

LA LANGUE DE BOIS

Un scénario écrit par Elarwin pour Eclipse Phase

Ce scénario fait suite au scénario « Welcome Home ! ».

REMERCIEMENTS

La plupart de mes scénarios sont illustrés par des dessins, wallpapers, screenshots, images tirés tous de l'ancêtre de la Toile. La plupart proviennent essentiellement des sites DeviantArt.com et Pinterest.com mais aussi de jeux vidéo.

Il m'était donc impossible de ne pas remercier tous ces dessinateurs, graphistes, anonymes ou pas, qui m'ont énormément aidé, voire inspiré à réaliser ces différents scénarios.

A tous ces manipulateurs du rêve et ces dessinateurs de l'instant, un grand merci et un profond respect.

INTRODUCTION

Un vaisseau gigantesque composé de nanonuées a été localisé aux abords de la ceinture de Kuiper, répondant à un appel provenant de Mars. **OMNICOR** y voit une chance inespérée d'aboutir à ses fins et diriger cette IA autonome.

Elle envoie donc 2 expéditions, dont une sur le vaisseau.

Pendant ce temps, **FIREWALL** a envoyé une expédition sur Terre. Objectif : Trouver des indices, voire une explication qui permettrait de diriger une stratégie gagnante face à cette horreur spatiale.

Une escale sur la Lune et une première rencontre avec un sombre personnage, et les voilà de retour sur Terre. Après quelques péripéties pour atteindre le laboratoire de recherche enterré, les PJs sont prêts du but !

Cette information, piratée par les espions d'**OMNICOR**, fixe l'objectif de leur 2^{ème} expédition. Suivre les PJs, les laisser débayer le terrain et récupérer leurs informations une fois acquises, morts ou vifs.

Pendant, nul ne sait ce qu'ils vont trouver une fois sur place ...

RESUME

Le complexe est composé de plusieurs niveaux, chacun avec leurs particularités. Dans ce scénario, nous n'aborderons que celui dans lequel se retrouvent les PJs.

Ce niveau effectuait 2 types de recherche :

- Des recherches végétales et agronomiques dans le but de rendre certaines espèces prospères en milieu spatial, et sur des astres autre que la Terre, sous des conditions extrêmes.
- Des recherches nano-technologiques rendant indépendants et autonomes des « soupes » ou nuages robotiques afin d'épauler/protéger l'humanité grâce à un outillage de haute-technologie.

La guerre a recentré ces 2 vecteurs vers des objectifs militaires de survie de l'humanité.

Une catastrophe en surface, provoquée par une attaque des Titans, déclencha les mesures d'urgence et de confinement, bloquant tout accès de sortie au personnel présent.

Avec le temps et l'usure des systèmes, certaines mesures finirent par se débloquent (notamment les ascenseurs), d'autres restées activables avec les bonnes clés.

La bouillie nano-technologique libérée est devenue autonome, possédant un faible degré d'agressivité et de conscience. Pour sauver ses créateurs d'une mort certaine, elle fusionna avec les plantes de l'aile végétale, et pris comme sujet d'expérience les scientifiques confinés dans le niveau. Ceux-ci, pour ceux ayant supporté la fusion, obtinrent la vie éternelle sous une forme déshumanisée.

Ces créatures, plus humaine et pas vraiment plante, finirent par sombrer dans la folie, abhorrant toute forme de vie non végétale. Leur contact avec les PJs pourrait s'avérer mortel, celles-ci ne supportant plus tous ce qui peut leur rappeler leur forme de vie passée.

COMPOSITION DU LABORATOIRE

Chaque niveau du complexe devant être autonome, on retrouve un bouquet de salles permettant une certaine autarcie pour les employés y travaillant, les autres étant spécifiques à la fonction du niveau.

NL1 : 1 bloc chirurgical, 2 blocs de recherche nano-technologique, 1 W.C.

NL2 : 1 serre agronomique, 1 bloc de recherche bio-végétale, 1 W.C.

NL3 : 1 salle de réunion, 1 salle de conférence, 1 bloc médical, 1 W.C.

NL4 : 1 salle de surveillance/intendance du niveau, 1 réfectoire, 1 cuisine, 1 salle frigorifique, 1 salle de repos, 1 Salle de Bains.

De plus le complexe comprend 3 ascenseurs : Celui d'arrivée des PJs, un rempli d'ébouillis et un bloqué depuis la salle des serveurs,

3 bureaux dont celui du responsable de niveau, du directeur technique (professeur Yann Mc Grégor) et du directeur administratif,

1 salle des serveurs.

Les salles/couloirs vont être décrites dans leur intégralité, avec un bref descriptif pour chacune, que le MJ pourra lire aux PJs afin de placer l'atmosphère du lieu.

LES COULOIRS

A. COULOIR D'ARRIVEE

Sur le mur en lettre rouge, cachée par une mousse abondante, face à l'ascenseur, est écrit : NANO-LABO ESPACE 3. En sortant de l'ascenseur, sur le mur d'en face, se trouve un plan en mauvais état. Des mousses et lichens ont envahi les murs. Les faux-plafonds sont pour la plupart effondrés dû à l'humidité ambiante, révélant la structure métallique ainsi que le gainage d'alimentation et d'aération. Des débris de murs parsèment le sol, ainsi que des vestiges de mobilier (chaises renversées, gobelets plastique, chemises cartonées rongées par le temps, buvettes où croupie une eau saumâtre, ...). De la mousse, voire de l'herbe, pousse entre les interstices du sol. Un éclairage rougeoyant clignote avec un grésillement électrique signifiant que le niveau a été placé sous confinement d'urgence. Certaines lampes pendent du plafond ou des murs. Des zones

d'ombre signifie que l'éclairage n'a pas tenu en beaucoup d'endroits.

Le tout laisse planer une atmosphère lugubre de vie passée, effacée par un fléau sans nom.

Les PJs pourront mémoriser le plan pour s'aider dans leur repérage (donner le plan O_A, Annexe 5, du niveau aux PJs).

Par défaut, les PJs auront un malus de -10 % sur leur jet de combat au corps-à-corps et -20 % sur leur jet à distance tant qu'ils resteront dans le complexe, due à l'obscurité ambiante.

B. PLANTES SUICIDAIRES

Cette section de couloir a toutes les lumières éteintes, plongeant cet espace dans un noir d'encre. Cette partie est recouverte de plantes à bulbe de 20 cm de haut, qui jonchent le sol ainsi qu'une partie des murs. Si les PJs la parcourent, une partie de celles-ci dégageront une fumée toxique. Ils devront alors effectuer un jet de VOL*3, à moins qu'ils ne bougent immédiatement de la zone.

Ceux loupant leur jet subiront l'effet d'une toxine leur donnant l'envie irrésistible de vouloir se donner la mort, tout en étant conscient de leur état.

Pour cela, ils chercheront à se suicider avec leurs propres armes ou tout moyen à portée de main, quitte à se taper la tête contre les murs ou s'empaler contre un pied de chaise retourné.

Cette partie des couloirs est plongée dans le noir. Au sol, ainsi que sur la partie basse des murs se trouve des sortes de bulbes parsemés d'excroissances blanchâtres. En marchant au milieu de ceux-ci, un nuage de spores se répand dans l'air, apparemment sans gravité (jet de VOL*3). Ce n'est qu'au bout de quelques secondes que vous comprenez que quelque chose cloche en voyant votre compagnon sortir son arme. Cherche-t-il à vous tuer ? Non. Il pointe lentement son arme vers lui. Son visage, défiguré par la peur et un rictus de douleur, vous fait comprendre qu'il n'a plus le contrôle de lui-même. Un autre prend une chaise posée négligemment par terre pour la retourner, et s'apprête à s'effondrer dessus. Laissez-vous vos amis se suicider sous vos yeux ?

Cette toxine extrêmement éphémère, se répand sur un faible volume. Les PJs devront faire 2 jets de VOL*3, en plus du précédent, correspondant aux 2 rounds nécessaires pour sortir du nuage fongique (sauf si le PJ reste au milieu des bulbes, auquel cas, il devra faire un jet chaque round où il reste). Un PJ loupant 3 jets consécutifs se donne la mort sous les yeux de ses amis. Ceux réussissant leur jet surpasse la toxine et n'ont pas d'autres jets à faire.

Les PJs non soumis à la toxine peuvent bien entendu empêcher les autres de se suicider (jet de résistance SOM du suicidé contre SOM de ceux empêchant).

Pour finir, ceux cherchant à se donner la mort subiront 1D10 pts de stress, les autres 1D10/2, sauf si un ou plusieurs joueurs se suicident, auquel cas les survivants subiront 2D10+2 pts de stress.

Conseil au MJ : Cet épisode ne doit pas se solder par la mort d'un PJ mais bien servir d'avertissement (Quoi ! Déjà mort ? Quel dommage ...). N'hésitez pas à faire monter la tension au sein du groupe mais laissez-leur des portes de sorties afin que cela ne finissent pas en drame. Ils doivent comprendre qu'ils sont en terrain hostile et être prudents.

C. HOMO BOLETUS ? HOMO LASTOFUS ;D) ?

Dans les couloirs traînent des créatures sorties d'expériences les plus abominables. De loin, cela ressemble à un humanoïde à la tête en forme de feuilles de choux. Celles-ci sont aveugles, mais ont une ouïe excellente. Elles attaquent toutes créatures vivantes détectées et sont particulièrement féroces. Les PJs devront se méfier car 3 créatures de ce type reste dans les parages à errer aléatoirement dans les couloirs et les pièces ouvertes. C'est tout ce qui reste des employés du complexe (Voir annexe pour les caractéristiques).

Le son caractéristique qu'elles émettent (entre le craquement et le cliquetis) permettent de les repérer de loin. Le MJ devrait leur faire entendre ce son dès qu'ils se mettront à explorer le complexe (fichier MP3 fourni !).



SECTEUR NL3

A. SALLE DE REUNION

Cette salle devait être fermée par des baies vitrées, brisée depuis longtemps. Les tables sont à moitié renversées, les chaises éparpillées dans la salle. Du papier, moisi par le temps, jonche la pièce. On distingue mal le sol, étant un amalgame de mousse, de plantes et de débris.

Si les PJs font le tour de cette pièce, un jet d'AST leur fera deviner que les craquements au sol ne proviennent pas que de débris administratifs mais aussi d'ossements humains. Quelques cadavres se trouvent là. Un jet de Médecine à -10 % permettra de distinguer que leur mort semble avoir été violente. Thorax enfoncé, bassin fracturé, crâne défoncé sont les quelques points communs à la cause létale de leur décès.

B. SALLE DE CONFERENCE

Cette salle, aux murs en bon état, possède un mini-amphithéâtre à 4 niveaux. Chaque palier est aménagé avec des chaises rabattables qui ne fonctionnent plus ou sont cassées. Une rangée de pupitres permettait aux invités de prendre des notes, en écoutant le conférencier coincé entre le bureau et le grand tableau en bas de la salle. Cependant, cet espace d'étude est maintenant bien sombre. La seule lumière éclairant la pièce provient de champignons violets phosphorescents, répartis par poignées à divers endroits des murs et du plafond. Cela donne un éclairage lugubre, voire angoissant.

