

« BRISER SES CHÂÎNES_

UN SCÉNARIO DE KARUN

PRÉSENTATION

1. Hérade, la station des personnages

Hérade est située en bordure de la Baie d'Hudson, non loin à l'Est de Maul (sous tutelle de l'Alliance Polaire) et un peu plus éloignée d'Udson (Hégémonie). C'est un petit complexe de quelques modules installé sur le fond marin, à 630 mètres de profondeur dans une petite fosse et protégé dans un recoin d'une paroi rocheuse.

Cette petite communauté d'environ 150 âmes, survit tant bien que mal grâce à certains secteurs d'activité, mais est loin d'être autarcique. Elle dépend de Maul et est donc plus ou moins sous la juridiction et la protection de l'Alliance Polaire, qui lui fournit quelques vivres. Cependant, étant en bout de chaîne, l'aide de l'Alliance reste très anecdotique. Les principales activités sont l'exploitation des ressources du sous-sol, ainsi que la récupération d'épaves.

En effet, la région est peu profonde et certains bras de mer sont étroits au sortir de la Baie d'Hudson. Les marées sont à l'origine de courants forts (voire pire avec des tourbillons et des siphons) où la navigation est difficile. Ceci semble occasionner un nombre relativement important d'échouage de navires. De nombreux prédateurs monstrueux peuplent également ces eaux peu profondes et attaquent parfois les convois. Il semble que des pirates rôdent aussi dans les environs, bien que la station n'ait jamais eu, étrangement, à déplorer d'attaques.

Ainsi quelques équipes sont spécialisées en récupération. Si une épave est en assez bon état, elle sera renflouée. Sinon, elle sera désossée et le matériel sera troqué ou revendu en l'état ou après réparations si possible, histoire d'augmenter sa valeur. Ces échanges commerciaux ne se font pas qu'avec Maul. Udson, assez mal connectée au reste du territoire hégémonien, peine à être approvisionnée en certains matériels, matériaux et matières premières. Elle est donc très demandeuse et reprend beaucoup de choses à prix d'or, ce qui justifie en général un long déplacement. Malgré tout, cette communauté joint difficilement les deux bouts...

2. Le lourd secret d'Ivan Forgia

Un des administrateurs d'Hérade, Ivan Forgia, a passé un accord avec des pirates du coin. C'est une bande de boucaniers qui fait partie des Marchands de Chairs (**Univers, page 210**) de Voghn le Renégat.

Les pirates n'attaquent pas Hérade et laissent la communauté exploiter les épaves des vaisseaux envoyés par le fond lors d'abordages ratés. S'ils parviennent à aborder un navire, ils font prisonnier ses occupants vivants et conservent le navire. Au moindre risque, ils envoient leur proie par le fond, récupèrent seulement les cadavres et sous-traitent la récupération de l'épave.

En échange Hérade doit servir de société écran en reversant aux pirates une partie non négligeable des bénéfices générés par les reventes de matériel récupéré. En plus, quelques menus services sont imposés de temps à autres comme des avantages en nature ou la fourniture de pièces pour les réparations...

C'est Ivan Forgia, le responsable commercial d'Hérade qui a été contraint et forcé de négocier cet accord sollicité par les boucaniers. Ce n'est pas une crapule, mais il n'a jamais eu le courage de prendre le taureau par les cornes et n'a jamais su vers qui se tourner pour demander de l'aide. L'idéal aurait été de contacter les Veilleurs mais Forgia avait trop peur pour agir.

3. Les Marchands de Chair

Les Marchands de Chair sont des boucaniers, des pirates spécialisés dans la vente d'esclaves ou de corps humains à des laboratoires. Ils ont un repaire dans le coin, et revendent leurs prisonniers ou cadavres aux scientifiques hégémoniens. Ceci se fait à Udson (sous influence hégémonienne) via un intermédiaire contrebandier. Leur influence est faible dans cette région, ce repaire étant encore assez récent. C'est donc une petite antenne et ils sont peu nombreux (une vingtaine). Leur flottille est peu importante, un escorteur et 4 chasseurs.

