

Mutinerie !

Ceci est un scénario pour The Expanse. Il est destiné à être inséré dans une campagne et peut aussi être joué en one-shot.

Introduction

Synopsis

Les PJ sont à bord d'un vaisseau de guerre d'une des 3 forces de Sol : la FNU, la MCRN ou l'APE. Le commandant du navire est découvert mort. Le second prend son poste et agit étrangement, en mettant les PJ aux arrêts et l'un des deux médecins de bord, puis déroute le vaisseau pour créer un casus belli.

Une mutinerie éclate alors à bord opposant le personnel de la flotte et les forces militaires (marines ou commandos selon la faction).

L'escalade ira jusqu'à l'enclenchement de l'autodestruction du navire si les PJ n'y mettent pas un terme.

L'histoire est inspirée du tome 3 de la série de roman : *La porte d'Abbadon*, et du roman *Silo* de Hugh Howey.

J'ai fait jouer cette aventure sur le dreadnought *Truman* de la FNU alors que les PJ enquêtaient sur une nouvelle technologie martienne d'implant de contrôle neural. Le second, atteint d'une maladie neuro dégénérative, est tombé dans la gueule du loup en allant se faire soigner sur Luna : il a été dirigé vers une clinique martienne travaillant en secret avec la MCRN au développement de cette technologie. De peur de révéler sa maladie, il n'en n'a pas informé sa hiérarchie et est passé à travers les contrôles médicaux.

Tous les lieux décrits dans ce scénario se trouvent sur le Truman, mais il est très facile de la déplacer sur un autre vaisseau, le *Raptor*, le *Donnager* ou le *Nauvoo*, décrits dans *Les Vaisseaux de The Expanse*. Il est aussi possible de l'adapter à la station Tycho décrite dans *The Sol System*. Vous trouverez à la fin de ce document un plan généré par IA (et adapté à la main) du Behemoth qui ne se trouve à ce jour dans aucun supplément

Les bases de l'aventure.

Pour insérer les PJ dans l'histoire, plusieurs options sont proposées, vous êtes libres d'intervertir toutes les factions entre elles :

- Ils agissent en sous-marin pour la FNU et se retrouvent poursuivis par la MCRN à la suite d'une opération qui a mal tourné. Ils viennent se réfugier auprès du navire amiral *Truman* (in *Les vaisseaux de The Expanse*). Ils sont débriefés puis hébergés par la FNU
- Ils travaillent pour la MCRN sur une opération grise et sont transportés sur le *Raptor* ou le *Donnager* afin de rejoindre le site de l'opération.

- Ils ont escorté une personnalité vers le *Behemot* (ex-*Nauvoo*). Et y font une halte en cherchant une nouvelle mission.

Dans tous les cas, ils sont étrangers au navire, donc suspects. Ils peuvent aussi être impliqués ou avoir des informations sur le complot dont le second fait partie.

Exemples de complots :

- Le second adhère aux thèses nihilistes du collectif Voltaire ou de Marco Inaros et souhaite déclencher le chaos,
- Le second est sous contrôle d'une faction ennemie à l'aide de moyens technologiques (clonage à l'identique, implants de contrôle neural, ...),
- Le second est piégé par un kompromat et risque très, très gros, ou bien sa famille est prise en otage.

Le vaisseau est manœuvré par du personnel navigant et des soldats. Les soldats vont rester loyalistes et protégeront le second jusqu'à la dernière extrémité. Le personnel navigant en appellera de son côté au bon sens, et fera tout pour reprendre le contrôle du navire. Le personnel navigant est plus nombreux mais peu habitué aux combats dans les coursives et au contrôle du terrain. Les soldats sont moins nombreux mais entraînés et mieux armés.

Lorsque le second comprendra qu'il ne peut plus piloter le navire sans son personnel, il cherchera à enclencher le mécanisme d'autodestruction. Déclencher le mécanisme d'autodestruction requiert l'action de deux officiers supérieurs. Le second va mener le vaisseau au bord du gouffre pour forcer l'officier commandant des soldats à l'aider dans son entreprise.

