

< I.15 _THE FINAL COUNTDOWN_

UN SCÉNARIO UTOPIA 2.0 DE RODI_

Ce scénario clôt le premier acte de la campagne Utopia 2.0. Les personnages ont désormais les quatre clés et sont de retour à Dem pour ouvrir le dépôt. Lors de leur arrivée, la réunion pour la signature du traité donnant naissance à la nation F.O.D. (Frao Olysia Dem) est en cours de préparation. Tout va donc bien se terminer. Mais une fois encore, rien ne va se passer comme prévu

INTRODUCTION

Ce scénario de fin d'acte se veut épique. Si jamais ce trait ne ressortait pas suffisamment de l'écriture, il serait à votre charge, grâce à vos pouvoirs de meneur, de le rendre ainsi. L'aventure décrite ci-dessous comportera trois parties bien distinctes qui s'entremêleront très certainement. Il vous faudra donc tout maîtriser avant de vous lancer dans la partie. Des renvois vous permettront de suivre le fil. Bonne partie et n'oubliez pas que la séance de jeu devra être l'égalée des plus grands films de suspens et d'action. Bon courage.

La lecture des aides de jeu sur Dem et son dépôt, Thundercat, le Moine Noir, le Shufflepuck ou le Betty, sans être nécessaire, est vivement conseillée. Toutes ces aides de jeu sont bien entendu présentes sur la rubrique Polaris du SDEN.

I. LE RETOUR À DEM : LA SIGNATURE DU TRAITÉ F.O.D.

1. Home sweet home

Les personnages sont donc de retour chez eux après de longs mois d'absence et de recherches. Ils vont avoir tellement d'aventures à raconter au Shufflepuck, tant de visages amis à revoir et tant de repos à prendre... Mais avant cela, ils vont dans un premier temps pouvoir se reposer durant les longues semaines que va durer le trajet entre Equinoxe et Dem. Faites de ce trajet ce que bon vous semble. Il va falloir de nouveau franchir le flux et peut être faire une escale afin de faire un plein en carburant. Une créature ou des pirates peuvent également

s'en prendre au navire des personnages. Bref, il peut se passer beaucoup de choses... En tous les cas, ils seront de retour à Dem vers mi mars 568. Notez que les événements du projet Domination débiteront un an plus tard. Ils seront intégrés à la campagne comme l'ont été les événements des Foudres de l'Abîme.

Lors de leur arrivée dans les eaux de la ceinture corallienne, rien ne va permettre aux personnages de deviner les terribles événements qui vont se produire. Cependant, alors d'arriver à destination, ils reçoivent un message radio d'un navire monastère en stationnement dans les environs. Ce message leur apprend qu'une délégation du Trident est présente sur Dem pour signer le traité de création de la nation F.O.D. et que la sécurité est par conséquent renforcée dans la zone. Il va donc falloir attendre que le navire monastère prenne contact avec Dem pour que le navire des personnages soit autorisé à pénétrer dans les eaux de la station.

Sur place, rien n'a vraiment changé, si ce n'est qu'il y a beaucoup plus de monde que d'habitude. Cela s'explique par la présence de deux grandes délégations de Frao et Olysia et d'une force de Veilleurs chargée de garantir la sécurité d'Oswald Kerk, l'Orphée du Trident, et le bon déroulement de la réunion. Les personnages sont accueillis par Angus, leur ami et chef de la sécurité, sur les docks. Ce dernier est très occupé mais va cependant prendre le temps d'une bonne ravageuse avec eux au Shufflepuck, le temps qu'ils lui racontent tout ce qui leur est arrivé. Il racontera quand son tour viendra ce qui s'est passé dans la station durant leur absence. Au Shufflepuck, ils sont fêtés comme des héros et on leur offre de nombreuses tournées. Rendez ce moment très joyeux et chaleureux. Tout ce petit monde pourrait bientôt disparaître sous le feu d'une flotte pirate... Voici quelques éléments essentiels à apprendre aux personnages :

- Célya est rentrée d'Ariane et les nouvelles concernant Maya, la soeur des personnages, sont très bonnes.
- Cat est à Dem. Elle est rentrée il y a un mois et demi environ. Pour information, elle est de retour suite à sa

mission en Ligue Rouge, où elle a croisé les personnages. Elle refusera de leur en parler.

- Aaron Devrick a repris sa société en main après l'affaire de l'assassinat de l'envoyé de Cortex, mais sa société a été placée sous tutelle du conseil de la station... C'est beaucoup mieux comme ça...

- Les services de sécurité de la station sont sur les dents avec la préparation de la réunion au sommet à venir. D'ailleurs deux délégations de Frao et Olysia sont présentes ainsi qu'une du Trident sous protection des Veilleurs. Une ambassade de la République du Corail est également attendue dans les jours à venir.

- De premiers arrivants sont venus s'installer à Dem depuis l'annonce de la création de la nation. La station est désormais peuplée d'un peu moins de 900 habitants et des travaux d'agrandissements sont prévus. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes.

- Le Moine noir n'est plus apparu depuis un sacré bout de temps. Cela est logique puisque le Moine noir et Cyriades ne font qu'un.

- Le Betty et son équipage sont au repos depuis un gros mois.

- Une grande bataille a eu lieu à la frontière nord de la République du Corail dans laquelle une étrange alliance entre l'Argonaute et l'Hégémonie aurait eu lieu. Cependant, aucune preuve de cette alliance n'est arrivée jusqu'à Dem. Il s'agit, vous l'avez compris, de la bataille finale de la trilogie des Foudres de l'Abîme opposant l'Atlantis et l'Argonaute à la flotte de navires civils contenant les Soldats du Crépuscule...

Au terme de cette longue discussion, plus longue que prévue, la soirée aura été bien arrosée et sûrement entrecoupée d'une visite chez Grisvald afin de discuter du dépôt et des quatre clés (voir le II.). Il sera donc temps d'aller se reposer avant les longues et très importantes journées à venir. Les personnages vont en effet devoir ouvrir et explorer le dépôt et préparer la réunion du traité.

2. Les derniers préparatifs

Durant les jours qui vont suivre, les derniers préparatifs de la réunion du traité vont avoir lieu. De nombreuses rencontres et réunions informelles vont donc se dérouler à tout moment de la journée et de la nuit en vue de la grande réunion qui aura lieu six jours après l'arrivée des personnages (**J+6, le soir**). Grisvald, lors du retour des personnages, leur a demandé de participer à un maximum de ses réunions préparatoires. Il compte en effet sur leur expérience. De plus, ils avaient été très pertinents et très utiles avant leur départ que ce soit lors des réunions à Dem ou leur de leur intervention sur Olysia.

