



« VACANCES À FUEGO LIBERDAD _

UN SCÉNARIO DE NICOLAS LEJEUNE

Ce scénario met en scène l'invasion de Fuego Libertad par les troupes Hégémoniennes et particulièrement l'Atlantis. Ce scénario fait référence à "La Directive Exeter" écrit par Philippe Tessier dans la série "Les Foudres de l'Abîme". Il est préférable d'avoir fait auparavant les aventures du livre de base de Polaris, "Les Ombres d'Equinoxe", et du Casus Belli 103, "Le Navire Fantôme", dont le scénario est la suite chronologique. Ces deux scénarios sont écrits par Philippe Tessier. Le scénario est volontairement coupé en 5 actes qui doivent durer entre 1 et 2 heures. Entre chaque acte, il est possible de remplacer tout ou partie des joueurs. Par contre, des joueurs désirant poursuivre peuvent le faire sans problème...

Lieu : Fuego Libertad

Période : juin 567

Type : Action

Joueurs : Quatre ou cinq expérimentés.

MAIS QUE SE PASSE-T-IL VRAIMENT ?

Des mineurs de Fuego Libertad sont tombés, il y a quelques mois, sur un dépôt des Généticiens. N'ayant pas encore réussi à y pénétrer, ils ont gardé cela le plus secret possible. Cependant, les agents Hégémoniens ont, pour une raison inconnue, eu connaissance de ce dépôt. Evidemment, ils veulent s'en emparer.

Fuego Libertad n'est pas une menace en soi. Il serait facile à un croiseur de venir à bout de toute la flotte de cette communauté. Cependant le Culte du Trident ne verrait pas l'affaire d'un bon oeil cette invasion et exigerai de retrait total et immédiat des troupes Hégémo-

niennes. Le Culte est l'unique frein pour l'Hégémonie de conquérir l'ensemble des océans.

Les Patriarches et Viramis ont donc à agir de façon plus subtile. Leur idée est de forcer les habitants de Fuego Libertad de demander l'assistance de l'Hégémonie.

La première partie du plan consiste à stimuler des troubles dans la région en aidant indirectement les pirates à attaquer de convois. Ces attaques justifient la présence de... l'Atlantis dans la région. Ce navire de 3km de long peut à lui seul rayer de la carte Fuego Libertad et tous ses habitants.

La seconde partie consiste à justifier que l'Atlantis s'approche très près de la frontière et même entre sur le territoire de Fuego Libertad. Pour cela, les patriarches ont décidé de sacrifier un de leurs escorteurs et de le faire attaquer par des mygales et des techno-hybrides. Une fois l'attaque lancée, l'Atlantis franchi la frontière pour se porter au secours de l'équipage du Lyparus, l'escorteur Hégémonien. L'objectif est de montrer l'Atlantis à Fuego Libertad pour les impressionner. La troisième partie consiste à faire attaquer Fuego Libertad par des pirates. Cette attaque est quand même complexe à mettre en oeuvre. Il faut, en effet, que plusieurs communautés de pirates pour venir à bout de Fuego Libertad. Dès que l'attaque aura lieu, les troupes de Fuego sauront devant la masse des forces en présence qu'ils ne pourront pas survivre et seront obligés de demander l'assistance de l'Atlantis. La dernière partie du plan consiste, une fois les pirates exterminés, à prétexter la présence d'autres navires de pirates dans la région, pour justifier la prise de contrôle temporaire de la communauté de Fuego Libertad par les troupes Hégémoniennes. En quelques jours, les Hégémoniens auront le temps de vider le contenu du dépôt des Généticiens.



ET LES PERSONNAGES LÀ DEDANS ?

Le groupe de personnage doit être pour une raison ou une autre à Fuego Libertad avant les événements. Certains sont peut-être des résidents de la communauté. D'autres ont peut-être été embauchés pour la protection des convois et des frontières suite aux troubles récents. Enfin, il est possible que certains soient dans la confiance du dépôt des Généticiens, il s'agira probablement de mineurs dans ce cas. Il est important qu'il y ait un ou deux pilotes ainsi que des personnes sachant lire un sonar et tirer des torpilles. Un technicien pour faire des réparations d'urgence sera aussi probablement utile.