Par défaut, pirater la sécurité militaire va nécessiter des jets d'Intelligence (Technologie) ND 17 pour obtenir des codes, accéder aux systèmes. Cependant augmentez le ND dès que les PJ ne sont pas dans des situations favorables (manque d'outils, système vital surprotégé, PJ sans accès ...), voire rendez le jet impossible. Ne laissez pas un bidouilleur pirater un vaisseau militaire si facilement depuis son fauteuil !

Cependant si vous jouez sur un vaisseau comme le *Behemot* ou la station *Tycho* qui sont au départ des bâtiments civils, abaissez ce seuil de base à ND 15.

Pour des portraits de PNJ à bord, voici un lien vers le Artstation de Leo Fernevak qui en a produit de toutes sortes.

<https://www.artstation.com/artwork/035OD5>

Vous pouvez aussi utiliser les portraits du jeu Space Horror Stories publié par Alnomcys

Acte I : Un voyage qui s'annonçait si bien

Scène I : Avant la tempête.

Les PJ, en tant qu'invités, sont hébergés au niveau de la sécurité (étage 63). Ils sont munis de pass de sécurité qui leur donnent accès aux niveaux 52 (loisirs), 27 (gymnase), 62 (infirmerie) et 65 (cuisine). Les autres zones du vaisseau sont inaccessibles. S'ils demandent à rencontrer la hiérarchie supérieure du vaisseau, on leur oppose un refus, ou on les fait patienter indéfiniment. Leurs chambres sont aisément transformables en cellules. Mettez-les en position de vulnérabilité sur ces points. Les militaires n'ont pas la réputation d'être hospitaliers avec les civils.

Au bout d'une semaine, alors qu'ils commencent à trouver leurs marques et patientent en se pensant à l'abri des ennuis, ils entendent la rumeur de la mort du commandant. La mort par arrêt cardiaque serait naturelle chez un homme de 55 ans exposé à l'apathie et au stress pendant toute sa carrière. De manière logique, le second occupe l'intérim pour la fin du voyage.

Le lendemain, il fait consigner les PJ – ramassis de ceinturiers ou de martiens, suspectés d'entente avec l'ennemi ou simples civils indésirables sur un vaisseau militaire. Les PJ sont confinés dans leurs chambres à la sécurité.

Le soir même, le lieutenant de vaisseau (eq. capitaine) Kate est mise aux arrêts pour négligence. C'est l'un des deux médecins du bord.

Ce qui s'est passé :

Le second a empoisonné son commandant. Il passe le vaisseau en état d'alerte et veut montrer qu'à présent, il va le diriger d'une main de fer. Il commence par faire consigner les PJ. Alors que celle-ci n'avait pas de raison de suspecter une mort autre que naturelle, il fait arrêter le médecin car c'est une personne intelligente et forte qui pourrait faire preuve d'insubordination, contrarier ses plans et se mettre à enquêter sur la mort du commandant.

Scène II : Le pire reste à venir

Les agents de sécurité ont retiré leurs terminaux aux PJ. Inventez un système de brouillage si l'un d'eux a réussi à conserver un moyen de communication car le scénario repose sur le huis-clos. Les PJ sont aux arrêts non loin du médecin. Laissez-les communiquer difficilement ensemble. Les cellules sont isolées du réseau de communication du vaisseau cependant il est possible de les hacker pour accéder aux nouvelles internes du vaisseau (jet de technologie ND 17). En revanche, le circuit est isolé. Hacker le terminal ne permet que de recevoir des images, pas de communiquer avec l'extérieur.

Sécurité militaire oblige, hacker permettra de débloquent des situations, cependant il n'existe pas de contrôle central, sauf au niveau du poste de commandement (étage 1). Chaque circuit est câblé et complètement isolé des autres. Sauf exception mineure, le réseau sans fil n'est utilisé que pour communiquer entre personnel, et ne permet pas d'exercer un contrôle sur les systèmes du vaisseau.

Hacker les portes des cellules depuis l'intérieur est impossible.

La semaine se passe au rythme de la détention : les prisonniers s'ennuient beaucoup, jouent au chat et à la souris avec les gardiens pour communiquer entre eux. Les 3 repas quotidiens sont le point de repère et l'unique divertissement de la journée.

Le médecin reçoit rarement la visite d'amis qui la mettent au courant de la situation : les choses vont de mal en pis, les mesures de restrictions sont de plus en plus importantes, et le *Truman* s'est dérouteré vers les positions martiennes.

