

LA COLONIE AGRICOLE 54

SYRTIS MAJOR, 066

Ceci est une toile de fond suivie d'un scénario, utilisable dans le cadre du jeu de rôles Sable Rouge. Pour jouer, il suffit d'un exemplaire du livre de base, de crayons et de quelques dés.

Pour survivre, la colonie agricole 54 de Syrtis Major a fait appel à vos services. Située très loin de la Ruche, cette région est actuellement reconquise par des colons, qui préfèrent irriguer les territoires sauvages des *Ohgrs* que d'affronter les *Pilleurs de Corps*. Malgré le succès de la colonie dans ses plantations et son élevage de bétail reptilien, les dunes de sable noir et la silhouette de basalte de la tour sans fin de Wamba-kutu vous rappellent chaque jour qu'avant la tombée de la Ruche, ces plaines étaient craintes et maudites. N'est-ce pas ici, selon les légendes Maadim, que des êtres disparus maintenaient la voûte céleste en place tandis qu'Ogrim-Nacha, la déesse-araignée, accrochait les étoiles par des fils de soie? Entre superstitions locales et attaques bien réelles des *Ohgrs*, des *Suturés* ou des *chasseurs de scalp*, la colonie 54 compte sur vous. Vous êtes leurs guides, leurs têtes pensantes et leurs bras armés. Composée de 4 000 individus, dont une large majorité de Bleeks et, fait étonnant, environ 15% de Pygmachines. La plupart des individus partagent un passé d'esclaves du Chasma.

La colonie agricole s'étend sur plus de 15 km² en comptant les cultures et l'enclos des *mormikans*, ces lézards géants faisant office de bétail. On y cultive principalement l'*œuf de sable*, un tubercule massif de 4 à 8kgs qui se passe d'irrigation grâce à ses racines infinies. On fait également pousser un peu de sorgho, un genre de maïs âpre, mais très résistant ; du *mimis*, une sorte d'oignon épice qui réclame très peu d'eau ; et grâce aux échanges commerciaux, on a récemment pu monter une serre pour y cultiver la *fleur de charbon*, plante noire à fumer. Une fois passés les champs parsemés de moulins à vent, on trouve un grand enclos près d'un silo à grain. Une quinzaine de *mormikans* massifs y vivent, reptiles quadrupèdes de 5 à 6m de longs, et leurs œufs sont une nourriture saine et prisée. En raison de leur rareté, on ne consomme pas leur viande, à moins qu'un individu soit mourant. Exceptionnellement, si l'on a besoin de transporter de lourdes charges, on les utilise comme bêtes de somme. Ils sont jalousement gardés et protégés des prédateurs.

Au centre, derrière une barricade succincte, se dresse le village. Mélange disparate d'habitations de pierre, de baraques métalliques et de rares boutiques. On y trouve l'office de l'étoile de plomb et la maison de troc de Dzrruk le Pygmachine, qui échange une nuit de sommeil ou une bouillie de sorgho contre les artefacts les plus mystérieux des voyageurs. Commerçant principal, son échoppe est un véritable magasin municipal. Il est chargé d'apprécier le salaire des mercenaires qui défendent la colonie en leur permettant chaque semaine de se servir dans le stock de matériel. Grâce à son hospitalité bon marché et la protection du village, la colonie 54 est devenue en trois ans d'existence une étape mineure mais sûre pour les caravanes qui traversent la mer de sable noir et sang qu'est Syrtis Major.

Les vertèbres de fer de la colonie 54:

Sibylle Turok: Est l'étoile de plomb (shérif), de la colonie 54. C'est une Bleek, la race-esclave génétiquement modifiée conçue par les Silicates. D'apparence humaine, malgré son squelette à base de silice, cette femme aux cheveux noirs garde toujours une main sur son cliquetier (colt). Elle était en cheville avec les Silicates et les servait comme chasseur de primes... Une expérience du combat redoutable, mais une collaboration qui la dessert aujourd'hui. Malgré un sens moral inébranlable, elle n'hésitera pas à tuer un des siens si la survie de la colonie en dépend.