S'ils ont un navire, il faut qu'il soit un minimum armé pour que les poursuites aient un intérêt. Dans le cas contraire, il peut être modifié pour recevoir un ou deux tubes lance torpille ainsi qu'une arme de salve quelconque. Il serait préférable qu'en cas de combat, chaque joueur ait quelque chose à faire (pilotage, détection sonar et analyse, tir d'arme ou réparation)

Du côté localisation, ils ont un logement étroit dans le secteur 8 (2 pour 6m²) mais avec les fonctionnalités suffisantes (douche et casiers). Ce logement n'est pas loin du dock où est leur véhicule.

ÇA RESSEMBLE À QUOI FUEGO LIBERTAD ?

Bon, je ne vais pas faire de schéma ici, mais je vais spécifier quelques points qui vous aideront à tracer un plan. La ville principale est assez étendue. Il s'agit d'une station des plus classiques constituée de nombreux modules disséminés et reliés par des tunnels aquatiques ou souterrains. La station est divisée en secteurs (10 en tout). Chaque secteur est pourvu de docks, de centrale d'énergie, de système de survie... Le secteur 8, est celui où l'on trouve le plus de bâtiments administratifs.

La plupart des fermes sont à la périphérie et n'ont pas de tunnels directs avec la station. Il en va de même pour les entrées et puits de mines qu'il faut atteindre avec des véhicules roulant.

Le relief varie beaucoup. À l'ouest et au centre il est relativement plat, alors qu'à l'est et surtout au Nord il est très accidenté. Au Nord il y a un massif bordé par deux failles assez profondes. C'est le secteur le moins

exploré car le plus difficile à atteindre pour les engins de mine.

De nombreuses balises sonar (actives et passives) sont réparties sur tout le terrain, mais plus particulièrement en bordure de frontière. Il n'y a pas de champs de mines officiels, ni officieux.

Enfin, les communications avec les sous-marins patrouilleurs se font par l'intermédiaire de balises HF placées sur des antennes à 100m du sol. Il est ainsi possible d'entrer en communication dès que vous vous trouvez à moins de 200m du sol. Ces balises émettent un signal acoustique faible qui leur permet d'être repéré sur les sonars. D'autres balises sont placées au raz du sol. Elles ne se signalent pas et ne sont utilisables que si on connaît la localisation. De plus, il faut être à moins de 100m du sol pour les utiliser. Il y a plusieurs réseaux de ces balises basses, le niveau de secret des positions varie suivant le réseau. De plus, il est aisé de communiquer en TBF avec des bornes disposées au fond qui relayent sans difficultés le signal à la station. Cependant ce dernier mode de communication n'est pas très discret et n'est utilisé qu'en cas d'urgence, surtout en cette période.

Reste à vous de faire un relief amusant pour que les poursuites ne soient ni trop faciles, ni impossibles à gérer. A vos crayons...

ACTE 1 : MESSIEURS, CAP À L'EST !

Depuis plusieurs semaines, des convois sont attaqués par des pirates. La Sécurité Interne de Fuego Libertad fait appel à toutes les bonnes volontés pour assurer des patrouilles aux frontières et sur les trajets menant vers les partenaires principaux. C'est dans ce but que les personnages sont rassemblés pour faire les patrouilles sur le territoire de la communauté.

C'est le responsable de la sécurité lui-même qui s'occupe de former les équipes. Un lieutenant apportera aux PJ leurs ordres de mission. Il est possible d'organiser un Briefing avec le chef de la sécurité. Il se confiera s'il connaît de près ou de loin un des personnages, ou s'ils le poussent à parler. Il est inquiet de cette recrudescence de pirates. Il ne trouve pas ça normal, quelque chose se trame.

