

« TOUT N'EST QU'UNE HISTOIRE DE BULLES _

UN SCÉNARIO DE CÉDRIC DROGUET

Ce scénario se déroule à Azuria, en juin 567 ou toute autre date vous arrangeant. Il s'agit d'une course effrénée contre le temps pour empêcher un attentat mené par des pirates. L'action et l'héroïsme seront donc au rendez-vous.

Lieu : Azuria

Période : juin 567 ou plus tard

Type : Action

Joueurs : Quatre ou cinq expérimentés.

INTRODUCTION

Azuria, le 9 juin 567 : des pirates assiègent la ville depuis 3 jours. Les pjs n'ont aucune idée de ce qu'il se passe en dehors de leur cellule. Quand à 4 heures du matin, ils sont tirés de leur lit et emmenés dans le bureau central de la cité ; le réveil est on ne peut plus dur... Le bureau en question est énorme et il y règne une activité incroyable : une fenêtre donne sur l'océan et l'on y peut admirer une riche faune sous-marine. Quelqu'un siège dans le fauteuil, dos tourné, observant l'extérieur par la fenêtre un officier s'approche, lui glisse un mot à l'oreille et... il se retourne : c'est le chef de la ville, Butch Jukovsky, chauve, énorme, cou de taureau, c'est un corps de guerrier de toute évidence. Il tire la gueule. Sa voix est profonde, gutturale et grave.

" Messieurs, l'heure est grave... Des pirates ont attaqué la ville et menacent à toute heure de s'en emparer. Nous subissons chaque jour des assauts répétés : nous avons perdu tout ce qui restait de la flotte d'Azuria... ainsi que le groupe d'intervention rapide. De plus les pirates ont déjà détruit le système de communication externe. Mais arrêtons ici l'exposition des troubles... Ayant perdu tous nos commandos, nous avons besoin de vos capacités.

Vous avez tous les qualités requises pour la mission que nous aimerions vous confier...

- ▀ 1°/ capturer un vaisseau pirate
- ▀ 2°/ aller chercher le reste de la flotte qui est partie avec presque toutes nos troupes pour éliminer une flotte pirates au nord de la république et l'amiral a tenu à y aller en personne pour les exterminer
- ▀ 3°/ revenir et aider à faire lâcher prise les pirates

Sachez que nous vous implanterons des implants pour savoir ce que vous faites, où vous vous trouvez, pour éviter toute tentative de fuite, un puissant virus s'en échapperait et vous ferait fondre la cervelle comme de la glace au soleil, en échange, nous vous offrons l'amnistie, ainsi que, si vous le désirez, un job au service de La République... Mais cette mission est extrêmement dangereuse, je comprendrais que vous refassiez, mais le jeu en vaut la chandelle (IL TOISE L'ASSISTANCE). Le sort d'Azuria est entre vos mains... "

Le chef fait appeler le général Jo Sandersen et explique aux PJ's que le général va les renseigner en personne de la situation et en détail. Quelques instants plus tard, une femme d'une trentaine d'années (33 pour être exact) entre dans la pièce. 1m75, 68 kg, rousse, yeux azur, teint pâle, avec des incrustations de corail sur son uniforme selon la mode de la république... splendide... une voix chaude mais un ton très professionnel.*

" Messieurs, des pirates ont attaqué la cité il y a trois jours de cela et tout ce qui restait de notre flotte a été détruit. De plus le jour suivant, après de violents affrontements avec les troupes de sécurité, les hangars ont été pris ainsi que l'armurerie. Il n'y eut qu'un seul survivant de cette attaque, le chef armurier Ian Lorit, qui heureusement livrait les dernières armes à notre commando, notre dernier espoir de nous débarrasser de ces pirates, or quelque espion l'avait piégé et tous moururent tués



net ou noyé faute de secours immédiat. Hier nous avons essayé d'envoyer l'un de nos plus rapides vaisseaux par une sortie secrète, mais les pirates le capturèrent on ignore comment ils le surent. De nombreux noeuds de résistance se sont développés un peu partout et l'avancée des pirates est contenue. Mais malgré tout ils semblent pouvoir anticiper nos mouvements... Soit il y a un espion parmi nous, soit un traître. Alors soyez prudents... Nous comptons sur vous !"