Shan-Nyahaazi: Est un mercenaire récemment engagé par Sibylle. C'est l'un des derniers Squals, la race d'hommes-lézards que les Silicates ont tenté d'exterminer. Ancien hors-la-loi, qualifié de terroriste par les Silicates, c'est un assassin maîtrisant le *kaamkata*, l'art martial de son peuple. Doté d'un esprit froid et calculateur, il a saisi l'opportunité de manger à sa faim chaque jour, en échange de quelques rares combats pour défendre des cultures et du bétail.

Rouge-crâne: Est le compagnon d'aventure de Shan l'homme-lézard. Rouge-crâne est lui aussi un mercenaire, et l'un des derniers de son peuple: les Furiens, cyclopes indomptables, farouches au combat, d'une force herculéenne. Depuis qu'il a fendu en deux un chasseur de scalp aux portes du village, Sybille a accepté de l'embaucher malgré les possibles inimitiés avec les Pygmachines. Son atout est qu'il a été bronco buster avant la Chute, il pourra peut-être aider la colonie à capturer un des rares *wargyls* sauvages qui rôdent dans les parages.

Trrak Oeil-de-fer: Est un Pygmachine exilé des royaumes souterrains de Chasma. Nains aveugles se dirigeant au sonar, ces créatures malignes ont été les premiers esclaves des Silicates. Sur la colonie, il est le ferrailleur et l'ingénieur. Il tente chaque jour de réparer d'anciens artefacts trouvés par les colons: boussoles, cliqueteurs, machines... Ses connaissances techniques sont indispensables à la colonie. A chaque fois qu'un colon trouve un objet Silicate, il est le premier averti.

Haarun: Est un Moloki (chaman) Maadim, la race guerrière des volcans. Utilisant les rituels et l'Encre, la drogue de magie, il est capable de converser avec les morts, s'entrevoir les fils de la gigantesque toile du destin. Il s'en sert pour scruter le passé et le présent, détecter les dangers, mais aussi pour utiliser des dons magiques. Malgré son âge, la magie de l'Encre lui permet d'être un combattant valeureux en plus d'un sage respecté. Il est à la fois la gueule d'horizon (sentinelle), et le guide mystique de la colonie, Sybille prenant souvent conseil auprès de lui.

Argon Obsidian: Est un colon Bleek, ancien esclave des Silicate qui a connu les palais de Chasma et leur simulacres de décors, gardiens, servantes et nourritures, illusions créées et entretenues par l'Encre. Evadé de la cité perdue d'Argyre après la Chute, il a changé d'hémisphère et fait partie des premiers fondateurs de la colonie 54. Il cultive l'œuf de sable et le mimis, deux légumes qui se passent d'irrigation, mais se vendent très bien. Après des années à vivre dans les vapeurs d'Encre et les illusions luxueuses des Silicates drogués de magie, il est devenu très attaché à la vie dure et aux nourritures âpres, pour lui synonymes de réalité.

VAISSEAU FANTÔME

Une aventure aux abords de la colonie agricole 54, pour 3 à 6 joueurs de tous niveaux. Les informations en italique sont réservées au gardien. Selon le nombre de joueurs, le meneur doit se sentir libre d'adapter le nombre et la force des ennemis. Ce scénario permet de passer de Planitia à Chasma : il peut donc démarrer ou représenter une étape dans une campagne.

Introduction :

C'est jour de paye à la colonie 54! Les PJs sont dans l'échoppe de Dzrruk et disposent de 5pts de troc en échange de leurs services pour 6 fils dans la colonie (en tant que faiseurs de veuves, gueule d'horizon ou mercenaires ; pour les autres archétypes, prévoir du matériel médiocre à troquer). Les 2pts par jour qu'ils ont gagné ont été en partie dépensés en nourriture et logement, il ne reste donc que 5pts. A peine les achats sont-ils terminés qu'on sonne l'alarme. Deux gueules d'horizon font des rapports différents :

Selon le premier (un Bleek âgé), un vaisseau-fantôme brumeux apparaît à l'ouest de la colonie. Le deuxième veilleur (une jeune Bleek) n'a pas vu de bateau, mais une horde d'Ohgr s'approchant des cultures par l'ouest.

