

Crétacé 65 – un scénario pour le jeu de rôle Kosmosaurs

Après « Panique sur M la maudite »

Ce scénario fait suite à l'une des fins possibles du scénario du livre officiel, « Panique sur M la maudite ». Il peut aussi être joué en *standalone*, de façon indépendante. C'est un mini monde ouvert avec quatre moments.

Les joueuses et joueurs ont détruit la tour Magnéton avec le canon-laser de leur vaisseau (ou une autre arme), déclenchant une catastrophe temporelle. Ils ont subitement voyagé dans le temps, il y a 65 MA, avec leur vaisseau et l'astéroïde M. Ils ont fabriqué une bombe puissante et l'ont placée dans la faille, ce qui a fait exploser l'astéroïde et l'a empêché de s'écraser sur la Terre. (Vous pouvez faire jouer cette scène en ouverture, si vous ne l'avez pas faite jouer à la fin de « Panique sur M la maudite ».)

Les dinosaures terrestres ont été sauvés de l'extinction... pour le moment. Les PJ atterrissent sans trop de difficulté – cela dépend de l'état de leur vaisseau au moment de la catastrophe temporelle – sur Terre, éventuellement avec les PNJ qu'ils auront capturés ou récupérés, comme l'équipage du Nostromosaurus, des Krabs ou Billie la pirate zombie. Un Krab peut d'ailleurs s'être incrusté et constituer un passage clandestin quelque peu effrayé... mais qui pourrait devenir amical.

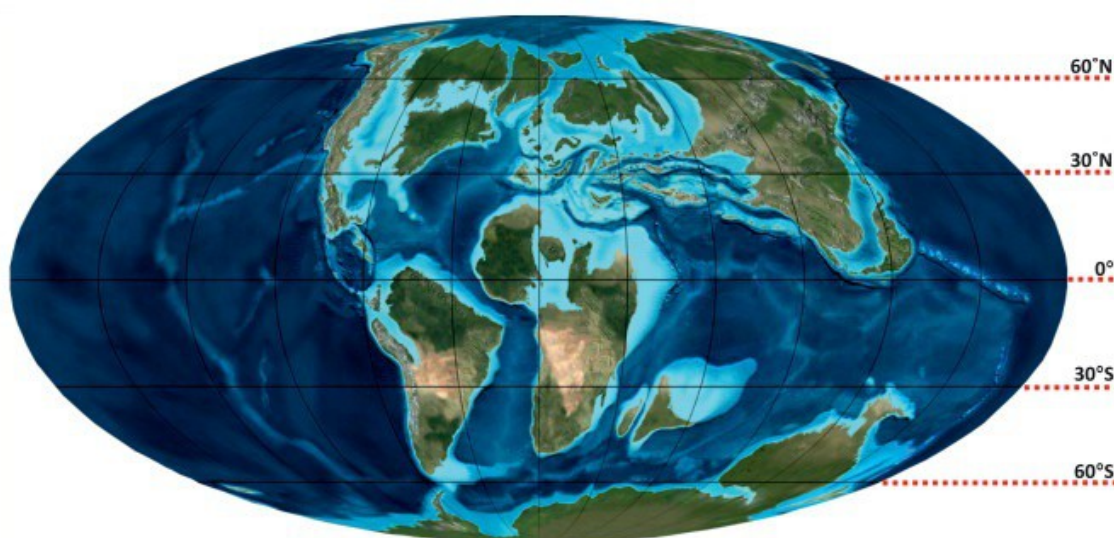
Introduction

Les PJ ont atterri sur le continent africain il y a 65 MA, dans une zone désertique, le Sahara. Regardez une carte des continents à cette époque pour visualiser. La première préoccupation des PJ est la survie en milieu hostile : trouver de l'eau, de la nourriture, se protéger de la chaleur excessive. Probablement désirent-ils retourner à leur époque. Il leur faudrait pour cela trouver une machine assez puissante pour re-disloquer le tissu spatio-temporel. Mais à l'horizon, que des dinosaures primitifs et dangereux, les lointains ancêtres des PJ mais sans conscience développée ni faculté de langage.