Toutes ces réunions, que vous pourrez placer quand vous le souhaitez, sont destinées à régler les derniers détails avant l'arrivée de l'ambassadeur corailien qui contresignera le traité, mettant ainsi fin à des mois de négociations. Pour rappel, une jeune nation doit avoir un parrain et la République du Corail a accepté de jouer ce rôle. Les autres signataires seront Grisvald pour Dem, Olaf Debeurre pour Frao et Elia Tyrell pour Olysia. Oswald Kerk, l'Orphée du Culte représentera dans ce traité le Culte du Trident et l'OESM. Il est accompagné par un porteur de la Force Polaris. En effet, il est suivi par un Janus chargé de superviser les négociations. De plus, une dizaine de Veilleurs dirigé par le Major Aniki sont dans la station pour assurer leur sécurité.

Si vous ne pourrez pas jouer chacune de ses réunions, car de nombreux points techniques y seront débattus, vous pouvez cependant reprendre les 10 clauses de l'OESM, en annexe 1, et insistez sur ces différents thèmes :

- Article 1 : La nation fournira métaux (cyclast, triterranium...) et nourriture à l'OESM. Les détails ont déjà été réglés.

- Article 2 : La République du Corail parrainera la jeune nation. Un émissaire doit arriver pour la signature du Traité. Il s'agit d'un diplomate nommé Justus Vertzfeld. Il sera accompagné d'une empathie.

- Article 3 : Il n'y a aucun souci. Olysia dispose en effet de davantage d'individus féconds. Cependant, une division juste sera effectuée. En cas de faiblesse, Olysia en fournira davantage. En échange, elle fournira moins de métaux, de nourriture ou d'impôts. Là aussi, les détails sont réglés.

- Article 4 : Idem.

- Article 5 : Aucun souci sur ce point.

- Article 6 : Ce point est encore en discussion. Les trois stations font bloc, trouvant ce chiffre trop élevé. Grisvald, Debeurre et Tyrell comptent sur l'aide de la République du Corail, ne manquant pas de cette ressource.

- Article 7 : Aucun souci sur ce point. Cependant, en secret, Grisvald se demande bien ce que contient le dépôt...

- Article 8 : Aucun souci sur ce point.

- Article 9 : Il est prévu que Suzan Mistros soit l'ambassadeur au Conseil Génétique. L'ambassadeur à l'OESM est encore sujet à discussion. L'un des trois chefs de station sera choisi... Elia Tyrell tient la corde. Son caractère bien trempé en fera une excellente diplomate.

- Article 10 : Aucun souci. Cette clause servira à compenser le surplus d'individus féconds donnés par Olysia.



Frao et Dem donneront alors plus pour la conquête spatiale et les Veilleurs.

Restent aussi les questions d'organisation politique, économique ou militaire de la nouvelle nation. Ces points seront l'objet d'un travail d'écriture mené par mes joueurs. Ils feront de F.O.D. la nation de leur rêve. Ils choisiront donc le régime politique mis en place, l'organisation économique, l'organisation militaire, le service de sécurité, de renseignements, la politique étrangère, la politique face aux mutants...

Les groupes présents pour la réunion du traité et les réunions préparatoires :

- **Dem** : Grisvald sera assisté de différents membres du conseil de Dem (voir l'article sur Dem) et à l'occasion des personnages.
- **Frao** : Olaf Debeurre, le chef de la station est accompagné d'Igor Sizelnick, comme lors de la première réunion. Six soldats les accompagnent.
- **Olysia** : Elia Tyrell est cette fois accompagnée de Jana Sinicova, une membre du Conseil des Matriarches. Six soldats sont également présents parmi lesquelles quatre jeunes femmes à l'air peu sympathique.
- **Culte du Trident** : Comme pour la première réunion, Oswald Kerk est accompagné de deux ordonnateurs et de Veilleurs. Un porteur du Polaris a été ajouté à la délégation. C'est un Janus du nom d'Ulric Neusborn. Il porte une grande robe de bure et un inhibiteur. Il est là pour contrôler la délégation. Il sortira peu de ses appartements. Cependant, il acceptera de parler avec les personnages. Cela peut être un moyen d'introduire le Polaris qui sera développé dans le deuxième acte de la campagne.

Toutes ces réunions étalées sur six jours laisseront aussi le temps aux personnages de découvrir et d'explorer le dépôt (**voir le II**) mais aussi de redécouvrir la station et ses habitants. Bien maîtriser les PNJ sera utile pour la suite...

3. La réunion

La réunion a donc lieu à **J+6**, mais elle va être reportée. En effet, bien que tout soit prêt dès **J+4** avec l'arrivée en grande pompe de la délégation de la République du Corail, un événement fâcheux va se produire. La délégation est composée du diplomate Justus Wertfeld, d'une empathie et d'une douzaine de soldats sous la direction de l'officier Sergeï Milakil. Notez que parmi les soldats se trouve un agent de Fragment dont le rôle est de découvrir la présence d'agents d'autres nations. Malgré ses allers et venues fréquents, il ne pourra découvrir la pré-

sence d'un agent hégémonien sous couverture d'un mercenaire cherchant un contrat et d'un agent liguien sous couverture d'un représentant d'une société de construction de station d'Equinoxe. Les deux sont très discrets et sont juste là pour observer. Il n'aura donc pas l'occasion de mettre la main dessus.

L'évènement fâcheux est l'arrivée d'une flotte pirate (annexe 2) dans les eaux de la station à **J+5, le soir**. Elle vient tout droit des Royaume Pirates. Il s'agit de la même que celle venue lors du scénario I.1 revendiquer le contenu d'un éventuel dépôt. Elle vient donc chercher ce qu'elle considère comme son dû. Elle vient aussi, comme Killrave l'avait promis lors de son premier passage, raser la station qui a découvert le dépôt. Bien que les pirates n'aient aucune certitude, cette nouvelle réunion au sommet à Dem, leur laisse croire que le dépôt est ici et que la station avait entamé des négociations pour une nouvelle nation suite à sa découverte. Les pirates espèrent par ce coup de bluff et cette menace de destruction obtenir le contenu du dépôt. Leur ultimatum, lancé par radio, est très clair. A 20 heures à **J+7**, ils lanceront l'assaut et débarqueront dans la station afin d'obtenir des réponses et tuer tous les occupants. Coup de bluff ou pas, il va falloir organiser une défense et repousser la signature du traité et attendre la fin de l'ultimatum. L'organisation de la défense sera l'objet d'une partie du III.

