

Divagations Spatiales

Série d'aventures pour Star Drakkar

J'ai écrit ces aventures pour mon groupe de joueurs, et j'ai ensuite décidé de rendre ces aventures disponibles mais sans y apporter de retouches particulières. Je vous laisse vous débrouiller et faire les ajustements qui vous semblent nécessaires, et vous prie de ne pas trop vous formaliser des fautes et autres coquilles qui parsèment ces documents rédigés hâtivement et pour un usage unique.

Souvent un résumé de la partie est disponible, rédigé par un des joueurs ou par moi-même. Pour certains scénarios il n'y a même que ces résumés, les notes originales étant introuvables.

Le tout premier chapitre s'est avéré trop dirigiste à l'usage, donc les suivants sont nettement plus lâches au niveau de leur structure : une idée de bases, quelques éléments pour pimenter et on laisse les vikings débarquer au milieu de tout ça. L'expérience nous a montré que, pour notre groupe, cela fonctionnait mieux ainsi.

— shlopoto@gmail.com

Chapitre 1 - Le Poutoutiflou

Station Vert 6

Cette station, située en espace profond, est un important comptoir commercial de cette région de l'espace. Des tractations de tous genres y sont menées, on peut aussi y loger et visiter les jardins exotiques et le zoo intergalactique, des curiosités. Elle appartient à un groupe de riches marchands, deux Delphinoïdes et un Fruxonien qui a amassé une fortune on ne sait où. On peut trouver des représentants d'un peu toutes les races dans les couloirs et établissements de cette station.

Le Rouquin Marteau y conduit son stardrakkar, le Mjölfnir, dans l'espoir de vendre une cargaison de montres atomiques parlantes dont personne chez les vikings ne sait quoi faire. Il aurait bien tout balancé dans le vide stellaire mais suite à la traversée maladroite d'un champ d'astéroïde son vaisseau est en piteux état et aurait bien besoin de nouvelles pièces d'équipement. Il espère tirer un bon prix de cette cargaison.

Négociations

Accompagné de quelques hommes réputés pour leur finesse d'esprit, il fréquente différents bars à la recherche d'un acheteur potentiel. Après quelques rencontres infructueuses – et pourquoi pas musclées ? – il finit par vendre la cargaison à vil prix à une sorte de sac à main baveux aux yeux en étoiles. L'argent est largement insuffisant pour acheter l'équipement nécessaire... Au moment où il est sur le point de péter un plomb ou une déprime, ses yeux se posent sur un hublot par lequel il aperçoit une roulette de casino en plein vide stellaire. Une énorme enseigne multicolore et clignotante affiche “Cosmo Casino – argent facile”, suivi d'une description des différentes activités de ce casino. Lueur d'espoir dans l'œil du capitaine, qui montre la station du doigt et s'écrie : “Ahah ! Voilà la solution à tous nos problèmes !”

Cosmo Casino

Le Cosmo Casino est une station spatiale en espace profond. Comme son nom l'indique c'est un lieu de jeu et autres vices assimilés : drogue, prostitution, arnaque... Son propriétaire est Pat Platine, un Mäkro de moralité douteuse. On y trouve tous les jeux de hasard parmi les plus populaires de la galaxie, on peut y jouer de fortes sommes, gagner beaucoup et perdre encore plus. Ce riche patron a fait spécialement construire cette mini station de forme spéciale. Les Space Marshalls surveillent l'établissement de près, tant pour sa protection que pour s'assurer que tout se passe régulièrement, et Platine dispose de ses propres services d'ordre, plus discrets et très efficaces.

Viva Las Vegas

À bord d'un esquif Ratatosk, le capitaine et son escorte aborde le casino et après quelques hésitations, va miser son argent lors d'une torride partie de virtua-poker. Les hommes de main sont priés de rester dehors, le capitaine autorise son escorte à aller tenter sa chance sur les diverses attractions du casino. Pat Platine lui-même participe à la partie de virtua-poker, il arrive avec quelques gardes Glankons.

Quand enfin le capitaine ressort de la salle enfumée, il a tout perdu. Non seulement l'argent mais aussi le Mjölnir, qu'il avait misé en dernier espoir, persuadé qu'il allait ramasser un gros paquet. Le vaisseau appartient désormais à Pat Platine lui-même. Un plasto-contrat signé par le capitaine certifie que le Makrö est propriétaire du vaisseau, et son équipe d'Andromeks impassibles vient en prendre possession, sous l'œil vigilant des Spaces Marshalls mandatés pour surveiller l'opération. L'équipage aurait bien résisté un peu mais dans son état d'esprit actuel, fataliste, le capitaine fait une question d'honneur de viking de payer cette dette et leur intime l'ordre de quitter le vaisseau.

Debriefing au bar

Le capitaine et son équipage n'ont plus qu'à prendre leur esquif et rejoindre la station "Vert 6." Tout le monde échoue dans un bar pour ruminer sur cette sombre histoire. Après quelques litres d'alcool, le Rouquin Marteau pète un plomb et se met à engueuler tout ce qui bouge, à commencer par "son abruti d'équipage qui a bêtement laissé prendre son beau vaisseau sans lever le petit doigt ni même une hache." Quelle idée de profiter d'un léger coup de fatigue de sa part pour laisser accomplir un tel forfait ! Lâches ! Indignes ! Puis il finit par puiser des forces dans sa colère et redevient un plus constructif, commençant à réfléchir à un plan d'action pour récupérer leur cher vaisseau.

Saloperie de bout de plasto-contrat

Le vaisseau est en trop mauvais état pour espérer le reprendre de force et s'enfuir avec : il se ferait plomber avant d'avoir pu faire un millier de kilomètres ! D'après le capitaine, il faut reprendre cette saloperie de bout de plasto-contrat qu'on la bêtement laisser signer pour ensuite récupérer officiellement leur bien.

Les joueurs auront plusieurs tâches : d'abord empêcher les Andromeks de démonter le Mjölnir pour le vendre en pièces détachées et ensuite observer en douce Pat Platine et trouver où il cache le plasto-contrat, le tout sans attirer l'attention des Space Marshalls. D'autres équipes sont montées, pour tenter d'extorquer de l'argent à gauche à droite, histoire de laisser les joueurs se débrouiller sans le reste de l'équipage. Le capitaine restera au bar pour centraliser les opérations et boire de l'alcool.

Le chantier maudit

Laissons les joueurs trouver des moyens d'effrayer, repousser ou décourager les ouvriers. Pat Platine ira probablement en engager d'autres sur la station « Vert 6 », alors il faudra réitérer l'opération. Après quelques temps le chantier aura la réputation d'être maudit et plus personne ne voudra travailler dessus. Un viking particulièrement subtil pourrait avoir l'idée de faire engager au prix fort des vikings doués pour le bricolage pour travailler sur le chantier maudit : ils gagneront des sous et pourront en profiter pour faire des réparations au lieu de tout casser !

Le Poutoutiflou mignon d'amour

En observant Pat Platine, les vikings auront la surprise de voir qu'il entretient à grands frais un petit animal de compagnie de luxe, une sorte de croisement entre un yorkshire et un plat de nouilles et qu'il surnomme gâteusement son "poutoutiflou mignon d'amour." Il est visible qu'il y tient comme à la prunelle

de ses yeux, d'ailleurs il a déjà dépensé plusieurs millions de galacs pour cette bestiole, entre l'achat, l'entretien et la sécurité.