Le repaire se trouve dans une paroi rocheuse, dans une grotte et des souterrains naturels (voir les annexes).

4. Les personnages

Les personnages forment l'une des équipes de charognards d'Hérade, chargés de désosser des épaves. Le groupe peut être composé de personnages polyvalents et techniques pour représenter les compétences de charognards. Cela peut être un mixe entre ouvriers et cultivateurs sachant un peu se servir d'une armure. Certains peuvent avoir des compétences techniques et d'autres des compétences de combat. En cas de pépin, un personnage sachant piloter pourrait être une bonne pioche.

PREMIER ACTE : LE TRAIN TRAIN QUOTIDIEN

Le chef de la station, Phileas Prescott, annonce au briefing du matin qu'une épave a été repérée la veille. L'équipe des personnages va s'y coller. Cette épave se trouve non loin d'Hérade. Elle est trop endommagée pour être renflouée, le désossement est donc plus approprié.



L'épave par Karun (voir en annexe)

En arrivant, les personnages doivent déloger quelques bestioles. Cinq ou six serpents-murènes peuvent faire l'affaire par exemple... Une fois cela fait, les personnages commencent ensuite à récupérer le petit matériel comme les consoles, les équipements et les intérieurs... Cela précède le désossement lourd de la structure et de la carlingue. Il est possible de trouver et de garder un peu de butin comme des petits objets ou des armes simples... Le reste revient à leur communauté.

DEUXIÈME ACTE : UNE ÉPAVE EN DÉTRESSE

Soudain, les sonscons des personnages détectent un petit vaisseau en approche. Une analyse réussie indique qu'il émet des turbulences caractéristiques d'un navire ayant perdu une partie de sa direction et/ou sa propulsion. Peu après, les sonscons détectent une torpille à sa poursuite et deux chasseurs beaucoup plus loin derrière. La torpille le percute, le navire part en vrille et s'écrase dans les rochers.

Les poursuivants arrivent et tournent un peu mais ne trouvent pas le navire car il est perdu dans les rochers et masqué par de grandes algues. La zone est en effet peu praticable, même pour des chasseurs. De grandes algues et des pitons rocheux parsèment en effet le fond marin... Ils repartent donc mais reviendront avec des armures de plongée pour chercher plus facilement le navire en fuite et y récupérer des infos sensibles.

C'est Ivan qui était pris en chasse. Il avait enfin trouvé le courage d'agir car il ne supportait plus la situation et les pirates commençaient à exiger plus, c'est-à-dire le convoi de cadavres ou de prisonniers à leur place vers Udson. Il a donc suivi les pirates discrètement pour découvrir leur base, pris des notes, des photos et avait dans l'intention de tout balancer aux Veilleurs...

Les personnages ne sont pas loin quand cela arrive mais ils savent qu'en armure, en se plaquant derrière une crête rocheuse, ils ne seront que difficilement repérables. Pensent-ils à éteindre leurs générateurs de lumière ? De là, environ à 200 mètres, ils voient les chasseurs arriver près du lieu du crash et allumer leurs projecteurs.

Après le départ des chasseurs, les personnages iront sûrement voir le lieu du crash, reconnaissent le vaisseau puisqu'il vient d'Hérade. Ils voient Ivan par le hublot du cockpit fissuré avant qu'il n'implose. Il est trop tard pour tenter quoi que ce soit et ils le voient mourir sans avoir le temps de l'aider. Les personnages doivent se douter (**test d'intelligence ou connaissances de ce milieu**) que les pirates vont revenir en armure pour le retrouver le navire. Il faut donc se dépêcher d'inspecter l'épave avant leur retour.

Dans l'ordinateur de bord, les personnages trouvent les derniers trajets effectués par le navire. En gros, il est parti de leur station vers Udson, puis d'Udson à la base des pirates et son dernier trajet a été le retour à la station. Le trajet vient donc de s'interrompre prématurément...

Effacent-ils les données de navigation ? Flinguent-ils la console (**test d'intelligence**) ? Si oui, et s'ils pensent à emmener les restes du cadavre de Forgia, les pirates ne feront peut-être pas tout de suite le rapprochement avec la station des personnages. Sur le cadavre, ils trouvent entre autre son PDA (assistant personnel) et la clé de son bureau.

