



HÉLIOS 2004

scenario n.a.s.

(Pour une équipe de grisons)

Par Scotty (Frédéric_BONNET)

RÉSUMÉ

A la suite du crash de leur vaisseau, les personnages vont devoir grimper en haut d'une montagne, afin d'y installer une antenne relais pour prévenir les secours de leur position... Seulement, ils vont découvrir là haut des traces de la présence d'une autre créature intelligente, qui va les conduire à un très étrange et vieux bâtiment. Le personnage qui a précédé les joueurs est un sage de Noun à la recherche d'un fragment des pierres de Gildakir. Or, dans cet endroit a bien été entreposé et protégé un des fragments, mais les joueurs ne sauront jamais si leur prédécesseur a récupéré ou non le trésor du lieu ; en tout cas, le piédestal est vide à leur arrivé.

HISTORIQUE

La planète sur laquelle le croiseur Grison s'est écrasé est une ancienne planète colonisée par les Woarius ; ils y avaient commencé un programme de terra-formation. Ceci dans le but de tester la possibilité de travailler des matériaux constitués sur une planète sans atmosphère, pour voir comment ceux-ci allaient évoluer et ce que la présence d'une atmosphère et d'une gravité supérieure allait entraîner dans les processus géodynamiques de la planète. Mais en comparaison avec la guerre contre les Lumineux, la planète et ces expériences sont devenues bien dérisoires. Les Woarius ont donc abandonné le processus au moment où celui-ci arrivait à un équilibre entre l'état initial de la planète et ce qu'ils voulaient en faire. Mais c'était sans compter sur tous les micro-organismes que leurs nombreuses allées et venues avaient amenés à se développer ici ou à mourir. Beaucoup de bactéries et de champignons sont morts mais certains ont survécu. Et leur présence a petit à petit modifié l'équilibre permettant à la vie de se développer. Les animaux et les plantes ont été amenés par divers voyageurs Woarius qui se servaient de cette planète hors norme comme d'un no man's land pour se reposer avant de poursuivre leurs attaques ; et notamment une expédition en provenance de ce qui plus tard allait donner l'empire Shankkar. Cette expédition s'est retrouvée bloquée par les Lumineux qui avaient fini par découvrir cette portion de l'espace et en ont profité pour détruire et cette base dans leur zone de contrôle, et le croiseur Woarius posé. La quasi-totalité des Woarius présents sont morts de même que presque toute la planète ; seul le centre de terra-formation, protégé par un dôme de minerai, a partiellement résisté. C'est là que les survivants Woarius sont venus mourir. Mais la planète, elle, a réussi à revivre. Ces Woarius détenaient une partie du texte noir ; ils ont envoyé diverses sondes silencieuses afin de s'éveiller à toute présence Woarius en force pour que ceux-ci viennent chercher le texte, sachant que les protections prises pour éviter que les sondes ne tombent entre des mains ennemies leur coûterait sûrement la vie. Mais que sont une dizaine de vies face au savoir, à la connaissance, et à l'histoire d'un peuple... (*revoir avec la capsule correspondante*). La vallée est donc le centre de terra-formation et la montagne qui l'entoure n'est autre que le reste du dôme sur lequel des siècles de sédiments se sont déposés. La grotte traversant la paroi est l'une des nombreuses portes d'accès. Les Woarius survivants n'ont bien entendu pas attendu la mort sans rien faire, ils ont posé des systèmes de défense et des contre-mesures pour ne plus être détectables par leurs adversaires ; si certains de leurs appareillages sont détruits, beaucoup fonctionnent encore, malheureusement pour les personnages joueurs. Le sage de Noun, grâce à ces capacités physiques et intellectuelles, et à son équipement Lumineux, est parvenu à atteindre le centre du bâtiment. Il a réussi à fuir la zone protégée pour aller se réfugier dans une petite cachette de la vallée afin d'y attendre le vaisseau qui doit venir le chercher. Il a été envoyé ici suite à la découverte par les Lumineux d'une des sondes Woarius, afin de découvrir ce qu'était exactement cette pierre noire dont le message enregistré parlait.