Le plasto-contrat est probablement au fin fond d'un coffre-fort mais pas la bête. Une idée devrait alors germer dans l'esprit retors des vikings : et si on enlevait cette merde pour ensuite demander une rançon immense à Pat Platine ? Ils pourraient exiger leur vaisseau en retour, tout réparé et tout, ou bien simplement une énorme somme d'argent pour ensuite racheter le vaisseau et le faire réparer.

La bête est gardée en permanence par des gardes Glankons, de plus elle est abritée dans un landauble blindé, anti-grav et tout confort, avec un signal d'alarme et système de protection.

Une fois en possession de la bestiole, il faudra en prendre soin. Considérez-la comme un équipement de NT 8, qui tombera gravement malade en cas d'échec du jet d'obstination. Il faut recourir à un jet à chaque repas, à chaque popo, et à chaque fois que la pauvre petite créature aura la moindre frayeur. Si elle tombe malade, ça dure 1d6 heures pendant lesquels tout nouveau jet raté provoquera sa mort.

On a l'otage, vous avez le fric ?

Laissons les joueurs organiser l'échange de l'otage contre le fric comme bon leur semble. Pour l'action, l'ambiance et tout ça, il serait cependant de bon ton que cela donne lieu à des poursuites ou combats de vaisseaux, peut-être avec une intervention des Space Marshalls.

Chapitre 2 - Les Crafoles

Voir les données sur les Crafoles (notamment leurs propriétés culinaires), en annexe au présent chapitre.

Aquaglou

Traverser l'espace peut parfois prendre du temps, aussi est-il recommandé de faire des pauses pipi sur les planètes croisées en chemin. Et puis ça permet de se dégourdir la hache. C'est lors d'une de ces pauses que les vikings découvrent pas hasard Aquaglou, la planète des gentilles crafoles. Quelques navettes disposées en orbite leur souhaitent la bienvenue. Seuls les quelques races étrangères présentes, notamment une navette à frites pandépite, reconnaissent les terribles vikings. Les crafoles, elles, accueillent les visiteurs à pinces ouvertes.

Les crafoles vivent en surface mais adorent se baigner, et ça tombe bien puisque leur planète est recouverte à 95% d'eau. Ils ont construit des cités sous-marines reliées par de longs tunnels que seules agrémentent de nombreuses œuvres d'art : tableaux, arrangement de fleurs, sculptures, sculptures vivantes, musiciens et autres. Les crafoles empruntent ces tunnels à bord de petits véhicules monoplaces anti-gravité, les Side Speeders, discrets et non polluants mais évoluant... de côté.

Side Speeder, NT 7

Side Speeder Deluxe, NT 9

Certaines crafoles ont rejoint les rangs des Space Marshalls : elles ont de beaux uniformes rutilents et se déplacent en antigrav de patrouille. En coupant les moteurs de leur antique char et en tendant l'oreille, les vikings seront sans doute capable d'entendre le gentil "dulududu" de la sirène qui accompagne timidement les gyrophares de ces véhicules. La vision d'une formation de Space Marshalls crafoliens évoluant de côté sur leurs véhicules est un spectacle inoubliable. Ces Space Marshalls ont un score de Violence de 3, au lieu de 2 comme les autres crafoles. Ils utilisent des pistolets à ondes trifouillantes de NT 4.

Miam

Une fois qu'ils auront découvert les propriétés culinaires de la crafole, nos vikings voudront certainement remplir leurs frigos de cette délicieuse chair. Ils ont de la place pour stocker quelques centaines de crafoles, une fois taillées en pièces et réduites à l'état de batonnets rosâtres. Pour dix crafoles mises au frigo, un viking gagne un point de butin. Mais pour cela il faut lutter contre la propre voracité des crafoles, et il faut également battre de vitesse un groupe bigaré de chasseurs aliens venus braconner sur Aquatopia.

Bo Morbak, chasseur Wawaf

- brutalité 4

- instinct 3
- hache NT 2
- slip intégral en kevlar, NT 1
- régénération (une fois par jour)

Yada Da, chasseur Médusar

- élasticité 2
- ruse 6
- lance-filet NT 5*
- électrique : 1 point de dégât au contact

Bang & Olufsen, frères Biscottis

- biscottos 3
- perspicacité 3
- fourches de combat NT 3
- craquants (attaque sonore suicide) NT 9*

* *effet de zone, nombre de cibles max = NT*

Annexe

Crafiolle

Humanoïde à tête de crabe, avec des pinces, et marchant uniquement sur le côté. La crafiolle a également une épaisse carapace qui protège ses organes vitaux. Les crafiolles sont extrêmement pacifiques, ce sont des artistes avant tout : elles aiment tailler des fleurs et jouer des castagnettes en mousse. Ils ont aussi des danses folkloriques très particulières qui utilisent uniquement des pas de côté.

Il faut signaler que les crafiolles ne communiquent que par claquements des pinces : pour comprendre leur langage il faut se coiffer d'un casque spécial qu'elles fournissent aimablement à leurs visiteurs — ces casques sont à rendre avant de quitter la planète, svp. Attention il s'agit de matériel délicat, d'un niveau technologique élevé. Ces casques seront un peu serrés pour les grosses bouilles de nos vikings. Les crafiolles ont appris le langage commun et peuvent le comprendre, mais pas le parler.

Casque traducteur, NT 8

La chair de crafiolle est délicieuse, aussi les crafiolles ont-ils un moyen très pratique de se débarrasser de leurs morts : ils les mangent. Mais jamais il ne leur viendrait à l'idée de tuer l'un des leurs pour cela. Les vikings qui tuent une crafiolle seront peut-être surpris de voir les autres crafiolles arrêter toute activité pour se jeter sur la défunte. La mort d'une crafiolle est l'occasion d'une pause générale où tout le monde vient casser la croûte, mettant de côtés les petits différents le temps de grignoter quelques morceaux. Les crafiolles jouent des pinces pour se tailler une part du morceau, et les vikings qui tentent de chiper un peu de viande risquent de se faire pincer les fesses.

Créatures androgynes, les crafiolles n'ont guère de préférences sexuelles et aiment s'empapaouter les unes les autres. Elles n'hésitent pas non plus à s'essayer sur à peu près n'importe quoi, de la jambe de viking à celle d'un Space Marshall en passant par le pot d'échappement d'un char antigrav, en poussant de joyeux “ouk ouk ouk.” Le tourisme sexuel est d'ailleurs une pratique répandue sur cette planète, bien que répréhensible — les autorités locales n'hésitent pas à infliger des amendes de onze galacs et des travaux de balayage aux contrevenants —, et l'on peut trouver de nombreux représentants des autres races de l'espace.

Caractéristiques

- Violence 2
- Imagination 5

Capacités spéciales :

- carapace, 5 points d'armure
- goût délicieux

Géographie

Villes principales : Crustapolis (sur terre) et Aquatopia (sous l'eau.) Toutes les villes sont reliées par des tunnels.

Résumé de la partie

Rapport de Finn Person - Robthrall de combat chargé de protéger Sigurd Valgardson - Huscarl vétéran

Le Mjøltnir, vents cosmiques en poupe, fendait l'espace, tel l'albatros embourbé dans une marée noire. L'atmosphère était palpable sur les ponts du célèbre drakkar interstellaire qui avait navigué 3 jours sans discontinuer. Il était plus que temps pour le Grand Rouquin Marteau - capitaine du navire - de faire donner le signal d'une pause-pipi.