La nouvelle de l'existence d'un dépôt va également avoir des conséquences au sein des délégations. Grisvald a en effet caché son existence à tous et Debeurre et Tyrell en sont très contrariés, ainsi que les membres du conseil de Dem et l'Orphée du Trident. Ce secret, vu comme une trahison par beaucoup, pourrait mettre un terme à toute négociation et il va falloir aux personnages éteindre un incendie diplomatique lors d'une réunion extraordinaire organisée suite à l'arrivée des pirates. La discussion débutant sur l'ultimatum va vite dégénérer au sujet du dépôt et du silence de Grisvald...

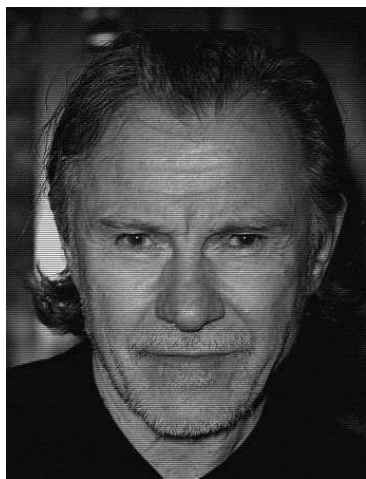
Pour terminer, le traité ne pourra être signé tant que le problème pirate n'est pas réglé. Une fois fait, il faudra réussir à calmer les tensions nées de la divulgation des informations concernant le dépôt. Cela sera vite réalisé quand Grisvald acceptera que son contenu (**voir le II**) soit partagé entre les trois stations et que les navires qui s'y trouvent soient mis en commun comme moyen de défense de la jeune nation. Tous signeront alors bien que des tensions subsisteront. Une fois le traité signé, il faudra qu'une ambassade aille le présenter à l'OESM sur Equinoxe pour qu'il devienne effectif et que la nation existe vraiment. Cela sera l'objet du début du prochain

scénario qui marquera le début du deuxième acte de la campagne... Le silence au sujet du dépôt empêchera Grisvald de prétendre au rôle d'ambassadeur et c'est Tyrell qui sera finalement choisie. A moins que les personnages n'usent de leur ruse et de leur persuasion...

II. LE DÉPÔT D'UTOPIA 2.0

1. L'ouverture du dépôt

Longtemps désirée, cette ouverture va enfin avoir lieu. Les personnages vont sûrement passer voir Grisvald qui fera vite venir Oscar Neeskens. Ce dernier est celui qui lors du **scénario I.4** avait offert la piste de la Ligue Rouge et de l'érudit Thémistocle contre la protection de Dem. Les deux sont très excités à l'idée d'entendre le récit des personnages et d'ouvrir le dépôt. Il serait cependant une bonne idée de ne pas tout révéler au sujet d'Utopia 2.0. Neeskens, qui reste avant tout un aventurier et un découvreur de dépôt, se ferait une joie de faire son enquête sur l'Intelligence Artificielle azurée. La discussion va durer une bonne partie de la nuit ou de la journée et Grisvald proposera d'ouvrir et d'explorer le dépôt dans la semaine à venir, entre deux réunions et avant la signature du traité. Considérons donc que l'ouverture aura lieu à **J+1**.



Neeskens (Harvey Kettel)

Le départ de la station vers la grotte et le dépôt devra se faire dans la plus grande discrétion. N'oubliez pas que les délégations sont présentes et que des agents étrangers surveillent dans l'ombre. En cas d'erreur des personnages, agissez en conséquence... Eliminer un témoin gênant sera malheureusement la seule solution pour rattraper un dérapage... Il est probable que les personnages se rendent à la grotte en armure. En tous les cas, demandez leur des **jets d'armure ou / et de scooter (difficulté normale)**. Il y a deux accès pour accéder à

la porte du dépôt. La première est celle que les personnages ont découverte, à savoir la grotte. La deuxième est le bout du tunnel. A eux de choisir. De toute façon, ils vont vite se retrouver devant l'immense porte faite d'un métal si lisse et sur lequel un soleil levant est comme intégré au métal. Comme s'il n'avait pas été gravé mais fondu en même temps que la porte. Dans ce soleil, quatre serrures attendent les quatre clés. Lorsque ces dernières y sont placées puis retirées, de puissantes vibrations s'emparent du tunnel, tandis que les portes commencent à s'ouvrir dans un bruit étourdissant. Elles donnent sur un sas de très grande dimension (environ 120 mètres), lui-même donnant sur une deuxième porte faite du même métal et ayant la même serrure.

Quand au bout d'une dizaine de minutes, la première porte se referme sur le sas, ce dernier se vide. Il est alors possible d'ouvrir la seconde porte donnant sur le dépôt...

2. L'intérieur et l'exploration

Cette partie va être libre et vous allez devoir improviser selon les actions et réactions de votre groupe. Voici cependant quelques informations pour gérer au mieux cette partie :

- Consultez et lisez bien l'article de Sith concernant le dépôt de Dem. Cet article présent dans la sous-rubrique *Aides de jeu / dépôt clé en main* présente ce qui se trouve dans le dépôt à savoir l'Emerald, un escorteur, et les chasseurs Firefly. Le matériel ne peut être utilisé immédiatement et quelques semaines seront nécessaires pour tout remettre à flot... Ce ne sera bien entendu pas suffisant à contrer l'assaut pirate mais il est possible de leur faire croire que les navires sont opérationnels... En annexe se trouvent les plans de l'Emerald. Ils ont été réalisés par Grudgebringer. Je le remercie énormément.

- L'entrée dans le dépôt, après l'ouverture du sas, est envoi. Il est probable que plus personne n'ait franchi la lourde porte depuis des centaines d'années. Sur les murs, la roche est à nue et seuls des bassins d'eau ont été creusés et aménagés pour accueillir l'escorteur et sa flottille de chasseurs qui y reposent encore. Les armures indiquent que l'air, bien qu'il soit respirable, est faible en oxygène. La suite se fera donc sans armure mais toute action sera rendue difficile par cette insuffisance en oxygène. L'Emerald est un superbe navire d'une autre époque. Y entrer nécessite de forcer un accès. Cela est possible grâce à un **jet assez difficile d'électronique**. Mais rien ne presse alors cela devrait être possible. Si les personnages inspectent l'extérieur de l'escorteur, ils pourront remarquer le rail autoguidé se

trouvant sous le sous-marin. Dans le bassin secondaire se trouvent les neuf chasseurs Firefly. Il en manque un.