Tous les personnages résistant à une illusion (*Sacrifice* x2 – modificateur de la jauge d'Encre) sont incapables de voir le bateau-fantôme. Pour les autres, c'est une large goélette toutes voiles dehors, composée de brume bleuâtre qui comporte la phosphorescence caractéristique de l'Encre. Le bateau est au loin et semble se déplacer en lacet pour s'approcher très lentement du village.

Antivirus : Si vos joueurs résistent tous à l'illusion ou refusent d'aller voir le navire, faites intervenir plusieurs PNJs de la colonie, angoissés, qui incitent leurs défenseurs à aller voir.

Chasse au fantôme :

Par contre, les Ohgrs sont bien réels, et une horde de 10 à 12 individus attaque les joueurs dès qu'ils sont à plus de 200m du village (et vos joueurs peuvent tout à fait rentrer au village pour profiter de la protection des renforts et des autres faiseurs de veuves). Un des Ohgrs porte une boussole silicate endommagée et montée en pendentif (troc 2). Un autre possède une grande spatha silicate en

bon état (troc 9), ainsi que 2 doses d'Encre (troc 4). La dernière trouvaille à piller est une arbalète (troc 8) accompagnée de 5 carreaux (troc 1). Un jet réussi en *Connaissance : Nirgal*, difficile, permet de savoir que les Ohgrs n'attaquent normalement pas des regroupements importants.

Si les joueurs veulent rentrer, ils le peuvent, et pourront demander à Dzrruk de leur offrir le repas. S'ils veulent atteindre le bateau, ils le peuvent également au prix de plusieurs heures de marche dans les dunes noires. Rencontres possibles : deux ou trois chasseurs de scalp. Une fois arrivé à moins de 50m du navire, ils vont également trouver un *humungus* défectueux qui se déclenchera trop tôt ou tard pour leur couper une jambe, mais les combattra avec une *trépaneuse* (scie circulaire). Il est presque à court d'énergie et ne dispose que de 6pts d'actions. Si les joueurs ne le détruisent pas complètement, ils peuvent le prendre (troc 50). Un jet réussi de *Technoprescience* permet de noter qu'il est possible de sortir le bras armé mécanique du droïde pour s'en servir comme d'une trépaneuse (troc 30) utilisable avec la compétence *Armes mécaniques*. Encore faut-il avoir du carburant approprié... (Dzrruk en a certainement quelques fioles, mais rien n'est gratuit sur Nirgal).

Vos joueurs sont maintenant très près du vaisseau-fantôme. On peut supposer qu'un simulacre aussi grand est dirigé par un fakir puissant, qu'il s'agit peut-être d'une diversion pour camoufler une attaque... Laissez-les échafauder leurs théories. *En réalité, le bateau est une hallucination collective créée par de puissantes vapeurs d'Encre qui montent à la surface.*

Si vos joueurs ont rebroussé chemin, ils seraient avisés de noter l'emplacement aussi précisément que possible (*Tracer une carte*, peu évident), car le vaisseau ne sera plus jamais visible. A leur retour, s'ils réussissent un jet de *Repérer son chemin* (facile avec la

carte, sinon difficile), ils peuvent accéder aux paragraphes suivants. S'ils montent un camp pour la nuit à moins de 50m du navire, ils seront attaqués par deux chasseurs de scalps dès le premier tour de garde, mais pourront également accéder aux paragraphes suivants dès leur réveil. S'ils ne font pas de tours de garde, un PJ sera gravement blessé, ou une monture tuée, par un chasseur de scalp... Voilà un réveil tonique !