A ce moment très précis l'Interphone glapit... Jukovsky décroche, on entend des bruits violents, des cris, puis une voix stridente et aiguë jaillit de l'appareil :

"Ha, ha, ha, ha, écoutez attentivement le Cheyenne... Vous venez de perdre vos réserves d'oxygène. HA, HA, HA, HA, HA. Si vous ne nous versez pas la somme de 15 milliards de sols dans 12 heures, hé bien, vous mourrez !!! HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA. " CLIP, il a raccroché.

Un silence à couper au couteau flotte dans l'atmosphère. Or Jukovsky est le premier à reprendre ses esprits...

" Nous n'avons pas cet argent et il est hors de question de traiter avec ces flibustiers de bas étage, de gueux pareils, alors vous avez compris que chaque minute, chaque seconde comptent. Il y a un nouveau point qu'il faut rajouter au plan : libérer et remettre en état de marche la centrale du traitement de l'oxygène, en priorité. Général Sandersen, je vous les laisse, mais faites vite. Quant à vous (IL REGARDE LES PJ's DANS LE BLANC DES YEUX)... vous savez ce que vous pouvez gagner... alors en piste mes chiens de guerre et que le corail vous protège. "

Quelques minutes plus tard, ils arrivent dans la salle de briefing où ils reçoivent tous une injection à la hauteur du cou et, hop, la puce est implantée. Là, encore on leur fournit des vêtements et le général leur donne 5 minutes pour se préparer. Ils entrent ensuite dans la salle de contrôle de la cité. Bien que la plupart des écrans de surveillance fonctionnent, un grand nombre sont noirs, plus de caméra... Là le général les retrouve et leur définit leurs objectifs.

- ▶ 1°/ aller à la tour 13 s'emparer de l'armurerie
- ▶ 2°/ libérer les hangars de la tour
- ▶ 3°/ aller en ARMURE de plongée au centre de recycling
- ▶ 4°/ remettre en ordre de fonctionnement les pompes et les citernes
- ▶ 5°/ s'emparer d'un vaisseau pirate et

- ▶ 6°/ prévenir le grand amiral Calloway et l'aider à débusquer les pirates

Une fois cela fini, ils reviendront à la cité où on leur enlèvera les puces. Mais qu'ils se rassurent 20 hommes, des veilleurs, les accompagneront jusqu'aux hangars. Ian Lorit les accompagne. C'est un homme moyen brun, une petite moustache, a franchement plus l'air d'un intendant anglais de riche demeure que d'un soldat, mais toujours est-il qu'il est très serviable, et peut-être même trop. (c'est lui la taupe et même s'il est serviable, il va plus encombrer les PJ's que vraiment les aider...)

Tour 13 : forces en présence 24 pirates

Hangar 58 : 16 pirates

ACTE 1

Tour 13 : équipement total :

- ▶ 2 fusils à pompe + 12 cartouches dans chaque fusil à pompe + une boîte de 24
- ▶ 1 fusil d'assaut + 3 chargeurs de 20 cartouches normales
- ▶ 1 mitrailleuse lourde + 80 balles
- ▶ 4 pistolets + 9 chargeurs de 7 balles
- ▶ 15 capsules fumigènes + 6 kevlar (6)

A noter que tout cela provient de la collection de Sandersen

Tour 13 : pour entrer dans la tour il faut un test ordinateur niv 5

Caractéristiques des pirates : archétype du livre de base

- ▶ 3 pirates en embuscade, si +3 tours, 3 de plus, avertis par Lorit, arrivent.
- ▶ 16e : 5 pirates, si +6 tours, 3 de plus arrivent.
- ▶ Les Pj's sont obligés de descendre à pied + discret.
- ▶ Lorit se débîne au 14e
- ▶ 13e : 5 pirates, si +6 tours, 3 de plus arrivent.
- ▶ 10e : 7 pirates, si +8 tours, 3 de plus arrivent.
- ▶ 6e : 9 pirates, si +10 tours, 5 de plus arrivent.
- ▶ 3e : 5 pirates, si +6 tours, 3 de plus arrivent.
- ▶ Pour entrer dans l'armurerie test ordinateur niv. 6.
- ▶ arsenal : 9 pirates, si +10 tours, 5 de plus arrivent.