Le PDA est hors d'usage. Il a pris un mauvais choc et est en très mauvais état. De plus sa coque étant fendue, il a pris l'eau. Les personnages n'ont pas le matériel nécessaire pour le réparer à bord de leur vaisseau (et peut-être pas les compétences techniques pour le faire). Ils vont sans doute devoir retourner à leur station.

TROISIÈME ACTE : L'ENQUÊTE SUR HÉRADE

1. L'atelier d'électronique et d'informatique et son technicien, Jorg Flint

Pour réparer l'assistant personnel et récupérer les données, les personnages n'auront guère d'autre choix, sauf s'ils sont capables de le faire eux même et qu'ils disposent des pièces et du matériel, de rentrer à Hérade. Une fois le PDA réparé ou du moins les données récupérées, ils pourront entendre l'enregistrement qu'il a fait avant de fuir (voir l'encart).

L'enregistrement du PDA :

Ça pouvait plus durer, ces ordures de pirates m'en demandent encore plus. Maintenant, ils veulent aussi que je me débrouille pour convoier leur « marchandise » à leur place jusqu'à Udson. C'est immonde. J'avais déjà du mal à me regarder dans une glace, mais là c'est au dessus de mes forces. En plus c'est très risqué... Je vais tout balancer aux Veilleurs. Je les ai suivi de loin jusqu'à leur base. Elle est planquée dans une paroi rocheuse aux coordonnées 60,5°N 73,3°O à 320 mètres de profondeur. L'entrée est une grotte naturelle masquée par des algues. Il y a sans doute un sonscan pour les alerter au moindre navire qui se hasarde dans le coin, mais j'ai pu m'approcher assez en longeant la paroi rocheuse. En planquant mon navire dans une anfractuosité au Sud-Est, j'ai trouvé une entrée dérobée. Pour une fois que j'ai de la chance... J'ai tenté une entrée discrète en combinaison. Ça débouche un peu plus loin près de leur hangar. Il y avait des sentinelles alors j'ai pas insisté. J'ai quand même repéré leur escorte et deux chasseurs. Il me semblait qu'ils en avaient quatre... Merde, ils sont armés jusqu'aux dents ces vaisseaux ! Je pense qu'ils doivent être une grosse vingtaine. Ce sera un jeu d'enfant pour les Veilleurs. Je rentre à la station. J'espère juste ne pas me faire repérer en partant...»

A partir de là Jorg en sait autant que les personnages et est également sous le choc.

Concrètement, les personnages apprennent juste qu'il travaillait pour des pirates, qu'ils lui en demandaient encore plus, et que visiblement c'est peu glorieux, ou pire... Dès lors ils ont deux façons d'appréhender les choses :

- Jouer franc jeu et tout expliquer à Phileas, le chef de la station. Ils n'ont aucun moyen de savoir pour l'instant s'il trempe (ou quelqu'un d'autre) dans l'affaire. Prendront-ils le risque ? De fait, il n'en sait rien, même si depuis quelques temps, il commençait à se poser des questions sur le peu de rentabilité de leurs récupérations. Lui expliquer rendra les choses beaucoup plus facile que de faire les choses tout en douce. Cependant ce sera leur seule option s'ils ne veulent pas ébruiter l'affaire avant d'en apprendre plus.

- Faire tout en douce, mais il faudra sûrement convaincre Jorg. Néanmoins le chef de la station, s'il s'en rend compte, risque de s'étonner de voir leur vaisseau revenir plutôt que prévu et donc de venir à leur rencontre pour savoir si tout va bien. Il peut alors tout à fait prendre les personnages sur le fait en train de forcer la porte du bureau d'Ivan, les mettant dans une situation délicate...

