

## Trame n°2 : L'attentat des Prédateurs / Fraternité des Abysses

Cette trame est une adaptation du scénario « Tout n'est qu'une histoire de bulles » sur le SDEN. Sa lecture en est donc vivement conseillée. Les personnages seront ici dans le camp des pirates contre les autorités de la République.

- J-10 : 9 août : enlèvement de Corso par les hommes du Cheyenne suite à une traque de plusieurs jours. Corso a, en effet, découvert durant ses recherches qu'un attentat allait être perpétré contre la station. Il a donc suivi une piste sur un certain Ian Loritt, l'armurier en chef, avant de se faire enlever. Il est actuellement dans un entrepôt des docks. Il n'est pas d'ailleurs pas le seul dans ce cas car d'autres otages y sont.
- J-1 : 19 août : Derniers préparatifs de l'attentat et de l'assaut sur le Zofringe en présence d'Arkus, le lieutenant de Ralaken Trillsak, le leader de la Fraternité des Abysses. L'attentat est en préparation depuis très longtemps. Depuis juin 565 (voir scénario 0), les Ecumeurs et les Frères y travaillent. Les Frères qui veulent frapper un grand coup ont simplement promis la cité aux pirates en échange de leur aide. Par conséquent, cela ne leur a rien coûté du tout. Il leur a aussi fallu infiltrer des pions dans la société... En deux ans, cela a été fait de façon remarquable.
- J1 : 19 août : Arrivée des personnages à Azuria suite à un voyage plutôt paisible de 8 jours environ. Ils passent la classique batterie de tests sanitaires.
- Durant la nuit du 19 au 20 août : Tandis que les personnages se reposent, les pirates et la Fraternité des Abysses lancent leur assaut simultanément. Les Ecumeurs et de nombreuses confréries mineures attaquent les défenses maritimes de la cité tandis que les membres de la Fraternité, infiltrés dans la société azurienne depuis de longs mois, multiplient sabotages (explosions localisées, coupure des communications...) et enlèvements de personnes influentes. Ainsi, l'assaut des pirates est facilité par la grande désorganisation connue au sein de la cité. La première phase est une réussite totale, d'autant que des personnes très influentes ont été enlevées et qu'elles seront une monnaie d'échange très intéressante en cas de soucis. La principale empathie, Alcinna Berrevris, est par exemple entre les mains des terroristes au petit matin. Elle va rejoindre Corso dans l'entrepôt des otages.
- J2 : 20 août : Dans la matinée, les docks principaux sont pris ainsi que l'armurerie générale suite à la trahison de Ian Loritt que les personnages connaissent sous le nom de Swift (voir le scénario 0). Dans la journée, les combats continuent et les pirates, profitant de la désorganisation militaire, avancent dans la cité. L'alerte générale est déclenchée. De nombreuses zones sont fermées et une sonnerie stridente entrecoupée de messages d'appel au calme, résonne dans les couloirs... C'est le chaos dans la cité. De plus, tout départ de la cité est rendu impossible par les pirates. La population et les personnages sont donc pris au piège
- J3 : 21 août : L'État Major de la République tente d'envoyer un vaisseau très rapide par une issue secrète. Cela échoue car il y a d'autres taupes... Fragment décide alors de prendre les choses en main. Dans l'après-midi, les

services secrets vont se rendre compte que des personnages enquêtent sur Loritt et Corso et vont les contacter via un de leur agent, Gregor Wedeck. Il les contacte au coin d'une rue, dans un bar ou par leur comlink... Sans leur expliquer la situation, il les convie à une réunion.

La réunion : Les personnages sont donc conviés à une réunion par Wedeck qui les contacte dans un bar ou dans une rue, peu importe... Ils sont conduits dans les niveaux sécurisés de la ville. Les forces armées semblent être en alerte maximum tant les soldats sont nombreux et sur le pied de guerre. Après avoir pris un ascenseur les menant au dernier étage d'une tour, Wedeck les invite à franchir les portes de ce qui semble être une salle de conférence. Ils peuvent voir la surface car la salle de Conférence est au sommet d'une des tours de la ville. Une dizaine de personnes est présente. Ce sont des membres de Fragment et aucun membre du gouvernement ou de l'armée n'est présent car une taupe ou des taupes y sont infiltrés. La réunion est dirigée par l'agent spécial Benton. Wedeck est également présent et les autres sont des analystes.

Une empathie est aussi présente lors de la réunion. Elle est en retrait et écoute les débats sans prendre la parole. En réalité, elle analyse ce qui est dit et tente de communiquer avec le Corail. Benton semble s'en méfier...

