

Loyauté à toute épreuve

SYNOPSIS

Un groupe de nécrobots continue d'appliquer les mêmes routines visant à protéger les gens. Le problème est qu'ils le font sans le consentement de leurs "protégés" et, parfois, de manière musclée.

MANDAT



Sauvetage – Priorité : C

Emis par : Centre d'Etudes Ethériques de Patéra

Récompense : 1.500 tael Budget d'équipement : 300 tael

Une expédition et son escorte ne donne plus signe de vie depuis plus d'une semaine. Leur dernière position connue est à Vilca, une ruine astarite, aux abords de la forêt d'Aralis. Le Centre d'Etudes Ethériques requiert l'envoi d'un groupe d'explorateurs pour retrouver ces personnes. Une copie de l'itinéraire sera fournie par le professeur Philaemon à l'équipe en charge de cette mission.

Note : Il est vivement recommandé de prévoir des protections contre l'Altération.



DRAMATIS PERSONAE

EXPEDITION SCIENTIFIQUE

- Tòmas Fane, humain, 57 ans, chef de l'expédition aux traits orialls. **Archétype : Arcanologue**
- Yesui Bishop, humaine, 36 ans, assistante de Tòmas aux traits fédéthi. **Archétype : Scientifique**
- Tarxi Luse, ælfyn, 72 ans, expert dans le domaine de la cristallisation fabulithique, au teint violine et aux cheveux argentés. **Archétype : Arcanologue**
- Thania Calilis, dakti, 48 ans, guide de l'expédition à la courte chevelure brune. **Archétype : Ostrakti**
- Samia Heller, humaine, 25 ans, jeune épéiste aux traits atlantes, toujours accompagnée de son canid. **Archétype : Mercenaire**
- Maluqore des Teriah, orque (F), 28 ans. Maluqore pensait récupérer de l'argent facile en accompagnant l'expédition du professeur Fane. Après avoir vu son amie Samia tomber au combat, elle découvre avec effroi son impuissance face aux horreurs de l'Altération. Depuis leur altercation avec les mycormorphes et les nécrodroïdes, elle attend fébrilement à bord du vaisseau que l'infirmière robotisée l'autorise enfin à quitter les lieux. **Archétype : Mercenaire**



NECROBOTS

- B-145732, aka Blaster, unité de défense du vaisseau. L'unité Blaster a conservé son programme de protection des humanoïdes. Ses capteurs excluent les personnes en phase terminale de contamination par l'Altération. Ces derniers ont été définis comme cibles à abattre dans son programme.



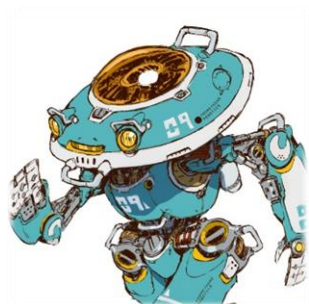
B-145732, aka Blaster						INDICE DE DANGER : 54	
PV	24	RDC	7	PM	4		
CAR	2	TRAITS	Electronique				
DIS	2	CAPACITES	Arcanotech : 5 Combat à distance : 7 Observation : 6				
MAÎ	6	ARMES	Gantelet d'impact (CD : 1D8 + 3) Fusil d'assaut (CD : 1D8 + 4) Fusil laser (CD : 1D8 + 4)				
PRE	5						
ROB	6						
VIG	6						
FOR	1						
RAPIDITE				6			
SPRINT / CHARGE				12			
RESISTANCE PHYSIQUE				24			
POIDS				500			
RESISTANCE MAGIQUE				16			
RESISTANCE MENTALE				14			
SEUIL DE BLESSURE				12			

- M-32-C-7, aka Mercy, unité médicale de bord. Vu qu'elle n'a trouvé aucun remède à l'Altération dans sa base de données, elle se contente d'assommer les humanoïdes que son algorithme reconnaît comme des patients, juste avant de les laisser reposer dans les cryo-tubes. Nombreux sont les membres d'équipage qui ont fini par trouver la mort, malgré ce traitement de la dernière chance.