Hangar 58 : pour entrer test ordinateur niv 8 + mécanique niv. 4.



Enorme, titanesque, 300m de long, 400 de large, + de 10 mètres de haut... (blind 12, seuil structure 24, cercles de structure 48).

27 pirates les attendent le pied ferme, si + de 12 tours 12 de plus arrivent dans un sous-marin.

Il faut 1 heure 1/2 pour vider la tour 13, il reste en tout moins de 10 heures 1/4 pour finir la mission...

Les 20 veilleurs ne pourront être utiles que dans le hangar.

Veilleurs : cf archétype du livre de base

Il n'y a plus qu'une dizaine d'armures disponibles... des Typhons standards.

Les PJ's, s'ils n'ont pas remarqué l'attitude de Lorit, sont en grand danger et ils risquent de se faire suivre... Ils ne peuvent emmener que 4 veilleurs avec eux.

ACTE 2

Équipement sous-marin : un sac étanche pour armes terrestres + chacun un lance harpon (lien mécanique) et une dague thermique

► S'ils ont remarqué la fuite de Lorit, ils pourront ne pas être surpris par les 10 plongeurs pirates. Sinon, ils le seront et le combat risque d'être dur...

► Si tout va bien, ils arriveront au hangar de la station de recycling en ayant perdu 2 veilleurs et un autre légèrement blessé.

Dans le complexe de recycling, il y a dans le hangar 155 13 pirates qui eux ne s'attendent pas à voir débouler 8 hommes en armures... Surpris ils ne feront pas grand'chose mais 4 tours après les premiers coups de feu 4 autres pirates arrivent et un nouveau combat s'engage, alors que de nouveaux renforts arrivent, 7 autres pirates, et que la situation paraît désespérée, un sous-marin pirate arrive dans le hangar. Il s'agit du vaisseau trouvé dans le hangar, bien endommagé, mais là... Il en sort 19 veilleurs ainsi que le général Sandersen. Le combat est vite fini et la place est libre. Le général explique que, ayant appris la disparition de Lorit, elle alla au hangar 58 et que, ne trouvant pas son corps parmi les victimes, elle en conclut qu'il était avec les PJ's. Or celui-ci n'étant pas avec eux, elle est perplexe... (SI LES PJ'S SONT MALINS ILS AURONT COMPRIS QUE C'EST LUI LA TAUPE, CAR LES PIRATES ETAIENT DEUX FOIS

PLUS NOMBREUX QUE PREVU... QUI LES A PREVENU ?...).

Pour le vérifier, elle a pris le sous-marin et quelques veilleurs... mais ils se sont fait attaquer et l'appareil n'ira guère plus loin. Pour les combats considérer Sandersen comme un veilleur avec 4 niv. De plus partout et 10 en science militaire et en tactique. Quoi qu'il arrive, elle ne meurt pas.

Il reste 8 heures, 59 minutes, 38 secondes avant la fin de l'ultimatum....

ACTE 3

Libérer le complexe de recycling

Entrée dans le complexe même : 5 pirates

- 3e étage : 5 pirates
- 6e étage : 7 pirates
- 7e étage, cache-cache entre les machines : 8 pirates
- Poste de contrôle : 13 pirates, Le Cheyenne n'est pas là, il est sur le vaisseau principal des pirates, le Zofringe.

Il reste 7 heures, 14 minutes, 15 secondes avant la fin de l'ultimatum

Le général leur conseille d'aller vite vérifier s'il y a des charges explosives sur les réservoirs.

Un chasseur passe par là, s'il les voit, il tire, mais rate à cause des armatures et 2 réservoirs sont percés, sinon les PJ's peuvent voir là une opportunité de le descendre... Ils n'ont qu'une torpille..... Si les 2 réservoirs du centre sont percés, il faut les réparer, ils ne perdent qu'une heure grâce à l'intervention rapide des drones de réparation, mais ils doivent les assister... Il y a en effet une bombe au niveau 4.

