



petit mais costaud !

Scénario humain par Pollux

Au cours de ce scénario, les joueurs vont découvrir les merveilles de Dame Nature. Leur ordre de mission est simple : découvrir ce qui a pu arriver aux occupants de la base Epsilon 8. Ils découvriront que parfois le Cercle ne fait pas que des choses gentilles. En fait, c'est une base ultra secrète qui repose sur une alliance entre humains et grisons. Cette base avait pour objectif d'explorer et de découvrir tous les moyens d'armement chimique ou biologique pour arriver à éradiquer les Insectes et autres nuisibles. Les joueurs découvriront que quelque chose c'est mal passé et bien d'autres surprises encore...

I-Le débriefing

Il faut prendre contact avec l'officier le plus gradé du groupe de joueur. Il aura pour objectif de s'entourer d'hommes de valeur pour une mission des plus délicates. Bien sûr, au cas où il leur arriverait malheur, le gouvernement nierait avoir connaissance de ce projet (en gros ils se démerdent). Juste un petit détail d'importance : afin de s'assurer du bon déroulement de la mission, il faut ajouter, parmi les membres qui composent l'équipe, un soldat de première classe, qui est en fait un agent Alpha noir chargé d'espionner les joueurs. Cet Alpha noir est le seul à être vraiment au courant de ce qu'il se passait sur cette base. Son petit nom : Jack (voir à la fin pour sa fiche).

Arrivé en salle de réunion : le plus gradé des personnages est le seul à être en contact avec ses supérieurs. Sa mission est très simple : aller sur une planète nommée Epsilon 8, sur laquelle se trouve une base militaire humaine. Ils doivent ravitailler la base. Mission on ne peut plus classique.

Il est ajouté que le navire cargo n'atterrira pas sur la planète. Le ravitaillement s'effectuera à partir des petites navettes de débarquement. Ce qui suppose de nombreux allers-retours (normalement les joueurs se poseront des questions).

Pour le matériel les joueurs ont droit à ce qu'ils veulent en armement et autres équipements.

Il ne leur reste plus qu'à leur souhaiter bon courage

II-Le voyage

Normalement tout se passe tranquillement. C'est l'occasion pour les joueurs de se préparer et éventuellement de poser des questions à leur supérieur qui, soit dit en passant, n'en sait pas plus qu'eux sur ce qui les attend là-bas. Si vous trouvez que cela manque de piquant, vous pouvez faire intervenir un petit champ de météorites, histoire que le pilote montre ses capacités et éventuellement que certains exercent leur talent de tireur d'élite aux canons spatiaux.

III-Bienvenu sur Epsilon 8

Enfin, après un voyage plus ou moins tranquille, les voilà arrivés sur la merveilleuse Epsilon 8, et comme convenu, le vaisseau n'atterrit pas. Les joueurs qui le désirent peuvent

embarquer à bord de la première navette en direction du pays des rêves. Les autres peuvent s'occuper du chargement de la deuxième, afin de gagner du temps. De toutes façons, peu importe car il faudra bien que tout le monde se retrouve à la base.

Pour les premiers partis, il faut leur faire une description générale et classique d'une base de l'U.T. Mais, avec de l'observation, un spécialiste pourra deviner que certains bâtiments présentent une architecture non humaine.

La première difficulté va être de rentrer dans la base ; certes, elle est équipée pour recevoir des vaisseaux, cela ne pose pas de problème. Seulement, une fois entré dans le hangar et après avoir attendu la dépressurisation du compartiment, la porte d'accès au bâtiment principal refuse de s'ouvrir : jet Sensoriel + Repérage

- Difficulté de 15 : un gyrophare rouge est visible par le hublot de la porte de séparation.
- Difficulté de 25 : ils perçoivent du bruit de l'autre côté.
- Difficulté de 30 : ils entendent « Alerte ! Alerte ! Le système d'urgence a été déclenché ! Tout le personnel est prié de se rendre aux postes de secours ! Ceci n'est pas un exercice ! Je répète ceci n'est pas un exercice. »

Avec un peu d'ingéniosité, les joueurs trouveront le moyen d'entrer. Quelque soit l'issue qu'ils décident de prendre : leur signaler (pour rajouter à l'ambiance angoissante) que le message d'alerte change : « Alerte ! Alerte ! Tentative de pénétration dans l'enceinte de la base au secteur 1 ! »(x2).