L'entrée du cauchemar :

Arrivé à moins de 10m du navire de brume, quelques fouilles permettent assez vite de découvrir une trappe circulaire de deux mètres de diamètre. Un jet de Connaissance : *Nirgal* permet de comprendre que si cette entrée évidente a échappée aux colons jusqu'ici, c'est à cause du lent déplacement des dunes. Il s'agit d'un grand puits silicate dont s'échappe une vapeur bleuâtre (s'ils omettent de se couvrir le visage, les règles d'inhalation s'appliquent et la jauge d'Encre peut monter). A moins de 2m de profondeur, une cage métallique barre la descente. Un jet réussi en *Technoprescience* permet de confirmer qu'il s'agit d'un ascenseur. Il est légèrement endommagé, et sera utilisable dès qu'un joueur aura réussi un test de *Réparer* (facile). L'appareil commence alors une longue descente accélérée d'environ 80m avant de stopper brutalement (jet sous *Articulation* x2 pour ne pas tomber ; si échec, test sous *Carcasse* x2 pour résister aux dégâts de chute). L'ascenseur a été gravement endommagé par le choc, et il est impossible de le réparer sans disposer d'une pièce de rechange vitale. Les PJs sont piégés dans le Chasma.

Antivirus : Si les joueurs ratent leur jet de fouille, l'un d'entre eux chute dans le puits. S'ils ne réparent pas l'ascenseur, un jet de *Crâne* x2 permet d'avoir l'idée de sauter sur place pour le faire bouger : il amorce sa descente en chute libre. S'ils veulent appeler du renfort, jouez sur la cupidité : le premier arrivé dans ce puits sera le premier servi, et les artefacts de technoprescience se trouvent facilement.

Trois tunnels trop loin...

Ils arrivent dans des tunnels bondés de vapeurs d'Encre (un masque cache-poussière est indispensable pour résister aux inhalations).

Si l'un de vos joueurs touche les murs, il découvrira qu'ils suintent de l'Encre par tous les pores de la roche (montée de la jauge d'Encre par contact).

Une intersection se présente aux joueurs, qui doivent choisir entre les tunnels immatriculés 443, 508 et 318. Aucun signe, odeur ou son, ne semble parvenir d'un tunnel plutôt que d'un autre. Cependant, sur une réussite spectaculaire en *Sens* x2, on peut entendre un lointain clapotis qui semble venir du n°318.

Tunnel n°443 (celui de gauche), la lumière disparaît progressivement, et la roche cède la place au métal (plus d'Encre sur les murs). Les joueurs qui n'ont pas de moyens pour s'éclairer sont dans l'obscurité totale (ce qui ne gêne pas un Pygmachine). Après quelques minutes de marche, on entre dans une vaste salle ronde qui sert de dépotoir. On peut y trouver divers artefacts silicates irréparables (troc = poids du métal). Sur un jet réussi de *Fouiller* ou *Piller*, on trouve un perceur défectueux (utilisable après un test de *Réparer* peu évident). Il y a une large trappe scellée sur le sol, au centre de la pièce. A moins d'attaquer les gonds au perceur, elle ne s'ouvrira jamais. Les joueurs ayant réussi le jet de fouille remarquent l'absence notable d'outils au milieu de ces artefacts, ce qui suggère qu'il s'agit d'une décharge plus que d'un atelier. Si les joueurs s'acharnent sur la trappe : il est évident le bruit va résonner dans les galeries et attirer d'éventuelles formes de vies. Cependant, si la trappe est ouverte au perceur, il s'en extrait immédiatement un humungus en parfait état de marche équipé d'une trépaneuse. Si les joueurs l'achèvent et s'enfoncent dans la galerie, ils débouchent assez loin dans le tunnel 508. Tout ça pour un raccourci...

Tunnel n°508 (du milieu). Il descend en pente douce, et ses murs sont encore garnis d'Encre, mais on trouve des dizaines de chenilles lumineuses qui éclairent le chemin (vos PJs peuvent avoir l'idée de se servir des chenilles comme de lampes fluorescentes, en les accrochant sur leurs vêtements, ou en les mettant dans un bocal). Après dix minutes de marche, les PJs aperçoivent la silhouette d'un fakir Silicate. Il s'approche d'eux lentement. Si vos joueurs dégagent, il lancera immédiatement des protocoles de combat et essaiera de tous les tuer (prendre en compte la jauge d'Encre de vos PJs). S'ils tentent le

dialogue en revanche, il sera ravi de leur faire partager ses monologues hallucinés. Il répètera sur tous les tons que les Silicates ont sauvé Nirgal, que la Ruche est le moindre mal, qu'ils ont évité la destruction et l'anéantissement total. Plus d'une fois, il hurlera d'horreur en prétendant voir une araignée gigantesque tenter de l'engloutir. Ses paroles plus ou moins incohérentes et son attitude donnent envie de l'achever. *Ce fakir est prisonnier du Chasma depuis longtemps, il traque un mal infâme sans être certain de réussir. Seul depuis longtemps, il a parfois créé des Simulacres pour lui faire la conversation.*