En tous les cas le temps presse. Les boucaniers vont revenir chercher et fouiller le vaisseau crashé. Si les personnages ont emporté le cadavre et effacé les données de navigations, les pirates ne pourront pas savoir précisément où il se rendait parmi les multiples petites stations de la région. Mais, ils pourraient bien finir par faire le rapprochement. Si les personnages ont laissé le cadavre, les pirates vont le reconnaître. Ils risquent donc de venir s'en prendre à la station pour s'assurer que personne d'autre n'y est au courant de la présence de leur base.

Ils viendront soit directement et en effectifs réduits, limitant ainsi les risques que la petite communauté n'ait le temps d'appeler de l'aide, à savoir leur escorte bien armée, contenant l'équipage et quelques amures avec lesquelles ils ont fouillé l'épave. Ils ne pourront guère faire plus qu'attaquer la station de l'extérieur en représailles, mais ne pourront pas risquer un abordage. Ou ils viendront après un passage à leur base pour chercher tout le monde. Là, ils pourront tenter de neutraliser les défenses, s'introduire dans la station pour interroger ses habitants.

2. Le bureau d'Ivan

C'est aussi son logement, la communauté est petite. Voici ce que ce les personnages vont y découvrir :

- **La porte** : Elle a une serrure à clé électronique. Elle est sur le cadavre d'Ivan. Si les personnages l'ont laissé pourrir sur place et ne l'ont pas fouillé, ils vont devoir forcer la serrure. Ils peuvent utiliser un brise code s'ils veulent opérer discrètement, demander de l'aide à l'électronicien ou encore détruire la serrure de manière plus brutale (chalumeau, scie rotative...).

- **L'ordinateur** : Un programme réactif était connecté à la serrure du bureau. Quand celle-ci est neutralisée, le programme commence à effacer rapidement toutes les données de la mémoire. Libre à vous de rajouter un programme rempart, un programme de contre-attaque, ou autres joyeusetés pour corser l'affaire. La scène doit être tendue. En fonction de la réussite et donc de la rapidité à stopper l'effacement des données, les infos sauvées seront plus ou moins précises. Trois options s'offrent à vous :

- Rien ou presque : Des fichiers de rapports financiers très endommagés. Il faut un **jet en informatique difficile ou très difficile** pour récupérer des infos. Puis un autre **jet de Gestion très difficile** pour juste voir des trucs louches.

- Infos parcellaires : Rapports financiers intacts. Un **jet de Gestion moyen** permet d'identifier une différence entre les revenus générés par les ventes des récupérations de matériel et ceux réellement encaissés par la communauté (ou en troc, par exemple avec du matériel récupéré lors du troc, mais dont personne ne se rappelle avoir vu la couleur).

- Toute l'histoire : En plus de ce qui précède, les personnages trouvent des listings de sommes reversées aux pirates et la mention du nom de la confrérie les Marchands de chair. Un test de **connaissance du monde sous-marin (ou pirates)** permet de savoir qui sont les Marchands de chair.

Si les personnages ont la clé du bureau, on peut très bien considérer qu'ils déclenchent tout de même le programme de formatage lorsqu'ils tentent d'accéder à l'ordinateur. En craquant le mot de passe par exemple... Cependant, vous pouvez éventuellement rendre les tests plus faciles, car le programme de défense s'est déclenché moins tôt. En plus de ces données, les personnages trouvent un fichier protégé intitulé « pour Nedra ». Le fichier est crypté (à un niveau moyen) et programmé pour se décrypter tout seul au bout d'un certain délai et il reste 17 heures. Il contient des explications assez vagues pour sa compagne, des excuses et des mots intimes. Il avait prévu cela au cas où les choses tournent mal. Les personnages auront-ils la décence de ne pas essayer de l'ouvrir ? Ou du moins d'aller trouver Nedra avant ?

3. La compagne de l'administrateur (Nedra Alvarez)

Si les personnages vont la voir, ils devront également lui annoncer la mort de son compagnon. C'est un moment difficile pour les personnages comme pour elle, qui s'effondre en apprenant cela. Tout le monde se connaît dans cette petite communauté, qui est comme une grande famille...