Immédiatement, tout l'équipage du navire s'est mis en branle à la recherche d'une aire d'autoroute accueillante et riche pour s'y dégourdir les guiboles. Après quelques minutes de scan intensif de la zone, une petite planète bleue encore non répertoriée dans la mémoire du navire clignote sur l'écran de contrôle du capitaine.

— À l'abordage !

Tous panneaux solaires dehors, le drakkar file vers un nouveau monde... Bon, pas si nouveau, une échoppe de pandépiz en orbite basse offre presque sans rechigner un petit encas aux vikings pendant que le capitaine règle les formalités avec l'astroport d'Aquaglou.

Dernière ligne droite avant les festivités, le pilote négocie un atterrissage sur un immeuble pas trop dur et les guerriers du Mjøltnir peuvent enfin s'aérer la hache.

Les autochtones — les crafiolles, des crabes anthropomorphes — ont le goût des accueils protocolaires et dès l'ouverture du sas du drakkar, un dignitaire local vient présenter sa planète aux étrangers. Certains d'entre nous ont même la patience d'écouter son discours à peine murmuré.

— Bienvenu sur Aquaglou, le monde du silence — vous êtes ici à Crustapolis. Est-ce que vous pourriez couper le moteur de votre nef, s'il vous plaît ?

Et comme le dit l'adage : Si ils geignent, c'est qu'on peut les tuer. Et immédiatement les premiers coups de hache font valser les premières crafiolles. O surprise, les premiers cadavres sont immédiatement dévorés par leurs congénères. Passé l'amusement, Skarf la panse goûte la chair de crafiolle.

— Hmmmm, c'est bon ça, Capitaine.

Chacun goûte à son tour et effectivement, c'est bon.

— Sortez les frigos, on fait le plein de crafiolles. Ce soir, double ration de crafiolle frite pour tout le monde.

Sigurd, dont j'assure les arrières, et moi-même avons accepté de prendre sous notre aile Gundar Gustafson, un chasseur débutant, pour qu'il puisse mettre en pratique les techniques Vikings et capturer un maximum de crafiolles. Les premières prises ont rapidement été faite sur place alors que la population locale se goinfrait de nos premières victimes. Mais, après quelques coups de hache, sans un bruit, la rumeur à couru dans la foule de crafiolle que nous n'étions pas là en paix et tous nos succulents amis ont pris la tangente.

J'ai alors découvert que les cités étaient reliées par un ingénieux système de tunnel et c'est à bord d'un char emprunté à bord du Mjólnir que nous avons pu changer d'île pour se retrouver à Planctown sur Imy. Sur place, notre venue n'était pas encore annoncée mais la moisson fut ralentie par les terribles Side Speeders — sorte de motograv incroyablement rapide permettant aux plus rusés des crafiolles de se déplacer latéralement à droite mais également à gauche. J'ai laissé à mes compagnons le soin de ranger les nouvelles crafiolles dans le cargo tandis que je me chargeais de mettre au point et de tester une technique géniale permettant de capturer les Side Speeders. C'est au terme d'un affrontement sans merci que j'ai pu ajouté a notre butin, intact, le plus rapide des Side Speeders de nos vaillants ennemis.

Gundar nous a ensuite conduit, en empruntant un nouveau tunnel, jusqu'à Aquatopia, la ville sous-marine enfermée dans sous une grande cloche de verre et, par hasard, Sigurd a repéré une sale petite crafiolle à l'écoute des news radiophonique annonçant notre arrivée. Gundar, sous mes conseils avisés, a promptement tordu le cou et au crabe et à la radio. Et l'air de rien, nous avons pris sa place au bistro où il désalterait.

Alors que nous donnions le change auprès du bar-crabe en commandant quelques boissons pour ne pas éveiller les soupçons et ne pas perdre l'effet de surprise, le buggie de 4 chasseurs de crafiolles est passé non loin — à son bord : deux biscotti, un puissant guerrier WafWaf et un medusant homme-cnidaire. Sur le qui-vive, je bondis, dégainant ma hache et il ne s'en fallut que d'un cheveu que ces malpropres trépassent sous mes coups. Heureusement pour eux, Sigurd retint mon bras. Mes compagnons avaient un plan plus, entre guillemet, rusé.

— Dégustons quelques spécialités locales tandis que ces nigauds ratissent le secteur et raflons leur stock.

Rongeant mon frein, j'acceptais de me plier à leur plan moins Viking mais certes efficaces.

Une heure à tuer... Et un serveur. Quoi de mieux que d'en profiter pour asticoter le tenancier du troquet afin de lui soutirer des informations sur les environs et rajouter une belle crafiolle à nos prises. Nous apprîmes que les crafiolles de combat avaient bien meilleur goût et que le crustacé qui nous a reçu à notre arrivée et l'un des 7 dirigeant de la planète. Le premier quart d'heure passée, il ne restait plus qu'à déguster la bière locale — et il faut bien avouer qu'après cinq minutes, Gundar était plutôt éméché — il avait le coup de hache facile comme on dit sur le pont du Mjólnir. Autrement dit, impossible de le tenir, il charge toute hache dehors, sur le buggie des chasseurs. Roquettes, grenades, Hache tête chercheuse, et même un charge de dézingueur 9000 — tout y passe pour briser les deux biscotti qui n'ont eu que le temps de mourir en déclenchant leur attaque surprise — qui a terrassé mes compagnons et qui, je le concède, ne m'a pas laissé de marbre.

Une petite demie-heure plus tard, nous reprenons connaissance, saucissonnés façon salami. Les deux survivants finissent le chargement de leur cargaison. En un éclair, nous brisons nos liens et nous ruons sur les Guerriers et l'homme-méduse. Gundar fait preuve d'une certaine imagination et se bat à coup de pince de crafiolle tandis que Sigurd et moi-même préféreront user de l'art ancestral du combat à main nue. Nos adversaires, malgré l'avantage que leur confère leurs armes, sont terrassés à coup de phalange et de bourrinomètres finement réglés.

Ce petit contre-temps a considérablement baissé notre rendement de crafiolle/coup de hache et nous décidons de mettre le cap sur une caserne de crafiolle de combat. Pied au plancher, cheveux au vent, Gundar défonce la barrière raflant au passage un petit encas — un seconde classe et un adjudant. Le tuyau n'était pas crevé, la chaire est plus ferme et plus goûtuée. Un vrai régal. Depuis une tour proche, une batterie canonne dans notre direction et Gundar, toujours au commande du véhicule, décide de nous mettre à couvert — cap sur les dortoirs. Emporté par notre élan, le mur du bâtiment cède. La moitié de la chambrée y passe, le restant succombe d'un coup de dézingueur 9000 et de quelques coups de hache bien placé. Petit coup d'accélérateur, le mur porteur suivant s'écroule, suivi de près par le plafond qui nous tombe sur la gueule. Le toit du véhicule résiste mais les crafiolles n'apprécient pas notre sens de l'humour. Mais pour ne pas vexer nos hôtes, nous décidons de ne pas pousser plus en avant nos tests de résistance de l'architecture crafiolite. Après une manœuvre effectuée de main de maître, nous nous retrouvons dans la cour où nous attend une escouade de space marshall local monté sur side speeder de luxe et dirigé par un enrubonné.