Hormis le matériel en mauvais état, cette pièce contient aussi une créature qui s'est adaptée à son environnement.

Ce que les joueurs prendront pour un petit monticule de déchets sera en fait la partie émergée de celle-ci. Choisissez l'un des joueurs pour qu'il marche sur celle-ci, ce qui déclenchera son mode d'attaque (voir 'Créature de la salle de conférence' en Annexe). A cela s'ajoute une paire de bras et des jambes rabougris, qui ne servent plus depuis bien longtemps, mais qui ne laisse aucun doute quant à l'origine de la créature. Celle-ci est aveugle et réagit aux vibrations du sol. Elle attaquera systématiquement le PJ le plus proche et cherchera à le maintenir afin de le déchiquter grâce à sa mâchoire dure comme du bois.

C. W.C. 3

Inutile d'expliquer l'utilité de ce lieu, les hommes comme les femmes s'y reconnaîtront, chacun de leur côté. Les lavabos comme les toilettes ne sont par contre plus fonctionnels.

A noter simplement un cadavre recouvert de mousse et de plante dans l'un des compartiments pour hommes. Encore un qui ne s'est pas rendu compte du temps qui passait ...

Jet de VOL * 3 (uniquement pour celui qui découvre le cadavre) ou perte de 1D3 pts de stress.

Sur l'une des parois intérieures, on peut lire : « Ils sont partout. Pas d'issue. Je les entends qui arrive. J'entends les cris. J'entends ... ».

D. BLOC MEDICAL

Cette salle, est encore en bon état. Le sas est toujours fonctionnel et nécessite une carte d'accès pour y entrer. Aucune ouverture ne permet de voir ou savoir ce qui s'y trouve.

Soit les PJs ont trouvé la carte d'accès, soit ils peuvent hacker le terminal d'accès, moyennant du petit matériel pour la connexion qu'ils pourront trouver dans la salle du responsable de niveau.

Lorsque vous passez le premier sas, celui-ci se referme automatiquement derrière vous et des jets de vapeur sous pression remplissent l'habitable. Puis, un bruit de ventilation se fait entendre et évacue la brume en quelques secondes. Le second sas s'ouvre sur une salle paradoxale comparée au reste du niveau. Rien ne semble avoir bougé, comme si le temps s'était figé. La salle, parfaitement éclairée, est vide de tout être vivant. Des tables remplies de matériel et d'appareils technologiques alternent avec des armoires vitrées permettant de deviner éprouvettes, boîtes de pétri ou caissons fermés. 2 grandes tables au milieu se partagent matériel et ordinateurs d'analyses. Un grand conteneur vitré et vertical, en forme d'ogive renversée, cache une forme en liquéfaction au milieu d'une soupe qui n'a plus rien de nutritive. Un caisson horizontal à taille humaine, muni de leds et de combinaisons de touches, longe le mur opposé. Bizarrement, pas une toile d'araignée, pas un grain de poussière ne semble altérer la salubrité de la pièce. On entend un petit ronronnement au plafond provenant de la climatisation.

Tous les sujets d'expérience retenus à travers les boîtes de pétri, éprouvettes ou caissons n'ont plus aucun intérêt et se sont transformés, inexploitable depuis bien longtemps.

Le conteneur vertical contient le corps de ce qui ressemble à un animal. Cependant, le temps et le bain prolongé ont largement fini de déliter la créature, la rendant d'autant plus indéterminable que le liquide dans lequel elle baigne est relativement opaque.

Le caisson horizontal s'ouvre par le dessus et l'intérieur semble moulé pour pouvoir accueillir quelqu'un à taille humaine. Un jet réussi sous Médecine ou « Théorie : Ingénierie » permettra de déterminer un caisson de régénération accéléré des tissus.

Un jet sous Infosec/Médecine (au choix du PJ) permettra de le manipuler, et toutes personnes y restant le temps nécessaire restaurera son END à son maximum (à raison de 5 pts d'END / 30 mns), ainsi que ses blessures, à raison d'1 / 5 hrs de confinement. Bien entendu, pour que cela fonctionne, la personne doit y rentrer nu ... cela va de soi !

Cette machine est dédiée à la perte ou dégradation d'ordre physique (END). Elle ne permet pas de récupérer de dégradations mentales. Toutefois, récupérer sa pleine forme physique permettra au PJ soigné de regagner 1D3 pts de stress (Haaaaa ! J'suis au top de ma forme !!!).

Les PJs se rendront compte que les ordinateurs sont encore opérationnels. Un hackage de ceux-ci permettra de s'introduire dans la machine. Ils peuvent s'aider des codes fournis par Firewall pour améliorer leur jet d'Infosec de +10 %.

Une fois rentré, ils trouveront sur l'ordinateur essentiellement des tableaux de relevés et de mesures propres aux expériences établies (endurance à la prise de narcotiques sur des plantes (o_O ??), croisements de gènes provenant de différentes plantes et mesures de leur résistance à différents facteurs, réactions sous vide, étude d'ingérence et du comportement par injection de nanomachines dans des plantes, ingestions de substances spécifiques sur des animaux, etc ...).

Le PJ se rendra compte qu'il peut accéder au réseau mais que celui-ci est protégé. Il faudra qu'il effectue une séquence de piratage (contre du pare-feu, contournement de la sécurité active) à +20 % grâce aux codes fournis par Firewall. Quel que soit la réussite établie, un jet d'Infosec devra être rejoué toutes les 10 mns, tant que le PJ restera sur le réseau.

Par contre, un échec critique, à tout moment de la procédure d'intrusion, enclenchera la sécurité du réseau et fermera les sessions des ordinateurs. Le hackage sera toujours possible mais avec un malus de - 50 %.



GESTION DU RESEAU

Les éléments ci-dessous pourront évidemment être découverts à partir de n'importe quelle connexion établie sur un terminal du niveau. Un jet d'Investigation sera nécessaire pour tomber sur l'un d'entre eux. Charge au MJ d'agrémenter les informations comme bon lui semble. Les PJs peuvent découvrir tout ou partie, à partir d'un seul terminal, ou pas, dans l'ordre, ou pas. A eux d'ordonner correctement les différents petits cailloux semés ... Chaque trouvaille aura cependant nécessité 20 mns de recherche minimum sur le réseau (donc 2 jets d'Infosec contre la sécurité du réseau). Une réussite spéciale ou critique

d'Investigation permet de trouver l'info quasi-immédiatement, donc sans autres jets.

1 – Une vidéo d'1h30 environ testant l'injection de substances sur des animaux et des humains. Ces injections semblent être des nano-particules. Le premier test visualisable porte le numéro 37, le plus avancé le numéro 323. Tous les tests intermédiaires ne sont pas présents. La plupart de ces injections finissent mal (arrêt cardiaque, explosion de la créature, accès de folie meurtrière, catatonie puis coma suivie de la mort, déploiement de pouvoirs psychiques incontrôlés nécessitant l'abattage du sujet, etc ...).

Si les PJs regardent la vidéo en entier ou, grâce à un jet de Perception s'ils ne regardent que des bribes, ils tomberont sur un passage où une personne se transformera avec des appendices ligneux, des feuilles et une restructuration dermique faisant penser à un arbre. La créature, devenant folle, sera incinérée sur place. D'autres passages dans la vidéo présentent le même type de test mais sans arriver à un aboutissement aussi avancé de transformation. A chaque fois, la créature est abattue.

2 – Une sauvegarde audio-mails dans un répertoire dont le titre intrigue (à lire à haute voix).

« Fusion nano-structurelle du vivant par le Docteur Yann mac Grégor à Angus Kervadec – Directeur scientifique de Monolithe Industrie » :

« Les expériences démontrent que nos nanobots s'incorporent bien aux organismes de rattachement. Nous avons encore du mal à gérer les réactions métaboliques au phénomène d'intrusion, cependant les nanobots se révèlent extrêmement réactifs et sensibles aux changements, adaptant leur intégration de plus en plus rapidement, parfois trop ... Nous devons ralentir leur adaptation afin que le sujet ne réagisse pas violemment, un peu comme nos anciens virus biologiques. En parallèle de cela, les nanobots réagissent parfaitement et de façon autonome à toute sollicitation humaine. Leurs réactions protectionnistes et isolationnistes sont conformes au cahier des charges. Les dernières séries N78550-32 et GG87-00788 ont démontré un fort taux d'empathie envers les sujets d'expérience, quasiment similaire à nos animaux de compagnie. Reste à déterminer les raisons qui les poussent, parfois, à l'autodestruction sans raison apparente, accompagnés de la mort du sujet quand ils ont symbioté. On pense à une mauvaise réaction au contact d'une molécule ou d'une structure atomique particulière. Cette attitude létale ne s'est pas présentée en milieu aqueux. Nous continuons les recherches.
Terminé. »

« Réponse : Expériences de nano-fusion structurelle du vivant par Angus Kervadec – Directeur scientifique de Monolithe Industrie à Docteur Yann mac Grégor » :

« Docteur, nous n'avons plus le temps d'espérer. Nous devons avoir un état opérationnel de ces foutus nanobots ! Je sais que la solution n'est pas complètement viable, mais dois-je vous rappeler que nous sommes en guerre ?! Les terriens s'évacuent par milliers ou se font uploader par les Titans. En surface, c'est la panique ! Pffffff... S'il le faut, vous continuerez vos expériences sur une station de la corpo. Mais pour le moment, vous devez fournir une solution ! Le délai de résultat est

dépassé de plus de 6 mois ! Merci donc de donner le résultat de vos travaux au Colonel Tuang qui est en route pour venir les récupérer. Je vous recontacterai pour procéder à votre évacuation vous et votre équipe.
Terminé. ».

3 – Une liste de validation de sujets d'expérience : Voir Annexe 3.

4 – Réussite spéciale ou MR >= 20 %. Une vidéo provenant apparemment d'une caméra de surveillance. Un jet de Perception permettra de déterminer son emplacement au centre du X formés par les couloirs.

La vidéo ne dure que 3 mns et ne possède pas d'audio. On y voit des personnes du niveau, uniformément habillées de la même façon, se croiser dans les couloirs. Soudain, on perçoit un mouvement de la caméra, et tout le monde se baisse instinctivement, comme si quelque chose allait leur tomber dessus. Un peu de poussière tombent des faux-plafonds. Les agents regardent dans toutes les directions en se demandant d'où cela peut provenir. Tout d'un coup, tous les regards se portent vers le fond des couloirs. Un mouvement de panique amène les gens des couloirs visibles vers celui en-dessous de la caméra. Quelques secondes plus tard, un nuage virevoltant, se démultipliant tel les tentacules d'une pieuvre, passe à toute vitesse d'une personne à l'autre, s'infiltrant par tous les orifices naturels de ceux-ci. La plupart meurent sur place, se vidant de leur sang de toute part en quelques secondes ou explosant. Une réussite spéciale ou une MR de 10 % permettra même d'apercevoir dans le mouvement de panique des animaux (singes, pigeons, rats, éléphants, ..., non pas éléphants ;o) , fauchés en plein vol, de la même façon.

Tout d'un coup, un bras de ce nuage fonce droit vers la caméra arrêtant net l'image. Brouillard gris pendant quelques secondes puis arrêt de la vidéo.