M-32-C-7, aka Mercy						INDICE DE DANGER : 45	
PV	24	RDC	7	PM	4		
CAR	2	TRAITS	Electronique				
DIS	2	CAPACITES	Arcanotech : 5 Médecine : 6 ▲ Observation : 5				
MAÎ	6	ARMES	Pattes taser (CD : 1D8 + 3, non-létal) Fusil hypodermique (CD : 1D8 + 4, non-létal)				
PRE	5						
ROB	6						
VIG	6						
FOR	1						
RAPIDITE				6			
SPRINT / CHARGE				12			
RESISTANCE PHYSIQUE				24			
POIDS				500			
RESISTANCE MAGIQUE				16			
RESISTANCE MENTALE				14			
SEUIL DE BLESSURE				12			

- W-23-NC-#, aka Wrench, unité d'entretien du vaisseau. Wrench s'occupe de l'entretien des cryo-tubes et de ses compagnons artificiels. Pour cela, il a déjà recyclé plusieurs pièces du vaisseau, ainsi que les différents équipements récupérés sur les membres d'équipage et les rares visiteurs du tombeau.



W-23-NC-#, aka Wrench						INDICE DE DANGER : 43	
PV	12	RDC	5	PM	6		
CAR	2	TRAITS	Electronique				
DIS	4	CAPACITES	Arcanotech : 5 Réparation : 6 ▲ Observation : 5				
MAÎ	6	ARMES	Chalumeau digital (CD : 1D8 + 4)				
PRE	5						
ROB	4						
VIG	2						
FOR	3						
RAPIDITE				8			
SPRINT / CHARGE				16			
RESISTANCE PHYSIQUE				15			
POIDS				150			
RESISTANCE MAGIQUE				20			
RESISTANCE MENTALE				10			
SEUIL DE BLESSURE				8			

DANS LES COULISSES

Les fouilles de l'expédition scientifique ont mal commencé, lorsqu'ils tombèrent sur un groupe de mycomorphes. Le groupe allait subir une cuisante défaite, si les unités Blaster et Mercy n'étaient pas en chemin pour prendre un bain de soleil. Les deux nécrobots parvinrent aisément à repousser les mutants. Cependant, Samia Heller et son compagnon canin étaient déjà tombés au combat.

Constatant que les autres membres de l'expédition avaient été contaminés, l'unité Mercy tenta de les amener à son vaisseau de manière douce. Vu que ça ne marchait pas, elle les assomma avant de les traîner dans des tubes de cryo-stase encore fonctionnels. La contamination est temporairement stoppée. Les pièces de rechange et l'énergie commencent à manquer dans le vaisseau. Si personne n'amène les membres de l'expédition à un dispensaire de la Guilde, de nouveaux mycomorphes ne vont pas tarder à émerger.

CAMP VILCA

Au choix du Meneur, il est possible de commencer l'aventure alors que les Francs-Lanciers arrivent au camp de l'expédition Vilca ou de narrer le voyage. Le camp Vilca se trouve à 2 jours de marche de Patéra. L'expédition scientifique avait choisi une clairière un peu surélevée afin de se protéger d'éventuels prédateurs. Cependant, des trioptes ont profité de leur absence pour saccager leurs affaires, à la recherche de nourriture. Alors que les Francs-Lanciers arrivent sur place, quelques-uns de ces oiseaux de mauvais augure traînent encore sur place, en quête d'une ration ignorée par leurs congénères.

En fouillant le camp et ses alentours, un jet d'Investigation (DD 10) ou de Survie en milieu sauvage (DD 12) permet de recueillir les informations suivantes :

Capacité	Degré de Réussite	Résultat
Investigation	Partielle	Hormis les dégâts causés par les trioptes, les équipements arcanotech amenés par l'expédition ont été endommagés.
	Standard	Des traces de crocs et de baves sont visibles sur les équipements endommagés.
	Majeure	Un artefact semble avoir été ignoré par les pillards. Un navi (LdB p.153) estampillé C.E.E. gît dans les décombres du camp.
Survie en milieu sauvage	Partielle	Des traces de pas mènent vers une cavité rocheuse située à une centaine de mètres du camp. L'entrée débouche sur une ancienne structure astarite.
	Standard	Les traces de pas qui vont vers la structure correspondent aux morphologies des membres de l'expédition. Toutefois, d'autres jeux d'empreintes semblent aller et venir de la structure.
	Majeure	Ces empreintes semblent appartenir à des gros reptiles et à des créatures robotisées.