Quant à savoir si la pierre était encore là, cela dépend de l'orientation de votre campagne vis à vis de celles-ci ; moi j'ai décidé que le sage l'avait récupérée et que la pierre se trouve dans un vaisseau en partance pour Noun. Il est possible que le vaisseau ne soit pas encore passé. La fin, vous le verrez, dépend beaucoup du temps qu'il reste et de l'état de vos joueurs. Il est même possible que les personnages récupèrent la pierre mais seul l'octogone et quelques savants connaissent l'existence d'autres tablettes, en aucun cas les joueurs ne devraient savoir ce qu'il en est ou juste des suppositions, de vagues rumeurs.

INTRODUCTION

Le vaisseau des personnages joueurs, est un croiseur de combat, qui revient d'une mission d'exploration à la limite des frontières communes à l'Empire Shankkar et à l'Union Terrienne. Il s'est retrouvé pris dans une escarmouche entre les des deux camps. L'ouverture d'un tunnel de saut pour fuir la bataille ne c'est pas prévu exactement comme dans les manuels - que se soit intentionnel de la part des humains ou pas. L'explosion d'une série de missiles nucléaires a modifié les paramètres de sortie du tunnel, et endommagé le croiseur. Celui-ci est ressorti dans un système inconnu mais non loin de l'espace connu, et les Kilquarkx pilotant le vaisseau on choisit de le « poser » sans douceur sur une planète de type martienne mais possédant une zone sous atmosphère respirable... une toute petite zone. Sur le reste de la planète l'atmosphère est très pauvre en oxygène.

Dans leur atterrissage, la soute et une grande partie des cabines arrières ont été très endommagées. Plusieurs équipes ont été formées avec des objectifs différents mais pour unique but final de permettre aux survivants et aux têtes récupérables de quitter l'endroit.

- L'une des équipes, la plus nombreuse en effectifs, doit s'occuper des morts.
- Une autre doit préparer les moyens de survivre jusqu'à l'arrivée des secours.
- Une autre se doit de délimiter une zone viable.
- L'une d'elle doit récupérer ce qui se peut au niveau du vaisseau,
- Et une dernière, la plus petite (celle des personnages joueurs), doit emmener une antenne sur le haut de la montagne. Elle doit également trouver un point d'observation pour faire des relevés de cette zone providentielle et bien étrange qui ne figure sur aucune de leur exploration de ce système. L'équipe peut même découvrir l'origine de cette atmosphère.

Leur vaisseau se trouve au pied d'une chaîne montagneuse en arc de cercle. Eux sont du côté extérieur de cette surprenante chaîne de montagne, ils ont pour ordres de monter une unité de communication là-haut pour le cas où un vaisseau allié passe, ce qui ne serais tarder en raison de leur disparition, et d'observer la région de ce point pour établir un rapport. Après, une fois tout cela fait, ben on voit, en fonction de ce qu'il y a à voir justement...

Ils partent avec un peu de matériel et un véhicule à effet de sol contenant le matériel de la balise. Ils sont six : trois expérimentateurs, deux explorateurs, un laborantin... Le matériel dont ils disposent est constitué de : trois pistolets lasers, un canon plasma, une griffe Tantax, trois grenades électromagnétiques, deux grenades à phase, et deux grenades Wak, ainsi que douze doses de lait concentré (youpi hi ha), cinq caissons de tête (un de plus qu'utilisable, au cas ou). Sont disponibles aussi deux champs d'énergie A, trois B, et cinq C, une radio hi-fi high-tech de forme insectoïde avec lecteurs de diverses sources d'enregistrement et chargeur MP 36000, ainsi qu'un micro pour répondre au question du chef à l'autre bout de la planète ou presque et qui fait aussi karaoké (avec 28 594 chansons pré-enregistrées), deux appareils de mesure, un géologique, un d'analyse chimique et environ 150 plaquettes de nourriture (valable chacune pour un jour), mais aussi pour leur plus grande joie un livre de chants de marche de la fin du XXème siècle; et pour finir comme véhicule un chariot de transport sur suspenseur magnétique avec une cabine pas très grande mais une bonne cabine arrière à peu près de la taille d'une fourgonnette. Et finalement, entreposé à l'intérieur, le matériel qu'ils doivent mettre en place en haut de la montagne dans un lieu découvert et pas trop visible en même temps : ce sont des Grisons après tout, non, en sont-ils capables? Le fourgon contient aussi une grande trousse de réparation avec tous ce qu'il faut pour réparer, pas plus !

[Penser à noter qui porte tel ou tel équipement, à noter sur l'appendice 1].

LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNE (Première partie)

« C'est avec espoir et joie que les vôtres, restés au camp, vous souhaitent un bon voyage plein de découvertes enrichissantes. Votre conducteur lance **[jouer à fishumi pour savoir des deux explorateurs lequel conduit et cela chaque fois qu'un incident intervient]** alors votre véhicule dans une ascension de cette montagne qui domine votre lieu d'atterrissage. Le temps est au beau fixe, et sans la perte de près de la moitié des vôtres la dérive de votre vaisseau jusqu'à cette planète étrange serait plutôt une aubaine qu'une affliction ».

Le paysage devient vite très obscurci par la forêt de conifères dans laquelle ils entrent ; penser à décrire des arbres petits, peu verts et un peu tordus du fait de la présence raréfiée de l'oxygène (ceux qui réussissent leur jet de biologie + mental + néo-biologie diff.15 peuvent s'apercevoir que cette espèce d'arbre provient d'une autre planète, si 20 une planète lointaine, si 25 une planète de l'Empire Shankkar très éloignée)

Il y a peu de traces de la faune. En effet, celle-ci est de taille très réduite. Le plus gros prédateur « naturel » est de la taille d'un renard terrestre et les oiseaux sont visibles mais loin dans les hauteurs des arbres et ils se taisent dès l'approche de la moindre chose inhabituelle **[quelques statistiques d'animaux en appendice 2]**.

La première journée est assez agréable dans l'ensemble, si ce n'est l'exiguïté du véhicule. A la nuit tombée, la température devient beaucoup plus fraîche, mais grâce à leurs combinaisons, les Grisons sont au chaud et propres, rappelons-le ! Le chemin suivi était peu pentu.

Le lendemain par contre (le deuxième jour), le tracé qu'ils suivent est plus abrupt à tel point que le pilote doit faire preuve de finesse (jet de conduite + habileté diff. 18) pour éviter de faire de la botanique avec la carrosserie auto-nettoyante, tout comme les combinaisons, s'il vous plaît :o). Par contre en cas de touchette, enlever des points de structure 1d10 /2 puis rajouter 2 par jour de nettoyage automatique et du métal à mémoire de forme. En cas d'échec critique, il perdront une demi-journée et 1d10 +5 point de structure tout aussi réparable automatiquement. Penser au répercuté d'un laborantin ou d'un grison mal arrimé mais en tout cas, c'est le grison qui prend une égratignure dans deux parties du corps aléatoirement (possibilité d'une blessure grave en cas de double localisation). Dans l'après midi la route devient impraticable à moins de déboiser devant le véhicule qui n'est pas fait pour ce genre de voyage. D'ailleurs sa vitesse limitée par le terrain accidenté qu'il parcourt ne lui permet pas d'aller plus vite qu'un laborantin en marche. C'est durant l'une des pauses du soir qu'ils découvriront les premières traces de la présence d'une autre créature. Au sol, à l'entrée d'une caverne, ils découvrent la trace d'un feu de camp, et dans la caverne, des ossements (animaux cuits ?) et cela sans jet de dés **[enfin vous pouvez toujours faire rouler les dés derrière le paravent pour le suspens et leur dire.. attention il y a quelque chose d'étrange dans cette caverne, elle semble receler des os... d'animaux... cuits !!]** (avec le « tanan tanan » de serial killer du film de Les nuls, et cela à chaque fois qu'un joueur dira « os » et « cuits » dans son moteur de langages).

Le troisième jour, la forêt devient l'ennemi de la progression des personnages : fossés, arbres couchés sur la route (inexistante merci de suivre), rocher incontournable sans un long détour, cours d'eau rapide sans prise pour leur véhicule à coussin d'air, sauf si le pilote décide de faire un bond style K2000 avec leur engin, qui n'est pas du tout mais alors pas du tout configuré pour. Et d'ailleurs à moins que le joueur n'en fasse la demande express pour lui ça passe (et effectivement moyennant un jet diff. 20 ça passe très bien, allez même avec un jet diff. 15 soyons pas fous). Par contre c'est l'atterrissage qui ne va pas aller. En effet le véhicule encaisse 2d10+5 mais il subit une détérioration demandant une réparation (sûrement une erreur de conception, dit le conducteur) avec un jet de ce que vous voulez (électronique, armurerie, physique, ou cyberobotique avec Mental) diff. 15, puis ça repart. Le reste de la journée se passe moins difficilement un vieux lit de rivière aidant.