5 – Réussite spéciale uniquement : Liste de fret embarqué par l'équipe du Colonel Tuang (Voir Annexe 4)

Référence	Type	Quantité	Descriptif	Tendances	Note au MJ
N78552-68	Nano-Particules	3	OFF.	Létal à 100 %	Résurgence
GG88-22014	Nano-Particules	3	OFF.	Létal à 72 %	Résurgence
R76613447-1147	Nano-Particules	3	OFF.	Létal à 98 %	Résurgence

La note au MJ « Résurgence » signifie que ce sont les références évoquées dans le scénario éponyme.

POUR FAIRE DURER LE SUSPENSE ...
Afin que vos PJs ne comprennent trop facilement l'intrigue s'étant déroulée dans le complexe, vous pouvez donner les informations dans l'ordre suivant, quel que soit l'endroit où les PJs les trouvent : 3, 1, 2. Les indications 4 et 5 s'intercalent aux précédentes, dès que les jets demandés correspondent.

LE REVE NUMERO 2

Pour avoir le détail du rêve numéro 1, voir le scénario précédent « Welcome Home ! ».

Perdu dans ce qui ressemble à un vaisseau spatial, tu passes de course en course. Un bruit de plus en plus fort t'attire vers une salle, comme des coups de massue contre les murs. En

arrivant dans la salle, tu te rends compte de son volume énorme. Le plafond est haut, peut-être 10 m et la salle suffisamment grande pour accueillir un vaisseau de petite taille. Au milieu de celle-ci tu comprends l'origine des bruits. Une escouade militaire combat une créature aux proportions démesurées. Les coups qu'elles donnent au sol, en écrasant les malheureux résonnent dans toute la pièce. Le sol est déformé par les frappes et se tâchent de pulpe rougeâtre, quand les victimes ne sont pas projetées contre les murs alentour. Pétrifié de voir cette engeance cyclopéenne, tu laisses l'escouade périr à son sort. Au moment où le dernier soldat est écrasé au sol, la créature s'effondre sur place en des milliers de petites particules qui s'éparpillent dans la pièce. Abasourdi par cette transformation, tu t'approches espérant trouver un survivant. Tu passes d'un corps à l'autre en donnant des coups de pied dans ces particules devenues inoffensives, mais tu ne trouves que mort et désolation. C'est lorsque tu te décides à te diriger vers la sortie qu'une ombre gigantesque se déploie devant toi. En te retournant, tu te rends compte que la créature est là. Paralysé par la peur, tu la vois poser ces 2 mains de chaque côté de ton corps, prête à t'écraser. Au moment où elles se joignent, tu te réveilles en sueur, le souffle court, et tu remarques bizarrement que tu as, durant quelques minutes, des problèmes d'acouphènes.

E. BUREAU DU RESPONSABLE DE NIVEAU

Ce bureau ne possède pas de sas, mais son entrée est fermée. Sur le côté de la porte se trouve un détecteur de carte permettant l'ouverture. La lumière des torches permet de voir à travers les grandes baies vitrées un bureau agréablement rangé. Une plante en pot toute desséchée git dans un angle de la pièce. Le rai de lumière permet de voir un cadavre à moitié étalé sur le bureau. Des armoires et des meubles bas métalliques s'alignent le long des murs. Visiblement, ce bureau n'a plus été visité depuis des années, figé dans le temps. (Si les PJs parviennent à rentrer) Le cadavre gisant sur le bureau attire l'oeil par bien des aspects. A première vue, c'était une femme. A seconde vue, sa mort ne semble pas naturelle, au vu du trou que possède le côté de son crâne. Une inspection attentive permet de trouver à ses pieds l'arme qui lui a permis de mettre fin à ses jours. Le dessus du bureau est entaché d'une large croûte noire. On aperçoit un papier griffonné dans la main squelettique. Sur le bureau, une plaque métallique sur laquelle on peut lire « Hank Glamsi, Responsable de niveau ». Une buvette se tient dans un angle avec son ballon d'eau renversée, ainsi qu'une recharge posée à terre à son côté, tous deux vides.

L'ouverture de la porte pourra se faire soit à partir d'un ordinateur en état de marche (hackage du réseau) à partir d'une autre pièce, soit en récupérant le Pass se trouvant dans la poche du laborantin en NL1_C.

Briser les baies vitrées sera possible moyennant un raffut qui alertera toutes créatures vivantes dans le complexe. Celles ne bougeant pas de leur zone auront +10% d'effet de surprise. Les autres se dirigeront vers l'origine du bruit (Voir Créature en NL1_B).

Le papier griffonné contient un message : Voir Annexe 1.

Les armoires contiennent essentiellement des documents administratifs liés au fonctionnement du niveau, gestion du personnel et maintenances diverses, ainsi que du petit matériel

de maintenance (câbles électriques, pince coupante, tournevis, clés plates, chevilles, dominos électriques, petit générateur...). Un jet de Fouille permettra de trouver parmi les dossiers des employés le nom de Yann Mac Grégor, ainsi que le document suivant : Rapport sur le sujet Mac Grégor Yann (Voir Annexe 2)

SECTEUR NL2

A. W.C. 2

Sur le mur en renforcement, 2 panneaux fléchés pointent chacun vers 2 portes en vis-à-vis. Sur le panneau et la porte de gauche, on peut voir une forme humaine stylisée. Sur le panneau et la porte de droite, on voit la même forme mais avec une jupette. Au jeu des devinettes, vous êtes, vous êêêêtes ...

Celles-ci sont toujours inopérantes. Des traces noires, par tâches ou par traînées, parsèment les murs et les miroirs. Une analyse un peu fine (jet de médecine ou équivalent) laissera deviner du sang séché.

B. SERRE VEGETALE

D'entrée, on comprend d'où a pu provenir la végétation éparpillée dans le niveau. Cette salle, éclairée par une lumière diffuse coulant du plafond, laisse entrevoir des arroseurs intégrés. L'humidité ambiante résout la question de leur état de marche. La végétation a largement tout recouvert. Tout produit consommable a été digéré depuis longtemps par la luxuriance des lieux. On pourrait penser que ce local est un havre de paix comparé aux autres zones, cependant, une sensation désagréable ne cesse de vous hanter. Peut-être est-ce dû à l'odeur nauséabonde qui s'en dégage, mélange de putréfaction et d'humus en décomposition ?

On devine ce qui fut des tables, parsemées de pots cassés de toutes formes et tailles. Au lieu de sécher, les plantes ont tout envahi recouvrant d'un humus nauséabond toute la salle et dévorant toute matière recyclable à travers un mélange de terre cuite, de plastique, de ferraille et de tourbe. Au centre de celle-ci, une colonne verdâtre montant jusqu'au plafond, composé de bulbes fluorescents d'un jaune pisseux, éclaire sommairement la pièce, faisant ressortir les recoins sombres de celles-ci. Du coin de l'œil, quelque chose attire votre regard. Sont-ce des pulsations qui animent ces bulbes ?

En cherchant des indices dans cette végétation, les PJs éveilleront 3 créatures symbiotiques, mélanges de viande depuis longtemps digéré et de végétaux.

Les PJs risquent de se faire surprendre, celles-ci étant « intégrées » au décor ambiant (jet de Perception des PJs contre Infiltration des créatures).

De plus, leur mode d'attaque est particulier : Attaque par surprise pour ensuite se fondre immédiatement dans la végétation et « couler » par un autre point afin de trouver un autre angle d'attaque Et ainsi de suite jusqu'à épuiser la victime pour finalement l'achever.

Les PJs devront effectuer un jet de Perception contre Infiltration des créatures avant chaque attaque de celles-ci. S'ils échouent, ils ne pourront effectuer qu'une action gratuite (sans riposte donc). S'ils réussissent, c'est une attaque normale.

Représentez les créatures comme s'enfonçant dans la végétation épaisse et se déplaçant, telle une vague, jusqu'à disparaître avant l'attaque, brutale.

Dés la fin de la première attaque surprise, les arroseurs se déclencheront, limitant encore la perception des choses. Tous les PJs feront un jet de Perception à -10 %.

Mis à part cela, la pièce est un fatras sans nom dans laquelle il n'y a rien d'intéressant. Les bulbes fluorescents ne sont qu'une génération spontanée de plus d'une espèce végétale animée pour attirer les curieux là où se cachent les véritables prédateurs ...

C. SALLE DE RECHERCHES BIO-VEGETALES

Cette pièce, composée de murs opaques, possédait un sas. Celui-ci est complètement défoncé, les portes brisées à même le sol. La pièce est dans le noir absolu. Une odeur d'humus très prononcée s'en dégage. (Si les PJs rentrent dans la pièce) En rentrant, sur la gauche, on trouve une sorte de gros bac d'où débordent de la végétation en décomposition. D'entrée, on comprend d'où provient l'odeur en question. Le reste de la pièce est composée de tables, chaises et armoires renversées. Il ne reste pas grand-chose d'intact. Les écrans sont brisés, les quelques unités centrales défoncées.

Si les PJs réussissent un jet d'Investigation, les éléments au sol leur démontreront qu'il y a eu une bataille dans cette pièce.

Petite surprise, la cuve à végétaux contient une créature verte similaire à celles de la serre.

Le PJ qui s'approchera des cuves à végétaux devra effectuer un jet de Perception contre Infiltration à - 10 %.



En cas d'échec, la créature surprend le PJ en l'agrippant et en le tirant dans la cuve, mélange d'eau et de végétation en décomposition. Celle-ci cherchera à le noyer, tout en lui infligeant des blessures avec ses griffes.

Les PJs à l'extérieur pourront chercher à l'extirper en l'agrippant et effectuant un test de SOM cumulée, contre la SOM

de la créature.

Cette créature ne cherchera pas à sortir de sa cuve, ne possédant pas de jambes ni de bassin. Par contre, les PJs peuvent très bien chercher à la sortir de celui-ci. S'ils y arrivent, la créature cherchera par tous les moyens à revenir dans sa cuve nutritive.

Un jet d'investigation à - 10 % dans la cuve leur permettra de trouver au fond une carte d'accès débloquant la porte accédant au bureau de Yann Mac Grégor. Sur cette carte se présente le nom, la profession et la photo du-dit personnage.

D. ASCENSEUR HORS D'USAGE

Dans un coin de mur proche de l'aile NL2, vous apercevez des portes, tordues en direction du couloir, de ce qui fut un ascenseur. L'intérieur n'est plus visible, comblé par de gros blocs de roches. On imagine que le compartiment n'a pas survécu à l'effondrement rocailleux ...

Rien de notable ne peut être trouvé en cet endroit, si ce n'est le plan O_B à donner au joueur.

SECTEUR NL4

A. SALLE D'INTENDANCE/SURVEILLANCE

La porte de cette salle est ouverte, sans être défoncée. On perçoit à travers l'ouverture une lumière blafarde parfois changeante. (Si les PJs entrent) A l'intérieur, tout un pan de mur donne sur des écrans en hologramme. On en dénombre plus d'une quarantaine. Dénombre, car beaucoup sont inopérants, ayant laissé la place à un vide au milieu de la mosaïque d'images. Les quelques opérationnels ont soit l'image brouillée, soit présentent quelque chose d'inintéressant (murs, plafond, ...). Néanmoins, en regardant attentivement, 3 d'entre eux attirent l'attention.