Au bout de 7 jours, personne ne vient apporter le repas, les prisonniers se rendent compte qu'ils sont livrés à eux-mêmes.

Sortir des cellules est le premier défi. Les pièces sont au départ des chambres et n'ont pas été prévues pour conserver des prisonniers dangereux. Le mobilier peut être démonté pour servir d'outils ou d'armes improvisées. Forcer les portes par la force va nécessiter un jet de Force (Vigueur) difficulté 19. Un échec peut être retenté.. Crocheter les portes de l'intérieur va nécessiter un jet de Intelligence (Sécurité ou Technologie) ND 15 à 19 selon l'outillage dont le PJ dispose.

Ne soyez pas pressés et laissez-les mariner. Souvenez-vous des journées d'attente lors du confinement. Si les joueurs se laissent gagner par le renoncement, faite passer par là un garde en perte de repères, et laissez-les le convaincre de les libérer.

Une fois hors d'une cellule, un jet de hacking ND 17 permettra d'ouvrir le reste des cellules. Il est aussi possible de trouver des outils type hache de pompier pour forcer les portes. Attention, les gardes sont partis sans laisser d'armes derrière eux.

Les PJ peuvent alors se déplacer hors de la sécurité et découvrir la situation.

Le personnel navigant s'est mutiné. Les marines sont fidèles au second qui commande à présent l'appareil. Les marines ont le contrôle des ascenseurs et des échelles. A vous, MJ, de décider si une escouade de marines s'est positionnée au niveau de l'Epstein pour s'assurer d'en garder le contrôle.

Les marines sont lourdement armés et défendent des positions retranchées. Utilisez les caractéristiques des *Soldats* et *Vétérans* du livre de base. Augmentez les défenses des cibles qui se tiennent à couvert. Utilisez des grenades défensives.

Au niveau du commandement, une équipe minimale de personnel navigant composé de membres obéissantes et de réfractaires contraints par des marines dirigent le navire sous les ordres du second.

Le lascom est verrouillé. Rappelez-vous que l'aventure doit se passer en huis-clôt.

Acte II : La lutte pour le contrôle du vaisseau

Plusieurs options s'offrent aux PJ et aux mutins :

Scène I : Passage en force.

Les mutins/les PJ veulent prendre un point névralgique aux marines (Lascom nv 1 ; Systèmes support nv 68, ; armurerie nv 58-60 ; armement du vaisseau nv 61,69,70 ; contrôles réacteur Epstein nv 71 ; accès réacteur Epstein nv 76). Cela sera couteux en vie humaine et les chances de réussites sont faibles.

Scène II : Passer par l'extérieur

Des sas existent au niveau de l'infirmerie (35) et d'une soute (54) Il est aussi possible de percer la coque (test prolongé de tranches de 10 minutes ND 15 seuil 20) et d'utilisera un sas portable.

Scène III : Rallier les marines

Impossible dans les premiers temps, ceux-ci ne seront prêts à négocier que lorsque la situation sera dramatique, qu'ils commenceront à douter et auront subi des pertes importantes. ND 13 à 17 selon les revers que les marines auront encaissés.

Scène IV : Percer les murs.

Contourner les blocages en traversant les cloisons est possible. C'est un travail bruyant et long. Le succès dépendra de la discrétion des perceurs de tunnel et reposera vraisemblablement sur une diversion. Test prolongé de tranches de 10 ND 15 seuil 10

Scène V : Jouer les rats.

Chercher des conduits et des gaines techniques pour passer d'un étage à l'autre. Faire un test de défi d'infiltration. ND 13 et seuil 15 pour franchir un niveau, 25 s'ils veulent traverser le navire par ce moyen.

Conséquences mineures :

- Passage étroit, augmenter le ND de +1 du prochain test
- Blocage, augmenter le temps, ralentir la progression
- Bruit dans un gaine qui pourrait attirer l'attention des marines.