Le quatrième jour, pendant encore une demi-journée, la progression est tout aussi facile. Puis c'est l'éclaircissement de la forêt qui se transforme en bois, puis en touffes d'arbres sur une pente pierreuse. La teneur en oxygène diminue et le fond de l'air se refroidit assez vite. On commence à voir de la neige ; et au loin en contrebas une tache triangulaire (ou presque) noire. En levant bien la tête -mais pas trop pour pas risquer de chuter en arrière - et en réussissant un jet ou non (c'est selon votre bon vouloir là, Ô puissant MJ), ils verront une grotte avec un superbe promontoire à une journée d'aéromobile, mais à une journée et demi avec leur chariot (faut pas que se soit trop facile non plus...) presque au sommet, un peu perdu dans les reliefs, quelques traces de neige éternelle... Cet endroit semble bien placé pour y installer leur matériel. En effet le matériel sensible peut être installé dans la grotte et l'antenne elle-même sur le surplomb. Une fois sur place, après quelques

innovations de pilotage diff. 15 / 1d10 par échec et même auto réparation que précisé au-dessus, ils arrivent à ce fameux lieu si idyllique stratégiquement parlant parce que c'est en plein courant d'air (assez étrange). Le vent ne cesse de souffler dans la caverne et l'écho de lui répondre. Les vents sont de plus en plus violents et demandent une bonne force physique pour rester debout sans aide. Mais quand les grisons vont installer leur matériel dans la grotte, quelle n'est pas leur surprise de voir des traces de passage, semblables à celle de la première grotte ! Mais cette fois-ci, des traces de pas, sans être très identifiables (un humanoïde a stature verticale), sont assez imposantes et se dirigent vers l'intérieur de la grotte d'une démarche volontaire. C'est après avoir suivi ces traces de pas pendant une heure qu'ils découvriront une sortie de l'autre côté de la montagne. A leurs pieds, s'étend une vallée très verte avec un grand lac en son centre et un bâtiment à l'allure imposante est visible, malgré la végétation luxuriante, en bordure. Des oiseaux volent dans le ciel et des herbivores sont visibles dans diverses plaines. La nature est beaucoup plus imposante et présente ici, que se soit au niveau de la flore ou de la faune.

MJ : la liste des animaux sert aussi à improviser des rencontres palpitantes et étranges avec des Grisons « tout fous » sur une planète inconnue. Voici quelques petites anecdotes possibles :

- Une créature vient chaque nuit fouiller dans leurs appareils électriques, son système de chasse lui faisant prendre les courants faibles des appareils au repos pour les systèmes nerveux de ces proies.
- Ils sont suivis par un groupe de primates mimiques qui ne cessent de les singer sans aucune intelligence (ils peuvent être utilisables lors de la deuxième partie pour chair à canon, l'idée est gore mais la suite aussi, si les petits Grisons tous faibles ne font pas attention à l'approche du bâtiment)
- Des insectes pénètrent dans leurs combinaisons les obligeant à bouger leur corps dans tous les sens. Commencez par le Grison le plus apte à danser sans rien expliquer aux autres puis faites en sorte que petit à petit, ils soient tous atteints de la frénésie dite « twist, ho twist again » !
- Des bruits étranges se font entendre tout autour d'eux. C'est un animal gros comme une grenouille avec une poche à air sur le dos qui effraye ses opposants et prédateurs par une production de sons tous plus étranges les uns que les autres... style hard rock chanté par un groupe d'ado pré pubère à la voix enrouée... style ...(moi je les ai utilisés dans la grottes, avec un effet d'écho, les personnages deviennent assez vite fous, tendus et paranos car le son doit provenir d'un animal aussi grand qu'eux normalement et il ne voient rien ; ces créatures ressemblent à de la roche : couleurs et grain de peau)
- Des animaux qui viennent les voir de plus près et qui, si on leur donne de la nourriture, partiront d'un air outré... non mais c'est vrai un Grison qui donne des barres nourrissantes à un animal c'est un crime, mais que fait la SPA...(prenait bien l'air outré avec un regard sur le côté style qu'est ce qui me veut l'autre là ! avec sa merde qui pue)

L'ajout des scènes de rencontre avec les animaux doit rendre le côté optimiste et enjoué des Grisons, sans pour autant ralentir le scénario, la séance ne durant normalement que 6 heures, sniff sniff...c'est peut pour une exploration de Grisons.