Tandis que ces messieurs les shérifs finissent la chorégraphie d'introduction rituelle, sur un air de rock and roll, nous prenons un petit remontant, l'alcool coule à flot et je ris de voir mes compagnons vaciller sous l'effet de la gnôle tandis que le pire tord-boyau d'aquaglou rince mes circuits comme du petit lait. Bourrinomètre déréglé par l'alcool, mes deux collègues foncent têtes baissées — hips — quant à moi, je préfère leur laisser l'opportunité de prouver leur valeur au combat et je m'accorde une petite sieste éthylique...

Je me réveille au milieu des cadavres de crafiolles, des side speeders éventrés, le chef ennemi trône au milieu de notre cargaison ainsi que son escouade. Je leur donne un coup de main pour finir de remplir le

coffre de butin et nous mettons les voiles vers le Mjolnir. En chemin, je lâche une salve de multi-roquettes au milieu du dôme d'Aquatopia pour achever cette petite farce amicale que nous jouons aux crafioles.

Le Mjolnir repart, cargo plein de crafiole, les techniciens désossent et récupèrent les technologies crafioles et l'équipage se partage le butin arrosé de bière et de rhum.

Chapitre 3 - Le Prototype

Résumé de la partie

Nos trois vikings sont chargés de tester un prototype d'engin spatial de fabrication viking : le *Mölar VII*. Les dix modèles précédents ont explosé en divers stades de progression des tests, du décollage à la sortie d'atmosphère, aussi les trois cobayes n'en mènent-ils pas large. De plus leur chef vénéré leur confie une caisse de vaisselle (fort fragile), cadeau de mariage pour un ami à lui sur une lointaine planète.

Le vaisseau présente quelques défauts, notamment la porte qui ne ferme pas : les techniciens sont obligés de la souder. Autrement le départ se passe assez bien, et le vaisseau n'explose même pas. Les voici dans l'espace, avec un plan de vol et quelques sauts en hyperspace à tester, plus un petit détour à faire pour livrer le cadeau. Comme ils n'aiment pas faire attendre leur chef ils décident de commencer par le cadeau, et entrent donc les coordonnées de la planète puis enclenche l'hyperspace.

Dans les minutes qui suivent ils se rendent compte que l'hyperspace fonctionne mais ne tient guère compte des coordonnées entrées. Ils tentent des sauts ici et là et se retrouvent en des endroits aléatoire de la galaxie, font des rencontres surprenantes (la dernière Crafiolle de l'univers, dans une capsule de secours !), visitent l'intérieur d'une planète génoviking, se font planter par des Windosaures enragés et éparpillent des bouts de vaisselle dans la soute.

Sur une planète désertique ils font une pause à une station service tenue par des Andromeks et leur file le vaisseau à réparer. Pendant ce temps ils font mumuse avec des Space Marshalls, capturant un jeune delphinoïde, Toto le Space Marshall, héros d'une série télévisée au succès intergalactique : même les vikings l'apprécient ! Avec cet otage ils s'embarquent à bord d'un croiseur de Space Marshalls, font embarquer leur vaisseau toujours mal en point et font route vers la planète où la vaisselle est attendue, avec des dizaines de caméras braquées sur eux : souriez, vous passez sur toutes les télés du monde !

La vaisselle est livrée avec une protection en mousse carbonique encombrante mais très efficace. Il y a aussi un petit contingent de Space Marshalls en cadeau, une sorte d'amuse-hache. Puis ils reprennent leur vaisseau, trouvent un moyen (complexe) de retourner chez eux et font leur rapport de mission, à un chef plus impatient que jamais.

Chapitre 4 - Le Chaînon manquant

Abordage

En mission de routine, les vikings croisent un transporteur commercial pas assez défendu et se livrent à une joyeuse scène de pillage. Au cours de l'attaque le système d'auto-destruction du transporteur est activé, il faut quitter le véhicule de toute urgence.

Manque de pot, le vaisseau des vikings ne veut plus démarrer, une panne idiote dans un truc qui fait “bip.” Fébrilité, on essaye de réparer en toute urgence, certains vikings commencent à taper sur tout ce qui fait “bip” mais rien n'y fait. Finalement le transporteur explose et le vaisseau viking, transformé en boule de feu, est propulsé à travers l'espace.

*Cargo Orca, avec à bord des Delphinoïdes
(Ressort 2/Perfidie 6, aquascaphandre NT4, fuseur de poche NT5)*

Croûtage

Quelques minutes plus tard il se croûte lourdement sur une planète couverte d'une jungle hostile. Le vaisseau est en piteux état, c'est vaguement réparable (comme tous les objets vikings) mais ça prendra du temps. Il faudrait aussi quelques pièces de rechange. Et puis de la bidoche aussi.

Croûtage NT6

Mission

Certains des vikings partent en exploration par petits groupes, avec pour mission de trouver de la bouffe et des pièces de rechange. Ils ne savent pas si la planète est occupée ou pas. La computation du vaisseau a perdu un dé, si jamais elle existait : ils peuvent éventuellement tenter de repérer des traces de vie.

Impossible de se déplacer avec un char ou n'importe gros véhicule roulant, la jungle est trop épaisse. Le chef leur remet des jetpacks personnalisés pour se déplacer à travers la jungle.

Jetpacks (NT5) = propulseurs individuels

Chasse

Ils ont l'occasion de tomber sur des Barbarpapas, des êtres colorés pouvant changer de forme. Ils sont pacifiques mais se défendent une fois attaqués. Il s'avèrera malheureusement qu'ils ont un goût de chiotte, une fois cuisinés.

Barbarpapa : Déformation 4 / Gentils 5 (arme improvisée NT3)

Population locale

Ils tomberont bientôt nez à nez avec la population locale, des espèces de gros gorilles rouges affligés d'un sens de la pudeur (ils portent des pagnes) et armés de sarbacanes anales (comme une sarbacane normale mais on souffle pas avec la bouche.) Ils ont un langage rudimentaire basé sur les grognements, que les vikings se surprennent à comprendre en partie. Cette espèce n'a pas de nom, laissons les vikings leur en trouver un.

Ces gorilles sont agressifs comme pas deux mais reconnaissent la suprématie de la force et, après en avoir pris plein les dents, ils vénéreront les visiteurs. Ils n'ont pas grand chose à offrir, ils mangent surtout des feuilles d'un arbre bien particulier, feuilles qui provoquent des flatulences qui ont inspiré aux gorilles leur mode de combat. Les gorilles eux-même s'avèrent assez comestibles.

Ils n'ont aucune technologie mais racontent qu'ils ont un dieu de métal qui vient des étoiles lorsqu'ils l'invoquent.

Gorilles : Brutalité 6 / Obstination 1 (sarbacane anale NT2, couche de crasse NT2)

L'invocation

L'invocation se fait à la nuit tombée, normalement il faut attendre des cycles de lune bien particuliers mais en pratique suffit de le faire la nuit. Les gorilles dressent un bûcher immense au sommet d'une petite colline et dansent au son d'instruments (à vent) et des pétomanes. Le sol de la colline est complètement défoncé, il y a des cratères un peu partout et la terre est brûlée. Les gorilles sacrifient également l'un des leurs, auquel ils mettent le feu. L'invocation dure quelques heures. En offrande, ils offrent également tout un tas de cailloux brillants qu'ils trouvent dans le lit d'une rivière non loin (des diamants !!)