Elle a appris des bribes de l'histoire, à l'insu de son défunt compagnon. L'accompagnant souvent lors de ses déplacements commerciaux pour l'épauler, elle trouvait que cela le mettait d'humeur étrange et maussade. Elle l'a surpris un jour à Maul en pleine discussion avec plusieurs individus un peu louches et armés. Ils l'intimidaient et visiblement, il n'en menait pas large. Elle l'a vu remettre une somme d'argent et quelques articles troqués.

Elle n'a pas osé lui en parler pour ne pas l'accabler davantage. Mais cela se reproduisait à chaque fois... La dernière fois qu'il a rencontré ces individus, il a eu l'air de se décomposer littéralement quand ils lui ont annoncé quelque chose. Depuis peu, cela commençait à peser de plus en plus lourdement sur sa conscience. Elle a d'abord essayé d'aborder le sujet avec lui mais n'a pas réussi. Cette fois, la dernière, Ivan a absolument tenu à y aller seul sans lui donner d'explications. Il avait l'air déterminé... Et il est mort...

Elle a remarqué sur l'un des voyous un tatouage sur l'épaule. Il s'agissait d'un triangle avec une des pointes vers le bas et fendue.

4. Gregor le mécanicien d'armures, dit "le vieux Greg"

C'est un ancien pirate rangé depuis des lustres. Il pourra peut-être en dire plus sur le tatouage du pirate. C'est le symbole des marchands de chair. Il en apprendra davantage aux personnages sur cette faction.

5. Les options des personnages

- **Prévenir les Veilleurs**. Rien dans les rapports d'Ivan ne prouve que toute la station n'était pas au courant de l'accord. Les personnages savent que la justice des Veilleurs est expéditive et qu'ils sont donc dans une position délicate s'ils font appel à eux. Cela reste envisageable malgré tout.

- **Une embuscade** près de l'épave d'Ivan.

- **Se rendre chez les pirates** pour une mission commando et porter un coup décisif. Souhaitent-ils par exemple introduire des charges de démolition ?

QUATRIÈME ACTE : LA BASE DES BOUCANIERES

1. Description de la base (voir en annexe)

- **Les entrées** sont cachées par des algues. Ce sont des algues tueuses, mais ça les personnages ne le savent pas. Le système de détection est constitué d'un sonscan de navire fixé au dessus de l'entrée du hangar. Il est relié à un poste de contrôle dans la grotte principale par des câbles qui courent dans le couloir principal.

- **Le hangar** contient les navires. Il y a l'escorteur et les quatre chasseurs, preuve que tout le monde est là, a priori. Éventuellement des armures sont entreposées, sauf si elles sont toutes contenues dans l'escorteur. La roche fait une pente douce et émerge donc en créant une berge. Deux pirates gardent le hangar, face à l'entrée, et donc dos au couloir.

- **La petite entrée** permet d'accéder en armure et donne dans un couloir assez large qui émerge également. Les personnages peuvent s'y défaire de leurs armures et les y laisser hors de vue.

- **Ce couloir** continue et donne sur le couloir principal. A gauche, celui-ci rejoint le hangar et les sentinelles qui sont de dos et facile à neutraliser. A droite, cela donne sur une porte coulissante mécanique, verrouillée avec une serrure électronique. Un des personnages devrait avoir de quoi la craquer. Il y a ensuite une petite alcôve où se trouvent des caisses et du matériel. Cela continue ensuite sur la grotte principale.

- **La grotte principale** est très grande et encombrée de caisses de matériel/munitions, de carburant, de groupes électrogènes... De grandes cages contiennent quelques prisonniers humains et dans l'une d'elles se trouve une grosse bête étrange et visiblement blessée. Pour information, c'est un foreur (**Créatures, pages 165 à 169**) ! Une pièce au fond a l'air de donner sur une pièce sombre masquée par des rideaux. C'est sans doute le dortoir... Les personnages y pénètrent au moment où une majorité de pirates dorment. Quelques uns sont cependant affairés dans la grotte. Il y a de quoi se cacher car la pièce est grande et très encombrée.

Que faire ?