AU FOND DE LA VALLÉE (Deuxième partie)

La vallée semble exister depuis plus longtemps que de l'autre côté de la montagne : biologie + mental diff. 15 (une terra-formation avec un point central et qui s'étend sans aide extérieure visible). Le bâtiment peut être à l'origine de la terra-formation de la planète. Le groupe d'exploration est prié par leur chef resté sur place de faire attention à eux mais une fois l'antenne déployée et le matériel opérationnel, il serait bon qu'ils aillent faire un tour dans la vallée et explorer la construction. Seulement leur véhicule ne peut pas passer par la grotte : ils vont devoir l'abandonner là. La descente ne semble pas dangereuse selon le chemin emprunté... jet acrobatie + Sensoriel diff. 15 pour voir un bon chemin, si 20 ou plus alors possibilité, selon l'avancement des joueurs et de la partie, de leur indiquer un chemin qui semble avoir été taillé pour un laborantin et plonge vers le centre de la vallée, le chemin est celui créé par le sage de Noun.

Alors qu'ils ont déjà parcouru près d'une dizaine de kilomètres, ils se rendent compte que les bruits de cette forêt sont beaucoup plus présents que de l'autre côté de la montagne. La faune et la flore sont d'ailleurs toutes deux très différentes de ce côté-ci de la montagne mais pourtant avec un air de famille, biologie + Mental diff. 15 = un peu comme si elle provenait toutes deux de la même planète mais d'endroit différent. Même si les animaux sont plus présents de ce côté-ci, ils ne sont pas différents ce sont les mêmes espèces, biologie + Mental diff. 20 = il semblerait en fait que la vallée d'abord cloisonnée de ce côté-ci de la montagne se soit répandue de l'autre côté du versant, mis à part pour les grands herbivores et peut être leur prédateurs **[il y a de nouvelles statistiques d'animaux uniquement présent dans cette partie toujours au cas ou ! dans l'appendice 3]...**

Ils vont mettre près de trois jours pour arriver en bas de la montagne. Mais dès le deuxième jour des nano-drones (qui ressemblent à des insectes de bonne taille) les observent, jugeant de leur puissance et de leur intention. Ce n'est que lorsqu'ils arrivent en vue du bâtiment dans un périmètre de 500 mètres -en cas de réponse musclée sur les drones qui auraient pu être détecté le périmètre passe à 700 mètres- que les premiers systèmes de défense entrent en action... Des tourelles lasers (deux tourelles sont toujours dans un arc de cercle suffisant pour ouvrir le feu, tout en sachant que vu l'ancienneté et le matériel de récupération utilisé pour fabriquer les tourelles, celles-ci ne tirent qu'un round sur deux et avec deux chances sur dix de ne produire qu'un fin faisceau de particules et d'ondes lumineuses sombres sans danger. Il y a aussi des mines magnétiques guidées par les nano-drones qui, émettant alors sur une longueur d'onde plus vaste, deviennent repérables par les instruments **[voir les statistiques de l'armement du bâtiment en appendice 4]**.

L'avantage des Grisons est que les mines ne sont pas réglées pour exploser sur des animaux et, du fait de leur gabarit, ils sont entre les animaux et des êtres humains et n'ont pas assez de métal sur eux pour passer pour des drones ou des robots, sauf bien sûr le laborantin... Donc les mines explosent un peu au hasard entre deux Grisons quand la masse associée des deux suffit pour enclencher le détonateur (ceci permet de mettre la pression sur les joueurs sans les tuer. En cas de mort, ils peuvent toujours recevoir l'aide d'autres Grisons qui ont fini leur tâche, prendre les mêmes statistiques mais enlever arbitrairement 1D10 point(s) de compétences).

Une entrée est visible sur l'un des côtés à l'abri d'un maximum de canon ; l'un d'eux est d'ailleurs ici détruit, quelqu'un semble s'être frayé un passage dans le mur et les protections de la base. La route empruntée par ce puissant visiteur conduit directement jusqu'à une salle blindée dans laquelle un piédestal occupe le centre. Ce piédestal est maintenant vide, il semblait pouvoir soutenir un objet de forme rectangulaire assez massif. Après diverses cogitations et mesures, ils peuvent en déduire que c'était un « simple morceau » semi-rectangulaire fait dans roche inconnue. Par contre des bruits se feront entendre ; s'ils restent trop longtemps un petit groupe (un tiers de joueurs) de robots surgit trois rounds après, et tente de tous les tuer, ils seront poursuivis jusqu'au passage dans la montagne.