Une balade dans des bars de la station permettra éventuellement de savoir qu'un puits de mine a été fermé pour cause d'éboulements massifs. Deux mineurs au-



raient été tués il y a quelques mois. Ce type d'accident est rare, mais le plus étrange est que l'incident a été passé sous silence. Il est possible de connaître le numéro du puits de mine. L'administration indiquera que ce puits de mine n'existe pas (c'est le dernier d'ailleurs).

Aujourd'hui, l'équipage doit patrouiller à l'est. Plusieurs fermiers ont remarqué de formes passer non loin. Sous-marins ou créature marines ? De plus deux pylônes de communication sont hors ligne. Le groupe doit aussi établir la cause et l'étendue des dégâts des pylônes. Si vous voulez jouer la réparation des pylônes, ils semblent avoir été percuté par quelque chose. Probablement un sous-marin (jets de mécanique ou d'observation, difficulté moyenne). La réparation est cependant difficile. Un des pylônes est couché car un des filins d'attache est sectionné, l'autre est toujours debout, mais il est tordu et le câble de communication est coupé. Il faut sortir pour réparer les câbles. Le pylône couché peut être redressé grâce à quelques manoeuvres (jets de pilotage moyen à difficiles) s'il est équipé d'un bras mécanique capable d'attraper le pylône. Notez que ces pylônes ne sont pas lourds, ils sont constitués d'un tube très long et rigide simplement attaché par des haubans. L'absence de courants marins rend cette structure suffisamment stable. Le seul risque est la rencontre avec un sous-marin ou un animal marin de taille significative.

Une fois les réparations effectuées, un écho apparaît sur le sonar. La cible se déplace lentement à 10 milles nautiques et arrive dans leur position. C'est un petit sous-marin pirate de reconnaissance équivalent en puissance de feu à celui des personnages. Les personnages ont 10 minutes pour élaborer une stratégie. Au bout de ce délai, c'est le sous-marin adverse qui repère l'écho et prendra les devants. La solution la plus évidente est de tendre une embuscade en se collant à l'une des parois des canyons de l'est. Le sous-marin adverse ripostera dans un premier temps, puis essaiera de s'échapper. Ils resteront muets à toute communication.

Que le sous-marin s'échappe ou soit détruit, il est temps de rentrer à la base.

ACTE 2 : OH, UN CIGARE GÉANT !

De retour aux docks, ils devront faire un rapport immédiatement au chef de la sécurité. Le responsable de la station lui-même arrivera pendant la réunion... Il est visiblement tendu, il a en effet d'autres informations sur

des petits navires pirates qui ont fait une reconnaissance du terrain. Eventuellement, il parlera du puits de mine et du dépôt des Généticiens, s'il a confiance en la plupart des membres. Il suffit qu'ils soient de la station et de toute façon, il est clair que les pirates le savent. Il demande quand même la plus grande discrétion pour ne pas affoler les habitants de la station.

Là encore, les personnages ont quelques moments pour aller dans leur bar favori. Là, la discussion de voisins viendra rapidement sur le sujet des incursions de pirates. Ils prendront à partie les PJ qui devront s'exprimer sur le sujet (Pourquoi sont-ils là ? Que veulent-ils ? On n'est pourtant pas bien riches ? Il doit avoir quelque chose qu'on nous cache ? Vous êtes au courant de quelque chose vous ? Prévoir du temps pour réparer ou pour soigner les blessés avant éventuellement.

Le chef de la Sécurité Interne leur donne leur nouveau secteur de patrouille. Il faut aller à l'ouest cette fois. La route est tranquille, mais au bout que quelques heures de patrouille, on leur indique par les balises HF de se rendre à un point précis. Dans ce secteur, les balises HF et les sonars semblent être brouillés.

