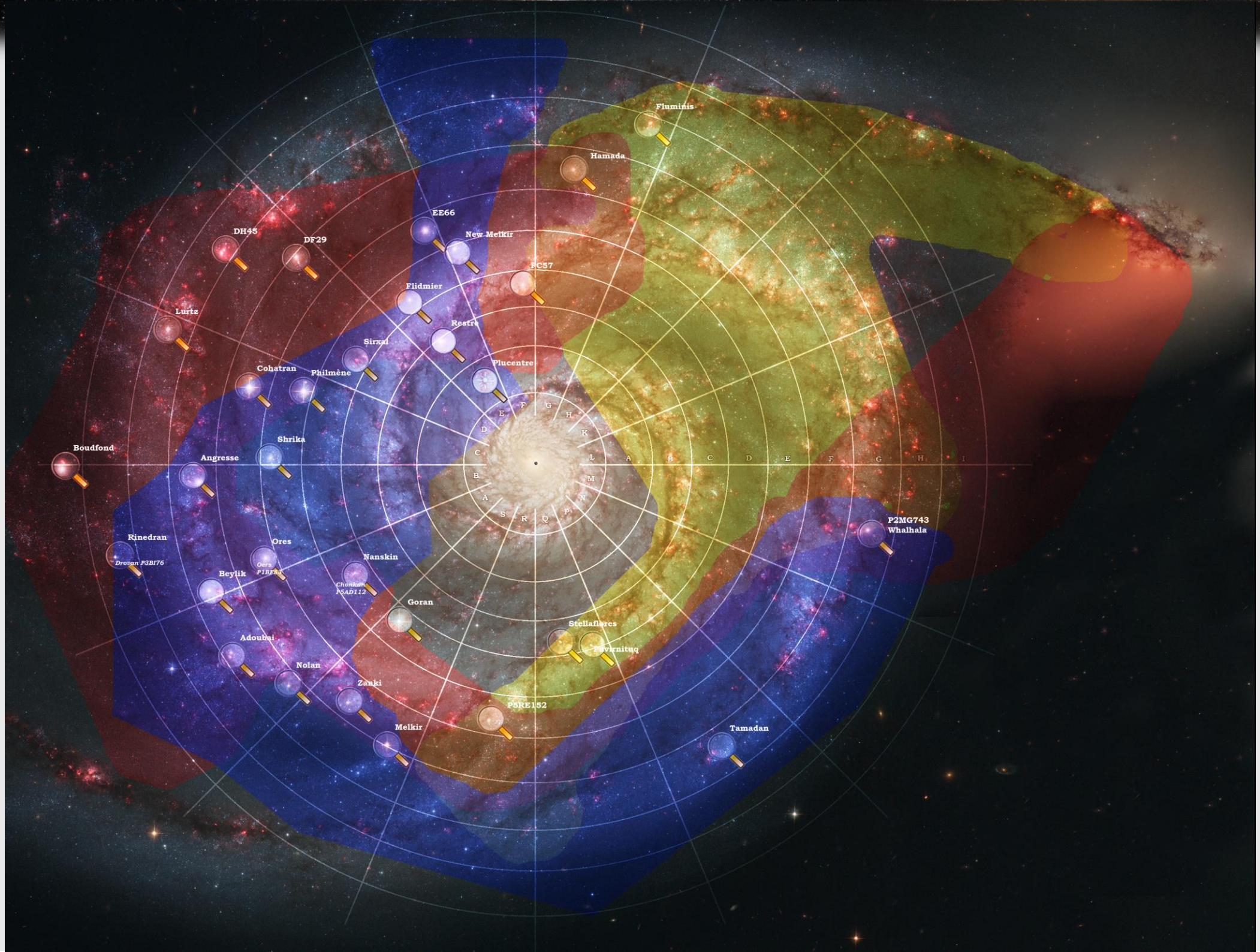
Choix	1	2	3	4	5
Difficulté (base 15+) / Energie	**(+1) / D6**	**(+3) / 2D6**	**(+5) / 3D6**	**(+7) / 4D6**	**(+9) / 5D6**
Portée	Mêlée (1)	Jet (3)	Tir (5)	vue (7)	hors de vue (9)
Durée	Instantanée ou 1 tour (1)	1D6 + niveau ou tours, ou concentration (3)	1 scène ou un jour (5)	1 séance ou 1 semaine (7)	longtemps ou jusqu'à un moment précis (9)
Cibles ou zone	1 ou chaise (1)	2 ou chariot (3)	3 ou grande salle (5)	8 ou maison (7)	16 ou château (9)
délais	tout de suite (0)	dans 1D6 tours (1)	dans une scène ou dans un jour (3)	dans une semaine ou dans une séance (5)	lorsqu'une condition précise se présente (7)
		Jusqu'au niveau 5	**Niveau 6 à 8**	**Niveau 9 à 11**	**Niveau 12 et +**
effets génériques	effets Amateurs		effets Pro		effets Expert
dégâts et soins	1D6 + carac. (1)	2D6 + carac. (2)	3D6 + carac. (3)	4D6 + carac. (4)	5D6 + carac. (5)
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs Savoir-faire	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1 (1)	FD2 (2)	FD3 (3)	FD4 (4)
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5 (5)	FD6 (6)	FD7 (7)	FD8 (9)
niveau des créatures invoquées	niveau 3 (1)	niveau 4 (3)	niveau 6 (5)	niveau 8 (7)	Niveau 12 (9)
création d'objets temporaires	-	-	FD1 (2)	-	FD2 (3)
Nombre domaines combinés	un domaine unique (0)	deux domaines combinés (1)	trois domaines combinés (3)	quatre domaines combinés (5)	cinq domaines combinés (7)