En fait, les PJ ne sont pas les seuls êtres intelligents sur Terre. Les Brocolloïdes (encore eux !) ont construit une base dans le désert africain. Ils viennent eux aussi du futur et ont pour but d'exterminer les dinosaures, pour empêcher les Kosmosaurs d'exister et de combattre leurs velléités tyranniques. Ils sont arrivés volontairement et bien avant les PJ, grâce à leur propre machine temporelle.

Ayant aperçu au loin grâce à leurs capteurs un astéroïde suffisamment gros (le fameux astéroïde M venu du futur), ils ont reprogrammé leur grosse machine temporelle pour attirer l'astéroïde et provoquer la fin du monde. En voyant l'astéroïde exploser, ils ont hurlé de rage et se sont jurés de comprendre pourquoi leur plan n'avait pas fonctionné. Ils n'ont pas vu le vaisseau des PJ se poser à cause des interférences. Mais ils se doutent que l'explosion a été déclenchée volontairement, par des individus évolués.

Les PJ vont être confrontés aux Brocolloïdes. Ils vont devoir les empêcher de reprogrammer leur machine pour déclencher des éruptions volcaniques gigantesques. La machine commence à émettre des vibrations, d'abord lentes et faibles, de plus en plus rapides et intenses tout au long du scénario. Les PJ sentent ces vibrations au sol dans le désert et c'est peut-être ce qui leur mettra la puce à l'oreille. Si les PJ s'emparent de la machine et la reprogramment à leur tour, ils pourront retourner dans leur époque – ou bien se perdre de nouveau aléatoirement...



[Carte des continents au Crétacé](#), par Ron Blakey, CC-BY 3.0.

1) Juste après l'atterrissage

Le vaisseau des PJ a atterri sur Terre, dans le désert du continent africain, il y a 65 MA.

Des vibrations, faibles au début, empêchent les instruments de navigation du vaisseau de fonctionner, et donc de redécoller. De plus, les trains d'atterrissage sont en partie ensablés. Des vents obscurcissent la vision en soulevant de la poussière, ce qui cause -1d6 à tout test de perception ou investigation, ainsi qu'au tir à distance. La chaleur est excessive.

2) Quand t'es dans le désert...

Que peuvent rencontrer les PJ aux alentours de leur vaisseau immobilisé ?

-**Une oasis** avec de l'eau, des palmiers et des plantes, de petits herbivores inoffensifs, dinosaures et mammifères. Mais les PJ se font attaquer par un Spinosure qui considère que l'oasis est à lui. Avant d'arriver à l'oasis : test de KOSMO pour savoir si c'est un mirage, difficulté -d6.

Spinosure : Ennemi Boss, 12 PV, Très grand, Immunité au feu, fait 2 dégâts de SAUR par attaque, difficulté pour l'attaquer -1d6.

-**Un massif de rochers** avec des diamants prisonniers, divers filons de métaux comme du cuivre, de l'or ou de l'argent – qui peuvent être réutilisés par les PJ s'ils ont parmi eux un bricoleur et de quoi extraire le métal. Des morceaux de roche effritée peuvent se décrocher malencontreusement et obliger les PJ à faire des jets de réflexes. Échec : 1 à 4 dégâts de SAUR suivant la hauteur du rocher dont ils tombent. Un couple de Ptéranodons ont fait leur nid dans le massif de rochers, ils attaquent les PJ où qu'ils soient. Si les PJ escaladent les rochers moyennant des jets de SAUR, ils peuvent voir de loin et apercevoir la base des Brocolloïdes.

Ptérano don x2 : Ennemi Élite, 6 PV, Vol, difficulté pour l'attaquer -1d6.