Conséquences modérées :

- Perte d'un outil, d'un moyen de communication, d'un plan, qui rend les prochains jets plus difficiles, ND+1 jusqu'à la résolution du problème (jet correctif ND 15)
- Mauvaise route, cul de sac, les réussites cumulées sont divisées par 2
- Tomber sur un lieu d'exécution sommaire de personnel navigant (horreur)

Conséquences majeures :

- Alerter les marines qui viennent régler le problème
- Tomber nez à nez avec un drone de combat (attention au bruit de combat)

Si les joueurs sont complètement bloqués sans solution, ou imaginent une voie imprévue, aidez-vous des tests de défi pour fluidifier la résolution du problème.

Scène VI : les marines font une sortie.

Comptez sur les marines pour ne pas laissez la situation s'enliser, avec un second qui fait tout pour que la situation dégénère. Son but est de neutraliser le Truman et il s'appuie sur l'obéissance aveugle de ses marines.

Faites une escouade de 10 *soldats* guidés par un *vétéran*. Ils progressent à coups de grenades (2D6 de DG perforants) et de fusils à pompe pour éviter les dommages au navire.

Pour reprendre un objectif vital (CF scène I), les marines vont envoyer une escouade de 2 à 4 *vétéran*s en armure assistée. La FNU utilise des armures assistées moins performantes que les Goliath martiennes. Abaissez la protection à +8 et supprimez les bonus de Dex. Cela représente une menace mortelle même pour des PJ avancés s'ils n'ont pas eux-mêmes récupéré d'armures assistées par exemple en pillant l'armurerie (CF scène I), ou bien en s'équipant d'exosquelettes de travail dans les soutes.

Les marines vont emprunter la colonne de l'ascenseur pour se déplacer. Soit l'ascenseur fonctionne encore et ils en ont le contrôle, soit ils vont le mettre hors service en le désactivant. S'ils empruntent l'ascenseur mis en panne, le réactiver pour percuter l'escouade permettra de faire un carnage à peu de frais.

Faites attention à ne pas les piéger dans une souricière. Permettez-leur de fuir en les informant de l'arrivée des marines équipés. Cela les incitera peut-être à mieux s'équiper en allant voler dans l'armurerie.

Alternativement, si les PJ ont pris le contrôle du bas des niveaux inférieurs du vaisseau, il est temps de frapper dur et fort. Envoyez une escouade de 4 vétérans en armure assistée pour les acculer et les exterminer. Obligez-les à utiliser des tactiques créatives pour échapper à l'ennemi :

- Faire les morts ou se dissimuler pour se laisser dépasser (et profitez-en pour les séparer)
- Passer par l'extérieur (scène II). Au niveau du réacteur prévoyez une trappe de maintenance qui mène aux événements des réacteurs Epstein.
- Percer les murs (scène IV). Tâche longue et risquée contre des marines qui peuvent déchirer les cloisons les moins solides du vaisseau à l'aide de leur armure
- Jouer les rats (scène V). Comme pour la scène IV, la discrétion sera impérative. Profitez-en pour les séparer.
- Saisissez toutes les solutions que les joueurs imaginent et utilisez la règle du cool : <https://wiki.nonobstant.cafe/fr/Argot/rule-of-the-cool>

En revanche, toute tentative de négociation avec des marines en armure en pleine confiance est vouée à l'échec. Le personnage qui a la tchatche aura l'opportunité de faire basculer la situation plus tard, à l'acte III, quand il faudra rallier le commandement des marines pour sauver le vaisseau.

Scène VII : Contrôler les services supports.

Contrôler la composition de l'air ou la température est une bonne manière de rendre une position indéfendable et de forcer ses occupants à partir. Abaisser le niveau d'oxygène rend les humains inconscients sans signes avant-coureur, et permettrait d'investir une zone. Attention, les niveaux de commande 1, 2 et 3 disposent d'un circuit séparé autonome à titre de sécurité.

Acte III : Les meilleures choses ont une fin

Alternez des périodes de succès et de revers pour les mutins. Les PJ doivent être au four et au moulin et faire des choix. Alors qu'ils tentent une sortie stratégique, les marines percent ailleurs. Les marines peuvent aussi faire deux attaques simultanées. Sur deux niveaux différents ou bien à la fois par l'ascenseur et par les échelles.

A un moment il vous faudra mettre fin à la mutinerie.

