

# 815

## [Audio 1 : Prologue]

**J1/** Votre voyage se termine à bord de l'Eolia 815, un petit vaisseau de ligne assurant le transport des hommes d'affaires pressés entre Caprica et Tauron. Dans ce vaisseau de standing — musique douce, sièges individuels en cuir blanc et boiserie d'acajou, chaque passager est soigné aux petits oignons par un personnel de bord aimable et discret. Vu le prix exorbitant du vol, c'est la moindre des choses. Au moins les consommations sont-elles généreusement comprises dans le prix.

Le 815 aurait donc pu être un vol de pure routine si une troupe de miliciens arborant l'écusson des unités Centauri ne s'était promené à bord pendant tout le voyage. Impossible pour les passagers de savoir quel personnage mystérieux ils escortent, puisque l'accès aux salons privés du vaisseau a été strictement restreint depuis le départ de Caprica.

Dans le poste de pilotage, le commandant informe et rassure les passagers : « Mesdames et Messieurs, veuillez regagner vos sièges. Nous allons maintenant entamer notre dernier saut PRL qui nous amènera à proximité de Tauron. Comme chaque fois, vous allez ressentir un moment d'inconfort, mais cette sensation ne durera pas très longtemps. En cas de problème, des sachets sont à votre disposition dans la pochette située à gauche de votre siège. Notre arrivée à l'astroport de Minos est prévue aux environs de 21 h, heure locale. »

## [Audio 2 : Main title (Season Two)]

### ACTE 1 - CHAOS

**Lumière OFF (on ferme les yeux jusqu'à la fin du morceau) + CHRONO 1 (30 mn ; T +30)**

**J1/** Ce qui suit s'adresse à chacun d'entre vous.

## [Audio 3 : Dark Unions]

0.17 Dès ton réveil, tu ressens le chaos.  
0.25 Autour de toi. En toi. Comme si ton corps était disloqué.  
0.40 Une douleur intense te vrille le crâne.  
0.50 Et il te faut un moment, un long moment, pour trouver la force d'ouvrir les yeux.  
1.05 Mais pourquoi fait-il toujours aussi noir ?  
1.15 Un noir absolu, déroutant.  
1.20 Tu réprimes avec dégoût l'envie de vomir qui te monte aux lèvres.  
1.27 L'odeur est écoeurante, mélange de café froid, de corps abandonnés, de peur et de sang.  
1.36 Les râles des passagers se mêlent aux craquements sinistres de la coque.  
1.44 Peu à peu, le film des derniers instants de vol arrive en images saccadées dans ton cerveau.  
1.55 Une hôtesse passe avec un plateau. Elle te sourit.  
2.02 Le commandant annonce l'arrivée imminente dans l'orbite de Tauron. Tu songes à la longue journée qui t'attend encore.  
2.15 Et soudain, les centaines de flashes à travers les hublots.  
2.25 Les explosions dans l'espace tout autour du vaisseau.  
2.30 Le choc d'un impact, terrible, contre la carlingue.  
2.38 Les passagers qui s'affolent.  
2.42 Et puis la chute. Les corps projetés contre les parois. Les cris. La guerre. La mort.

Tu réalises brusquement que tu devrais être mort.  
Et pourtant, tu respirez encore. Difficilement, certes, mais tu respirez.

Vous reprenez connaissance dans la carcasse de l'Eolia 815. **[IMG 1 + schéma]**

Vous vous réveillez en fonction de votre jet d'Endurance.

## ULYSSE

Tu te réveilles sur ton siège. En tâtonnant, tu sens le cuir sous tes mains. Tu as mal à la nuque et à la tête. Il te faut un long moment avant d'arriver à une conscience à peu près claire des choses. Tu te sens complètement déséquilibré. Et aussi terriblement oppressé par le poids sur le ventre qui te scie les chairs. Tes jambes et ta tête sont lourdes. Tes bras retombent naturellement vers le bas. Tu entends un homme gémir de douleur à quelques mètres en dessous de toi.