Enfin un vaisseau descend du ciel, se met en vol stationnaire au-dessus du feu et une voix surgit des hauts-parleurs, demandant aux gorilles s'ils ont fait offrande. Les vikings peuvent intervenir comme bon leur semble, sinon voici ce qui se passe.

Les gorilles apportent des diamants qu'ils mettent en tas non loin du bûcher. Un tuyau aspirant descend du vaisseau et fait disparaître les diamants. Puis le vaisseau largue une caisse (décidemment) qui vient exploser sur le sol, et sur laquelle les gorilles se ruent. La caisse contient des tas de grenades TrèsMal® que les gorilles empoignent, dégoupillent et jettent dans tous les sens avec de grands rires excités. Ça explose de tous les côtés, pas mal de gorilles y perdent des morceaux mais tout le monde a l'air content : ils jettent des grenades à qui mieux-mieux et trépignent de joie quand ça explose. Avec leur force herculéenne ils envoient parfois les grenades fort loin dans la forêt. Les vikings ont intérêt à sortir les parapluies ! Heureusement les grenades sont de très mauvaise qualité, elle sont tout juste NT2.

Grenades TrèsMal® moisies (NT2)

Le vaisseau

Il y a fort à parier qu'à un moment où un autre les vikings vont s'intéresser au vaisseau : un tas de pièces détachées avec plein de diamants à l'intérieur, on ne crache pas dessus ! C'est un vaisseau

commercial piloté par des pirates de l'espace, des aliens qui veulent faire de la concurrence aux vikings mais ne sont que de pâles imitations. Ils ont leur repaire dans des montagnes éloignées du camp des gorilles, et approchent dès qu'ils voient les feux.

Corvette pirate, avec des Pirates dedans

(Endurance 4/Duplicité 3, gilet de plastocuir NT2, gicleur atomique NT4)

Le repaire

Leur repaire est malheureusement régulièrement vidé de ses ressources en diamant, les pirates se dépêchant de dilapider ou d'exporter les diamants vers d'autres bases. En tout les vikings peuvent tout de même récupérer l'équivalent de 15 points de butin rien qu'en diamants !

Résumé de la partie

Les vikings prennent d'assaut un cargo Orca, le perdent de vue puis finissent par un trouver un autre. Manque de pot le dernier survivant alien enclenche un système d'auto-destruction : les vikings n'ont que le temps de regagner leur vaisseau, qui est propulsé dans l'espace et s'écrase lourdement sur une planète inconnue couverte de jungle.

Pendant que l'on répare le vaisseau, des équipes sont envoyées pour trouver de la bidoche et éventuellement ramener certaines pièces de vaisseau qui font défaut. Nos trois vikings partent dans la jungle, attaquent un troupeau de Barbares-papas dont les capacités de mimétisme posent soucis, et qui s'avèrent immangeables.

Plus loin les vikings tombent sur des espèces de gorilles rouges avec un p'tit pagne, gorilles dont les grognements sont étrangement compréhensibles pour nos vikings. Le premier gorille est tué et goûté : ça se laisse manger. Mais d'autres gorilles débarquent et une baston s'engage. Les gorilles sont de solides combattants (ils lancent des projectiles avec leurs sarbacanes et, chose amusante, ils n'utilisent pas leur bouche pour souffler dedans...) mais se prennent quand même une pâtée et reconnaissent la valeur des vikings : ils les invitent alors dans leur village, perché dans les branches. Les vikings goûtent aux spécialités locales, liquides ou solides, mais qui toutes provoquent de fortes flatulences. Une fine analyse scientifique semble indiquer que ces gorilles sont le chaînon manquant entre le viking et l'homme.

Les vikings remarquent que certains gorilles se triment avec des détonateurs TrèsMal® (non fonctionnels) en guise de bijoux : ils essayent de savoir où les gorilles se procurent se matos. Apparemment ce sont des dieux qui viennent du ciel qui les apporte. Tout est clair, des aliens se posent parfois sur cette planète et voici une source potentielle pour trouver des pièces de rechange pour leur vaisseau. Les vikings persuadent les gorilles d'invoquer leurs dieux et, dans la soirée, une fête est organisée sur une colline avoisinante, avec feu de joie et cérémonies dansouillantes. Quand ils veulent connaître la monnaie d'échange des gorilles, ils constatent avec surprise qu'il s'agit de pierres précieuses que les gorilles trouvent dans la rivière. Miam !

Finalement un vaisseau pirate fait son apparition, descendant du ciel et se stabilisant un peu au-dessus du feu. Un aspirateur vient ramasser les pierres précieuses, tandis que des caisses d'explosifs sont

languées. Pris de frénésie, les gorilles se ruent dessus, dégoupillent et lancent n'importe où. Entre deux explosions, les vikings s'approchent et prennent d'assaut le vaisseau pirate, certains en passant par l'aspirateur, d'autres en utilisant leurs jetpacks pour arriver à sa hauteur. Ils prennent facilement le contrôle du vaisseau et, chargés de diamant, font route vers leur vaisseau écrasé, non sans ramasser quelques cadavres de gorille au passage histoire d'avoir à manger.

Bien qu'ils aient mis un peu trop de temps à son goût, le capitaine est relativement satisfait et les récompense largement. Certes, le robot finira le voyage en tant que figure de proue mais à n'en pas douter, il s'agit d'un honneur !

PS : un des joueurs a décrété que ces gorilles étaient le chaînon manquant entre l'humain et le viking, et comme ça nous a bien fait marrer c'est devenu le nom du scénario.

Chapitre 5 - Le Complot

Résumé de la partie

Mission fastoche pour nos trois vaillants vikings : aller sur une planète gelée de l'espace Midgard pour y chasser des bestioles et rapporter plein de bidoche pour un banquet. Ils déposent leur cosmonekkar avec la douceur qui les caractérise sur la surface gelée, repère quelques sources de chaleur et se lancent à leur poursuite, avec une équipe de robothralls conducteurs de brouettes antigrav sur les talons, pour ramener la bidoche.

Ils font des provisions de freezodindon, de rhinoféroce et de frêlespadon. Malheureusement des renforts de ces derniers arrivent par centaines et les vikings doivent faire un repli stratégique. Celui d'entre eux qui pourrait retrouver leur chemin est malheureusement en comas éthylique et donc dans l'incapacité de retrouver leur vaisseau. Ils tombent par hasard sur une petite navette échouée sur la planète, avec un champ de camouflage activé autour d'elle. Ils rentrent dans la bulle du champ avant que ses occupants, des Mäkros, n'active un champ de force protecteur. Ce second champ fait cependant merveille en stoppant les frêlespadons. Les Mäkros tentent de négocier tandis que nos vikings les hachent menu, vaguement énervés par le pouvoir de reconstitution de ces sales aliens.