Si le chasseur a tiré en premier, il reste 5 heures, 28 minutes, 3 secondes, sinon 6 heures, 45 minutes, 12 secondes...

ACTE 4

Il faut maintenant s'emparer d'un navire, d'après les infos collectées, la flotte pirate se trouve au nord-ouest du Corail à une heure de trajet en armure. Là il leur restera à retrouver la flotte corallienne qui doit être le long de la côte de l'ancienne Australie à environ 150 km au nord. Dix veilleurs les accompagnent, ils ne seront

pas de trop. Le trajet jusqu'à la flotte pirate se passe sans encombre, mais il faut encore passer la ligne des chasseurs de protection, ceci ne devrait guère être difficile si le PJ's sont malin... car un petit transport passe à quelques brasses en dessous d'eux, il ne les a pas vus... S'y accrocher ne doit pas être difficile. Il se dirige vers un escorteur : la cible parfaite...

L'escorteur contient vingt pirates et... Lorit, le cher traître, la lutte est très âpre, mais les pirates sont vites maîtrisés et enfermés dans une cale entièrement vide. Lorit est laissé aux soins de PJ's, mais s'il n'est pas enfermé ou mort, les PJ's risquent d'avoir encore des problèmes avec lui.

- Caractéristiques de Lorit : comme celles d'un assassin/espion.
- Il reste encore à échapper à la flotte et aux poursuivants...
- Combats brefs, courses poursuites entre les pics volcaniques et dans les cañons sous-marins, mais au bout de 2 heures et 20 minutes, les poursuivants abandonnent, car des chasseurs coralliens (ceux de la flotte) arrivent et poursuivent les assaillants, mais trois barracudas menacent l'escorteur :
- " ici le major Wallace, identifiez-vous "

S'ils donnent leurs propres noms, ils vont se faire arrêter, s'ils disent qu'ils viennent de la part du général Sandersen et qu'ils leur expliquent le pourquoi du comment, alors ils seront escortés jusqu'aux vaisseaux principaux. Quelques minutes plus tard, les chasseurs reviennent pour les escorter. S'ils sont emprisonnés, ils vont prendre beaucoup de temps (45 minutes à une heure). Ils sont amenés devant le grand amiral Elmenear Calloway, c'est un mutant né avec un seul oeil, 49 ans, homme solide, caractère trempé, enragé contre les pirates...Il écoute le Pj's, peu convaincu, mais comme il voit que des veilleurs les accompagnent et qu'il hait les pirates, il laisse quelques escorteurs en protection du convoi et fait faire route au reste des vaisseaux vers Azuria.

Il reste 3 heures 1/2 avant l'expiration de l'ultimatum.

EPILOGUE

- C'est le temps qu'il reste pour que la flotte arrive à Azuria.
- Azuria, bureau de Butch Jukowsky, il regarde sa montre : 16 heure 28. Il sait que les PJ's ont atteint la flotte et que celle-ci est en route, mais il craint qu'elle n'arrive trop tard. Il regarde par la fenêtre du bureau : le calme plat, mais il sait que c'est le calme qui précède la tempête... Anxieux, il est seul dans son bureau, même le général est absent... Il regarde à nouveau sa montre...:16 heure 29...
- Ailleurs dans le hangar 155, Sandersen est la poignée d'homme qui lui reste, ignorant, elle, si les PJ's ont atteint le grand amiral est anxieuse, et, elle aussi, scrute sa montre... 16 heure 29, 16 secondes
- La flotte pirate : Le Cheyenne s'apprête à donner l'assaut constatant qu'il a perdu le centre de recycling, un escorteur, quelques chasseurs et qu'il n'aura pas ses milliards...

Le chef regarde sa montre, plus que 10 secondes

Le général regarde sa montre, plus que 9 secondes

8,...

7,...

6,...

5,...

4,...

3,... le chef prie

2,... le général, aussi

1,... le Cheyenne s'apprête à donner l'assaut de la cité

0,... une salve de torpilles atteint une frégate provoquant une gigantesque explosion, dans le panorama de Jukowsky. Ils ont réussi.

_ PARU SUR LE SDEN EN JUILLET 2009

MISE EN PAGE : RODI, D'APRÈS UN FICHER DE GAP »