Ulysse, toujours ceinturé à son siège, risque de se blesser en tombant de haut, car il peut difficilement viser (**S3, W2**) ; s'il est aidé ou s'il réussit son jet, il peut se décrocher sans trop de mal. (**S2, W1**) **11 [AGI + Athlétisme/Gymnastique]**

## THÉOPHILE

Tu te réveilles la joue écrasée contre une surface lisse et froide. On dirait du verre. Peut-être un hublot. Tu te rappelles que le vaisseau s'apprêtait à entrer dans l'orbite de Tauron quand l'impensable est arrivé. Encore tout à ta frayeur, tu essaies de bouger, mais tu pousses un gémissement atroce. Tu as l'impression qu'un bulldozer t'est passé dessus. Tes bras sont coincés sous toi dans une position très inconfortable. Ton poignet droit te fait très mal. Tu parviens finalement à te mettre sur le flanc et le sang se remet à circuler librement dans ton corps. Au-dessus de toi, tu as l'impression que quelqu'un s'agite fébrilement.

Théophile est sonné, le poignet droit cassé (**S2, W1**).

## ALETHEIA

Tu te réveilles le nez dans la moquette, écrasée par un corps lourd. Tu as du mal à respirer. Tu te rappelles que juste avant le crash tu essayais de négocier avec le Major la possibilité d'enchaîner le prisonnier avec les mains devant lui pour qu'il puisse s'alimenter un peu avant l'atterrissage. Quatre gardes observaient votre échange d'un air indifférent. Quand le pilote a annoncé la sortie du bond PRL, le major t'a plantée là. Outrée par tant de muflerie, tu l'as suivi dans le couloir. Puis tout a basculé dans le chaos.

Aleth a été protégée par le corps du major qui est tombé sur elle. Elle doit néanmoins se dépêtrer du corps qui la recouvre totalement. **11 [FOR + VOL] (MJ + poussée 1d8)**

## NOA

Tu te réveilles en vrac sur le corps d'un autre être humain. Le crash t'a projeté du siège où tu étais assis contre l'un de tes gardes. Tu comprends vite qu'il ne respire plus. Tu essaies de te dépêtrer de ses membres inertes, mais tu réalises que tu es toujours entravé aux poignets et aux chevilles, avec les bras dans le dos. Tu constates néanmoins que l'anneau et la chaîne qui te retenaient au sol pendant le vol ont lâché sous le choc. Tu tends l'oreille. Le salon est silencieux, à part une respiration faible à quelques mètres de toi. Ton cerveau fonctionne à plein régime. Ça serait génial si tu pouvais te libérer tant que les gardes sont hors service.

Noa est toujours entravé (**S2**) ; il ne peut se libérer qu'en récupérant la clé sur le corps du major ou en brisant ses menottes d'une manière ou d'une autre.

Menottes métalliques aux poignets et aux chevilles, **CA 8, PV 8** ; il faut faire + de 8 pour toucher (DMG initiaux), puis ajouter les DMG de l'arme utilisée.

- Il fait nuit noire. Vous ne voyez rien à travers les hublots.

- Après que les PJ aient commencé à s'agiter, l'air commence à manquer :

**Vous commencez à ressentir des maux de têtes. Vous êtes à présent en sueur et vous avez l'impression de vous essouffler.**

- ☞ **(7) Endurance [VIT + VOL]** pour se forcer à respirer calmement

- ☞ Sinon le PJ panique et doit faire un jet de **(11) Résistance [VIT + VIT]** pour ne pas s'évanouir

## ☞ **CHRONO 2 (15 mn ; T+45)**

### SITREP

Les autres passagers sont morts (12 personnes) ou mourants (4 personnes\*) :

- le pilote est toujours sanglé sur son siège, il semble avoir fait une crise cardiaque ; le copilote (il n'avait pas mis sa ceinture, le vilain) s'est écrasé contre la paroi, son corps est totalement désarticulé, l'hôtesse a la nuque brisée ; le steward\* est blessé à la tête (fracture du crâne).
- 2 miliciens Centauri sont blessés : le major\* (fracture du crâne) dans le couloir et un garde\* (hémorragie interne) avec Noa ; 4 Centauri ont été écrasés par la déformation du salon tribord, 2 Centauri ont été tués par le choc contre la paroi du salon bâbord (nuque brisée et cage thoracique enfoncée par la chute du corps de Noa) ;
- 3 autres passagers sont morts : placée dans la rangée tribord, une femme a été étranglée par sa ceinture ; un homme a été écrasé par le chariot à repas métallique (rangée tribord) ; un vieil homme toujours sanglé à son siège a dû faire un arrêt cardiaque (rangée tribord) ; le 4ème passager\* s'est pris sa sacoche de VRP pleine d'échantillons d'engrais sur le coin du crâne, il mourra un peu plus tard. (rangée tribord).