Rappel des circonstances de l'arrivée de l'Emerald dans le dépôt (scénario I.1) :

En 249, quelques temps avant la chute de l'Alliance Azure en 250, un ambassadeur, nommé, Lothar Giglios, a été chargé par l'Amiral Fedbock de partir rencontrer, dans un maximum de station, les responsables du monde entier afin de leur présenter le projet Utopia. Ce projet était le dernier espoir de sauver la paix et l'humanité et envisageait un retour à la surface à plus ou moins court terme. Malheureusement, l'ambassade constituée d'une frégate et de dix chasseurs fut attaquée par de mystérieux agresseurs qui parvinrent à introduire une arme bactériologique dans la frégate avant de se faire détruire. Giglios décida donc de faire une escale dans un dépôt proche de là afin de réparer les dégâts et de contacter Fedbock. Malheureusement, l'Alliance Azure au bord de l'implosion ne répondit jamais et tout l'équipage périt... Le virus n'est actuellement plus actif, à moins qu'il ait muté et que son temps d'incubation soit plutôt long...

Note : Dans le premier scénario, le navire présenté était une frégate. Depuis, il a été transformé en escorteur. Le navire du dépôt est donc bien un escorteur.

- L'intérieur de l'Emerald est également d'un excellent niveau technologique. Les personnages habitués à la récupération seront ici aussi émerveillés par ce qu'ils voient. Insistez bien sur ce point. Pour le reste, utilisez les plans de Grudgebringer (**annexe 4**) et laissez vos personnages explorer l'intérieur. Ce qui est important, c'est de ne pas oublier que l'équipage a été victime d'une épidémie et que tous les membres sont morts, à l'exception de celui qui a aidé l'Intelligence Artificielle Utopia à prendre la fuite. Toutes les victimes ont été réunies dans une des soutes du navire. Le tas est désormais formé d'un tas de squelette momifié. L'air très sain de l'endroit a en effet permis cette conservation. Parmi les 18 corps, on peut en distinguer un qui n'est pas vêtu comme les autres. Il porte en effet une toge alors que les autres sont en uniforme de marin. Notez que sur l'uniforme est cousu, au niveau de la poitrine, un soleil couchant, symbole de l'Alliance Azure. Les personnages comprendront peut être qu'il s'agit d'un diplomate et que ce diplomate n'est autre que Lothar Giglios dont leur a parlé Utopia 2.0... Dans la salle de contrôle, le capitaine du bâtiment est dans un état similaire dans son fauteuil. Il a en effet tenu à mourir ici. Lui aussi porte un soleil couchant sur son uniforme. La façon dont sont entreposés les corps laisse croire que le capitaine est mort en dernier après avoir entassé tous les membres de

son équipage et Giglios dans la soute... Mais ce n'est pas le cas. Il s'agit du complice d'Utopia 2.0, le dernier survivant, qui est à l'origine de tout cela. Il a regroupé les corps dans la soute avant de quitter le dépôt. Si les personnages font analyser les corps par un scientifique ou un médecin, il est possible de découvrir que tous ont été victimes d'une même maladie ou d'un même virus. Ce dernier, qui s'est pris à leur système respiratoire, est inconnu. Il n'existe sûrement plus désormais mais ne semble plus contagieux. Les personnages se seront sûrement posés cette question en trouvant les premiers corps...

3. Memory fail...

Après un premier tour d'exploration, les personnages vont probablement se lancer dans la recherche des fichiers de données dont Utopia 2.0 a besoin. Pour cela, un informaticien compétent est nécessaire. Si aucun des personnages n'est dans ce cas, il va falloir aller en chercher un à Dem et cela pourrait être sujet à débat. Faut-il révéler l'existence du dépôt et des fichiers d'Utopia 2.0 à un étranger ? Après de nombreuses discussions, les personnages, si aucun n'a de compétences appuyées en informatique, vont pourtant devoir laisser un intrus pénétrer dans le dépôt puis dans l'Emerald.

Se retrouver dans les différents serveurs du navire pour retrouver ce que cherche Utopia 2.0, à savoir des données sur le projet Utopia, est épineux. Demandez des **jets d'informatique allant d'assez difficile à très difficile** pour pouvoir, dans un premier temps, se retrouver. Les serveurs sont en effet chargés de fichiers de données sur les systèmes du sous-marin, des sauvegardes des sonscans, sur les trajets effectués... Il faut donc se repérer dans tout cela, d'autant qu'il y a des codes d'accès à trouver. Cela prend donc du temps... Après 24 heures de travail, un premier fichier se révèle intéressant, le journal de bord du capitaine !

Daté de l'année 249, il évoque le départ de l'Emerald et de 10 chasseurs Firefly (un a donc disparu) de la capitale de l'Alliance Azure, Azuria (!!!), pour une série de visites diplomatiques. Le diplomate Lothar Giglios, ami de l'Amiral Fedbock est donc à bord. Il raconte aussi comment quelques jours après le départ, alors que la guerre couve, l'Emerald a été attaqué par un navire inconnu et que des commandos de ce navire ont réussi à entrer dans le navire pour y libérer une arme bactériologique. Les deux commandos ont été tués sans avoir le temps de parler et le navire ennemi coulé. Après exploration, aucune information concernant son origine n'a été découverte. Le capitaine évoque un « coup des Généticiens

dont les méthodes correspondent à l'utilisation d'armes comme l'arme bactériologique qui commence à décimer son équipage ». La suite décrit l'arrivée dans le dépôt et l'agonie des premiers membres dont la mort par asphyxie est précédée de toux ensanglantées et la crainte du capitaine de ne recevoir aucune réponse d'Azuria. Le journal termine par sa propre agonie, suivant d'une douzaine d'heures celle de Giglios, et la mise en route du protocole de survie automatique de l'Intelligence Artificielle Utopia. Ici s'arrête donc le journal du capitaine.