Si les PJs continuent dans le couloir pendant moins d'une minute, ils tombent sur une petite salle contenant plusieurs ascenseurs. Ils sont tous irréparables, sauf un, auquel il manque justement la même pièce vitale que celui qui peut ramener les PJs en surface. Ladite pièce (un rouage sophistiqué, ou une boîte d'alimentation, au choix du meneur) se trouve à côté de l'ascenseur avec une boîte d'outils de technoprescience. Il devient évident que le Silicate tente de réparer l'engin pour descendre plus loin dans le Chasma. Vos joueurs ont plusieurs alternatives : ils peuvent combattre ou raisonner le Silicate. Pour lui faire comprendre qu'ils vont réparer l'ascenseur de surface, puis lui renvoyer pour qu'il puisse de nouveau extraire la pièce. C'est difficile, mais au bout de plusieurs répétitions, cela marche. Il faut bien entendu que vos PJs aient trouvé eux-mêmes cette solution pacifique au problème. S'ils tentent de voler la pièce, le Silicate le percevra comme une agression et essaiera instantanément de les tuer à coups de sortilèges.

Tunnel n°318 (à droite). C'est un tunnel bardé de petits escaliers montants. Il est dans l'obscurité totale, et bien qu'on arrive rapidement à des parois de métal, elles sont couvertes d'Encre. Un PJ intelligent peut facilement racler les murs avec une lame pour remplir des récipients d'Encre et fabriquer des doses (1m² de paroi raclée = 1 dose). Au bout de 5 minutes de marche, on arrive à un escalier descendant en colimaçon, tellement recouvert d'Encre qu'il en devient glissant (si vos joueurs ne s'appuient à rien, un test d'*Articulations* x2 s'impose pour ne pas chuter... Et s'ils s'appuient aux parois, ils absorbent l'Encre par contact). Arrivé au bas de l'escalier (à peine 5m de hauteur), l'air est si riche en vapeur d'Encre que les règles

d'inhalation s'appliquent même pour ceux qui disposent d'un masque. Après 20m de couloir, on découvre une caverne obscure, qui semble s'étendre sur plusieurs kilomètres carrés. Des bassins de Lothos, parfaitement conservés. L'eau est si riche en poison que son contact est mortel. Si un PJ y trempe les doigts, il gagne immédiatement 10pts de blessure et 10pts d'Encre, et si l'un d'eux essaye de faire trempe, il meurt instantanément. Un jet réussi de *Cultiver les Lothos*, *Technoprescience*, ou *Culture Silicate* permet de comprendre que l'installation est devenue dangereuse à cause d'une panne d'aération. Normalement, les vapeurs devraient être dissipées et récupérées par des mécanismes qui ne marchent plus. Tous les PJs possédant la compétence *Cultiver les Lothos* peuvent l'utiliser en la combinant à la caractéristique *Articulations* pour tenter de capturer une des pieuvres (elle mourra sûrement vite piégée dans un petit récipient, mais on peut en tirer 10 doses d'Encre). Pour chaque tranche de 5 minutes passées trop près du bassin, ils inhaleront l'équivalent d'une dose d'Encre. S'ils dépassent le Palier 2 de la jauge, ils subiront les attaques imaginaires (mais létales) de simulacres issus de leurs pires cauchemars (jouez sur les phobies de vos joueurs, et n'hésitez pas à faire gagner du point de panique).

Car il attendait...