-**Des cactus**, dont la sève peut servir de nourriture. Certains sont hallucinogènes : test de KOSMO -1d6 pour le découvrir ; test de KOSMO difficulté -2d6 pour résister aux effets hallucinogènes si consommés. Si échec : 1 dégât de KOSMO, puis décrivez les visions du PJ. Il a l'impression de voir l'avenir, ou il cauchemarde sur la mission précédente, ou il croit que les cactus sont des monstres féroces comme Pampa dans *Final Fantasy VIII*...

-**Des scorpions** et autres insectes venimeux, qui causent 1 dégât de SAUR si les PJ marchent dessus sans les voir.

-**Le village de Sangdor** (?) de petites maisons rudimentaires en pierre ou en terre cuite. Ce village est habité par une douzaine de singes, mâles et femelles, comme ceux de la *Planète des singes*. Il y a quelques enfants singes aussi. Ils possèdent une forme d'intelligence et sont capables de parler la langue des signes. Leur chef est un vieux sage qui se nomme « Cigale d'or » en langue des signes. Le vieux est très agile et se bat avec un Bâton cerclé d'or qui peut s'agrandir et se rétrécir à volonté.

Les singes sont armés de lances pour la chasse, de lances-pierres et de silex bien aiguisés. Ils font cuire de petits dinosaures herbivores au-dessus d'un feu, comme des Compsognathus. Les singes peuvent devenir des amis ou des ennemis suivant le comportement des PJ.

Pour convaincre le vieux sage de les aider d'une quelconque façon, ils doivent témoigner de leur bonne foi (jets de KOSMO) et réussir une épreuve. Par exemple récupérer de l'or sur le massif rocher, débarrasser l'oasis du Spinosaure de 12m, collecter une douzaine de scorpions sans mourir ou manger des cactus hallucinogènes pour découvrir la réalité au-delà des apparences. Choisissez ce que les PJ n'auront pas encore fait. S'ils ont déjà tout fait, ou après avoir réussi l'épreuve, le vieux singe leur dit qu'une grande forme métallique se trouve vers l'est de leur position. C'est la base des Brocolloïdes. Les singes fournissent toute l'aide nécessaire aux PJ s'ils ont gagné leur amitié.

Cigale d'or le vieux singe : Ami *ou* Ennemi Boss, 12 PV, Agile, Insensible au mensonge, 2 attaques par tour, difficulté pour l'attaquer -3d6.

Singe adulte : Ami *ou* Ennemi Ordinaire, 3 PV, difficulté pour l'attaquer -1d6.

Note : si vous voulez absolument que les PJ passent par ce village, il peut se dévoiler quasi magiquement derrière un nuage de sable pour apparaître juste devant leurs pas.

-**Des patrouilles de singes** issus du village ci-dessus, sur des buggys faits en bois et monoplaces. Ils peuvent tirer des flèches en bois avec des sortes d'arbalètes montées devant, difficulté -1d6 pour se défendre, 1 dégât de SAUR. Les patrouilles encerclent les PJ pour les amener devant le vieux singe au village, ils n'agressent pas immédiatement les PJ sauf si ces derniers sont hostiles.

3) Brokilone, la base des Brocolloïdes

Les Brocolloïdes ont domestiqué des vélociraptors qui montent la garde. Il y en a six qui tournent autour de la base Brokilone, qui est en forme de brocoli à plat avec des murs en métal et une porte principale blindée. Un conduit d'aération fait le tour de la base en hauteur. Il est possible d'y accéder et d'y ramper.

La base est découpée en 4 zones qui communiquent avec des portes à serrure électronique. C'est en réalité un vaisseau spatial qui s'est établi dans le désert. Il y a :

-**un laboratoire de technologie** avec Nylon Skum et Donarch Grump, qui contient la grosse machine sismique. Trois techniciens s'affairent à son fonctionnement. Elle envoie des impulsions tectoniques et monte en puissance au fur et à mesure du temps.

La Grosse Machine à Impulsions (GMI) peut être reprogrammée pour d'autres usages (jet de KOSMO difficulté -2d6) :

Créer une distorsion temporelle, permettant aux PJ de revenir à leur époque.