Ce fichier sera le dernier trouvé car il semblerait que les serveurs aient été vidés d'un bon nombre de fichiers. Il s'agit, vous l'avez compris de tous les fichiers concernant le projet Utopia que l'Ambassadeur des Ombres est venu récupérer il y a quelques années de cela. Les personnages ne vont pas réussir à relancer l'Intelligence Artificielle. Cette dernière n'est en effet plus là. Elle est désormais à Equinoxe et a évolué pour devenir Utopia 2.0. Les personnages vont donc échouer sur ce point et ne pourront ramener à Equinoxe les données tant désirées par Utopia 2.0. Cependant, grâce à un **jet complexe d'informatique**, ils pourront découvrir que les données ont été supprimées des serveurs en mai 541. Cela correspond à l'année de naissance de la fratrie des personnages et au passage de l'Ambassadeur des Ombres à Dem (**voir scénario I.0**). Il en a profité pour récupérer ce qui l'intéressait dans le dépôt, à savoir tout ce qui concernait le projet Utopia... Cette date, correspondant à la naissance de certains membres de la Fratrie, dont Cyriades qui a reçu le sabre de Guillaume Gallasteno contenant la première clé, devrait très certainement intriguer les personnages au plus haut point...

A suivre à Equinoxe lors du prochain scénario, le premier du deuxième acte...

III. LE DILEMME DU COEUR ET DE LA RAISON...

1. Les pirates

Les pirates (**voir leur flotte en annexe 2**) sont donc présents pour récupérer le contenu du dépôt mais ils ignorent que ce dernier a été ouvert. Ils misent sur le fait qu'un dépôt se trouve à Dem. D'ailleurs, beaucoup d'autres factions du monde sous-marin s'en doutent. Les personnages n'ont pas toujours été assez discrets et les différents services de renseignements du monde sous-marin ont plus que des doutes. Les pirates sont les premiers à être là et comptent bien récupérer une bonne part du gâteau. On n'ouvre pas un dépôt tous les jours ! Les autres nations n'ont pas eu le temps, l'envie ou les

moyens d'être là pour revendiquer ou récupérer ce nouveau dépôt... Cependant, comme il a précisé au-dessus, des espions sont bien là...

Les pirates arrivent à **J+5**, dans la soirée et sont détectés conjointement par les sonscons de Dem et ceux du navire monastère. Un vent de panique souffle alors sur la station. Si les personnages sont là, ils en seront les témoins. S'ils explorent toujours le dépôt, ils seront contactés par Grisvald qui leur demandera de rentrer à la station après leur avoir expliqué ce qui se passe.

La prise de contact est simple. Killrave, depuis son navire, la Licorne, faisant office de navire amiral de la flotte pirate, annonce solennellement dans un message radio que si le dépôt et son contenu ne sont pas livrés aux pirates dans **48 heures (J+7 à 20 heures)** alors il lancera toute la flotte présente sur la station dont il ne restera plus rien. Aucun otage ne sera fait ! Si le navire monastère prend la protection des habitants de la station, alors il lui sera réservé le même sort... Grâce à un **jet normal de connaissances des milieux pirates**, un personnage pourrait trouver cela étrange, tant les pirates craignent le Trident et la Force Polaris. Nous sommes bien ici dans un jeu de bluff. La flotte pirate et son impressionnante force de frappe ne sont là que pour dissuader toute tentative de la part de Dem. Ils n'ont en effet pas vraiment prévu de passer à l'assaut, mais c'est pourtant ce qu'ils feront si une solution n'est pas trouvée... Ou si des provocations sont faites... Et il y en aura peut être...



Killrave (illustration issue d'Univers)

Quelques heures après ce premier message et tandis que les personnages participent très probablement à une réunion de crise, le responsable des communications entrent dans la salle de réunion et demandent à voir les

personnages ainsi que Grisvald. Piotr, le membre disparu de la fratrie des personnages (voir l'article sur la Fratrie 541 et l'encart suivant) est présent sur la Licorne, le navire de Killrave, et vient de demander une communication. Il semble très pressé...

Piotr : Le membre disparu de la fratrie 541

Disparu à l'âge de 13 ans lors d'une sortie en scooter sous marin. Il a en fait été enlevé par un groupe de pirates de la Confrérie de la Licorne, le groupe de Killrave, le chef de la Confrérie de la Licorne (Univers pages 206 & 218). Il a été en contact parfois avec Varagraum qui va participer en juin 567 à l'assaut de Fuego Libertad comme de nombreux groupes pirates avant de passer au service de Telkran Raljik.

La communication vidéo se fait dans le centre de commandement de la station. Piotr, l'air affolé et les larmes aux yeux, déclare qu'il n'a que très peu de temps car il vient de mettre le responsable des communications hors d'état et va bientôt devoir fuir. Il explique rapidement son histoire aux personnages (voir l'encart), qu'il aime sa vie de pirates mais qu'il ne peut supporter la destruction de Dem. Il pense en effet que Killrave et les autres capitaines vont mettre leurs menaces à exécution. Par conséquent, il va tenter de saborder la Licorne en la plastiquant en de nombreux endroits. Il espère que cela sera suffisant pour provoquer le trouble chez les pirates... Le message se coupe après qu'il ait eut juste le temps de dire à ses frères et soeurs qu'il ne les avait jamais oublié et qu'il les aimait...

Vous êtes libres du destin ultérieur de Piotr. Cependant il va être attrapé et cela va être la provocation évoquée au dessus qui fera que les pirates attaqueront finalement... Va-t-il cependant rejoindre ensuite les personnages ? A vous de voir mais n'oubliez pas que ce scénario est le point d'orgue de tout le chapitre et qu'il doit mettre les nerfs des personnages, et des joueurs, à dure épreuve tout en exacerbant leurs sentiments. Le sacrifice de leur frère pourrait être un bon moyen de faire monter la pression. Cependant, quoi qu'il se passe, la Licorne ne doit pas disparaître, bien qu'elle puisse être endommagée. Il y est en effet fait mention dans le Projet Domination... Si les personnages veulent sauver leur frère sur le navire amiral de la flotte pirate, une demande d'ambassade est possible. A eux d'en faire une demande motivée puis d'improviser. Un abordage en toute discrétion peut également être envisagé. Il vous demandera du travail et beaucoup de chance à vos joueurs... C'est en tout cas un choix qui sera demandé aux personnages... Faut-il laisser leur frère alors qu'ils viennent de le re-

trouver ou aller le chercher au risque de mettre le feu à la situation... Ce sera là le choix du cœur ou de la raison...

En théorie, à la fin de l'ultimatum, les pirates lancent l'assaut. Il faut donc organiser la résistance... En attendant, un évènement favorable... Peut être...