TOMBEAU DE VILCA



Salle Rencontre

- 1 De nombreuses bibliothèques sont renversées. Le temps et l'Altération ont dévoré la majeure partie des ouvrages présents dans la pièce. Les rares pièces encore en état sont écrites en Uyastar. Il s'agit de registres biologiques sur la faune et la flore des environs.
Niveau de contamination : Faible
- 2 Les murs de cette pièce sont ornés d'une immense fresque ressemblant à un bestiaire de la région. Au centre de la pièce, un bracelet muni d'un écran est disposé sur un piédestal. Il s'agit d'un **Biomoniteur** (LdB p.151).
Le piédestal est équipé d'un piège **Activation de Drones** (LdB p.188). Si les Francs-Lanciers récupèrent l'artefact avant de désamorcer le piège, quatre scarabots et deux diptoëils se détachent des murs pour éliminer les intrus.
- 3 Alors que les Francs-Lanciers montent les quelques marches menant à cette salle, ils tombent sur les cadavres de Samia Heller et de son compagnon canin. Les dépouilles présentent des traces de laceration. Un jet de Médecine (DD 10) permet de déterminer que leurs chairs ont été taillées par griffes. L'Altération a déjà commencé à recouvrir les corps sans vie.
Niveau de contamination : Moyenne
- 4 Une imposante statue se tient au fond de la salle. Elle représente un astarite armée d'une grande lance, dans une posture agressive. La pointe de son arme est braquée sur un coffre coincé entre deux obélisques. Il s'agit d'un piège **Lame murale** (LdB p.189). En ouvrant le coffre, les Francs-Lanciers trouvent un **Répulseur** (LdB p.150).
Niveau de contamination : Moyenne
- 5 Un cristal haut d'environ 1m50 gît au centre de la salle. Aux quatre coins de la pièce, des cristaux plus petits sont encastrés dans le mur, dirigés vers le cristal central. Le socle du cristal central, ainsi que les murs, présentent de nombreuses traces de griffures et de crocs. Une meute de lézaboteurs ont fait un festin de l'installation. Un jet d'Arcanotech (DD 10) permet de comprendre que les cristaux aux murs étaient connectés au cristal central. Une Réussite Majeure indique qu'il s'agissait d'un puissant piège astarite.
- 6 La salle est envahie par les champignons et une mousse rosâtre. Des traces de pas sont facilement visibles au milieu de cette végétation altérée. Un jet de Survie en milieu sauvage (DD 8) permet de reconnaître les pas d'une créature robotique. La piste mène vers un mur effondré.

Salle Rencontre

Un jet d'Observation (DD 10) permet d'apercevoir des restes humains en partie ensevelis sous la mousse. Si les Francs-Lanciers extirpent les corps, un jet de Médecine (DD 12) permet de constater que les victimes ont subi des tirs de gros calibre.

Niveau de contamination : Moyenne

- 7 Un sarcophage se trouve sur une estrade, au fond de la salle. Le nom de son occupant est inscrit en Uyastar. Une meute de lézaboteurs altérés (Nombre de Francs-Lanciers) et un mycomorphe patientent en ces lieux. Ils se dissimulent dans la mousse et les nuages de spores

Niveau de contamination : Forte

- 8 Un tunnel aux parois lisses mène à une rampe et une porte dotée d'un panneau de contrôle. Un jet d'Arcanotech (DD 12) permet d'ouvrir la porte. Une Réussite Partielle en fait de même, mais déclenche une alarme dans le vaisseau.

- 9 Les Francs-Lanciers arrivent dans une suite de sas. Sur leur droite, des casiers ont été vidés de leurs contenus. Sur leur gauche, des parois transparentes laissent transparaître des containers étiquetés en englune. Un jet d'Observation (DD 12) permet d'apercevoir une silhouette arachnoïde se déplacer de l'autre côté de la paroi.