Supprimer puis remettre la gravité à l'intérieur du vaisseau.

Aimanter tout objet métallique.

Attirer un astéroïde.

Les Brocolloïdes peuvent s'en servir contre les PJ s'ils ont le temps de la reprogrammer.

-**un hangar** à munitions, armes et motos de combats, qui sert aussi de salles de jeux pour les six soldats quand il n'y a pas d'action. Il contient également des caisses de marchandises diverses : carburant, alcool, outils, engrais, sondes, drones de repérage, balises.

-**une salle des machines** avec un mini-réacteur nucléaire qui permet au vaisseau de voyager et qui l'alimente. Deux techniciens préparent et surveillent la fusion atomique. Les techniciens n'ont que des outils pour se battre.

-**une salle de pilotage** à l'avant qui contient également l'ordinateur du vaisseau avec IA intégrée, le poste de communication, le poste de commande du scanner, la vidéosurveillance sur tout le vaisseau. Le pilote occupe ce dernier poste. Il donne l'alerte s'il voit les PJ pénétrer dans une des salles.

Vélociraptor x6 : Ennemi ordinaire, 3 PV, difficulté pour l'attaquer -1d6 à cause de leur vitesse.

Soldat brocolloïde x6 : Ennemi ordinaire, 3 PV, difficulté pour l'attaquer -1d6 à cause de leur armure. Manie un pistolet laser ou un katana thermique.

Technicien brocolloïde x5 + le pilote : Ennemi Laquais, 1 PV, spécialiste de technologie.

Nylon Skum, ingénieur en chef des brocolloïdes : Ennemi Élite, 6 PV, Immunisé aux attaques psychiques, difficulté pour l'attaquer -1d6.

Donarch Grump, général brocolloïde : Ennemi Boss, 10 PV, Immunisé au bluff, Immunisé contre l'électricité, difficulté pour l'attaquer -2d6.

4) Retour vers le futur... ou pas ?

Lorsque les PJ auront neutralisé les Brocolloïdes et pris le contrôle de la base, ils peuvent tenter de reprogrammer la Grosse Machine à Impulsions pour rentrer à leur époque, soit avec le vaisseau des Brocolloïdes, soit en chargeant la machine sur leur propre vaisseau. La machine est un cube de 2mx2mx2m, qui pèse quand même 666 kg.

Test de Kosmo pour reprogrammer la machine : difficulté -2d6.

Sur un 6, les PJ rentrent chez eux sans encombre. Sur 4-5, ils reviennent à leur époque mais quelques mois plus tard : des événements malencontreux se sont produits. Les Kosmosaurs sont devenus des mercenaires indépendants ; ou bien l'Empire Robot a pris le contrôle des Kosmosaurs et ils doivent travailler pour lui maintenant ; les Vidosaurs sont de retour depuis la dimension du Néant et recherchent les Kosmosaurs ; les Brocolloïdes ont fait des expériences et hybridé des membres de leur espèce avec les Pirates Zombies, créant des Brocolloïdes Zombies surpuissants... à vous de voir.

Sur 2-3, les PJ se retrouvent dans une autre époque aléatoire : au moment du Big Bang ; à l'époque des châteaux forts ; de la conquête de l'Ouest ; de la mise au point de la bombe nucléaire par Oppenheimer ; dans une Terre post-apocalyptique irradiée ; dans une mégapole cyberpunk ; en pleine guerre entre l'Empire des Robots et les Seigneurs visqueux...

Sur un 1, la GMI explose et les PJ devront trouver un autre moyen de revenir à leur époque. Ils sont toujours il y a 65 MA, mais ils ont déjoué un complot brocolloïde.

C'était Crétacé 65, un scénario écrit par Frédéric « Syderen ».

Kosmosaurs est un jeu de rôle créé par Diogo Nogueira et illustré par Lukasz Kowalczyk. La version française est éditée par les éditions du Cristallium. Le scénario « Panique sur M la maudite » a été écrit par Guillaume Jentey.