Rapidement, ils repèrent un écho sur leur sonar (les jets de sonar difficiles) mais il est évident qu'il y a du brouillage dans la zone (jets de sonar faciles). L'analyse indique qu'un navire arrive vers leur position. Les informations de taille semble erronées, c'est probablement le brouillage qui en est la cause. En effet l'analyseur donne 3km de long pour 600m de haut. Une nouvelle analyse identique devrait glacer le sang des personnages dans leur pauvre coque de noix. L'Atlantis arrive vers eux. Les communications sont brouillées, impossible d'informer Fuego Libertad. Déjà l'escorte est là. C'est sûr, ils vont passer un sal quart d'heure. Dans tous les cas, le premier réflexe sera probablement de quitter la zone le plus vite possible. Mais des escorteurs et des chasseurs seront sur eux.

L'Atlantis n'est pas là pour ouvrir le feu sur les navires de Fuego Libertad, ils viennent porter secours au Lyparus qui est attaqué. Par contre, si les personnages sont assez fous pour ouvrir le feu, il leur faudra des trésors d'ingéniosité et de chance pour échapper au tir au pigeon.

Il faut tout de même qu'ils pensent à indiquer à l'Atlantis qu'ils sont de Fuego Libertad. On leur recommandera de quitter le secteur immédiatement, l'Atlantis ne s'arrête pas !



On peut éventuellement mettre en scène les remous créés par le passage du mastodonte, ou une collision avec un escorteur ou un des nombreux chasseurs.

Les personnages devraient retourner plein pot vers la base. Rapidement, une balise de communication est active. A l'annonce de la présence de l'Atlantis, on leur passe le responsable de Fuego Libertad directement. Celui-ci ordonne de rejoindre la station le plus vite possible. Toutes les troupes vont être regroupées, il n'a pas l'intention de se laisser faire. Les personnages peuvent largement douter des chances de succès d'une attaque de l'Atlantis. C'est un risque militaire très faible mais un risque politique énorme de la part de l'Hégémonie. La flottille de Fuego Libertad doit faire pitié aux PJ qui ont vu les engins de l'Atlantis. Ceux-ci sont largement supérieurs en nombre et en qualité que ceux qu'ils voient pour l'instant. Le doute devrait s'emparer d'eux rapidement.

ACTE 3 : LE SORT S'ACHARNE

Mais alors qu'ils attendent tendus des nouvelles des activités de l'Atlantis, on leur annonce que les installations de la zone est sont attaqués par un important groupe de Pirates. Il est possible de faire un arrêt à la base pour réparer ou recharger. Si tel est le cas, la base est en folie. Il y a un mélange de haine et de panique totale. Une famille peut même tenter de voler le navire des personnages pour s'enfuir. De toute façon, si l'Atlantis attaque pour détruire Fuego Libertad, la lutte est vaine.

Arrivé là bas, les forces sont supérieures, la bataille semble vaine avant même de commencer. Le responsable de la station entre en contact avec tous les équipages et indique que l'Atlantis a été appelé en renfort. Mais il faut tenir et empêcher les pirates d'avance trop. Le sous-marin des personnages fait partie d'un groupe de 4 vaisseaux de taille équivalente. Le leader de l'unité leur indique une position d'attente. Il faut attaquer un escorteur qui est en approche. Le rôle des personnages est d'attirer les chasseurs pour que les trois autres puissent attaquer l'escorteur. La tâche n'est pas facile. Ils ne sauront que peu de temps avant l'attaque qu'il y a trois chasseurs pour eux tout seuls. Ils devront éviter les torpilles et distancer l'escorteur le plus possible, c'est leur objectif principal. Leur objectif secondaire est de détruire ces chasseurs. L'action dépend largement du relief, on ne va pas trop la détailler ici. Pensez par exemple à mettre en scène un rabattage sur un tireur embus-

qué, une poursuite dans des canyons étroits, éventuellement une collision, une cible trop proche pour un tir de torpille. Si la situation devient inextricable, faire intervenir un escorteur rapide de l'Atlantis. Là encore, il faudra qu'ils indiquent clairement qui ils sont, sinon ils se retrouveront avec les torpilles bien plus efficaces des chasseurs Hégémoniens aux fesses.

La situation se clame rapidement après l'arrivée de l'Atlantis. De façon narrative, il est possible de mettre en scène la destruction d'un croiseur pirate et de quelques autres navires par la puissance de feu de l'Hégémonie. L'objectif est de bien montrer qu'ils ne jouent pas dans la même catégorie.