Plusieurs scénarios peuvent se produire :

- Galvanisés par les PJ et grâce à des interventions décisives, les mutins, en surnombre, vont finir par acculer et assiéger le second et ses forces restées loyales dans les niveaux supérieurs du pont. Une discussion va alors avoir lieu entre le second et le colonel Kwan qui dirige les marines. Le second veut pousser le colonel Kwan à activer la deuxième clef d'autodestruction.

Faites le comprendre aux PJ pour les pousser à agir.

Par exemple, ils peuvent l'apprendre s'ils ont un contrôle - même limité - sur les systèmes du navire

en l'entendant sur le circuit d'enregistrement audio. Ils peuvent aussi être mis au courant par un marine ou un officier de navigation qui les appellera au secours en les informant des projets du second.

- Si les PJ ont le contrôle de l'Epstein, il convaincra Kwan d'envoyer les derniers marines en armures assistées passer en force et provoquer l'explosion du réacteur (scène VI de l'acte II). Pour empêcher le second de mener son projet à terme, il faudra user de la force, de l'infiltration et rentrer en contact avec Kwan pour le persuader de mettre fin à cette folie.

D'emblée, Kwan refusera d'emblée toute discussion à distance avec les mutins, et il faudra physiquement se déplacer au niveau 1 pour avoir une chance de discuter et de le convaincre d'arrêter le second. Peut-être qu'un dernier appel désespéré sur le réseau, lorsque tout est perdu, fera douter le commandant des marines, au prix d'un jet de communication au minimum *difficile*, voire *grandiose*.

Bonus :

Si le second est pris vivant, les PJ découvriront les raisons qui l'ont poussé à trahir.

Epilogue

Un niveau de gagné, c'est bien la moindre des choses. Et un prestige maximum auprès de la faction qui a pu sauver son vaisseau grâce aux PJ. A eux d'en tirer le meilleur parti...

Bonus

Voici un **plan exploitable en JDR** du vaisseau *Behemoth* issu de *The Expanse*, structuré **de la proue vers la poupe**, avec une logique fonctionnelle et jouable (circulation, zones de tension, points d'intérêt).



BEHEMOTH – PLAN STRUCTURÉ

1. PROUE – Commandement & Navigation

Poste de pilotage

- Verrière blindée / capteurs longue portée
- Commandes de trajectoire (manuel + assisté IA)
- Accès restreint (badge officier)

Centre de contrôle opérationnel (CCO)

- Cœur stratégique du vaisseau
 - Cartographie tactique, communications, capteurs
 - Coordination flotte / combat / logistique
-

2. Quartiers stratégiques

Quartier des officiers

- Cabines individuelles sécurisées
- Salle de briefing / war room

Sécurité & surveillance

- Centre de monitoring (caméras, drones)
 - Cellules de détention
 - Armurerie principale
-

3. Anneau technique avant

Machineries (section 1)

- Distribution énergétique primaire
 - Contrôle gravité rotationnelle
 - Maintenance structurelle
-

4. CYLINDRE TERRAFORMÉ (CŒUR DU VAISSEAU)

- Anciennement destiné à recevoir un écosystème artificiel, c'est maintenant un cylindre vide aux parois de métal et de céramique.
- Rotation générant gravité

Services à la population (centre du cylindre)

- Hôpital (urgence, chirurgie, bio-contamination)
 - Usines (recyclage, fabrication, nourriture synthétique)
 - Zones administratives et marchés
-

5. Anneau technique arrière

Machineries (section 2)

- Traitement ressources du cylindre
- Redistribution air/eau/énergie

Support de vie

- Production oxygène
- Recyclage CO₂ / eau
- Contrôle climatique

Réservoirs d'eau

- Réserves massives (critique pour masse + survie)
 - Zones à forte inertie (intéressant en combat)
-

6. Bloc propulsion

Machineries (section 3)

- Préparation énergie réacteurs
- Refroidissement / régulation

Réacteurs Epstein

- Propulsion principale du vaisseau
 - Zone extrêmement dangereuse
 - Accès très restreint
-

Flux de circulation

- Axe central longitudinal (rapide mais exposé)
- Couloirs périphériques (sécurité, maintenance)
- Ascenseurs axiaux (gravité variable)
- Accès cylindre ↔ sections techniques = **points d'affrontements tactiques**