Et une fois les joueurs parvenus à leur fin, le message suivant annonce : « Alerte ! Alerte ! Intrusion au secteur 1 ! Détection de présence étrangère dans le secteur 1 ». Si les joueurs voulaient faire une entrée discrète, c'est raté ! Tout ça pour les mettre dans l'ambiance.

IV-Chouette intérieur

Une fois dans la base ce n'est qu'un dédale de couloirs et il faudra leur rappeler que la sirène fonctionne toujours... Alors, à moins qu'ils ne se décident à agir, elle va leur rabattre dans les oreilles le même refrain (voir ci-dessus).

Autre point important à signaler : c'est la présence d'un ordinateur chargé de la gestion de la base, une I.A. à faire pâlir n'importe quelle E.G.O. (du moins si cela était possible). Elle répond au doux nom de Pénélope. Mais inutile de préciser qu'elle n'est nullement programmée pour répondre aux ordres des joueurs. C'est une I.A. suffisante pour être autonome et elle est capable de prendre ses propres décisions, et donc d'intervenir pour aider les joueurs si elle le juge nécessaire (cela peut vous servir de prétexte pour aider les joueurs en cas de ralentissement où pour les aiguiller dans leurs réflexions).

A l'intérieur il faut leur faire découvrir les points suivants dans l'ordre que vous voulez :

- Des cadavres humains. Si les joueurs veulent connaître la cause du décès, la difficulté est de 20 pour un médecin (30 pour un personnage qui ne possède pas la capacité médecine) : blessures par balles multiples à l'abdomen sans doute à l'origine de la mort.
 - des cadavres humains ? Vu ce qui reste, on ne sait pas. Difficulté 30 pour un médecin (40 pour autres). Il semblerait que ce soient bien des restes humains, raison de la mort inconnue.
- Si réussite de 35 ou plus, la mort est due à une implosion provoquée par une cartouche explosive ?!

- On n'oublie pas les braves Grisons dans l'affaire. Il s'agissait d'une alliance, contre nature certes quand on connaît les relations qui existent entre eux et les humains, mais quand il s'agit de lutter contre plus fort que soi, on s'allie même avec ses ennemis (en fait, il s'agit d'aiguiller un peu les joueurs et les faire réfléchir sur certains problèmes qui poussent ces deux peuples à s'associer plutôt qu'à ce faire la guerre). Les Grisons, au même titre que les humains, ne reçoivent plus de nouvelle de la base, ils s'en étonnent donc et envoient une équipe sur place. Et comme par hasard, ils tombent sur notre escouade d'humains (prendre des guerriers stéréotypés pour la constitution de l'équipe Shankkar).

- Si les joueurs se montrent un peu trop réticents à accomplir leur mission, ou s'ils se rendent compte qu'on les a amenés à l'abattoir, vous pouvez faire intervenir Jack.

- Et bien sûr, la grosse bête de l'histoire (il faut le reconnaître que ce serait beaucoup moins marrant sans elle) : le ***Demonitrocus gigantus***.

- Et la cerise sur le gâteau : un virus. Certains chercheurs s'intéressaient à ce virus pour ces propriétés particulières de renforcer l'organisme hôte avant de le faire exploser. C'est d'ailleurs à la suite d'une mauvaise opération dans ces laboratoires que la base c'est retrouvée infestée. Vous leur ferez faire un jet toutes les demi-heures pour voir s'ils ne sont pas atteints par le virus *Libium assykante* (voir capsule **Greenland**).

- 1^{er} jet : 25 % de malchance de tomber malade.

- 2^{ème} jet : 50 % et ainsi de suite...

Mais faites attention que tous les joueurs ne tombent pas malades sinon c'est pas drôle. Mais pas de panique, si les joueurs réfléchissent (sinon vous les orienterez sur la marche à suivre), ils comprendront que *Demonitrocus gigantus* lui n'est pas atteint par le virus. Cet animal possède comme particularité de produire dans son organisme une substance antivirale qui est efficace sur 99 % des virus connus. Donc l'ingestion de sa chair guérit du virus.

Vous l'avez compris les joueurs vont normalement essayer de comprendre ce qui se passe dans cette base. S'ils ne sont pas trop bêtes, ils vont vite réaliser que c'est un lieu ultra secret, constitué de laboratoires de recherche non conventionnés par l'U.T. (officiellement). Donc, il faut les balader en leur faisant des petites frayeurs de temps à autres. Il me reste à vous faire découvrir les autres pièces de la base et celles où les joueurs peuvent trouver des choses intéressantes.