Le reste de la pièce est composé d'armoires ouvertes, contenant des dossiers suspendus dont la plupart sont étalés par terre. 2 bureaux se font face. Le matériel informatique est encore posé sur ceux-ci. 3 fauteuils à roulettes sont éparpillés dans la pièce.

En fouillant les bureaux, ils se rendront compte que 2 tiroirs sont fermés à clé. Un jet sous 3 * AST (Astuce) permettra de trouver un ustensile dans la pièce (trombone, coupe papier, autre ...) aidant à leur ouverture (1 jet par tiroir). Dans l'un, on trouvera une matraque électrique qui ne marche plus (générateur à plat ?). Dans l'autre, on trouve un pistolet lourd tirant des balles en caoutchouc. Celui-ci est encore parfaitement fonctionnel et est accompagnée d'une boîte de munitions.

Les armoires sont remplies de dossiers relatant essentiellement toute la paperasse qu'on peut stocker dans la vie administrative d'un complexe. Rien de bien intéressant, si ce ne sont les remplacements de matériel, la maintenance des éclairages, les maladies des uns, les crises d'angoisse des autres ou encore les affaires de cœur entre collègues à régler dans la plus grande discrétion ...

Concernant les 3 écrans, les caméras sont encore manipulables à travers la console de surveillance (jet d'Interface).

Un PJ compétent en hackage peut utiliser la console afin de rediriger le signal audio/vidéo provenant d'autres caméras qui ne sont pas nécessairement au niveau de ce complexe.

LA BONNE IDEE ...

... pour le MJ est, bien entendu, de décrire la pièce à travers la caméra, sans la nommer. Le nom et/ou l'emplacement de la salle n'est qu'à destination du MJ pour le repérage.

Caméra 1 par défaut :

Serre végétale : Une salle verte entièrement recouverte d'une végétation épaisse. On discerne difficilement quoi que ce soit, d'une part dû à une lumière très faible, d'autre part de la végétation semble obstruer le viseur de la caméra.

Caméra 2 par défaut :

Salle nano-technologique 1 : Une salle de laborantin en désordre. Tout est par terre ou cassé. Les armoires sont renversées. Les lumières pendent, à moitié détachées du plafond. Certaines sont éteintes. Les lampes encore allumées projettent une lumière en mouvement comme si elles se balançaient, générant un effet inquiétant. Tout à coup une forme sombre passe devant la caméra et brisent les dernières ampoules, plongeant la pièce dans les ténèbres. Un hacker, moyennant un jet sous Programmation (et s'il y pense ...) pourra déclencher la vision infra-rouge de la caméra, ..., mais

rien ne sera visible (normal, quand on connaît le 2nd occupant du complexe).

Caméra 3 par défaut :

Salle de conférence de NL3 : Une salle en forme d'amphithéâtre universitaire. La végétation en a rempli une partie. Des plaques de champignons phosphorescents diffusent une pénombre violette à travers la pièce. Un jet de Perception détectera un mouvement en contrebas sans pouvoir en déterminer la cause.

Principe pour le hackage :

Un jet d'Infosec par le hackeur lui permettra de comprendre qu'il ne pourra pas pirater le signal caméra tout seul. Il va devoir se faire aider d'un collègue (pas plus), voire de leurs muses respectives.

Attention, si les muses interviennent, il y a 5 % de chances, cumulative par muse, que le signal soit repéré en surface par les sbires titanisés.

Si seul un PJ intervient de lui-même, il n'y aura aucun souci.

Ajouter +10 % à tous les jets du hackeur par PJ/Muse l'épaulant pour un maximum de +30 % (1 PJ supp. + 2 muses).

Effectuer une séquence de piratage classique.

Pour chaque changement de caméra, le PJ devra réussir un jet.

Réussite normale : Image.

Réussite spéciale : Son + image.

Réussite critique : Son + image + niveau du complexe.

Echec : Perte du signal.

Echec critique : Verrouillage de sécurité. L'écran est bloqué.

Malgré cela, les PJs ne trouveront pas grand-chose qui pourra les aider ... Jouer les scènes de hackage dans l'ordre que vous voulez.

Hackage 1 : Complexe -37, on perçoit un bout de couloir. Il fait très sombre, des documents sont éparpillés au sol. Rien ne bouge.

Hackage 2 : Complexe -1, lumière blafarde, des impacts au mur ainsi que des traces de feu portent à croire qu'une bataille s'est déroulée à ce niveau. Il semble qu'il y ait des cadavres au sol, sans certitude.

Hackage 3 : Complexe -24, Une salle de jeu pour enfants. Bien éclairé, on y aperçoit des cubes en bois, des écrans 3D, des jouets, etc ... Pas âme qui vive.

Hackage 4 : Complexe -17, Salle qui ressemble à un hangar de robots de combat (style mechwarrrior). En l'état, la guerre semble avoir atteint ce niveau car plus rien ne tient debout. Peu de lumière pour discerner.

Hackage 5 : Complexe -42, des toilettes o_O ?????
.....

Hackage 6 : Complexe -60, la vue de la caméra est bloquée par des pans de roches.

Hackage 7 : Complexe -0, sur le mur face à la caméra, une main géante dessinée, poing fermé et majeur pointé vers le haut avec ces mots : « TITANS FUCK ! ». Tout un programme

Hackage 8 : Complexe -39, un escalier de service qui monte et descend à partir d'un palier sur lequel on peut voir une porte avec le logo suivant : L-39.

B. CANTINE

En rentrant dans cette pièce, noyée dans les ténèbres, une certaine amertume vous envahit. De longues tables renversées, des bancs, des chaises, des plans de travail servant pour les micro-ondes et autres machines à café. Tout porte à croire que vous êtes dans une cantine ou un réfectoire. Un lieu de vie où

des gens se croisaient, échangeaient, nouaient des liens ? Cette salle, abandonnée maintenant depuis des décennies, baigne dorénavant dans un silence d'outre-tombe et porte encore les stigmates du déchaînement de violence qui y a déferlé.

Inutile d'imaginer un grille-pain sous la forme d'un suppôt des Titans ou un micro-onde transformé en canon à rayonnement sigma. Rien dans cette pièce ne laisse présager d'un danger quelconque. Les couverts sont en plastique, les couteaux à bout ronds, les assiettes en carton décomposé. Tout est prévu pour éviter le moindre accident de travail. Alors pourquoi les PJs qui réussiront un jet sous Investigation remarquent à la lumière des lampes les traces sur les murs, ressemblant à des ombres de forme humaine ? Comme si les locaux avaient été pulvérisés sur place et dont il ne resterait que la trace de leur présence sur les murs ...

C. CUISINE

La lumière des torches renvoie des reflets métalliques sur des appareils ménagers. Cette pièce a servi autrefois à préparer les repas du complexe. On y trouve des fours, des plaques chauffantes, des frigos. Quelques casseroles et ustensiles de cuisine pendent encore le long des traverses. Les coursives entre chaque plan de travail peuvent cacher n'importe quel engageant prête à vous sauter à la gorge ... Mais pourquoi angosser ? Après tout, ce n'est qu'une cuisine ...

La pièce est vide de toute lumière et créature.

Un frigo contient une tête humaine dans un bocal baignant dans un liquide verdâtre. Celle-ci semble avoir mutée car beaucoup plus végétale qu'animale. Un jet de VOL*3 sera nécessaire pour affronter son regard quand celle-ci ouvrira les yeux, sous peine d'1D10 pts de stress.

Celle-ci ne peut bien entendu pas parler, et ne comprend plus rien, n'ayant gardé d'humanité que la forme de son réceptacle.

En fouillant les tiroirs et autres armoire, les PJs pourront trouver quelques ustensiles de cuisine qui pourrait servir d'arme (hachoir, couteau à viande) même si leur maniement n'est pas aisé (compétence « Armes tranchantes » nécessaire ou jet sous la SOM uniquement en combat).

Au fond de la pièce, une salle frigorifique qui servait à conserver la viande et autre aliment. En rentrant, les PJs se rendront compte qu'il reste encore certaines choses ...

Quelques quartiers de viande en putréfaction sont encore suspendus, ainsi que des conserves sur les étagères. Le froid ambiant prouve que le frigo est encore en état de marche même s'il ne vous saisie pas. Cependant, certains restes attirent votre œil. Qu'elle n'est pas votre surprise de voir que ce sont des restes humains assemblés les uns aux autres pour former un amalgame difforme (VOL*4 ou perte de 1D4+1 pts de stress). Alors quand ceux-ci tombent au sol et s'animent avec une intention plus qu'agressive, l'effroi laisse la place aux réflexes les plus élémentaires (VOL*3 ou perte de la première initiative + 1D10+3 pts de stress).

Les PJs se font attaquer par 4 Limbwalkers (X-Risks p.127). Les instruments de cuisine trouvés précédemment peuvent aider pour le combat (schlick-schlick, chlac-chlac ...).

D. BAINS-DOUCHES-W.C. 4

La particularité de ces commodités est l'intérieur amélioré par l'ajout de douches avec matériels de buanderie incorporé. En clair, une console vous permet de sélectionner automatiquement votre mode (Lavage, séchage, repassage, douche, tout cumulé), vous rentrez, 1 mn 30 d'attente et vous

ressortez lavés, les habits nettoyés et repassés sans vous déshabiller. Rien de plus classique, quoi ! Bien sûr, il reste le mode habituel où on sépare les activités, mais bon ... c'est un peu dépassé ! Ces errements ne vous font pas longtemps rêver, compte-tenu de l'état dans lequel se trouve l'intérieur. Tout est dévasté, les cloisons de séparation par terre ...

Rien de particulier à trouver dans celles-ci.

E. SALLE DE REPOS

Cette aire du complexe est desservie par un couloir dans lequel se répartissent de chaque côté des couchettes pour le repos des occupants. Malheureusement, l'obscurité ambiante et le silence des lieux feraient plutôt penser à une morgue. La lumière des torches laisse entrevoir dans ces alcôves quelques cadavres desséchés, surpris certainement dans leur sommeil. Finalement, les plus heureux car n'ayant pas vu la mort venir. Les couchettes semblent encore en bon état, si ce n'est la poussière accumulée dans les lieux. L'endroit idéal pour un repos, si possible, pas trop prolongé ...

La plupart des cadavres possèdent encore leur pile corticale. Les PJs peuvent les récupérer, afin de les « uploader » une fois de retour sur la Lune ou Mars. Un test de Médecine[Chirurgie ou tout domaine approchant] à + 20 % permettra d'extraire la pile sans l'abimer (1d4 +2 piles récupérables correspondant au nombre de cadavres présents).

Une prime sera versée aux PJs ramenant ces piles (à la discrétion du MJ), prime pouvant être financière ou sous forme d'améliorations ou de services.

Cette partie du scénario offre des ouvertures au MJ pour d'autres aventures :

- Les PNJs réuploadés pourront être reconnaissant de revenir à la vie après des années de mort latente et chercheront à renvoyer l'ascenseur aux PJs.
- L'une des victimes peut avoir eu un dysfonctionnement dans son système de sauvegarde, obligeant à aller chercher son esprit à travers un simulspace, directement dans la pile (un peu dans l'idée du film Inception).
- Un autre peut déjà avoir été réuploadé par ailleurs, créant un double de la même personnalité, voire un double maléfique n'acceptant pas qu'un autre « lui » existe.
- Enfin, d'autres peuvent tout simplement être devenus fous après des années de « non-mort ».