2. Résistance !

Pour prévenir l'assaut des pirates, les personnages vont devoir se lancer dans la mise en place d'un plan de défense. Ils vont être aidés dans cette tâche, par Angus, le chef de la sécurité de la station. Il va falloir pour cela rencontrer les différents groupes présents et les convaincre de risquer leur vie pour sauver la station. Car il est bien question de risquer sa vie puisque les pirates ont un très net avantage matériel et humain. Plutôt que de parler de défense, il faudrait plutôt parler de baroud d'honneur. La tension devrait monter d'un cran ! Il est important dans cette partie que les personnages prennent conscience peu à peu des faibles chances de survie contre les pirates

Voici la liste des alliances possibles et la façon de les convaincre de mettre leur vie en jeu :

- Le Culte du Trident : Dans un premier temps, les membres du Culte et de l'OESM présents à Dem vont tenter de quitter la station avant de se rendre compte que la route vers le navire monastère leur est barrée par un blocus mis en place par les pirates. Ils vont donc revenir et entrer en contact avec le navire monastère. Dans un second temps, des négociations vont être entamées avec les pirates mais tout semble vain tant les pirates campent sur leurs positions. A ce moment, il n'est pas question pour eux d'engager leurs troupes. Kerk pense en effet que les pirates bluffent. Leur crainte de la Force Polaris est telle qu'ils n'oseront entreprendre quoi que ce soit si les membres du Trident restent. La fin de l'ultimatum approchant, il va revenir sur ses positions, exprimant ses craintes aux personnages. La seule façon d'engager le navire monastère dans la bataille, sauvant ainsi la station, est de parler du dépôt à Kerk et de lui dire qu'il est ouvert. Dans ce cas, il deviendra nécessaire de le défendre contre les pirates pour pouvoir ensuite en étudier son contenu. Il est hors de question que des merveilles reviennent aux pirates. Tel est le message des supérieurs de Kerk. Malheureusement, il est impossible d'accéder au dépôt et la flotte pirate est toujours supérieure en nombre. Le Culte exige donc qu'après la bataille le dépôt soit soumis à inspection... Si bien sur, il y a un après à la bataille... L'accord du Trident doit venir

en dernière minute, quand les personnages auront envisagé toutes les autres pistes...

- La République du Corail : L'ambassadeur ne peut rien faire, mais il acceptera de mettre ses hommes à disposition de la station si les personnages parviennent à convaincre suffisamment de monde dans la station. Il n'a en effet aucun transport. Son navire étant reparti vers Azuria. Il doit en effet rester plusieurs semaines en ambassade...

- Les délégations de Frao et Olysia : Les deux délégations sont venues en navires civils avec une escorte de chasseurs. Bien entendu, elles engageront troupes et navires en échange de la récupération d'une part de ce qui se trouve dans le dépôt. Contenu qui sera, de toute façon, mis au service de la jeune nation... Debeurre et Tyrell oscillent entre déception d'avoir été trompés et excitation quant au dépôt...

- Les mercenaires : Quelques mercenaires sont présents à Dem. Cette quinzaine d'hommes de plusieurs groupes différents peuvent mettre à disposition, quand tout semblera perdu, leurs deux navires civils améliorés et sont prêts à défendre la station. Ils le font cependant contre une forte somme d'argent que la jeune nation leur versera quand les combats seront terminés... Ils vont attendre une deuxième entrevue avant d'accepter afin de faire monter les tarifs...

- Thundercat : La terrible mercenaire acceptera de défendre la station si l'on fait jouer la corde sentimentale. Elle est en effet très attachée à la station. Elle est prête à engager son navire mais préfère cependant rester à l'intérieur et défendre les installations.

- Le Betty : Il existe quelques équipages d'habitues de la station prêts à risquer leur vie pour leur station bien aimée. L'équipage du Betty décrit sur la rubrique en est un. Eux aussi, comme Thundercat, accepteront, le cœur battant et les larmes au coin des yeux d'attendre vaillamment l'attaque pirate... Et leur mort probable...

Tout le monde sait en effet que, même si le navire monastère engage ses forces, cette attaque sera fatale à la station et à ses habitants. Certains espèrent encore malgré tout que les forces du Culte feront hésiter les pirates qui finalement lâcheront l'affaire. Beaucoup disent aussi que le contenu du dépôt doit être conséquent tant la flotte pirate est importante... En tous les cas, tous perdront espoir quand à J+7, les alarmes de la station se mettront à hurler en boucle afin d'avertir du début du bombardement et de l'arrivée des premiers chasseurs... Laissez vos personnages organiser les défenses... Même si tout cela est vain... Et que demain la station ne sera plus... Mais qu'il est « *préférable de mourir debout que de vivre à genoux...* » Ces mots de Grisvald seront d'ailleurs

les derniers avant que les hauts parleurs de la station ne se coupent et que le bruit des missiles s'écrasant sur les structures ne vienne couvrir tous les autres...

A ce moment, Angus vient chercher les personnages et les informe que Grisvald veut les voir. Il les salue ensuite avant de conduire ses hommes à l'attaque... Les personnages ne reverront jamais leur ami Angus. Il mourra à bord de son vieux chasseur...

3. Deus ex machina

Au bout d'une heure et demie de combat pendant laquelle les bombardements contre la station ont commencé et les premiers assauts de chasseurs débuté, en attendant les grandes manœuvres, tout doit paraître perdu pour les personnages. Ces derniers doivent se trouver dans la salle de réunion du complexe principal, ébranlée par les bombes et les torpilles. Il est dangereux pour eux de prendre part au combat se déroulant à l'extérieur. Ils pourraient en effet y perdre la vie. Cependant s'ils y tiennent, laissez les partir et jouer une bataille navale des plus grandioses... Si Grisvald a tenu à ce qu'ils soient dans la salle de réunion avec les autres conseillers de la station, c'est qu'il souhaite qu'une sorte de testament soit rédigé. Un testament dans lequel Grisvald et les siens expliqueront ce qu'ils voulaient pour la nation et la façon injuste dont cela s'est terminé, entraînant la mort inutile de nombreux innocents. Ce texte de quelques dizaines de lignes sera ensuite envoyé au navire monastère. Telles sont les dernières volontés de Grisvald, une ode à la liberté et à l'égalité entre les habitants des fonds marins... Mettez une musique appropriée de votre choix et laissez vos personnages écrire ce testament, en leur répétant qu'il n'y a de toute façon plus que cela à faire tant les combats sont déséquilibrés et que ce n'est pas leur transporteur civil qui fera la différence. Leur place est ici avec les dirigeants de la station... Pour l'éternité...