V-Suivez le guide

Pour simplifier les choses, la base est organisée en différents secteurs de 1 à 10, selon le niveau. Le secteur 1 correspond au secteur le plus en surface, il faut savoir que la base est construite en profondeur, les joueurs ne voit donc en arrivant qu'une toute petite partie des installations. Inutile de préciser que tous les secteurs sont sous le contrôle de Pénélope, équipés de caméras de surveillance avec systèmes de détection (infrarouge...).

Voilà comment s'organise la base :

- **Secteur 1** : c'est l'équivalent du rez-de-chaussée. C'est par cette issue que les joueurs sont entrés. Ils trouveront à ce niveau différents sas, des scaphandres spatiaux, des scaphandres spatiaux de combat et autres matériels d'exploration comprenant des véhicules terrestres et marins ainsi que des véhicules amphibies. Bref un petit paradis pour les mécaniciens en herbe...
- **Secteur 2** : rien de particulier à cet étage.
- **Secteur 3** : l'armurerie. Ben oui quoi ! Il faut bien se défendre non ! Sans plus de commentaire sur cette partie.
- **Secteur 4** : les réserves alimentaires et autres. Les personnages ont une petite faim ! qu'à cela ne tienne : voilà le lieu où chacun pourra se rassasier et trouver tout le matériel pharmaceutique pour guérir les petits bobos en tous genres.
- **Secteur 5** : les dortoirs. Occupés principalement par les résidents de la base, il n'y a que des affaires personnelles.
- **Secteur 6** : les locaux administratifs, bureau du personnel, du commandant de la base, bibliothèque... Les joueurs trouveront à ce niveau des informations précieuses que vous ne leur donnerez qu'après les avoir travaillés un peu au corps, de façon à savoir ce qu'ils cherchent précisément.
- **Secteur 7** : c'est à ce niveau que se situe le centre de commande ainsi que le cerveau de Pénélope. Si les joueurs cherchent à la débrancher, il faut leur faire comprendre qu'ils ont là une bien mauvaise idée. Cela rendrait immédiatement la base invivable car une des fonctions de Pénélope c'est de veiller à l'équilibre des paramètres vitaux de la base. Outre cela, ils trouveront le générateur à fusion qui alimente la base en énergie, la rendant indépendante du milieu extérieur.
- **Secteur 8** : les laboratoires. C'est à ce niveau que les chercheurs travaillaient. On peut donc y trouver toute sorte de matériels de laboratoire ainsi que de nombreuses cages pour animaux. Et oui, non content de travailler sur des virus, certains généticiens avaient bon espoir de créer des espèces génétiquement améliorées. À noter qu'ils n'ont pas complètement échoué puisque *Demonitrocus gigantus* est le résultat d'une de leurs expériences. C'est l'occasion pour les joueurs de mettre la main sur des documents et des rapports d'analyses qui les conduiront à comprendre ce qui est advenu du personnel. Si certains sont atteints par le virus, et qu'ils ne savent pas comment en guérir, vous pouvez toujours laisser traîner un dossier qui leur indique la solution.
- **Secteur 9** : rien de particulier à cet étage.
- **Secteur 10** : le gros lot ! Un vaisseau spatial tout neuf dernier modèle. Ben il fallait bien prévoir une issue de secours ! En plus, comme il n'y avait pas que des biologistes mais également des physiciens, des mathématiciens, des mécaniciens de tous poils, ils ont eu tout le temps nécessaire pour améliorer les vaisseaux et construire un modèle unique pourvu de fonctions multiples (que je

vous laissez créer comme bon vous semble). Le seul hic c'est que ce bijoux est livré sans mode d'emploi !

VI-le fin mot de l'histoire

Donc, vous l'aurez compris, les joueurs sont manipulés par leurs supérieurs. La base située sur Epsilon 8 ne donne plus de nouvelle depuis plus d'un mois. Or, lorsque l'on connaît l'importance des travaux qui ont eu lieu là-bas, l'instance supérieur chargée de diriger les recherches à partir de la terre (peut-être les Alphas noirs) se doit d'envoyer des hommes. Il faut nécessairement que ces hommes ne se doutent de rien et que personne ne vienne se poser des questions, si éventuellement ils ne revenaient pas. Il faut mettre l'accent sur le fait que personne ne sait ce qui se passe là-bas.