Libre au MJ d'exploiter cet apport, ..., ou pas.

LE REVE NUMERO 3

La salle dans laquelle tu te trouves ressemble à un bloc médical. Autour des tables d'opérations traînent quelques dessertes présentant des outils chirurgicaux sales, parfois rouillés. Tu vois dans des écuelles, une sorte de gélatine verte tachée de rouge, devant servir pour la cicatrisation. Il fait froid. Tu tournes la tête. Un robot chirurgical s'acharne sur un corps à grand coups de disquesuses, bistouris et autres scalpels. Du sang gicle dans tous les sens mais, bizarrement, bien que le patient semble hurler son agonie, aucun son n'est perçu, pas même venant du robot chirurgical. Il fait froid. Plus loin, un drap est étendue à l'horizontale, à 1 m du sol. Au-dessus, un astronaute, accroché par des grappins, est suspendu dans le vide. En regardant plus

attentivement, tu constates que les grappins ressemblent à des crochets et transpercent en de multiples endroits sa combinaison, le faisant se vider lentement de son sang sur le drap en-dessous. Tu as froid. Avant que tu ne comprennes pourquoi, tu te sens brusquement tiré vers le haut, avec un pincement aigu au niveau des chevilles. Une douleur fulgurante te transperce de part en part, jusqu'à ce que tu constates avec horreur que tu te retrouves suspendu à la place du supplicié. Tu as froid. Tu te réveilles frigorifié, avec des douleurs aux chevilles et sur les flancs. Tu te rends compte que tu as saigné à ces endroits par de petites égratignures.

F. BUREAU DU PLUS HAUT GRADE ADMINISTRATIF

L'entrée de ce bureau, aux murs pleins, est fermée. Sur la porte, on peut lire sur la plaquette de cuivre verdie par le temps : « Clements Suzie, Directrice ». Un détecteur de cartes en autorise l'accès.

(Si les PJs parviennent à rentrer) Le bureau, plongé dans le noir, est rangé de manière très sobre. Un bureau, un fauteuil, une armoire basse, une plante verte qui ne l'est plus depuis longtemps. Dans un coin, un distributeur d'eau avec son galon encore rempli. Sur le bureau, une photo avec un couple et une enfant.

Sur un mur, une série de tableaux regroupant différents prix et récompenses d'études, ainsi qu'une affiche publicitaire vantant les mérites d'un yaourt. Une petite table ronde entourée de 5 fauteuils bas agrémentent une partie du bureau. Un meuble d'apéritifs possédant encore quelques bouteilles et des verres tient lieu de point de rencontre.

Cette pièce doit être considérée comme un havre de paix. C'est en quelque sorte la seule pièce du complexe où il n'y a ni pièges, ni créatures, ni rencontres glauques. Ceci donnera l'occasion aux joueurs d'y revenir et pouvoir s'y reposer à chaque fois que nécessaire. L'eau n'a plus bon goût mais est encore potable. Les bouteilles d'alcool sont buvables bien que frelatés. L'ordinateur est opérationnel (voir NL3_D).

Le bureau contient un coffret vide dont l'empreinte intérieure rappelle une arme (celle du cadavre dans le bureau du responsable de niveau en NL3_E).

SECTEUR NLI

A. BLOC CHIRURGICAL

Le sas de cette salle est ouvert, et ne fonctionne plus. A l'intérieur, l'obscurité cache des ballons de verre brisés, une machinerie de technologie de pointe, des tables avec des sangles rongées par le temps ... Cela ressemble à une salle d'expérimentation. Un squelette est encore présent sur l'une d'entre elles, sa morphologie faisant penser à celle d'un singe. Tout est brisé dans la pièce, plus rien ne semble fonctionnel.

Cette pièce n'a plus rien d'intéressant, tout ayant été dévasté. Seul détail particulier, si les PJs regardent attentivement le squelette de singe, ils trouveront une pile corticale en très mauvais état. Si les PJs la ramènent, le contenu en sera inexploitable.

B. BLOC NANO-TECHNOLOGIQUE 1

La double entrée sécurisée est complètement défoncée, écartée de part en part, comme si quelque chose d'énorme l'avait traversé. Depuis le couloir, en traversant le sas et jusqu'à l'intérieur de la salle modestement éclairée, une végétation touffue, sans être luxuriante, déborde de toutes les interstices. Mousses, lichens, lierres et autres plantes grimpantes tapissent les murs et le sol, donnant aux dégâts causés le rôle de lointains souvenirs. Une forte odeur d'humus exhale de la salle. Le sol est recouvert de morceaux d'écorce de taille variable. Pourquoi aurait-il traîné un arbre si bas dans les étages ?

Il n'y a plus rien d'utile dans cette pièce. Par contre, elle est devenue la repaire de la créature maîtresse des lieux. Celle-ci est sourde et aveugle mais réagit aux vibrations avec une acuité remarquable. Si cette entité a été un jour humaine, elle l'a oublié depuis longtemps, ne réagissant que de manière instinctive. Elle est devenu relativement lente avec le temps, par contre sa fusion avec les nanobots (voir fiche en annexe) lui a donné des capacités rendant ses attaques particulièrement létales. Les PJs vont devoir faire preuve de finesse pour la neutraliser. Elle est bien entendu particulièrement sensible au feu, mais déclencher un incendie au 50^{ème} sous-sol est-ce vraiment une bonne idée ... ?

De plus, à partir du moment où elle se rend compte de la présence des PJs sur le niveau, elle n'aura de cesse de les traquer et les abattre.

A savoir, elle peut détecter la présence des PJs dans un rayon débordant juste de l'extérieur de la pièce, donc avant que ceux-ci n'y parviennent. Cela couvre bien sûr aussi bien le sol que les murs et les plafonds.

C. BLOC NANO-TECHNOLOGIQUE 2

Le sas qui mène à cette salle est l'un des rares à n'être pas endommagé ou détruit. Il faudra donc en pirater l'entrée, les reconnaissances vocales et visuelles des habilités n'étant plus possible depuis bien longtemps. (Si les PJs parviennent à rentrer) La salle éclairée est dans un état impeccable. A l'intérieur, 3 squelettes, assis sur leur siège et étendus sur la table qui devait leur servir de travail. Un hologramme projette en boucle inlassablement une scène de fin du monde. On voit 3 laborantins étudier des résultats lorsqu'une sorte de nuage acéré surgit dans le champ de vision, perçant de part en part les 3 scientifiques, sortant et rentrant par tous leurs orifices, et repartant tout aussi vite sans se soucier du sort funeste des 3 personnes. On trouve dans la pièce, des pots ayant contenu des plantes, mortes depuis longtemps, des vivariums desséchés ainsi qu'une table d'opération. 4 ordinateurs sont à disposition sur les étales scientifiques.

On ne trouve aucun élément particulier, si ce n'est, en fouillant les poches de l'un des laborantins, un Pass qui permet d'ouvrir simplement la porte du bureau du responsable de niveau.

Les ordinateurs fonctionnent et sont connectables au réseau de manière classique. Reportez-vous au § NL3_D pour le détail du hackage et de ce qu'on peut trouver.

D. W.C. 1

La porte ouverte donnant sur le couloir est recouverte d'une mousse nauséabonde. On devine au sol devant l'entrée et à l'intérieur des morceaux de bois et d'écorces éparpillés comme si on avait taillé des copeaux. A l'intérieur, une odeur forte vous

prend à la gorge. La séparation Hommes/femmes a été démonté et toutes les séparations sont par terre. Au fond de la pièce, un tronc d'arbre abattu. (Si les PJs se rapprochent) Ce qui semblait être un tronc est en fait une sorte de sculpture en bois qui aurait été travaillé aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur ... A la réflexion, cela ressemble plutôt à un moule en bois, A moins que cela soit la représentation d'un de ces personnages de bois pour les enfants ? Si c'est le cas, l'acteur qui était à l'intérieur ne devait pas être à l'aise.

Une étude attentive du moule en bois et un jet sous Médecine/Biologie/Botanique ou toute science du vivant permettra de voir que le moule de bois a été ou a fait partie d'une créature vivante. Ce n'est plus maintenant qu'une coquille vide. Une étude attentive (jet d'Investigation à -10 %) des lieux permettront de découvrir des débris de ce qui semblent être des répliques de différentes tailles. La plupart étant brisées, incomplètes ou en mauvais état, difficile d'estimer la taille inférieure (Pour le MJ : la plus petite est de taille humaine).

Une réussite spéciale permettront de trouver des lambeaux de blouse de laborantin avec le nom, légèrement effacé, « ..nn ma. .r..r » inscrit dessus.

Une réussite critique permettra de trouver un Pass. Le nom a été effacé par le temps mais le Pass est encore opérationnel pour entrer dans le bureau NL1_E.

E. BUREAU DE YANN MAC GREGOR - DIRECTEUR TECHNIQUE

Le bureau est fermé. Sur la porte, la plaque ne laisse aucun doute sur son propriétaire : « Mac Gregor Yann, Directeur de projet ». Un lecteur de cartes permet l'accès à celui-ci.

(Si les PJs parviennent à rentrer) Au-delà du simple bureau et des étagères vitrées contenant toutes sortes de bocaux aux contenus des plus bizarres, ce qui choque est l'établi disposé dans un coin avec des rouages, pièces de laiton, vis et écrous, digne d'un roboticien. Tout cela est éparpillé sur la desserte, accompagné de l'outillage du parfait bricoleur. Si l'on fait abstraction de cela, la pièce est des plus classiques pour un scientifique : Des rangées de livres moisies, quelques diplômes accrochés aux murs, et des récompenses en forme de coupes ou de trophées. Des piles de livres se partagent la place avec un cube coloré de multiples couleurs sur le bureau.

Le cube n'est autre qu'un rubik's cube mais les PJs ne sont pas forcément censé le connaître. Laissez-les jouer avec en leur expliquant par manipulation comment il fonctionne. Au moment où ils le prennent celui-ci est défait (aucune face terminée).

L'établi est des plus classiques avec toutes sortes de pièces et d'outils propres à des travaux de mécanique. Un jet sous « Intérêt[tous métiers liés à la mécanique] », permettra de déterminer un outillage propre à la robotique ou cybernétique.

Les livres sont pour la plupart des essais, thèses ou livres scientifiques liés à la nano-technologie, la botanique et la cybernétique. Ils sont pour la plupart inutilisables, moisies par le temps ou tombant en lambeaux.

L'ordinateur est toujours opérationnel. Au-delà de la protection du login, une réussite spéciale ou avec une MR de 20% sous Fouille permettra de trouver des dossiers protégés.

Pour accéder à ceux-ci, 3 codes de couleur vont apparaître simultanément à l'écran parmi les couleurs suivantes : blanc,

jaune, vert, rouge, bleu, orange (choisissez celles que vous voulez).

De plus, une lumière bleutée translucide apparaîtra à travers le clavier, jusqu'à une vingtaine de cms de haut.