Pour que tout cela ait une vraie dimension tragique, vous devrez bien faire comprendre à vos joueurs que c'est bien leurs actions lors des événements des scénarios précédents qui sont à l'origine de l'arrivée des pirates. Vos joueurs trouveront bien des explications cohérentes et repenseront sûrement à des épisodes durant lesquels leur secret aurait pu être éventé. Ajoutez que les négociations ratées avec les pirates et la découverte de Piotr par ces derniers ont du les radicaliser et les pousser à aller jusqu'au bout... Si la campagne est un échec, vos joueurs doivent prendre le poids des responsabilités sur leurs épaules... Ce temps d'écriture doit d'ailleurs être

un temps de réflexion durant lequel ils comprennent que tout est fini... Mais tout n'est pas vraiment fini...

Laissez vos personnages ranger leur feuille et leurs dés. Laissez les fumeurs fumer leur dernière cigarette et les gourmands manger les derniers gâteaux et enchaînez, car on frappe violemment à la porte ! Il s'agit de Karl, le responsable des communications. Il apprend à l'assemblée médusée que Telkran Raljik a demandé qu'une communication soit établie entre l'Argonaute, son navire, et la station et que de nombreux navires l'accompagnant (**voir annexe 3**) ont été détectés aux sonscons... Des écrans sont rapidement installés dans la salle de réunion afin que toutes les personnes présentes puissent voir le visage du corsaire...

Tandis que les derniers réglages sont faits, ambassadeurs et autres visiteurs de marque sont appelés. Telkran Raljik se présente ensuite comme capitaine de l'Argonaute et de la Confrérie des Abysses puis demande à ce qu'une communication soit mise en place entre son navire, la station, le navire monastère et la Licorne, le navire amiral de la flotte pirate. Il a en effet un message à faire passer avant de disparaître, lui et sa flotte. Pour information, le corsaire des abysses a été informé par l'Ambassadeur des Ombres, toujours lui, de l'attaque de Dem par la flotte coalisée des pirates. Il lui a également demandé d'intervenir en faveur de la station et de sauver le plus grand nombre de vies innocentes... On sait que l'Ambassadeur des Ombres a de nombreuses entrées chez les pirates et qu'il est toujours bien renseigné...

Par conséquent, le message de Raljik va être très clair. Dès les communications établies et les écrans divisés entre les quatre intervenants (Grisvald, Killrave, un prêtre du Trident et Raljik), il va simplement demander à la flotte pirate de quitter les lieux sans faire davantage de dégâts et de victimes. En cas contraire, il sera obligé de prendre part à la défense de la station et n'hésitera pas à engager la totalité de ses navires contre ses frères. La flotte accompagnant l'Argonaute, vue par les sonars, est réellement impressionnante et suffisante à sauver la station (**voir annexe 3**). Bien entendu, Killrave va dans un premier temps refuser de fuir, préférant prendre le risque de perdre une partie de ses hommes pour le dépôt, qui lui semble de plus en plus important. Raljik va alors lui assurer qu'il sait de source sûre que le dépôt ne contient rien qui pourrait intéresser les confréries avant de terminer en lui donnant, d'un ton très sec, un ultimatum de trente minutes avant l'assaut de ses navires et de ses hommes... C'est ainsi que la communication va se couper et que trente longues minutes vont commencer.

Cela pourrait être intéressant de le jouer en temps réel et avec un minuteur... Le temps va sûrement être long...



Telkran Raljik (illustration de Djib)

Trente minutes plus tard, l'écran de Killrave se rallume suivi des autres. Le pirate semble très énervé et accepte, le regard rempli de haine et la voix hésitante, de se retirer ainsi que la coalition présente... Il promet en revanche à Raljik que le Conseil des Confréries n'en restera pas là... Sur ses paroles, les écrans se coupent de nouveau et les sonars montrent très clairement que les pirates font retraite... L'Argonaute restera quelques jours dans les eaux de la station mais refusera tout contact... C'est ainsi que la station sera sauvée par le plus grand des pirates des fonds marins, mandaté par l'énigmatique Ambassadeur des Ombres...

Voici donc le premier acte de la campagne terminé. J'espère sincèrement qu'il vous a plu. Les révélations sur le rôle de l'Ambassadeur des Ombres viendront dans le troisième acte. Le deuxième étant une chasse à l'homme, sur les traces de Cérés, l'androïde porteur des secrets du projet Utopia...

CONCLUSION : UN MOT SUR LA SUITE

Dans les jours qui suivent la bataille, le traité va finalement être signé et une délégation envoyée à Equinoxe pour rencontrer l'OESM et accompagner les ambassadeurs... Les personnages seront bien ceux là... Ce sera donc l'occasion de retourner voir Utopia 2.0 pour lui apprendre que toute trace du projet Utopia a disparu. Ce ne sera cependant qu'une petite défaite car l'Intelligence Artificielle en plongeant au plus profond des rapports de tous ses agents a trouvé une piste bien prometteuse pour remonter vers son créateur...

A suivre...

ANNEXES

Annexe 1 : Les clauses de l'OESM

Pour être reconnu, il faut tout d'abord obtenir une concession. Elles sont attribuées et certifiées sur la station Équinoxe où siège l'Organisation des États sous-marins (OESM). Après une rapide étude du dossier, la concession pourra être soit validée, soit rejetée. Pour qu'elle soit validée, il faut qu'elle réponde à un certain nombre de conditions :

1. La communauté s'engage à produire une quelconque denrée utile à l'humanité, au plus tard un an après la certification de la concession. Si ce n'est pas le cas, tous les biens de cette communauté seront confisqués par l'état ayant soutenu son installation. La denrée produite peut être de n'importe quel ordre tant qu'elle sert les intérêts de l'humanité. Au bout d'un an, c'est l'OESM qui déterminera la validité du produit. Une nation de mercenaires, par exemple, est tout-à-fait acceptable.
2. La nouvelle communauté doit être parrainée par un état déjà établi, qui s'engage à lui fournir un minimum d'aide et de protection. C'est cet état « parrain » qui pourra réclamer l'ensemble de l'installation si, au bout d'une année, elle est déclarée non productive.
3. La communauté doit être composée d'au moins cent personnes et doit compter un minimum de dix couples reproducteurs. Ces couples peuvent être fournis par l'état parrain.
4. La communauté doit assurer la bonne exploitation de son potentiel reproducteur et maintenir un niveau correct de naissances (au moins 10 naissances par an pour une communauté de 100 personnes).
5. La communauté s'engage à remettre au Culte du Trident tout individu sensible à la Force Polaris.
6. La communauté s'engage à remettre au Culte du Trident un couple reproducteur par mois, quand sa population féconde aura atteint un niveau satisfaisant (20% de la population totale).
7. Toute découverte sur le site de la communauté reste la propriété inaliénable de la nouvelle communauté sauf si cette découverte concerne la génétique et surtout le problème de la stérilité. Dans ces derniers cas, le nouvel état doit immédiatement communiquer ces informations au Grand Conseil Génétique.
8. Si toutes ces conditions sont remplies et respectées, la communauté sera déclarée indépendante au bout d'un an. Elle sera considérée comme un état à part entière au

bout de dix ans ou avant si l'on estime que son importance, grâce à la découverte d'un dépôt génétique par exemple, lui permet cette classification.