Lors de la remontée, si la trappe n'a pas été forcée par les joueurs, il s'en extrait un Automatoïde qui tentera de tuer vos PJs pendant qu'ils réparent l'ascenseur de surface. S'ils ont réussi à raisonner le fakir, il les aidera à détruire cette machine tueuse. Sinon, ils se débrouilleront seuls. Une fois l'ascenseur réparé, il est possible de remonter en surface. *L'Automatoïde rôde près des bassins en cherchant une voie vers la surface. Le fakir a compris quel danger il représentait, c'est pour cela qu'il cherche à redescendre à tout prix.*

Epilogue :

Vos joueurs sont confrontés à un choix par rapport à ce qu'ils ont vu. C'est une entrée au Chasma, comportant un bassin de Lothos qu'il n'est pas possible d'approcher longtemps sans devenir fou. Suivant leur sagesse ou leur cupidité, ils peuvent garder le secret, répandre

la nouvelle, tenter d'extraire les Lothos, ou condamner le puits... L'avenir de la colonie 54 dépend peut-être de cette formidable réserve d'Encre, qui peut exploser si on la scelle, ou devenir la source d'attaques de Silicates ou Pilleurs si on ne la scelle pas. Quoi qu'il arrive, vos personnages (survivants) gardent les objets trouvés au long du scénario. A la fin de cette aventure, les points de vécu peuvent être distribués par le meneur suivant ce barème :

- Vaincre la horde d'Ohgrs et les chasseurs de scalp: 1pt chacun.

- Comprendre que le vaisseau-fantôme est une illusion issue des vapeurs d'Encre du bassin de Lothos : 1pt chacun.
- Tuer le fakir Silicate : 0pt.
- Trouver une solution pacifique avec le fakir Silicate et en faire un allié : 2pts chacun.
- Détruire l'Automatoïde : 1pt chacun.

Les PNJs majeurs :

- **Horde d'Ohgrs** : c.f. LdB pp.112-114
- **Chasseurs de scalp** : c.f. LdB p.112
- **Automatoïde** : c.f. Ldb pp.116-117
- **Fakir Silicate** (il ne se souvient plus de son nom) :

Dimension : 0

Crâne : 9

Sacrifice : 8

Muscles : 6

Sens : 7

Morbus-Chaos : 0

Carcasse : 7

Peau : 3

Articulations : 8

Style : 4

Santé : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Point vulnérable : néant.

Panique : 1 (22) – Palier 2 (44) – Palier 3 (66)

Encre : Palier 1 (22) – Palier 2 (44) – Palier 3 (66)

Réaction : 17

Actions : 28

Protection totale : 9

Dégâts types (dague) : 8

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : Action 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Attaque simple (bras armé) : Action 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Attaque rapide (bras armé) : 1 / Réaction +2 / Appui +1échec / Prime 0 / Combo néant.
- Esquive simple (défense) : Action 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Parade simple (défense) : Action 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Encre (mouvement) : Action 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.

Influences :

Planitia -2

Renommée +1

Rouille -1

Chasma +3

Compétences :

- Manier une arme tranchante 5
- Esquiver 4
- Localiser une menace 8

- Réparer 7
- Négocier un troc 2
- Précokinésie 8

- **Humungus:**

Dimension : 0	Crâne : 5	Sacrifice : 6
Muscles : 7	Sens : 7	Morbus-Chaos : 0
Carcasse : 7	Peau : 1	
Articulations : 8	Style : 5	

Santé : Palier 1 (20) – Palier 2 (40) – Palier 3 (60)

Point vulnérable : Bras articulé (15), sensible au combo Brise-lame, le bras mécanique de la trépaneuse peut être tranché ou détruit si l'on se concentre sur son articulation.

Panique : 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Réaction : 13

Actions : Infini

Protection totale : 10

Dégâts types (trépaneuse) : 18

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : Action 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Attaque simple (bras armé) : Action 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Attaque rapide (bras armé) : 1 / Réaction +2 / Appui +1échec / Prime 0 / Combo néant.
- Esquive simple (défense) : Action 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.
- Parade simple (défense) : Action 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant.

Influences :

Planitia 0

Renommée 0

Rouille 0

Chasma +2

Compétences :

- Manier une arme mécanique 8
- Esquiver 5
- Localiser une menace 7