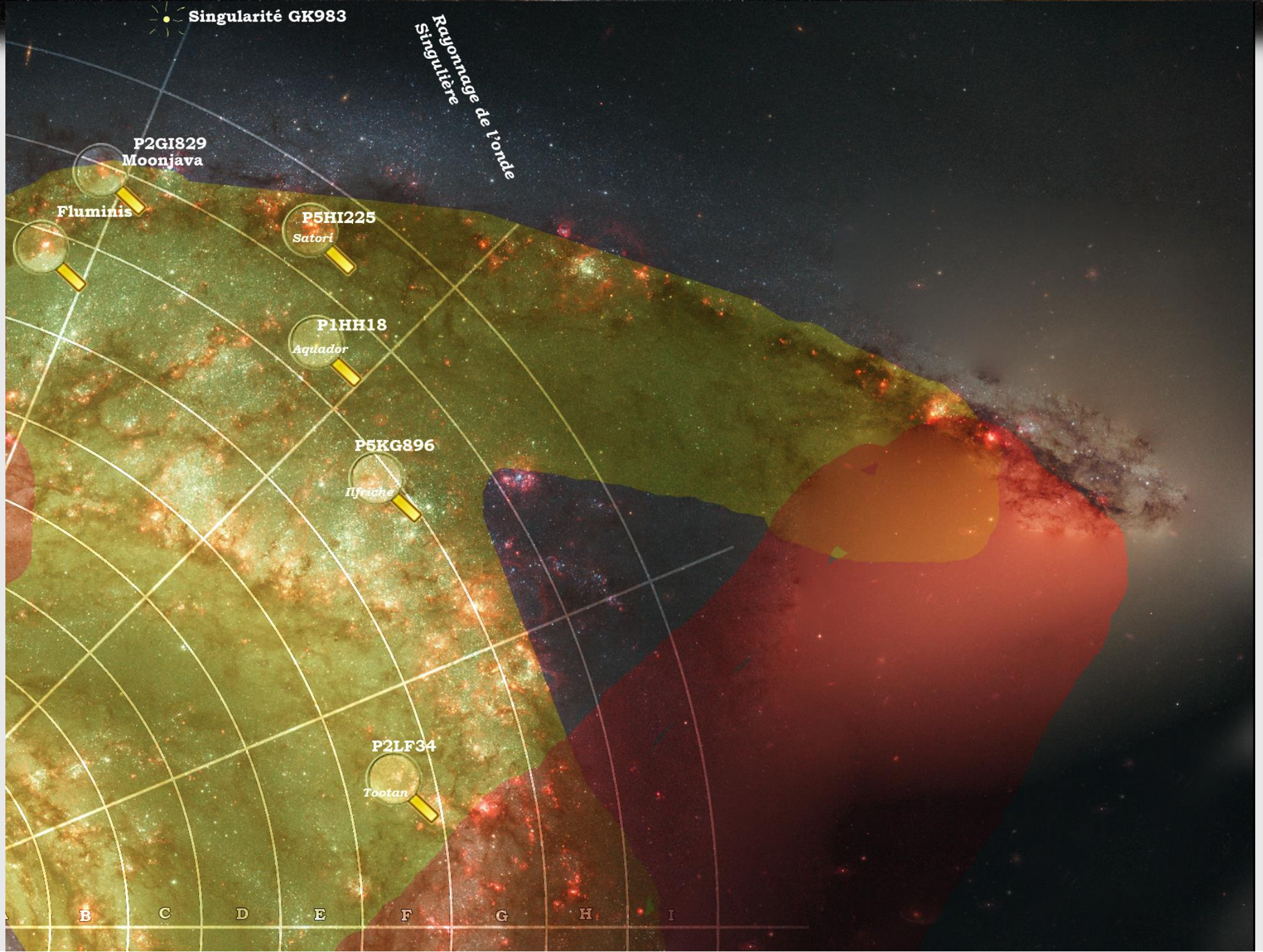
Planisphères

Ultereith

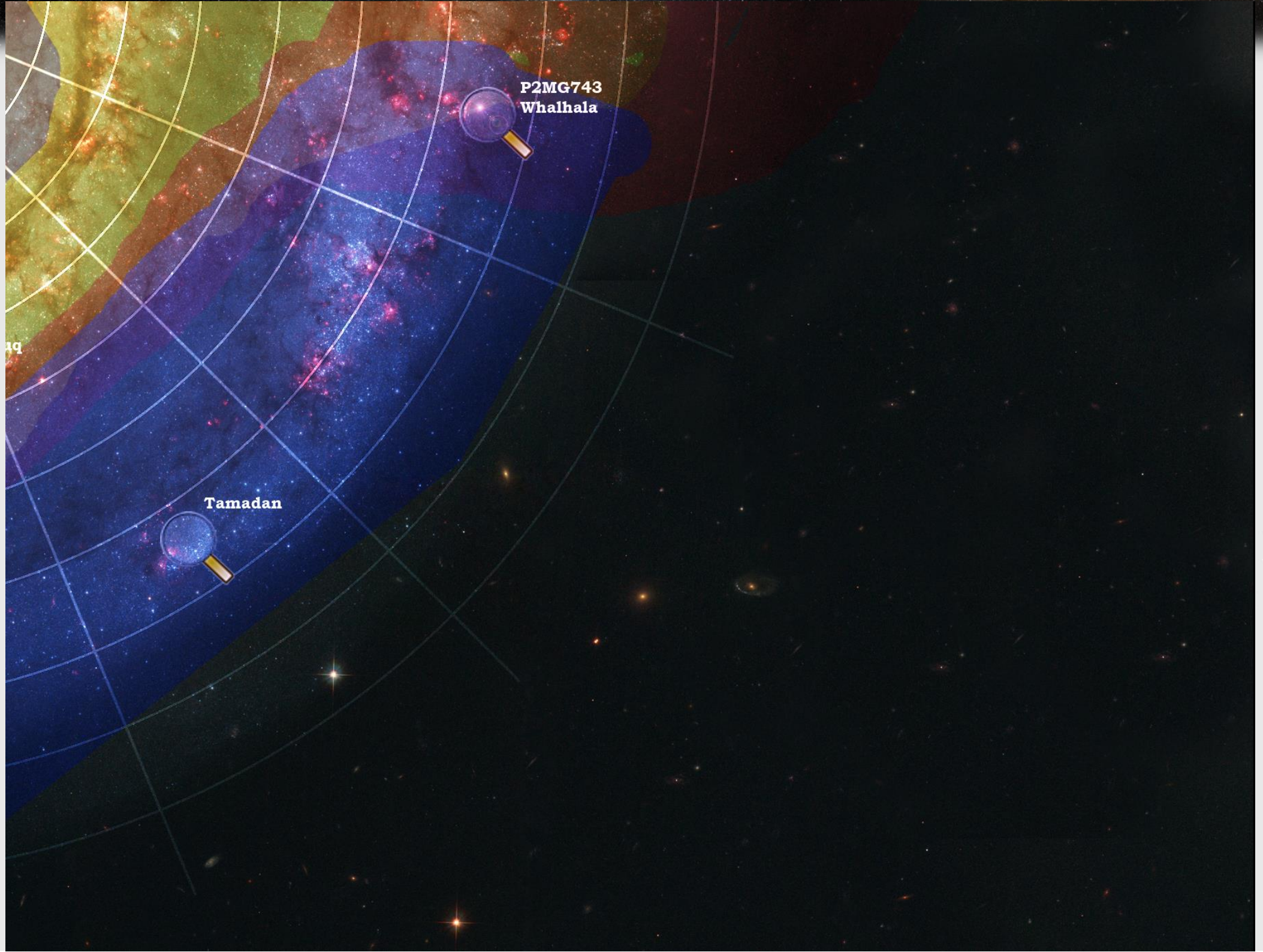
Galaxie d'Andromède


Fluminis
Hamada
EE66
DH45
DF29
New Melkir
FC57
Flidmier
Lurtz
Restre
Sirxai
Cohatran
Philmène
Plucentre
Shrika
Boudfond
Angresse
Rinedran
Drovan P3BI76
Ores
Oers P1BI78
Beylik
Nanskin
Chonkan P5AD112
Goran
P2MG743
Whalhala
Stellafilères
Tavrnituq
Adoubai
Nolan
Zanki
P5RE152
Melkir
Tamadan

Gelure
P5EI027
Rakram
Hamada
Renouveau
EE66
DH45
DF29
New Melkir
FC57
Flidmier
Lurtz
Restre
Sirxal
Plucentre
Cohatran
Philmène
E
F
G
H
D
K
Shrika
Boudfond
C
L
Angresse
A
B


Singularité GK983
Rayonnage de l'onde Singulière
P2GI829
Moonjava
Fluminis
P5HI225
Satori
P1HH18
Aquador
P5KG896
Ilfriche
P2LF34
Tootan
B
C
D
E
F
G
H
I

M
A
N
S
R
Q
P
Rinedran
Drovan P3BI76
Ores
Oers
P1BF83
Beylik
Nanskin
Chonkan
P5AD112
Goran
Stellaflores
Adoubai
Nolan
Zanki
P5RE152
Melkir
Profond
Myste


P2MG743
Whalhala
Tamadan