Il va ouvrir la réunion en demandant aux personnages ce qu'ils cherchent puis va leur demander s'ils sont intéressés par une action permettant de sauver la cité... Avant d'expliquer en quoi consiste l'opération « Infiltration », il va bien entendu expliquer la situation aux personnages. Les Frères des Abysses aidés de nombreuses confréries pirates mineures ont organisé un attentat. Fragment avait des doutes mais est clairement passé à côté. La réunion est secrète car des taupes ont infiltré beaucoup de milieux dirigeants... Il répondra aussi à des questions si nécessaire. Il présente ensuite l'opération « Infiltration »

- Phase 1 : Eliminer à l'aide de Wedeck des pirates afin de prendre leur place. Des masques morphologiques leurs seront confiés afin de les remplacer.
- Phase 2 : Agir comme des terroristes afin d'accéder au Cheyenne et à Arkhus. Une fois localisés, la flotte pourra concentrer ses forces sur le navire où ils se trouvent et mettre un terme à l'attentat. Localiser le Zofringe n'est pas suffisant, il faudra être sûr que les deux sont à bord, car l'assaut sera celui de la dernière chance.
- Phase 3 : s'enfuir du navire car si les troupes coralliennes ne peuvent pas l'aborder, il sera tout simplement détruit...

Les personnages vont sûrement s'interroger au sujet du choix portant sur eux pour mener l'opération. Il aurait en effet plus simple d'utiliser des membres de Fragment ou des troupes de choc. Dans ce cas, la réponse de Benton est simple : il faut recruter des étrangers car il peut y avoir des taupes à l'intérieur de ses services et les personnages étaient sur une enquête proche des événements. De plus, il est très possible qu'ils soient déjà connus des services de Fragment... De plus, ils ont été sondés par l'empathie. Ils ont donc pu sentir un léger malaise à différents moments de l'entretien...

### L'infiltration :

Dans la nuit, les personnages doivent, avec l'aide de l'agent Wedeck, prendre la place de terroristes. Libre à eux de mettre en place une tactique. La plupart des terroristes se trouvent dans la zone des docks mais certaines escouades ont déjà bien progressé à l'intérieur de la station. Une fois les terroristes éliminés, prendre leur place sera simplifié par l'utilisation de masques métamorphes. La suite sera de l'improvisation mais il faut à tout prix accéder au Cheyenne et à Arkhus. C'est une priorité absolue afin de les localiser et de mettre fin à l'attentat. Ce sera aussi le moyen de connaître l'endroit où se trouvent les otages. Si vous désirez augmenter la difficulté du scénario, tuez Wedeck lors de l'affrontement. Les personnages seront ainsi seuls pour mener à bien l'opération. L'escouade des personnages est composée de 10 membres. Le chef d'escouade est un pirate au regard sanguinaire. Son nom est « l'égorgeur ». Les personnages vont vite se rendre compte que son surnom n'est pas usurpé.

J4 : 22 août au matin : Après avoir simplement tenu position, un ordre tombe pour l'escouade des personnages. Il s'agit de se diriger vers le centre de recyclage de l'oxygène et de s'en emparer. Un itinéraire est donné à l'escouade. Parvenir à la tour, via des coursives et des tunnels de plastitane montrant une ville en état d'alerte et en guerre, ne pose pas de problème sauf si vous désirez que des troupes coralliennes barrent la route aux personnages et à leurs nouveaux compagnons. Les ordres sont simples pour l'escouade. Il s'agit de prendre le contrôle du niveau 7 où se trouve la salle des machines. D'autres escouades sont présentes. Une trentaine de terroristes va se présenter au pied de la tour. Le hall est gardé par autant de soldats de la République (Prenez les caractéristiques de l'officier ou du contrebandier dans le LdB). Gérez les combats en fonction de la puissance de votre groupe. Une fois, les soldats du hall éliminés, prendre l'ascenseur ne pose pas de problème. Dans la salle des machines, des soldats se sont repliés et vont tout faire pour tenir leur position... Encore une fois, faites en fonction des talents de combat de vos personnages. Une belle partie de cache-cache entre les machines s'annonce en tout cas. Lorsque la zone est sécurisée, les personnages apprennent qu'une nouvelle escouade est envoyée vers les sous sols pour détruire les réserves d'oxygène. Une fois la destruction effectuée, il ne restera plus qu'une douzaine d'heures à vivre aux habitants... 25 millions de personnes vont donc périr... L'attentat touche à sa fin... Il est à ce moment 7 heures du matin. A 19 heures, les premières victimes vont succomber asphyxiées...