Cette séance de négociation terminée, les vikings ~~pillent~~ fouillent le vaisseau et trouvent de l'équipement mais aussi une grosse bombe à neutrons liquides, bien trop grosse pour faire partie de l'équipement standard de ce vaisseau. A force de coller des claques à un Mäkro survivant ils apprennent que l'OUM — organisme central et pacifiste de l'univers — a envoyé un commando secret de quatre équipes pour faire péter certaines planètes stratégiques tenues par des vikings. Un geste d'agressivité sans précédent, les aliens se contentant généralement de défendre leurs biens. En trifouillant obstinément l'ordinateur de bord les guerriers apprennent quelles sont les quatre planètes visées, et obtiennent même la position des trois autres vaisseaux aliens. Ils envoient un message d'urgence à travers tout l'espace Midgard, mais le côté un peu chaotique des vikings rend la conversation difficile et les résultats peu efficaces. Nos trois chasseurs décident donc de prendre les choses en main.

Ils utilisent à nouveau la radio pour attirer un des vaisseaux aliens dans un piège. Ils leurs collent quelques coups de canon dans les fesses avant d'aborder le vaisseau et massacrer joyeusement les Mäkros qui s'y trouvent. Un autre vaisseau semble sur le point de s'échapper de l'espace Midgard, où il pourra passer en vitesse supraluminique : les trois vaillants guerriers se lancent à leur poursuite mais, arrivés à portée de détecteur, ils constatent qu'il s'agit d'un cuirassé lourd Glankon : une proie nettement plus rétive que les deux précédentes. Ne pouvant pas trop lutter contre les énormes rayons moissonneurs les vikings préfèrent effectuer une chouette manœuvre pour venir se coller au gros vaisseau et l'aborder. Ils débarquent comme des tarés et effacent les deux premières vagues d'ennemis à coups d'armes de dissuasion massive : roquette multi-têtes, détonnateurs TrèsMal®... le ménage est vite fait. Ils arrivent dans un hangar où l'opposition se corse : une autre vague de Glankons leur tombe sur le paletot, encore une fois le ménage est fait. Après cela une porte énorme s'ouvre en grinçant, libérant des flots de vapeur dans laquelle s'avance un colosse à la sinistre silhouette. Quand la vapeur se disperse on constate qu'il ne

s'agit que d'un petit Pandépize, certes vêtu comme un guerrier. Kiki la Brutasse, un Pandépize pas comme les autres car généralement ils sont plutôt tous gentils. Les vikings ont des sourires attendris devant ce petit personnage tout meugnon, et ils lui laissent l'initiative. Avec son pistolet en plastique il tire une décharge qui vient faire un trou dans un mur en passant à quelques mètres d'eux, ce qui ne manque pas de les attendrir. Ceci dit ils ne sont pas là pour rigoler et tous les trois arrivent à surpasser les bons sentiments que leur inspire ce petit bonhomme tout meugnon pour lui allumer sa sale tronche d'alien.

Une dernière vague de guerriers Glankons débarque, cette fois-ci ils sont vêtus de terribles armures de combat, des Combaskaf Ragnarok II, et nos vikings ont bien du mal à trouver le défaut de l'armure. Les Glankons sont très costauds au contact, aussi un de nos vikings se dévoue pour les retenir tandis que les autres prennent un peu de recul pour les allumer au fusil, et obtiennent la victoire. Le vaisseau est à eux, et avec sa puissance de feu monstrueuse il leur plaît bien !

Mais leur tâche n'est pas finie, une des trois bombes qui ont été mises en place n'a pas été neutralisée : ils foncent vers la planète menacée, font monter la bombe dans leur soute à grands coups de pieds dans les cadrans, remontent dans leur vaisseau et foncent vers la frontière de l'espace Midgard. Passée cette frontière ils enclenchent la vitesse supraluminique un peu au pif, et se retrouve non loin d'une planète protégée par l'OUM, un monde habité par des Iwoukis. Ils larguent la bombe qui finit par péter dans l'orbite de cette planète, pour le plus grand désagrément de ses habitants. Mais ça, on s'en fout !

Chapitre 6 - Vengeance !

Intro

Après la tentative de l'OUM pour faire péter des planètes vikings, ces derniers hurlent vengeance. Bien sûr l'OUM ne l'est pas. Les vikings montent plusieurs expéditions punitives, nos héros sont chargés de ratiboiser la planète Youmi à l'aide d'une bombe Landblaster NT9.

Voyage

En cours de route on leur file un objectif secondaire : passer sur la planète Guimov pour foutre un coup de hache dans la gueule à son dirigeant, Frizball, un Iwouki gigantesque.

Iwoukis

- puissance 3/virtuosité 4 — tondeuse laser NT4, fourrure NT1
- frénésie : énervé, il augmente sa puissance de 5pts et attaque tout ce qui bouge

Frizball

- puissance 4/virtuosité 4 — crsthache NT3+1, cuir & fourrure NT2

Sabotage

La bombe Landblaster NT9 est de conception Oumiène, remaniée par les vikings. Résultat : sa puissance est décuplée, mais elle marche maintenant avec une grosse mèche (environ 2min), et il faut la déposer au fond d'un volcan.

La planète en question est peuplée par les Boudgras, une race de diplomates et de commerçants, dont les représentants ne savent que discuter. Cependant ils sont protégés par des Space Marshals.

BOUDGRAS

- molesse 3 / discute 7 — Pioulaser NT3 / Plastogilet NT3
- Tâtillons : Obstination ou on se laisse entraîner dans un débat chronophage.

SPACE MARSHALS Delphinoïdes

- 2/6 — Autoflécheur NT4 / Champ de force NT6
- Baratin commercial : Obstination ou acheter un truc dont on n'a pas besoin
TANK ANTIGRAV : 6/5 — Canon Éparpilleur NT6 / Blindage NT5

Évacuation

Tandis qu'ils évacuent la planète ils sont pris à partie par une corvette de pirates Globuliens.

Corvette pirate

- désintégradeurs couplés +3d
- coque rafistolée +2d
- réacteurs en surnombre +2d
- traqueur transmagnétique +2d
- ordinateur obsolète 0

Globuliens

- fragilité 2/ cran 3, Fusil Ionique NT8
- Autodestruction : jet de Cran6 ou explosion.

Résumé de la partie

Ce fut une mission simple, pour changer : aller livrer une GROSSE bombe sur une planète de l'OUM, histoire de se venger. La cible est la planète des Boudgras, une race de diplomates ayant tendance à discuter. La bombe n'est pas assez grosse pour détruire la planète mais bien assez pour réduire en miettes un point névralgique.

En cours de route une mission secondaire leur est confiée, il s'agit d'un message à délivrer au roi des Iwoukis : un coup de hache dans sa face (c'est ça, le message.) Les vikings se posent sur l'astroport, se trompent de quai et écrasent un chasseur des Space Marshalls. Ils prennent le mini taxi d'un gentil Pandépize et arrivent tant bien que mal au palais (il leur faudra descendre du taxi et le pousser dans la montée, mais ils poussent un peu trop fort.) Le message est bien remis au roi, ensuite les vikings doivent écarter les gardes importuns avant de prendre congé et de remonter dans le taxi. Retour à l'astroport, où des Space Marshalls font quelques simagrées mais pas assez pour empêcher les vikings de prendre le large.

Plus tard ils arrivent sur la planète des Bourgras, leur vaisseau reste en orbite et ils empreinte un vaisseau alien pour descendre discrètement sur la planète au nez et à la carte mère des satellites de sécurité. Dans un premier temps ils ont dans l'idée de larguer leur bombe dans un volcan, puis ils apprennent qu'un important colloque a lieu, réunissant de nombreux représentants de l'OUM, pour prendre des mesures contre les vikings en général. Soit, voilà une cible de choix. Les vikings forcent les barrages de sécurité et larguent la bombe, détruisant leur cible, mais leur véhicule est mal en point et s'écrase dans la forêt. Ils se terrent le temps de lécher leur blessure et quelques tonneaux de bière. Puis ils reviennent près d'une grande route, font du grabuge, attirent des Spaces Marshalls et leur emprunte leur chasseur.