APPENDICES

> Appendice 1 :

Dénomination						
3 pistolets laser						
1 canon plasma						
1 griffe						
2 Gr. électro.						
1 Gr. Phase						
2 Gr. Wak						
12 doses de lait						
5 caissons						
2 champs A						
3 champ B						
5 champs C						
1 Radio						
1 Géanalyseur						
1 Chimanalyseur						
150 plaquettes						
Livre de chant						
Réparatrousse						

> Appendice 2 :

Statistiques des petits animaux

JAHAWA : ce petit animal très discret est aveugle, il se sert de ses appendices tactiles pour se repérer et de ses capteurs électriques pour trouver ses proies. Il n'est dangereux que pour les calculatrices et appareils du même acabit qu'il va grignoter avant de les délaissier pour une proie plus digérable.

Ph : 2 **Se** : 4 **Ha** : 5 **So** : 2 **Me** : 2 **Courage** : 4

Risque : dérèglement des petits appareils électriques

Taille moyenne : 10 cm **Poids moyens** : 20 g

Compétences : Acrobatie 4, Discrétion 6, Course 4, Repérage 4 (12 électrique), Esquive 4

MARSSO : ces primates à l'intelligence plus que basse ne survivent qu'en copiant le mode de vie des autres groupes qu'ils rencontrent et, en associant toutes ces méthodes rencontrées et celles apprirent des plus vieux, ils parviennent à se maintenir en vie et à se répandre plus que leur simple intelligence ne devrait le leur permettre.

Ph : 3 **Se** : 5 **Ha** : 4 **So** : 5 **Me** : 2 **Courage** : 4

Risque : voler et utiliser du matériel dangereux par mimétisme, manque flagrant de discrétion.

Taille : 1m05 **Poids** : 18 Kg

Compétences : Acrobatie 5, Course 3, Corps à corps 2, Discrétion -2, Imitation 7, Repérage 6, Esquive 5

Protection : 1 point de fourrure sur tout le corps.

RINEAL : ce petit mammifère est le plus grand prédateur du côté extérieur de la montagne. Il est solitaire ou en couvée et alors peut devenir plus dangereux mais dans ses limites. Il ne chasse que la journée et la nuit se tapit dans les arbres ; il n'a aucun prédateur mais sa propagation est limitée par sa tactique de chasse : il attend depuis son arbre une proie qui fait environ la moitié de sa taille avant de bondir, ce qu'il ne fait pas toujours avec brio.

Ph : 4 **Se** : 5 **Ha** : 4 **So** : 3 **Me** : 3 **Courage** : 3

Risque : seulement si vous êtes un p'tit pi mousse.

Taille : 1m20 **Poids** : 24 Kg

Compétences : Acrobatie 4, Corps à corps 5, Repérage 5, Discrétion 4, Course 1, Esquive 3

Protection : un point de fourrure sur tout le corps

Dégâts : dents (Ph+2+1D10) griffes (suite à un bond) (Ph+3+1D10)

> Appendice 3 :

Statistiques des plus gros animaux

MORSUS VAEGETUS : ce faux pachyderme de bonne taille ne se trouve que dans la vallée. Il se nourrit essentiellement d'herbe et de tout ce qu'il trouve au sol, c'est un omnivore dans le sens le plus large du terme, son estomac sécrète un acide très fort.

Ph : 5 **Se** : 3 **Ha** : 2 **So** : 3 **Me** : 2 **Courage** : 2

Risque : néant sauf en cas d'ingestion

Taille : 1m60 (garrot) **poids** : 600 Kg

Compétences : Course 5, Repérage 4, Esquive 2, Corps à corps 1

Protection : cuir dur 3 sur toutes les zones.

Dégâts : charge (Ph+5+2D10)

GRUYNDEN : ce prédateur et le plus dangereux de la planète, surtout quand il chasse en groupe, rien ne lui fait peur. Il lui arrive parfois de jouer avec sa proie avant de la tuer pour sentir la peur. En effet, il chasse les effluves de phéromone et plus la proie à peur, plus il se sent puissant.