L'objectif est d'effectuer les faces pleines des couleurs demandées avec le rubik's cube, et le déposer au-dessus du clavier de l'ordinateur, en suspension dans l'air. Celui-ci tournera sur lui-même et validera automatiquement les couleurs, débloquent les fichiers protégés.

Difficulté : Le code de couleur change toutes les 3 minutes !

Laissez l'imagination des PJs se sortir de cette énigme (par eux-mêmes, muses, hacking à -50 %, test sur la moyenne COO/COG, etc ...).

Evidemment, un vrai Rubik's cube serait encore plus amusant, mais nous ne sommes pas tous doués pour cela ...

Le déblocage permet d'accéder à une vidéo et une écoute de conversation.

La vidéo :

Celle-ci semble composée de bouts de reportages, collés les uns aux autres, sur la guerre qui déferle sur la planète. On y voit des images apocalyptiques sur les batailles menées par les humains contre les Titans, mais aussi entre nations. Les Titans sont le plus souvent entraperçus au milieu de batailles urbaines, qui finissent mal pour le porteur de caméra. Des armées débordées abandonnent les civils à leur sort, des combats nations contre nations se retrouvent dans le même camp quand des hordes de robots apparaissent sur terre, dans les airs, et moissonnent les têtes sans distinction. Enfin, on voit des nuages de nano-bots déferler sur les populations finissant le travail de façon méthodique. (Si les PJs réussissent un jet de Perception) Par-dessus le vacarme provenant des machines de guerre, on entend de plus en plus distinctement les pleurs d'un homme qui continue jusqu'à la fin de la vidéo.

L'enregistrement :

C'est une discussion apparemment entre 3 personnes.

Voix 1 masculine : « Pouvez-vous m'affirmer que nos travaux ne sont qu'à des fins de développement spatiaux ? »

Voix 2 masculine : « Qu'est-ce qui vous fait croire le contraire ? »

Voix 1 : « J'ai trouvé trace d'envoi de nos travaux aux armées sur le réseau ! »

Voix 3 féminine : « Yann, vous savez comme nous que l'armée est le principal financeur de nos recherches. De plus, nos travaux sont destinés à développer des technologies qui seront en premier lieu utilisées par des ingénieurs militaires sur des astres inhabitées et hostiles. Nous ne voyons donc pas en quoi la présence de l'armée serait signe de défiance. »

Voix 1 : « Et la guerre dans tout ça ? »

Voix 3 : « Vous savez comme nous que la Terre est condamnée. Vous avez, vous aussi, participé à la réunion présentant notre départ de la planète. L'humanité est en train de quitter son monde d'origine, nous n'avons pas le choix. Nous devons partir ou mourir ... ou pire encore. Je pense que tout le monde ici en est conscient même si cela génère quelques réprobations. »

Voix 1 : « Comment expliquez-vous dans ce cas que j'ai retrouvé sur certains reportages militaires des nuages de nano-bots élaborés par nos laboratoires ? »

Voix 2 : « Vous êtes fou ! Jamais l'armée ne s'amuserait à utiliser ce genre d'armes à des fins militaires d'autant plus qu'elles ne sont pas fiables ! »

Voix 1 : « Ne me prenez pas pour un imbécile ! Je sais reconnaître le comportement de nos bots notamment parce que je suis le seul à travailler sur la correction de leurs derniers bugs environnementaux. Faut-il que je demande à ce qu'on récupère un échantillon de ceux-ci sur les champs de bataille pour vous prouver le contraire ? »

Voix 3 : « Vous savez très bien que c'est inutile, d'une part parce qu'il n'y a aucun lien tangible entre vos dires et la réalité, d'autre part parce que vous savez que votre demande doit être validé par le conseil tripartite de notre complexe. Or, je ne pense pas me tromper en considérant qu'il y aura un refus de notre part face à votre requête. »

Voix 2 : « De plus, je ne pense pas qu'il soit utile d'envoyer des hommes courir le risque de se faire tuer pour récupérer des échantillons. N'avez-vous pas tout ce qu'il vous est nécessaire pour travailler ? Préfereriez-vous vous retrouver à la surface ? Vous dites avoir vu nos armes déployées sur des vidéos, quelle idiotie ! Vous feriez mieux de vous remettre au travail pour que nous puissions quitter la planète au plus vite ! Vous savez que nous avons besoin de vos travaux pour pouvoir aller s'installer ailleurs dans les meilleures conditions possibles ! »

Voix 3 : « Du calme ! Je pense plus simplement que nous sommes tous à cran de par les impératifs qui nous sont fixés. Et je ne serais pas étonné que Yann nous fasse un peu de surmenage. Cela fait combien d'heures que vous n'avez pas dormi ? 36 heures ? Voilà ce que nous allons faire. Prenez 1 jour de repos. Dans ce laps de temps, profitez-en pour faire un examen médical complet ... »

Voix 1 : « Mais je ... »

Voix 3 : « C'est un ordre Yann ! Vous êtes fatigué et avez besoin de vous reposer ! Nous reprendrons cette discussion, si nécessaire, une fois que vous reviendrez avec les idées claires. L'entretien est terminé. »

Voix 1 : « ... Très bien. Je vois que je n'ai pas le choix. Mais vous ne me ferez pas changer d'avis aussi facilement. Après tout, ce n'est pas moi qui ait employé le terme 'Arme' dans la discussion ... 2 fois ! »

Voix 3 : « Nous avons toujours le choix Yann Le bon ! J'espère que ce repos vous permettra d'ouvrir les yeux sur la nécessité de terminer rapidement vos travaux. Nous comptons tous sur vous. A plus tard. »

Bruit d'une porte qui se ferme.

Voix 2 : « Pour ma part, il devient dangereux de lui laisser le projet entre les mains. Qu'arrivera-t-il s'il décide de tout foutre en l'air ? »

Voix 3 : « Mettez-le sous surveillance sans éveiller les soupçons. Demandez au Docteur Philips de lui faire un test de Rorschach en prétextant une fatigue excessive. Il est nécessaire qu'on sache rapidement s'il est encore fiable. »

Voix 2 : « Mais il va se douter de quelque chose ! »

Voix 3 : « Je ne pense pas. Philips est malin, il saura lui faire avaler la pilule. Durant son absence, sauvegardez ses travaux au cas où il aurait l'idiotie de vouloir tout détruire ! A la moindre défaillance, je lui prépare un aller-simple pour la surface. Et n'oubliez pas de le garder toujours accompagné notamment durant ses travaux en laboratoire. Je ne veux plus qu'il soit seul dans les labos. Nous aurions trop à perdre s'il faisait une connerie avec ses idées pacifistes. »

Voix 2 : « Entendu ! »

Fin de l'enregistrement.

F. ASCENSEUR BLOQUE

Cet ascenseur refuse obstinément d'ouvrir ses portes. Les voyants sont éteints. Il semble hors d'usage.

L'ascenseur ne s'ouvrira qu'une fois la rencontre avec Mac Grégor accomplie dans la salle des serveurs.

SALLE DES SERVEURS

Le sas de cette salle est fermé. Un pass est toujours visible pour son accès. Impossible de voir ce qu'il y a à l'intérieur mais on devine facilement de par l'enseigne lumineuse à l'entrée : « Salle des serveurs ». (Si les PJs arrivent à rentrer) Les voyants des leds multicolores éclairent la salle d'une mosaïque de couleurs. Le ronronnement rassurant des machines ... Touchez-vous au but ? Des racks entiers d'ordinateurs partagent la pièce en couloirs étroits. N'importe qui pourrait vous surprendre. 2 couloirs plus loin, 2 pieds dépassent le rang des machines. Quelqu'un dormirait ici ?

Les 2 pieds appartiennent à un cadavre desséché depuis longtemps.

Les PJs en trouveront un autre un peu plus loin. Un jet de Médecine ou équivalent permettra de déterminer leurs décès par rupture des vertèbres cervicales.

Tout d'un coup, en inspectant le second, une voix robotique se fera entendre : « C'était les agents de maintenance des serveurs ».

Les PJs s'apercevront qu'au fond d'une coursive de rack se tient assis par terre un androïde, habillé avec des vêtements civils.

Si les PJs lui demandent qui est-il, il répondra : « Je suis Yann Mac Grégor, Directeur de projet de ce complexe. ».

A ce moment, les PJs auront peut-être un tas de questions à lui poser, en fonction de ce qu'ils auront déjà trouvé comme indice avant d'arriver là. Le paragraphe suivant décrit l'histoire des ultimes semaines avant le dénouement.



L'HISTOIRE DU COMPLEXE

Yann Mac grégor, Directeur scientifique du complexe nano-agronomique, a été embauché dans cette entreprise d'Etat afin de trouver des solutions fiables et pérennes pour cultiver des plantes en milieu hostile ou semi-hostile. Ces études s'appuyaient sur ses recherches nano-technologiques dans le but d'effectuer une transformation au niveau moléculaire des plantes à reproduction et les rendre plus résistantes. De plus, ses recherches devaient être menées sur des sujets vivants pour établir un lien possible entre le vivant botanique et le vivant animal, ceci à l'aide des nanobots. L'objectif était de créer une forme d'humanoïde plus résistant, avec une durée de vie plus longue, et capable de se régénérer avec peu de ressources naturelles. Ces études avançaient convenablement jusqu'à ce qu'il s'aperçoive, au travers de vidéos extérieures, que ses recherches de fusion servaient d'armes de destruction massive, non pas contre les Titans ou autres créatures robotisées mais contre d'autres humains. Ayant voulu des explications, il se fit envoyer sur les roses par ses collègues hiérarchiques. Ses travaux avançaient à grand pas, notamment sur la stabilité des nanobots et leur « adaptation » (certains diraient virulence), mais il comprenait maintenant pourquoi. Les luttes contre les Titans de surface n'étaient que des prétextes pour asservir les nations ennemis. Il perçut la farce dans laquelle il s'était embarqué, lui, le scientifique en quête d'humanisme. Il n'y aurait pas de machine arrière, les échanges avec l'armée se faisant de plus en plus pressants et réguliers.

Il mit donc au point un plan afin d'empêcher l'utilisation de ses travaux. Durant des semaines, il construisit un androïde (celui qu'ils ont devant eux) équipé d'une pile corticale. Celle-ci devrait recueillir l'esprit de Mac Grégor au moment opportun. De plus, il reconfigura ses nanobots afin que ceux-ci ne cherchent sous aucun prétexte à s'éloigner du complexe. Il leur donna par contre la capacité à pouvoir fusionner les matières végétale et animale, dans l'objectif de préserver la vie, sans parti-pris préalable ni préférence entre les 2 biologies. Ce dernier point coûtera cher aux membres du complexe. Considérant que ses travaux continuaient, personne ne chercha à vérifier ce qui se tramait. Le jour ultime, il lâcha les nanobots dans le complexe libérant ceux-ci de leur cuve et ouvrant le sas de son laboratoire. Il fut l'une des premières victimes. Cependant, sa sauvegarde se mit automatiquement en marche et son esprit fut transféré dans la pile corticale de l'androïde en quelques secondes, grâce aux serveurs du complexe et un petit logiciel installé par ses soins.

Les nanobots n'investirent qu'une coquille vide, l'équivalent d'un fork gamma reconstitué, que les PJs ont sans doute eu l'occasion de rencontrer ...