Les voilà à présent qui quittent l'atmosphère, avec des ennemis aux trousses et les satellites de défense qui font un carton sur eux. Ça se finit dans l'espace, en spaciocombine pour l'un et à poil pour l'autre (mais bon, l'autre, c'est un robot alors ça va), à se propulser à coups de détonateur TrèsMal® dans les fesses jusqu'à arriver à leur vaisseau, où leur chef Valgard le Vif bout d'impatience.

Chapitre 7 - Le Paradakir

Pillage décontracté

Nos vikings attaquent et pillent un spatiocargo faisant route vers la planète Paradakir. A son bord ils découvrent un char antigrav customisé, fin prêt pour faire la fameuse course annuelle sur Paradakir. Le capitaine, qui aime relever des défis, décide que les vikings vont participer à cette course et la gagner. C'est un ordre.

Moulus

- Coquille 4
- Philosophie 5
- Lance-perles électronique NT4

Makrös

- Chair 4
- Finesse 4
- couteau de cuisine polycéramique NT4

Space-marshalls Pandépize

- Tonus 2
- Positivité 3
- laser urticants NT3

Véhicules

La petite planète Paradakir héberge traditionnellement une course qui court sur toute sa circonférence. Les concurrents et les spectateurs viennent de tous les coins de la galaxie. Les vikings pourraient simplement rafler les lots mais d'abord ils veulent gagner cette course. Le capitaine crée plusieurs équipes afin d'augmenter leurs chances de gagner. La récompense : une statuette en or représentant un antique nageocipède Poulpax. Voici une liste de véhicules notables, on peut en imaginer d'autres. Les caractéristiques "x/y" représentent l'équivalent de Brutalité et d'Obstination pour ces véhicules : utilisez le premier pour les chocs en tout genre, et le second pour le pilotage et la vitesse.

- Side Speeder ⁽¹⁾⁽²⁾ — 1/7 ; pas d'arme
- Bigwheel Devastator ⁽¹⁾ — 8/3 ; tourelle lance-missile NT9, mines larguées NT6
- Char antigrav customisé ⁽¹⁾ — 2/5 ; canon à effet gauss NT6
- Racemobile 3000 — 2/5 ; mitrailleuses à visée automatique NT5
- Flying Booster — 4/6 ; flingue (utilisé avec une main libre) NT4
- Bisons Smasher — 5/4 ; "massacros" (pare-choc atomique) NT7

- Mécafonceur ⁽³⁾ — 4/6 ; canon à rayon désosseur NT8
- divers — 2/2 ; armes NT2

(1) Véhicule dont disposent les vikings

(2) Disponible : le Side Speeder Deluxe (1/9) que le capitaine s'est mis de côté dans la soute, pour son usage personnel.

(3) Piloté par des Andromeks

Parcours

Le parcours suit le pourtour d'une petite planète accidentée. Les véhicules traverseront divers environnements et obstacles. Sur leur chemin les concurrents pourront croiser quelques bourgades habitées, bourgades dans lesquelles ils pourront piocher du matériel en urgence, si besoin (carburant, canonier, nourriture, boisson, pièce de moteur, outil...)

- ville ⁽¹⁾ — nombreux concurrents ⁽²⁾ — NT3
- étangs — bourbiers & sangsues ectoplasmiques — NT6
- grottes — labyrinthe — NT12
- collines — troupeaux de bovinoïdes en travers de la route — NT3
- bois — obscurité & encombrement — Nt9
- ville ⁽³⁾ — insurrection armée de paysans Moulus — NT6

(1) Point de départ

(2) Utiliser les caractéristiques des véhicules “divers”

(3) Point d'arrivée

Sangsues ectoplasmiques

- Pompage 5
- Subtilité 2
- Léchouille NT3
- Passe-muraille

Bovinoïdes

- Lourdeur 4
- Obstination 4
- Encornage NT5

Paysans Moulus

- Coquille 4

- Philosophie 5
- Tromblon à neutron NT5

Chapitre 8 - Les Élections

On se vide les fouilles

Il est temps de retourner dans les royaumes vikings histoire de déverser des tonnes de butin aux pieds du conseil et de prendre des nouvelles. Cap sur l'espace Midgard, les cales sont pleines à craquer ! Tellement pleine qu'il a fallu entasser du butin dans les réserves, et il n'y a plus de place pour l'alcool. Le moral baisse à bord, on voyage aussi vite que possible avant que les effets du manque ne se fassent trop ressentir.

Le capitaine se fait tout beau pour paraître devant le conseil, avec des anneaux plein sa barbe et un nouveau casque poilu. Par contre il est toujours bourré, peut-être même plus qu'avant. Pourtant impossible de trouver de l'alcool à bord, même en fouillant sa cabine : c'est un mystère. Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques heures de leur destination le capitaine, complète imbibé, veut s'allumer un cigare. Erreur ! Ce ne sont pas des choses à faire quand on carbure au kérosène glankon depuis deux semaines. Il y a des petits morceaux de capitaine un peu partout maintenant, et aucun qui semble capable de donner un ordre ou un coup de pied au cul.

Plus de capitaine, et il va falloir se présenter devant le conseil dans quelques heures à peine. Qui va s'y coller ? (*un personnage-joueur, pardi !*) Il faut verser le butin comme convenu et faire un rapport sur les informations et les nouvelles que l'équipage a récolté au cours de sa vadrouille stellaire.

Face au conseil

Le conseil est généralement constitué de trois jarls, de grands chefs vikings, disponibles au moment du conseil, et de leurs divers gödi, huscarls, scaldes et autres robothralls. De jolies et rudes femmes vikings servent les rafraîchissement et les baffes. Les membres du conseil sont :

Grognär le Manchot, qui a perdu son bras en réglant son bourrinomètre un peu trop fort. Maintenant il est en permanence coincé avec 17 en Brutalité et 1 en Obstination. Grognär ne parle plus depuis longtemps, il pousse des hurlements ou se contente de montrer les dents. Il est tout rouge et sa tignasse est hérissée de colère. Il boit comme un trou et heureusement son foie en crystobéton lui permet d'encaisser.

Brødir le Couillu, qui déteste à ce point les gens en général qu'il voyage seul, accompagné de quelques robothralls. Il est son propre équipage, mais ça ne l'a pas empêché d'écumer la galaxie pendant des années. Aujourd'hui il a une retraite privée sur la planète Sordide, qu'il ne quitte que pour assister au conseil. Il est réputé pour saquer tout ce qui bouge dès qu'il en a l'occasion..

Skarf Ulrikson, le plus jeune membre de ce conseil : il n'a en effet que 14 ans. Il est nettement plus Obstiné que Brutal, voire même un peu subtil. Il est déjà capitaine de son vaisseau et a l'habitude de ramener les plus gros butins. N'importe lequel des hommes de son équipage serait prêt à mourir pour lui,

et ce sont tous de gros, gros durs. On ne sait pas trop comment il les tient sous sa coupelle, mais ils lui sont extrêmement fidèles.