A 10 heures, une réunion est organisée avec des responsables. Elle est dirigée par un homme que les personnages ont déjà vu à Dem. Il s'agit de Loritt / Swift (voir scénario 0). La réunion a lieu dans le centre de recycling. Elle est destinée à expliquer aux escouades sur le terrain que le Parlement de la République a refusé les propositions des terroristes et ne veut pas céder la ville. Suite à la réunion, la rumeur court parmi les terroristes que l'armurerie a été reprise par les troupes coralliennes. Les ordres sont de tenir la position encore quelques heures pour faire enfin céder le Parlement... Si ce n'est pas le cas, plus rien n'empêchera la mort des habitants de la cité... Si les personnages demandent à voir le Cheyenne ou Loritt, on leur répond que l'heure viendra... S'ils parviennent à attraper Loritt, il refusera de dire quoi que ce soit... C'est un fanatique embrigadé par les Frères des Abysses. Il expliquera que l'Apocalypse doit balayer la Terre. Ainsi, seuls les élus survivront...

A 17 heures, tandis que le stress devrait avoir monté de quelques crans, un assaut des troupes coralliennes, assistées

visiblement de mercenaires, est lancé sur le centre de recyclage. L'assaut est un succès et la retraite est annoncée sur les ondes des terroristes. La première étape est les docks et l'armurerie où des armures sont prêtes. Loritt dirige la retraite avant d'enfiler lui même son armure. Dans l'eau, la retraite est désordonnée et les troupes d'élite corallienne prennent les terroristes en chasse. Si vous le souhaitez, un combat en armure sous marine est possible (prenez les caractéristiques des soldats d'élite du LdB). Au terme de cet éventuel combat et d'une demi heure de nage dans des eaux vraiment peu sûres, Loritt et les personnages atteignent le Zofringe. Durant cette scène, les personnages et donc les joueurs, ne pourront pas communiquer car les communications sont saturées de cris, de râles... La solution est donc de suivre Loritt.

A 18 heures, les personnages sont secs, sains et saufs, sur le Zofringe mais n'ont pas de trace du Cheyenne ou d'Arkhus, or il faut un visuel avant de lancer la balise. Vous pouvez si vous voulez jouer l'heure restante en temps réel. Quand, les personnages auront trouvés Le Cheyenne et Arkhus qui sont dans la cabine du Cheyenne, ils pourront lancer la balise. Quelques instants plus tard, tous les navires vont converger vers le navire et l'aborder. Si les personnages veulent prendre part aux combats, ils le pourront. Dans le cas contraire, il n'y a plus qu'à attendre. Si l'opération est un échec, le Cheyenne et Arkhus pourront s'enfuir mais les habitants d'Azuria seront sauvés puisque le centre de recyclage a été repris. Les otages seront récupérés un peu plus tard et il sera possible de voir Corso, un peu hagard... Après une douche et un bon repas, il donnera comme convenu un disque de données aux personnages...

Les infos de Corso : Elles sont peu nombreuses car peu de données sont accessibles même illégalement. Corso pense que le savoir historique donne le pouvoir et ceux qui en dispose ne souhaite pas le perdre... Voilà tout...

- Le Soleil Couchant est le symbole d'une faction appelée l'Alliance Azure. D'ailleurs Azuria en était sa capitale.
- L'Alliance Azure est, comme son nom l'indique, le regroupement de plusieurs nations, pour faire face à l'Empire du Mal, également appelé les Généticiens.
- Après avoir mis fin au règne des Généticiens, l'Alliance Azure a permis à l'humanité de se développer dans la paix. Mais vers 250, l'Alliance a disparu après s'est effondrée.
- Les dépôts de l'Alliance seraient destinés à lutter contre un éventuel retour des Généticiens qui eux aussi ont laissé des dépôts à travers le monde suite à leur chute. Les dépôts azuréens doivent donc contenir des technologies militaires de l'époque qui ne sont plus forcément connues maintenant, des secrets scientifiques ou génétiques, des témoignages historiques ou stratégiques décrivant les Généticiens et la façon de les battre...
- Il y en a forcément beaucoup dans la région puisque le centre de l'Alliance était l'actuelle République.
- Le plus grand dépôt est une légende. Il contient une base qui s'appelait Oracle. Quiconque tomberait sur ce dépôt disposerait, semble-t-il, d'une force de frappe incommensurable... Des secrets sont, en ce qui concerne, Oracle, solidement gardés...

Corso, si les personnages ne l'aident pas ensuite, sera arrêté par Fragment. Les conséquences seront lourdes car les services secrets de la République se lanceront à leurs trousses.