Dans la panique générale, l'androïde se trouvant dans le bureau de Mac Grégor s'activa et se dirigea vers la salle des serveurs sans être inquiété par les bots du fait d'une fusion considérée pérenne par ceux-ci. Il tua les 2 agents de maintenance avant que ceux-ci n'alertent l'extérieur. Il effaça ses travaux dans la foulée. Pendant ce temps, les nanobots envahirent le complexe et entamèrent leur procédure de fusion au gré de leur rencontre et de leur défaillance, ..., tuant ou transformant tous les membres du complexe. Dû à la fuite de nanobots, le complexe activa le système de sécurité et l'accès fut fermé jusqu'à présent.

La fabrication des nanobots relâchés à la surface est imparfaite et possède des faiblesses. Mac Grégor a détruit tous les travaux

qui pourraient amener à finaliser leur conception. Par contre, il a encore en mémoire les points faibles de ceux-ci et saura en faire profiter les PJs, si ceux-ci se montrent persuasifs (à la charge du MJ). Une connexion au serveur suffira pour un transfert de données contenant les plans et les points faibles à exploiter.

Mac Grégor ne voudra pas partir du complexe. La mort de tous ses collègues l'a gravement atteint. Son corps d'origine est détruit et il ne tient pas à intégrer un nouveau morphe (« On n'a qu'une vie »).

Il considèrera sa mission accomplie avec la venue des PJs. Il fera en sorte d'appeler le seul ascenseur disponible pour les faire remonter jusqu'au niveau -5. Ensuite, ils devront se débrouiller. Une fois qu'ils auront quitté l'ascenseur, il fera sauter tous le complexe et lui avec.

RETOUR A LA SURFACE

L'ascenseur débloqué, Yann Mac grégor laissera partir les PJs comme convenu. Quelques secondes après avoir quitté la cage au niveau -5, les PJs entendront un bruit sourd provenant de celle-ci, ainsi qu'une secousse sous leur pieds, comprenant que le scientifique n'est plus.

Il ne leur reste qu'à trouver la sortie au travers d'une cage d'escalier remontant à la surface.

Bien que pollués par les radiations et les intempéries nocives, ils vous semblent n'avoir jamais respiré un air aussi frais que celui-ci. Laisant derrière vous le complexe des horreurs, vous vous orientez afin de déterminer le point d'évacuation. Aucune sentinelle robotique en vue. Aucun oublié vous attendant ...

Dès qu'ils sortiront du bâtiment, leur muses se mettront en activation afin de leur indiquer le point de ralliement avec Firewall (et afin d'envoyer les données à ceux-ci à l'insu des PJs).

Ceux-ci pourront se faufiler aisément au travers des bâtiments jusqu'à une esplanade entourées de décombres.

A l'instar du scénario précédent, à partir de la sortie d'ascenseur jusqu'au vaisseau, ce passage est laissé à l'initiative du MJ qui voudra, ou pas, allonger leur retour à la surface par des rencontres aléatoires. Le tableau de rencontres de « Welcome Home ! » peut être repris. Une rencontre dans des couloirs poussiéreux et plongés dans le noir, dans des escaliers d'évacuation étroits, pourrait être amusante ... ou bien une trouvaille inattendue dans un bâtiment désaffecté ou en ruine.

NEGOCIATION

Là, un vaisseau les y attend, moteurs encore allumés. Les PJs pourront voir des individus armés à l'extérieur. Cependant, un œil attentif (Jet de Perception avec **+ 20 % pour celui qui s'est fait tabasser sur la Lune**. Voir scénario précédent) reconnaîtra Black Angel parmi les mercenaires.

A ce moment là, celui-ci se connectera sur un réseau non sécurisé afin d'entamer les négociations. Cela aura pour effet d'alerter les robots sentinelles qui ne mettront pas 5 mns pour débarquer.

Black Angel fera bref et simple : « Transmettez-nous les données et on vous embarque pour vous tirer de là. Refusez et cette planète sera votre tombeau. » Il donnera 2 mns de réflexion aux joueurs avant de décoller, juste avant l'arrivée des robots qui prendront en chasse le vaisseau, laissant les PJs isolés.

Si les PJs acceptent, il partira en les laissant sur place dès les données acquises.

Si les PJs acceptent à condition d'être évacués d'abord, il les liquidera dès les données acquises.

Si les PJs refusent, il les laissera à leur sort, craignant plus l'arrivée des Titans que la perte des données.

Durant ce temps, plusieurs choses peuvent se passer :

- L'arrivée, providentielle ?, des Oubliés (voir scénario Welcome Home !, § Les Oubliés) qui compte bien quitter la planète, même s'il faut pour cela prendre d'abord un vaisseau.
- Certains robots commencent à faire leur apparition, en commençant par des humanoïdes de faible taille et des robots chasseurs de têtes. Ils se dirigeront principalement vers le vaisseau.
- Enfin l'arrivée d'un second vaisseau fera fuir le premier, craignant une attaque massive des Titans. C'est sans compter sur la sagacité de Bliff qui viendra à la rescousse des PJs, et des Oubliés si ceux-ci sont dans les parages.

Le MJ devra jongler avec ces 3 événements, simultanés ou pas, selon les actions des PJs. Ne pas hésiter à faire monter la tension avec le temps qui s'écoule et l'arrivée de plus en plus nombreuse de créatures titanisées. Une bataille rangée avec, ou contre, les Oubliés est aussi possible.

COURS DE PILOTAGE

Au moment où tout semblera perdu, le vaisseau de Bliff arrivera pour mettre tout le monde d'accord, arrosant copieusement le vaisseau des mercenaires ainsi que les robots. Dark Angel ne cherchera pas le conflit, et s'enfuira aussi vite que possible.

A ce moment là, le vaisseau de Bliff se posera et, moteur tournant, invitera les PJs à monter à bord. Si ceux-ci hésitent trop longtemps, il décollera lui aussi, laissant les PJs à leur triste sort dans le rang des Oubliés.

Sinon, une fois à bord (accompagnés ou pas des oubliés), le décollage se fera de manière précipité, quelques vaisseaux robotisés aux trousse, ainsi que des robots au sol.

Bliff va devoir faire du slalom entre les immeubles en ruine, afin de les semer et armer ses canons ioniques (qui mettent un certain temps ...) avant de pouvoir partir à la verticale et sortir de la Barricade.

Il va falloir jouer serré et les PJs vont y avoir une part active.

Chaque PJ va occuper un poste sur le vaisseau, Bliff se réservant le pilotage (personne ne pilote son vaisseau à sa place) et la manette des gaz.

Les postes à occuper sont :

Artilleur 1, Artilleur 2, Canonnier, Navigateur, Palonnier. Les PJs choisissent.

ROLES

Le vaisseau de Bliff est de type Transporteur léger (règles de base p.347).

Il possède 15 pts d'armure et 900 d'END, dont 80 de SB.

Pour chaque SB atteint, un poste au hasard deviendra inopérant, le dernier étant le pilotage et signifiant le crash du vaisseau.

Les rôles sont définies pour une équipe de 5 joueurs. Si votre équipe compte moins de 5 joueurs enlevez des postes en commençant par le bas de la liste (Palonnier, puis Navigateur, puis Canonnier ...) et enlevez 100 pts d'END au vaisseau pour chaque poste en moins.

La difficulté ne réside pas que dans les dommages que peut prendre le vaisseau, mais bien dans la capacité à limiter les consommations de munitions et les bonnes manœuvres. Chaque manœuvre ou tir loué consommera un peu plus la protection du vaisseau jusqu'à sa destruction.

De plus, l'appareillage devenu inopérant ne fera qu'accentuer la chute de celui-ci.

Des manœuvres des PJs dépendront la consommation excessive des artilleurs et canonniers qui, s'ils louent leurs jets, baisseront considérablement la défense du vaisseau.

nécessaire pour armer les canons ioniques en vue de traverser la barricade.

Si le vaisseau sort de la zone délimitée par le trajet (après le point B) avant la fin du temps minimal, faites le rentrer de nouveau par le haut de la zone en mélangeant les obstacles initiaux rencontrés.

LA FUITE

A un moment, Bliff indiquera à l'équipe qu'il est prêt à s'extraire de la ville, les canons étant suffisamment chargés. Il procédera alors à une montée verticale, suivie par un cortège de robots tueurs qui chercheront tant bien que mal à les suivre.

Bliff : « J'ai reconfiguré les canons pour qu'ils envoient des tirs à plasma. Nous devons encore traverser la barricade en faisant

	Fonction	Contraintes	Munitions	% de réussite	% loué
Artilleur 1	Mitrailage des ennemis	Munitions communes et limitées	3000 cartouches traçantes. Chaque tir dépense 150 cartouches	(40 % ou % du PJ si compétence Armes à 2 mains) + Bonus de morphe COO	Double la consommation de cartouches
Artilleur 2					
Canonnier	Destruction des bâtiments ou des ennemis imposants	Munitions limitées	6 tirs possibles.	(60 % ou % du PJ si compétence Armes à 2 mains) + Bonus de morphe COO	Arme enrayée, action suivante inopérante.
Navigateur	Prévision de la trajectoire	Devoir d'alerte rapide	Trouver la bonne manœuvre	3 secondes pour réagir uniquement	Voir détail de l'obstacle
Palonnier	Prévision du plafond	Devoir d'alerte rapide	Trouver la bonne altitude	3 secondes après le Nav. pour réagir uniquement	Voir détail de l'obstacle

Artilleur 1 et 2 : Chaque artilleur sera sûr de toucher et détruire les cibles en question. Par contre, un échec doublera la consommation des munitions, là où une réussite critique la diminuera de moitié. Attention, certains obstacles demandent l'appui des 2 artilleurs si le canonier n'est plus opérationnel. Les jets sont gérés indépendamment pour chaque artilleur.

Canonier : Il sera là pour déblayer le terrain de tous gros obstacles robotiques ou inertes. Si le jet à une ME (marge d'échec) de 30 % ou plus l'arme est enrayée et ne peut servir pour cette action ni l'action suivante.

Navigateur : C'est lui qui indique la route à prendre. L'appareil volant à toute vitesse à travers les haies de gratte-ciels, l'ordre de mouvement devra être rapide. Dans la négative, soit les artilleurs/canonier devront déblayer le terrain, soit le vaisseau prendra des dommages physiques, ayant loué sa manœuvre.

Palonnier : Son indication permettra de donner l'angle d'attaque de l'obstacle à franchir. Le vaisseau étant ce qu'il est, l'angle oscillera par palier de 10°, de -40 à +40° dans le sens du vol, ou pourra effectuer une rotation de 90° transversale sur son assiette (1/2 tonneau).

Une mauvaise indication et le vaisseau prendra des dégâts. Une non-indication obligera soit les artilleurs/canonier à faire sauter les obstacles, soit le vaisseau prendra des dommages physiques, ayant loué sa manœuvre.

Chaque dommage enduré par le vaisseau se fera sous 1D100. Attention au SB (80 points de dom. d'un coup).

Comme si cela ne suffisait pas, le vaisseau devra patienter au moins 7 mns avant de s'extraire du dédale d'immeubles, temps

une brèche et en espérant traverser avant qu'elle ne se referme. A mon signal, canonier, envoyez la foudre ! ».