Le butin est très satisfaisant et les membres du conseil ne chipotent pas dessus. Ils n'écourent que d'une oreille les mentions de nouvelles planètes telles que celle des singes péteurs ou des crafoles, se montrent très intéressés par la fin tragique de Toto le Space Marshall (à laquelle ils ont assisté sur les postes d'holovision, comme tout le reste de la galaxie) et sont seulement concernés par l'avenir du vaisseau maintenant dépourvu de capitaine. Ils se gratouillent le front pour savoir quel digne viking pourrait reprendre ce poste. Peut-être quelqu'un du bord, sinon ils trouveront bien quelqu'un.

L'homme de la situation

Finalement deux choix s'offrent à eux : soit donner le poste au viking qui s'est présenté devant eux à la place du capitaine, soit offrir la place à... Lena Brutasdottir, ce qui se fait de plus mesquin et de plus brutal en terme de féminité viking. Et de plus moche aussi. Son dernier vaisseau s'est écrasé contre un astéroïde et elle est en rade depuis deux mois. Elle a l'habitude de ramener des butins minables et de rendre fou son équipage. Pour l'instant ce sont les membres du conseil qui deviennent fou, et ils cherchent à se débarrasser d'elle.

Des épreuves rituelles permettront de départager les deux candidats. Pour chaque épreuve un candidat peut participer en personne ou nommer un champion pour le représenter. Le champion peut décliner sauf si c'est un robotthral bien sûr.

Les épreuves

La première épreuve n'est autre que le duel sacré, le Holmgang. Il a lieu en public, dans un endroit délimité. Le but est de faire sortir l'adversaire de la zone ou de l'assommer. Armes et armures sont identiques pour les deux, elles sont décidées à l'avance. Déroulement d'un tour (cf. règles N&B, page 10)

:

1. Modifier secrètement ses jauges et révéler le résultat. Celui qui a le plus en Obstination attaque le premier, en cas d'égalité c'est une attaque simultanée.
2. Si un personnage est touché, il doit réussir un jet d'Obstination contre le nombre de blessures reçues. Un premier échec et on est sur le point de quitter le terrain. Un deuxième échec et c'est fini. Il est possible de se replacer au centre en sacrifiant une attaque.
3. On peut dépenser autant de points que l'on veut quand on pète une jauge !

La seconde épreuve est un concours de picole, toujours apprécié par les vikings. Là encore l'épreuve a lieu en public, d'ailleurs ce dernier participe histoire de mettre de l'ambiance. On commence par boire une dose chacun et on augmente progressivement jusqu'à ce qu'un des deux candidats s'écroule. Les exploits sont autorisés et même encouragés. On boit chacun son tour, en commençant par le gagnant du Holmgang.

La troisième épreuve consiste simplement à convaincre le conseil pour remporter des voix. On peut leur parler, les corrompre ou leur foutre sur la gueule, tout est bon pour obtenir leur approbation. Les deux candidats passent chacun leur tour un entretien privé avec le conseil, le premier candidat à se présenter est le vainqueur de la deuxième épreuve. Le candidat qui attend est dans un isolement. L'entretien avec le conseil a lieu dans une salle avec, là encore, un public de curieux. Cette troisième épreuve est facultative si un candidat a déjà remporté les deux précédentes.

Et le gagnant est...

... celui des deux candidats qui a remporté au moins deux épreuves sur les trois. Si c'est Lena, les joueurs ont maintenant le plaisir d'être sous son commandement. Sinon le conseil, toujours désireux de se débarrasser d'elle, l'offre (l'impose !) comme membre d'équipage, au poste de second. Comme d'habitude le conseil sera clôt par un grand banquet durant lequel les deux candidats seront invités à trinquer ensemble histoire de celer la décision.

Après cela une nouvelle mission est assignée au joyeux équipage : régler le compte d'une bande de Xenovikings qui traîne insolemment dans l'espace Midgard.

Chapitre 9 - Reportage

Quelque part dans l'espace Midgard, un ponte de chez les vikings a décidé qu'il était temps d'améliorer leur image de marque auprès des autres races. Le viking n'est pas qu'un être assoiffé de bière et de carnage, par Odin ! Aussi il propose à un ambitieux journaliste, le bi-bigo Moltêt, de suivre un équipage pendant sa tournée inter-galactique, en exclusivité. Ça a déjà été tenté par le passé et ça s'était mal terminé, mais notre ponte estime qu'il s'agissait d'un malentendu.

L'équipage retenu est celui de nos chers "héros" barbus et casqués. Leurs visages sont déjà connus à l'holovision, ça aidera à rassurer les téléspectateurs (on a assisté à certains de leurs exploits lors de la fin des aventures de Toto le Space Marshall.) Les ordres sont clairs : on ne tape pas (trop) le journaliste, et on assure sa sécurité. Il faut essayer de lui montrer les côtés positifs de la "viking way of life", même si toutes les personnes interrogées se montreront très évasives sur ce que peuvent bien être ces côtés positifs. Le reportage sera diffusé en direct, à heures fixes, sous forme de feuilleton quotidien que des millions d'aliens suivront avec curiosité dans leur lointain chez eux. Certains auront même la chance de suivre tout ça en direct, les vikings débarquant chez eux.

Les consignes plus particulières : en révéler le moins possible sur le Bourrinomètre, cette technologie doit rester exclusivement viking. Par contre montrer des exploits à go-go, ça impressionne toujours !

Missions

- Ravager Flotta, une planète balnéaire où les Delphinoïdes passent leurs vacances,
- Récupérer une cargaison d'alcool qui a été égarée dans un naufrage puis récupérée par un convoi de Space Marshalls,
- Aller chouraver une réserve de proto-combustible sur la planète Karbura,
- Prendre du repos et faire un peu de tourisme sur une planète exotique et merveilleuse, la planète Amanite,
- Prendre d'assaut un studio d'holovision pour diffuser un message vidéo du jarl Ölaf Svenson, message concernant les représailles à l'encontre de ceux qui coupent l'alcool avec du sirop de fraise,
- Aller explorer un nuage d'épaves pour essayer d'y récupérer des pièces intéressantes.

Caractéristiques

- *Bi-bigo* : Souplesse 3 / Observation 7. Capas spéciales : **boïng**, ignore une attaque une fois par séance ; **j'ai déjà vu ça**, lance un dé supplémentaire pour un jet de connaissance.
- *Space-Marshalls* : 5/3, dégâts 3, armure 5. Capa spéciale : **viseurs lasers**, un dé supplémentaire pour les attaques à distance.
- *Vaisseau Space-Marshall* : Attaque 3, Défense 1, Propulseur 2, Détection 2, Computation 3. Équipage : 5
- *Vaisseau Karbura* : Attaque 2, Défense 2, Propulseur 1, Détection 3, Computation 2. Équipage : 4

- *Monstre végétal d'Amanite* : Dévorage 7 / Rusage 3, dégâts 6, armure 3
- *Pirates Pandépizes* : Hargne 3 / Astuce 4, dégâts 2, armure 3. Capa spéciale : **hahahihou**, ils ont tellement l'air inoffensifs que l'on ne songe pas à se défendre contre eux. On ne songe pas non plus à utiliser une attaque de xénobovin sur eux. Jamais.
- *Vaisseau pirate pandépize* : Attaque 1, Défense 1, Propulseur 4, Détection 2, Computation 1. Équipage : 4