9. Un état peut maintenir une force armée indépendante, peut établir des ambassades dans les autres états et peut dépêcher un de ses membres au Grand Conseil Génétique et à l'OESM.

10. Un état doit contribuer à la conquête spatiale et à l'entretien des sites de production terrestres. Il doit déléguer certains de ses citoyens pour grossir les rangs des Veilleurs. Ces règles ont permis la création de nombreux petits états qui rêvent de s'imposer en tant que grande puissance ou tout simplement de survivre tant bien que mal.

Annexe 2 : La flotte pirate

La flotte pirate est constituée des mêmes confréries que lors du scénario I.1. Mais cette fois-ci, c'est une véritable armada qui se présente devant Dem. Les pirates, envoyés par le Conseil des Confréries, espèrent que cette puissante force de dissuasion sera suffisante pour rafler le contenu du dépôt. Voici la composition de cette terrible armada :

- La Confrérie de la Licorne de Killrave : une frégate Praetor (la Glorieuse), une frégate Polyphème, une frégate Pluton, une dizaine d'escorteur et des chasseurs.
- La Confrérie de Bételgeuse de Madrack le Gaucher : une frégate Méduse (l'Orgueilleuse), une frégate sirène, un escorteur Petrov et un escorteur Galéo.
- Les Médiateurs de Crovis l'Impartial : un croiseur Cyclope (le Cheyenne), une frégate Python, un escorteur Congre et quelques chasseurs Trident.
- Les Pilleurs du Corail de Opard le Hurlleur : un croiseur Aegis (l'Indomptable), une frégate Pulsar, une frégate Sirène, une dizaine d'escorteur et des chasseurs.

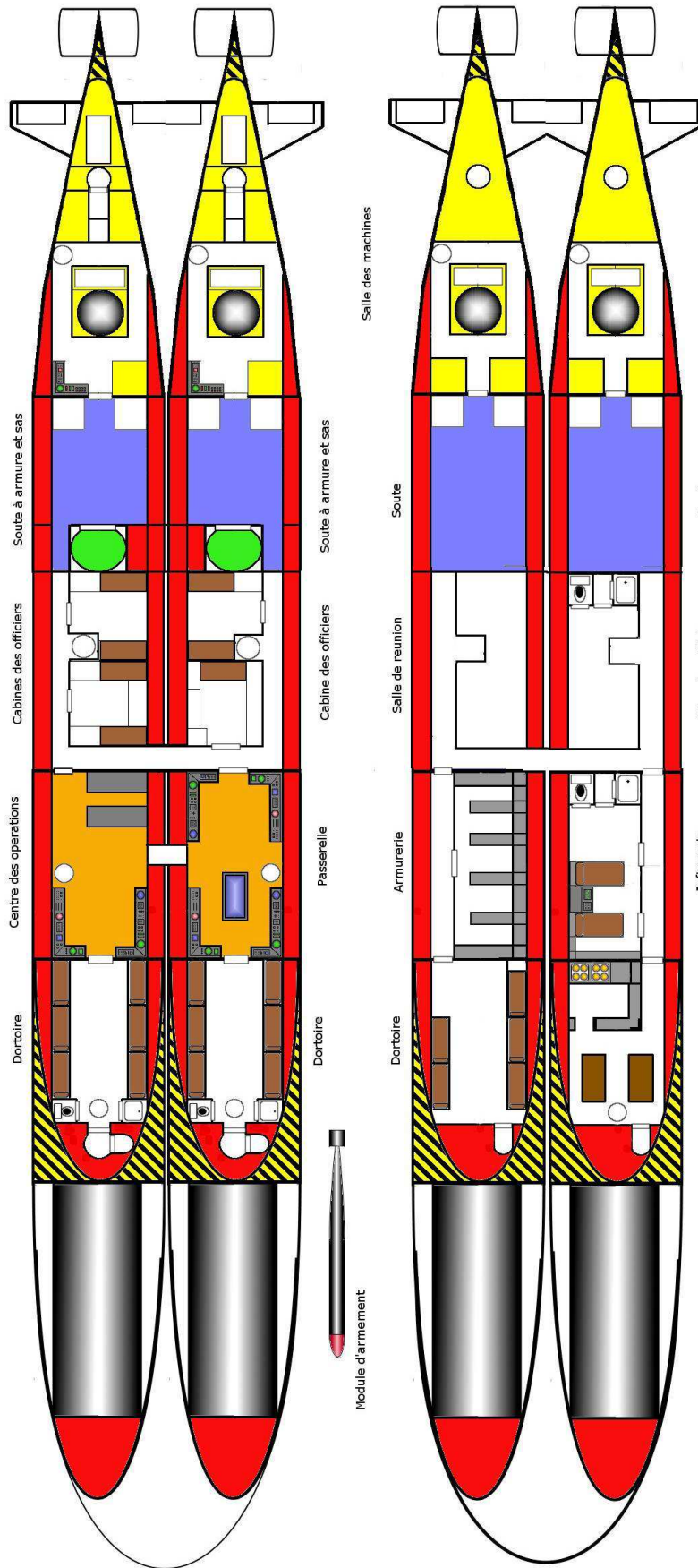
Annexe 3 : Les Pirates des Abysses

La flotte de Telkran Rajik est impressionnante. Il est en effet venu avec une bonne partie de son armada : L'Argonaute dont la seule évocation fait frissonner, deux croiseurs Kraken, 6 frégates Polyphème, 10 escorteurs Galéo et une cinquantaine de chasseurs. De quoi mettre une bonne raclée aux pirates...

Annexe 4 : Plan de l'Emerald

Voir la page suivante et les plans de Grudgebringer. Merci à lui !

**_ PARU SUR LE SDEN EN OCTOBRE 2012
D'APRÈS UN FICHER DE GAP >**



LES PLANS DE L'EMERALD (GRUDGEBRINGER)

Le sous-marin possède deux ponts et a une double coque. Les cercles au sol représentent les échelles d'accès d'un pont à l'autre.