Mais... que s'est-il passé ? Un bête accident qui n'aurait pas dû avoir plus de conséquence que cela. Une équipe de chercheurs était sur le point de découvrir une souche du virus *Libium assykante* mutante. Ce virus a pour particularité de renforcer l'organisme en favorisant le temps de guérison, comme une souche normale, mais cette fois sans passer par la case "explosion". Reste que l'individu ainsi infecté devait rester infecté pour que le processus fonctionne (mais on n'a jamais rien sans rien, faut pas déconner). Et c'est là que le malheur arrive : une mauvaise décontamination, due à un dysfonctionnement totalement bénin du système d'aération, a provoqué une contamination de la base entière. Les premiers malades n'ont pas été découverts immédiatement, du fait que dans les premiers temps, le virus renforce l'organisme hôte. Après, il fut trop tard pour stopper ou simplement isoler l'épidémie.

Comme mes joueurs ont émis le souhait de devenir une équipe autonome, j'ai utilisé ce scénario pour leur donner la liberté à laquelle ils aspiraient. En ajoutant un 10^{ème} niveau, et un vaisseau spatial un peu particulier puisque je le rappelle ici : les Grisons avaient du personnel sur la base. Comment donc les joueurs peuvent-ils s'en tirer à si bon compte ? Et bien ils ont plusieurs possibilités :

- Soit ils décident de tous rapporter à leur supérieurs qui, puisqu'il y a une équipe sur place, leur propose de garder les lieux et de continuer à travailler pour le Cercle, tout en continuant à les surveiller de près.
- Soit les joueurs font silence radio et se barrent avec le vaisseau, en espérant apprendre à le faire fonctionner.
- Soit ils meurent tous parce qu'ils sont trop mauvais et ne méritent pas de jouer à un jeu si bien (je rigole, ne vous fâchez pas, non pas la tête...)

VII-Et les Grisons dans tout ça ?!

Vous n'espériez quand même pas qu'ils laissent tout cela en plan sans rien dire. Bon, ils ont déjà envoyé une équipe sur place. Si l'équipe ne revient pas, comme ils ne sont pas de nature belliqueuse, ils vont essayer de pourparler avec les joueurs et seraient même prêts à leur laisser le vaisseau, mais à la condition qu'ils acceptent à leur bord quelques grisons (note : ceci pourrait être incarnés par d'autres joueurs). Ces grisons se verraient ainsi offrir un sujet d'étude passionnant : les humains et leurs conditions de vie, génial non ? Mais si, génial pour les Grisons !

AIDES DE JEU

Jack : l'Alpha Noir

Nom : Jack

Poste : ?

Section : Alpha Noir

Grade : Soldat

Caractéristiques principales :

Physique : 7

Habileté : 7

Mental : 7

Social : 4

Sensoriel : 5

Caractéristiques secondaires :

Volonté : 6

Courage : 6

Chance : 0

Compétences :

Armes blanches : 7

Armes légères : 7

Acrobatie : 5

Repérage : 5

Informatique : 4

Linguistique : 2

Stratégie : 3

Aliens : 7

Gravité 0 : 5

Commandement : 5

Le *Demonitrocus gigantus*

<i>Aspect général</i>	Type scorpioïde avec une queue qui lui permet de lancer de l'acide.
<i>Modes d'attaque</i>	Liquide corrosif par projection et attaque au contact par chélicères.
<i>Protection</i>	Plaques de chitine sur toutes les surfaces du corps.
<i>Régime alimentaire</i>	Se nourrit de charogne après avoir tué sa proie et attendu qu'elle pourrisse.
<i>Intérêt</i>	Récupération de ses protections, on a cru pouvoir les dresser, à tort ! Produit un antiviral surpuissant.
<i>Comestible</i>	Succulent.
<i>Comportement</i>	Attaque surprise.
<i>Taille</i>	1m60.

Caractéristiques :

Physique : 4	Habileté : 7
Sensoriel : 6	Social : 1
Mental : 3	Protection : 3 cases (sur tout le corps)
Spécificités : possède des protections en chitines, légères mais résistantes, qui lui assurent une protection de 10 sur toutes les surfaces du corps	
Perceptions : détection via un système d'électrolocalisation	

Remarques : Vous pouvez mettre autant de ces bestioles que vous voulez dans la base. Si les joueurs cherchent à comprendre d'où elles proviennent, ils trouveront l'explication en visitant les différentes pièces de la base.

Le secteur 10, qui est protégé par des codes de protection niv 5, est le site d'expérimentation. C'est à ce niveau que se situent tous les laboratoires chimiques et biologiques, ainsi que les essais génétiques sur les différentes espèces de créatures (voir *Demonitrocus gigantus*).