Ph : 6 **Se** : 5 **Ha** : 5 **So** : 4 **Me** : 3 **Courage** : 6

Risque : énorme, penser à régulariser son assurance vie

Taille : 1m20 (garrot) **Poids** : 230 Kg

Compétences : Course 5, Discrétion 5, Corps à corps 5, Repérage 5, Intimidation 7, Esquive 4, Acrobatie 3

Protection : cuir et fourrure sur tout le corps, 3

Dégâts : morsure (Ph+4+1D10), griffes (Ph+2+1D10)

> Appendice 4 :

Armement du centre de terra-formation

Tourelle laser :

Structure 60, Blindage 15, Dommages 10 + 4D10, Portée 800 m.

I.A. 3, Habileté 6, Repérage 8, Visée 8

C'est tourelles au nombre de 26 ont été disséminé par les survivants sur tout le pourtour de la base, mais seule 12 fonctionne et pas toujours avec une puissance suffisante ce qui fait qu'elle font feu un round sur deux et alors elles ont une chance sur cinq de ne pas produire autres chose qu'un fin rayon lumineux sans danger pour la cible. Elles touchent sur un jet de compétence à 15 qui est majoré / minoré selon les circonstances.

Drones mines :

Structure 12, Blindage 10, Dommages 20 + 4D10, Aire d'effet/portée 500 m,

Initiative 8+2* +1D10, I.A. 2, Habileté 7, Repérage 6*, Visée 8

C'est mines sont propulsé par un petit réacteur qui sert aussi d'explosif, pour une plus grande efficacité elles sont associable au drones insectes ce qui augmente leur statistique de repérage et d'initiative, elles ont alors un bonus de majoration de +2.

Drones insectes :

Structure 10, Blindage 8, Vitesse 25 Km/h, Autonomie 10 jours

I.A. 4, Habileté 5, Esquive 6, Repérage 9, Discrétion 5

C'est tout petit drone aussi grand que des moineaux terriens, sont en attente dans des nids où ils sont branchés et où ils peuvent encas d'action longues revenir se recharger. Ils servent de détecteurs à la base et de support au mines. Du fait de leur petitesse ils on un bonus de +2 pour être touché et à leur jet de discrétion. D'une très haute technologie mais sacrificable pour la cause.

Robots de garde :

Utiliser les spécificités de la feuille de personnage d'EGO fournit. Il sont faibles mais datent de longtemps et ont été fabriqués avec les moyens du bord.

Les Grisons

Aussi surnommés les Grays ou petits gris par les Humains, c'est encore une civilisation qui fait partie de l'Alliance Noire. Ils en sont sûrement le peuple le plus évolué, mais aussi le moins aimé. Leur empire ne s'étend qu'à 3 planètes, mais en contrepartie, ils disposent d'une technologie très avancée : les Grisons sont des savants avant tout. Leur soif de découverte est très grande, les amenant souvent à explorer des secteurs inconnus et à faire des expériences sur la faune des planètes rencontrées. Les Humains ont particulièrement fait les frais de ce désir de découverte et ils se souviennent encore des expériences atroces, d'un point de vue physique et psychologique, réalisées à l'encontre des populations terriennes.

La société Grison est dirigée par un Conseil de savants. Leur armée est l'une des moins importantes de l'Espace Connu, mais elle dispose d'équipements et de vaisseaux très performants. Les Grisons sont asexués et ne se reproduisent que par clonage. Ils ont été obligés d'adhérer à l'Alliance Noire lorsque les Humains ont voulu leur faire comprendre que les vaches de la terre ne seraient désormais plus des cobayes et que les Shankkars se sont dangereusement approchés de leur territoire.

Vision Grison :

Les Grisons possèdent une vision excellente semblable à celle des Humains. Elle possède néanmoins une légère différence car à force de voyager dans l'obscurité spatiale, leurs nerfs optiques sont devenus beaucoup plus sensibles à la lumière, ce qui leur permet de mieux voir dans l'obscurité. Evidemment quand ils visitent une planète où la lumière est abondante ils sont éblouis, comme sur la Terre par exemple. Ils furent donc forcés de créer des lentilles de protection d'apparences dorées afin de protéger leurs yeux.

Les dessins, les races, les historiques sont la propriété des auteurs du jeu de rôles R.A.S. : Gerboiz & Totoro. Merci à eux pour leur autorisation.

Pour tout renseignement vous pouvez les contacter par l'intermédiaire de leur site :

[http:// rasjdr.free.fr](http://rasjdr.free.fr)