ACTE 4 : NOUS SOMMES VENUS EN PAIX... BLAM BLAM BLAM!

L'Atlantis ordonne le cessez le feu, les pirates sont en déroute, et déjà quelques échanges de torpilles ont eu lieu entre des chasseurs Hégémoniens et de Fuego Libertad. Tous les navires sont réquisitionnés et doivent se rendre à la station principale. Tous les resquilleurs seront détruits par la flotte de l'Atlantis qui s'occupe des patrouilles.

A leur arrivée, les troupes Hégémoniennes sont présentes. On leur prie d'évacuer rapidement les docks. Un officier général de l'Atlantis a pris le contrôle de la station. Officiellement il attend de stabiliser la situation. En effet, certains navires pirates circulent encore dans la région. Les personnages peuvent imaginer qu'au vu de la pâtée qu'ils se sont pris, les pirates sont partis sans demander leur reste.

Inutile de dire que les habitants de Fuego voient d'un très mauvais oeil l'ingérence flagrante et abusive de l'Hégémonie. Quelques altercations entre locaux et militaires sont réprimés dans le sang. La situation est explosive. Le responsable de la station lance plusieurs appels au calme par la radio interne. De plus il est interdit de quitter la station. Tout sous-marin sera détruit sans sommation par les patrouilles Hégémoniennes.

L'objectif de cette partie est de forcer par un moyen ou un autre les personnages à pendre la fuite en sous-marin. Malgré les risque de se faire abattre par les chasseurs, les personnages doivent avoir un destin funeste certain s'ils restent dans la station. Une idée serait de les faire pren-



dre partie dans une altercation, ou dans une tentative de viol d'une de leur relation par un soldat Hégémonien.

Des coups de feu retentiront probablement et un groupe de soldats les prendra en chasse. Les docks ne seront pas loin, et il sera facile de prendre les gardes de vitesse. Une bonne baston, depuis le temps qu'ils rongeaient leur frein.

ACTE 5 : CHEF, IL Y A COMME QUELQUE CHOSE QUI NOUS SUIT

Une fois le sous-marin passé le sas, (notez qu'ils peuvent avoir pris un autre que le leur ou des armures et des scooters) il faut s'éloigner le plus rapidement possible de la station. L'idée est de les pousser vers le nord. Comme ils ont normalement les coordonnées du dépôt des Généticiens, ils n'iront pas droit dessus, mais obliqueront vers d'autres canyons.

Les Hégémoniens ne sont pas des brelles, ils suivront les personnages. Quelques torpilles leur seront tirées dessus. Il faut qu'ils aient la vie dure. Il faut montrer qu'un chasseur de l'Atlantis vaut bien les trois chasseurs qu'ils ont affrontés plutôt.

Alors qu'ils s'enfoncent dans un profond canyon à l'est du massif montagneux, la présence des chasseurs se fait de plus en plus pesante. Tout d'un coup 6 échos sonar apparaissent en face d'eux. C'est des torpilles, probablement tiré d'un escorteur, seuls capables d'atteindre cette profondeur. Une analyse poussée (difficile) indique que les torpilles ne les visent pas, mais leurs adversaires. L'idéal serait qu'ils ne soient pas sûrs de cette information.

Serrez les fesses, ça va passer près ! Et les torpilles passent, et explosent sur les chasseurs. L'un explose immédiatement, l'autre est touché méchamment, il faut demi-tour et repart lentement. Une minute après un chasseur arrive très rapidement par devant, sortant d'une passe transversale. Il passe près du sous-marin et achève le chasseur. S'ils reculent, le chasseur les forcera à avancer. Arrivés à la passe, un canyon large mais court révèle un croiseur lourd posé sur le fond. Il ne semble pas avoir de dommages. Aucun navire de cette taille ne peut atteindre cette profondeur, excepté... l'Argonaute, mystérieux navire du non moins mystérieux Telkran Ralijk, le Corsaire.