Les deux sas présentent des traces de lutte. Les murs et les portes sont constellés par des impacts et des marques de laceration.

- 10 Face aux sas d'entrée, trois stations de recharge accueillent les Francs-Lanciers. Même si elles sont hors d'usage, les nécrobots s'en servent de lieux de repos. Depuis le crash, leur programme s'est adapté et ils sortent occasionnellement pour recharger leurs batteries solaires. Se connecter à la station de recharge n'est donc plus qu'une sous-routine qu'ils n'ont pas pu reprogrammer.

Quelques caisses ont été disposés dans la pièce. Des inscriptions en englune décrivent leurs contenus, mais elles sont inexactes depuis bien longtemps. Depuis le crash, elles servent de cercueils pour les membres d'équipage mutants qui étaient revenus à la vie au sein du vaisseau.

- 11 Quatre tubes aux parois givrés sont alignés au fond de la pièce. Des moniteurs affichent les constantes vitales des occupants tout en laissant résonner un sinistre métronome. Tômas, Yesui, Tarxi et Thania sont maintenus en stase dans ces cryo-sarcophages. Des traces de contamination à l'Altération sont visibles sur leurs corps.

De l'autre côté, l'unité Wrench s'est fabriqué un atelier de fortune afin de maintenir en état ses compagnons robotisés. En fouillant un peu, les Francs-Lanciers peuvent se constituer l'équivalent d'une **Ceinture d'outils**.

- 12 Il s'agit d'une vieille salle de bains. Les installations n'ont pas servi depuis bien longtemps. Etant dépourvu de dépouille, Maluqore a décidé d'installer son sac de couchage dans cette pièce. Elle n'a pas entièrement confiance envers les nécrodroïdes et préfère s'isoler dans sa captivité.

- 13 L'infirmier sert aujourd'hui de sépulture. Blessé et en pleine crise de panique, le médecin de bord s'était cloîtré à l'intérieur. Il finit par mourir de ses hémorragies. L'unité Mercy n'a pas jugé nécessaire de déplacer sa dépouille.

Le matériel médical de la pièce a depuis longtemps été pillé par les membres d'équipage. Il ne reste plus que quelques emballages vidés de leurs contenus.

- 14 La cabine de pilotage est dans un état à peine meilleur que le reste du vaisseau. Par endroits, le sol est recouvert de déchets (boîtes de conserve, cannettes, etc.). Le siège du pilote est encore occupé, comme si le vaisseau était prêt à décoller.

Au centre de la pièce, un hologramme clignote. Il affiche une antique projection de la région et un semblant de plan de vol vers les Fédération d'Ardan.

Dans un coin de la pièce, un sac de couchage contient les restes desséchés d'un autre membre de l'équipage. Il tient un pistolet dans sa main gauche. Son crâne est percé de part en part et une sinistre tâche marron macule le mur derrière lui. Un jet de Médecine (DD 10) permet d'identifier de nombreuses fractures sur tout le corps. L'homme fut passé à tabac avant de donner la mort.

Divers outils d'enregistrement et de prélèvements sont disposés sur des bureaux. Un jet de Mécanique (DD 8) permet de voir que les membres d'équipage ont tenté de se faire des armes de fortune.

Au milieu de tout ce foutoir, les Francs-Lanciers peuvent trouver une tablette. Un jet d'Arcanotech (DD 10) permet de la remettre en route. Il s'agit du journal de bord du vaisseau. Les dernières entrées parlent d'une expédition scientifique visant à répertorier les différentes espèces de la planète, afin de sélectionner les plus viables pour une agriculture intensive. Pour une raison inconnue de l'équipage, une tempête sans précédent a détruit tous les équipements de bord. Les entrées suivantes concernent les tentatives ratées d'explorer les ruines dans lesquelles ils avaient atterri. La démence liée aux spores commençait à les atteindre. De plus, certains morts revenaient à la vie pour mieux attaquer leurs anciens collègues.

La dernière entrée est un aveu d'échec du directeur de l'expédition qui se confond en excuses auprès de ses collègues, peu avant de se donner la mort.