### SCENES/L'avertissement du Major

Le Major a l'air déjà mort. Il est livide et sa respiration est tellement lente qu'on la perçoit à peine. Pourtant quand tu arrives à sa portée, il te surprend en ouvrant les yeux d'un coup. Il t'agrippe pour que tu t'approches de lui et te murmure quelque chose à l'oreille : « *Le prisonnier ... Méfiez-vous, il est dangereux ... Ne lui laissez aucune arme, pas même une fourchette ... C'est un tueur ... Il est complètement cinglé ...* »

**Vous commencez à ressentir des douleurs dans la poitrine. Vous avez l'impression de vous suffoquer.**

- ☞ **(11) Endurance [VIT + VOL]** pour se forcer à respirer calmement
- ☞ Sinon le PJ panique et doit faire un jet de **(7) Résistance [VIT + VIT]** pour ne pas s'évanouir
- ☞ **CHRONO 2 (15 mn ; T+45)**

NB. Bonus pour Aleth au jet de Résistance (+3) ?

- Les issues sont bloquées. Le vaisseau est couché sur le flanc gauche, avec le nez relevé. Une partie de la carlingue s'est écrasée sous le choc contre un énorme rocher. La soute à bagages et l'issue de secours sont inaccessibles. Le sas arrière est déformé et semble soudé comme s'il avait subi une forte chaleur. C'est là que le missile a frappé l'E815.
  - L'EMP a déverrouillé toutes les fermetures électroniques. La porte de la cabine de pilotage est donc accessible sans code ; de même que la porte principale. Mais les portes sont toutes à l'horizontale et le « sol » monte en pente raide vers l'avant du vaisseau.
  - La vitre blindée du cockpit est étoilée, mais il est humainement impossible de la briser. Il faut la faire sauter avec un cocktail Molotov ou un flingue.
- Vitre blindée, **CA 10, PV 10** : il faut faire + de 10 pour toucher (DMG initiaux), puis ajouter les dgts de l'arme utilisée.

**Vous commencer à tourner de l'œil.**

- ☞ **(11) Résistance [VIT + VIT]** pour ne pas s'évanouir
- ☞ **CHRONO 3 (15 mn ; T+1h)**

- Sortir du cockpit n'est pas une partie de plaisir, car le nez du vaisseau pointe vers le ciel. Il y a donc au moins 6 mètres à sauter ou à descendre avec une corde improvisée.

Saut : **19 [FOR + Athlétisme/Saut]**

- ⇒ Escalade : **7 [FOR + Athlétisme/Escalade ou AGI] + corde improvisée (20% de chance de lâcher).**

⇒ En cas de chute (terrain accidenté) : **7 [AGI + Athlétisme/Gymnastique]** ; Les points en dessous du seuil sont des DMG ( $\frac{1}{2}$  **W**,  $\frac{1}{2}$  **S**) : entorse ou fracture.

#### **RESSOURCES DISPONIBLES**

---

- Il y a des lampes torches, des menottes et des armes (**pistolets-mitrailleurs Leo M12 x 4**) dans l'équipement des Centauri ;
- Il reste l'équivalent d'un plateau-repas par personne et des boissons pour 2 jours, ainsi que 3 bouteilles d'ambrosie ;
- On trouve des couvertures dans les compartiments à bagages situés dans la cabine principale et des échantillons d'engrais dans la sacoche du VRP.
- Les PJ ne disposent que des affaires qu'ils avaient en cabine.
- Dans la boîte à pharmacie de l'E815, il y a des pansements et des anti-douleurs (4 doses).