Plusieurs chasseurs viennent ceinturer le sous-marin des personnages. On les somme de s'amarrer à une position donnée et de descendre sans arme de leur véhicule. S'ils n'obtempèrent pas, ils entendront distinctivement des tubes s'ouvrir. S'ils persistent, je ne peux pas leur interdire d'être idiot... A bord, ils sont fouillés et amenés devant le second de l'Argonaute.

Si vous avez fait jouer le scénario du Casus 103, il est fort probable que ces pirates ont une dette envers eux par l'intermédiaire de Leila qui pourrait être présente. Si c'est le cas, peut-être Telkran Ralijk lui-même leur rendra visite, pour leur indiquer que la dette est remboursée. Si les pirates n'ont pas de dettes, ce sont les personnages qui contracteront une dette envers Telkran. Celui-ci étant à cheval sur le Code, il insistera beaucoup sur ce qu'il arrive aux gens qui n'honorent pas leurs dettes...

Finalement, le groupe sera laissé près d'un port d'une communauté proche. Il sera difficile de savoir d'après la navigation où se rend l'Argonaute. Par contre, ils pourront avoir connaissance de toute l'affaire, et que Telkran s'est emparé de quelque chose de très intéressant. Sans savoir quoi bien sur... A part quelques visites, ils ne pourront pas se déplacer dans le cuirassé.

MAIS ON GAGNE QUOI LÀ DEDANS ?

Et bien outre les XP habituels, rien de bien passionnant. L'Hégémonie ne les voit pas d'un très bon oeil (réputation négative), ils ont contracté une dette envers Telkran Ralijk, et s'ils ont emprunté un transport à Fuego Libertad, ces derniers, qui le croient morts, voudront savoir ce qu'ils ont fait du transporteur qu'ils ont volé.

Donc ils ont éventuellement gagné un transporteur armé dont il faudra maquiller l'identité. Ils ne gagneront presque pas de célérité, mais le groupe de Telkran les considérera comme des gars couillus (ou "couillues" si le cas se présente).

Mais surtout ils auront participé à l'évènement clé des "Foudres de l'Abîme"



AU FAIT, IL Y A QUI D'AUTRES.

► Adam Rys : Chef de la Sécurité Interne, c'est le chef direct des personnages. Il leur donne les ordres de mission. Il a 45 ans, et en excellente forme physique. C'est un homme assez sec, il est sérieux mais a parfois trop confiance aux gens avec qu'il travaille.

► Amiral Pellock : Chef militaire de Fuego Libertad, il coordonne toutes les forces militaires de Fuego Libertad. Il sera amené à rencontrer les personnages. Il a 57 ans, cheveux grisonnants et regard perforant. C'est un homme pressé, il vaut des réponses claires et concises aux questions qu'il pose.

► Colonel Faedrör : Commandant de la 8ème Cohorte Pandore. Sa mission est de prendre le contrôle de Fuego Libertad. C'est un militaire avant tout, il ne fait pas de diplomatie. Il débarque ses hommes est en positionne partout. Il fait désar-

mer toutes les forces de Fuego Libertad et remplace l'Amiral Pellock.

► Soldat Hégémonien : Issu de la 8ème Cohorte Pandore, ils sont fiers et surs d'eux. Ils n'ont aucun sentiment de pitié envers Fuego Libertad qu'ils considèrent comme terre conquise. Ils sont très bien armés, et ont des uniformes impeccables.

► Milicien : Il est chargé de protéger Fuego Libertad et de gérer les troubles internes. Ils sont souvent mal équipés. Ils seront désarmés après l'arrivée des troupes Hégémoniennes.

► Véhicules sous-marins :

► Véhicule sous-marin de reconnaissance pirate : Il est équivalent en puissance à celui des personnages.

► Chasseurs pirates : Ils sont de types différents et tous bidouillé à mort.

► Chasseurs Hégémoniens : Ils sont rapides, maniables, bien armés ; un cauchemar, quoi !

_ PARU SUR LE SDEN EN JUILLET 2009

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