- Placer des charges de démolition.
- Essayer de neutraliser discrètement les pirates.
- Essayer de libérer les prisonniers ? Si ceux si voient les personnages, ils vont rester discrets pour ne pas alerter les pirates. Éventuellement, ils peuvent même détourner l'attention. Si les personnages essayent de communiquer avec le foreur, il a l'air fraîchement et gravement blessé,

et n'est pas conscient ou pas très réactif s'il est conscient. Il comprendra malgré tout que les personnages sont des ennemis des pirates et ne fera pas capoter leur infiltration.

A un moment ou un autre, l'opération ne se passe pas comme prévu et les pirates sont alertés. Ils opposent une forte résistance dans la grotte principale et prennent l'ascendant (voir en annexe leurs caractéristiques). Ils vont même prendre les personnages au piège en fermant et verrouillant la porte du couloir par un panneau de contrôle qui se trouve de leur côté de la pièce.

CINQUIÈME ACTE : L'ARRIVÉE DE LA CAVALÉ- RIE

Au moment où la situation est désespérée, une cloison explose en miette et un groupe de foreurs déboule derrière les pirates. Ils attaquent uniquement les pirates, qui se retrouvent pris entre deux feux, et n'attaqueront pas les personnages sauf si ceux-ci les attaquent. En effet un passage a récemment été ouvert par les pirates au fond de leur complexe et il débouchait sur le domaine des foreurs. Ils sont donc tombés nez à nez avec un petit groupe de trois foreurs éclaireurs et ont réussi à en tuer deux au prix de nombreuses pertes. Le troisième, qui a été gravement blessé, a été fait prisonnier.

Ces représailles des foreurs sont écrasantes. Ils viennent récupérer le foreur blessé et leurs morts. Ils n'ont donc aucune dent contre les personnages.

Il y a un chef et une dizaine de soldats, plus quelques chiens, ça devrait largement suffire. Au premier abord l'attaque a tout l'air d'une charge désordonnée de monstres sauvages. Cependant un **test difficile de Tactique** permet de se rendre compte que l'attaque suit une certaine logique et que l'un des foreurs semble être le chef, même s'il n'y a apparemment aucune instruction donnée dans un langage articulé.

Les pirates se font écraser sous la violence de l'attaque. Une fois ceux-ci réduits à l'état de pulpe sanguinolente, les personnages essayeront peut-être de communiquer, sans succès. Les foreurs font à peine attention à eux et se comportent en apparence de manière primitive. Ils récupèrent leur blessé, leurs morts et quelques objets sans valeur et repartent par le tunnel qu'ils viennent d'ouvrir.

En fermant la marche, le dernier foreur (le chef s'il a été identifié comme tel) jette un dernier regard en arrière, vers les personnages. L'un d'entre eux, grâce à un **jet**

d'Analyse empathique difficile, peut se rendre compte qu'il y a bien plus qu'une bête sauvage derrière ce regard.

Les personnages ont maintenant le champ libre pour libérer les prisonniers et récupérer du matériel, des armes, de l'argent... De toute façon, leur communauté reviendra sûrement tout récupérer.

Ils sont donc débarrassés de cette menace qui pesait sur la communauté et ont également eu un premier contact avec les foreurs.

ANNEXE 1: LES PNJ

Les pirates :

- Modificateur de dommages : 1
- Résistance aux dommages : -2
- Armure : Cuir renforcé : 5

- Armes : Arme de poing : 8 / Combat armé : 8 /
Combat mains nues : 11 / Manœuvre d'armures : 10.

Leur chef :

Un peu meilleur quand même ! 13 ou 14 partout équipé d'un fusil d'assaut.

Un ou deux autres pirates ont aussi un fusil d'assaut. Les autres ont juste des armes de poing ou des harpons classiques. Tous ont au moins un sabre. Éventuellement certains peuvent ramener une mitrailleuse sur trépied ou un truc du genre pour donner du fil à retordre aux personnages.

ANNEXE 2: LES ILLUSTRATIONS





La base pirate par Karun

**_UN SCÉNARIO DE KARUN PARU SUR LE SDEN
EN SEPTEMBRE 2012**

**RELECTURE ET MISE EN PAGE : RODI, D'APRÈS
UN FICHER DE GAP »**