Au signal de Bliff, chaque joueur jette 1D100 - Bonus (INT + REF), jouant sur l'égrégore collective. Le vaisseau a 70 % de chances de passer. Pour chaque jet loué, le vaisseau prendra 1d100 de dom. supplémentaires par la barricade au moment de passer.

Si le vaisseau s'en sort, Bliff ramènera les PJs sur la Lune, afin d'effectuer les réparations d'usage.

A ce stade, le MJ peut vouloir prolonger le plaisir (l'agonie ...) des PJs en les faisant attaquer par un groupe de pillards à l'affût des vaisseaux en transit autour de la Terre. Une autre possibilité sont les moyens de défense établis par les terriens ou les Titans, effectuant du tir au pigeon proche de la barricade. Dans la négative, l'expérience de Bliff ramènera les PJs sur la Lune sans autre incidents.

Si durant cette sortie, les PJs trépassent, ils seront uploadés sur la Lune avec tous leurs souvenirs terrestres (Firewall n'en a pas perdu une miette ...).

Dans tous les cas, ils se retrouveront à debriefer chez K'al Tyriel de leurs mésaventures.

CONTACT

C'est à ce moment qu'ils recevront, tous en même temps, un appel inconnu. Une vidéo s'ouvrira devant leurs yeux révélant un personnage que le PJ tabassé reconnaîtra comme Dark Angel et une forme à côté de lui.

Dark Angel : « Bonjour mes amis ! Je voie que vous avez survécu à vos pérégrinations terrestres ! A moins que vous n'ayez été uploadés suite à une mauvaise rencontre. La vie est si mal faite ... Etant donné que nos tractations précédentes n'ont pas trouvé d'accord commun, je me suis dit qu'il fallait que je trouve quelque chose qui puisse motiver votre intérêt. Quelque chose sur lequel vous comptiez ... et je pense avoir trouvé. (La caméra se tourne vers la forme. Un individu attaché sur une chaise, apparemment mal en point, les bras nus bleuis par les coups, la tête pendante, reste prostré. Dark Angel lui tire violemment la tête en arrière et vous reconnaissez avec horreur Gray Xu. Son visage est boursoufflé par les coups, les yeux gonflés par les hématomes, les pommettes éclatées).

Dark Angel : « Vous la reconnaissez ? Je lui ai fait subir mon petit traitement personnel mais elle reste identifiable ? Non ? » (pressant les joues de Gray entre sa main, lui faisant faire une grimace obscène).

Dark Angel : « Allons, dis bonjour à tes amis. Ils vont venir te sauver ? Non ? Tu les crois trop lâches ? Pourtant, ils n'ont pas hésité à descendre sur Terre pour aller chercher quelques précieuses informations qui me reVIENNENT DE DROIT !! (il s'empare sur la fin de sa phrase)»

(Gray fait un effort en grimaçant vers lui et lui crache au visage. A ce moment là, Dark Angel, de dos, se déchaîne sur la pauvre Gray en la rouant de coups. Celle-ci tombe au sol, toujours attachée à la chaise. On entend quelques gémissements, puis plus rien. Au final, Dark se retourne vers la caméra, les mains en sang, le masque collé à l'écran).

Dark Angel : « Vous tenez à elle ? Alors si vous ne voulez pas que j'éparpille ses morceaux dans le grand vide, je vous conseille de venir avec ce qui m'intéresse !! ET VITE !! Ou bien je me ferais un malin plaisir de la faire souffrir, lentement, avant de l'abandonner comme un vulgaire morceau de viande ! Je vous attends ... ».

La vidéo se termine brutalement.

Prochain scénario : **DMNICOR**.

KEKONAFAIT, KEKONAGAGNE, KEKONAPERDU ?

Gain(s) / Perte(s) d'XP's pour chaque PJ

Suicide collectif évité : +1 XP / PJ survivant

Ou avec des pertes : -1 XP / PJ décédé

Pour chaque rencontré de créatures où les PJs s'en sortent tous vivants : +1 XP

Si les PJs obtiennent ...

... 25 % des éléments expliquant la tragédie : + 1 XP

... 50 % des éléments expliquant la tragédie : + 2 XPs

... 75 % ou plus des éléments expliquant la tragédie : + 3 XPs

(Le MJ décide quels éléments font partie de ceux à trouver)

Si les PJs comprennent l'origine de la tragédie (c'est Mac Grégor qui a tout déclenché) avant de rencontrer Mac Grégor androïde : + 2 XPs

Les PJs évitent l'affrontement avec le fork Mac Grégor : + 1 XP,

Les PJs font d'eux-mêmes le rapprochement des séries de nano-nuées avec celles du scénario Résurgence : + 1 XP,

Les PJs passent le code Rubik's cube de l'ordinateur de Mac Grégor avec un vrai rubik's cube, dans les temps : + 3 XPs,

Les PJs s'échappent de la Terre avec ...

... 25 % de dom. sur le vaisseau de Bliff : + 3 XPs,

... 50 % de dom. sur le vaisseau de Bliff : + 1 XPs,

... 75 % ou plus de dom. sur le vaisseau de Bliff : + 0 XPs.

Gain(s) / Perte(s) de réputation pour chaque PJ

Les PJs ramènent des piles corticales en bon état sur la Lune en vue d'uploader ces egos : + 1 % / pile uploadable en e-Rép et en r-Rép.

Les PJs ont fait un aller-retour Lune-Terre : + 5 % en f-rép (ils sont allés sur Terre et en sont revenus vivants !!!! ou presque).

Les PJs ramènent les Oubliés sur la Lune : + 5 % en e-Rép, + 10 % en f-Rép, + 3 % en g-Rép.

RENCONTRES

HOMO BOLETUS



COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	10	3	14	---	14	5	30
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	20	4	10	---	3	1	---

Système de mobilité : Marcheur (5/40)

Compétences : Morsure 40 (1D6), Griffes 30 (1D3), Esquive 40, Parkour 50, Perception 40. **Notes :** armure 0/0.

Notes : OK, reprendre les claqueurs du jeu-vidéo « The Last of Us » n'est pas très original en terme de nouvelles créatures, mais je trouve qu'elles collaient parfaitement au thème. Donc ;o)

CREATURE DE LA SALLE DE CONFERENCE

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	15	3	20	---	14	5	60
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	40	8	5	---	4	1	---

Système de mobilité : Marcheur (3/20)

Compétences : Morsure 30 (1D8), Pattes 40 (1D6), Esquive 30, Parkour 30, Perception 70. **Notes :** armure 8/4.

Cette créature, relativement lente, ne cherchera pas à courir après les PJ, jouant essentiellement sur l'effet de surprise. De plus, si les PJ se montrent résistants ou s'ils l'endommagent trop (1/2 de l'END), elle se renfouiera dans le sol, à l'endroit d'où elle a surgi, ne laissant dépasser que le haut de sa tête, à la carapace extrêmement dure.





CREATURES DE LA SERRE VEGETALE (3)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	10	3	14	---	14	5	30
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	20	4	10	---	3	1	---

Système de mobilité : Marcheur (5/40)

Compétences : Morsure 40 (1D6), Griffes 30 (1D3), Esquive 40, Parkour 50, Perception 40. **Notes :** armure 0/0.

CREATURE DU BAC DE LA SALLE DE RECHERCHES BIOVEGETALES (1)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	10	3	14	---	8	5	40
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	25	5	10	---	3	1	---

Système de mobilité : Rampant (2/10)

Compétences : Morsure 40 (1D6), Etranglement 30 (jet contre 1.5 * SOM ou Asphyxie (LdB p. 195)), Etouffement/Noyade 60 (jet contre la SOM ou Asphyxie (LdB p. 195)), Esquive 20, Perception 30. **Notes :** armure 5/0.

Remarques : Si la créature se retrouve dans son bac, elle se régénère à raison d'1D6 pts de vie / Round.

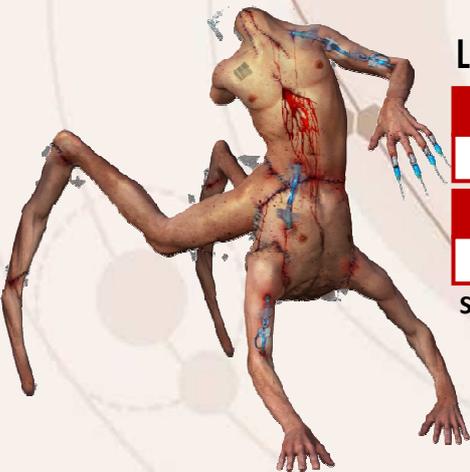


LIMB WALKERS (4)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
10	10	10	10	10	10	10	38
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	25	5	10	---	4	1	---

Système de mobilité : Marcheur (4/16)

Compétences : Aiguilles 40 (1D10 + 1), PA -1, injecte une nanotoxine nécrosis. Inflige 1D10 / 2 par round pendant 1 mn. Chute libre 40, Course 30, Intimidation 40, Combat non armé 30. **Notes :** armure 0/0. **Test de stress :** 1D10 + 3.



LA CREATURE DE BOIS YANN MAC GREGOR (I)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
20	20	10	30	10	40	15	83
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
1	55	11	30	6	20	2	60

Système de mobilité : Marcheur (4/16)

Compétences : Bras-Lances * 2, 40 (1D10 + 2), PA -1, jet d'Esquive ou REF * 2 pour l'éviter. Combat non armé * 2, 60 (1D8 + 2) Risque d'assommer (LdB p. 195), Spécial (Voir ci-dessous).

Armure : 10/7. **Test de stress :** SV 1D10.



Bras-Lances : Les bras de la créature peuvent à volonté se transformer en 2 lances pointues, perçant toute armure dont la qualité de défense est inférieure à 3, d'une longueur de 2m50.

Spécial : Si le combat se déroule dans un endroit recouvert de matière végétale, la créature peut la commander, dans un rayon de 3m autour d'elle, afin qu'elle emprisonne les PJs aux jambes. **Cela lui coûte une action complexe.** Ils devront réussir un jet de SOM contre la SOM de la créature ou leur déplacement se retrouvera réduit de moitié. Ce jet pourra être relancé chaque round. Au-delà de 3m la matière essaie d'agripper mais n'est pas assez puissante pour retenir les PJs.

Les endroits propices à ce genre d'attaque dans le complexe sont :

Le bloc nano-technologique 1, les WC 1, La serre avec le couloir qui la parcourt sur les 2 longueurs entières de NL2, Le passage avec les bulbes suicidaires et enfin le bas de l'amphithéâtre.

La créature ne sera pas facile à neutraliser. Le feu fait double dégâts sur elle, mais avec le risque de se retrouver asphyxié dans le complexe, voire d'y mettre le feu (Il doit bien traîner 1 ou 2 extincteurs en état de marche mais quasiment vides. Charge au MJ de les placer comme il veut).

L'une des possibilités efficace serait le démembrement, celle-ci se régénérant trop lentement pour être une quelconque menace, une fois 1 membre en moins. A condition d'avoir l'arme blanche convenable pour cela ...

ANNEXES

ANNEXE 1 : LETTRE TROUVE SUR LE BUREAU DU RESPONSABLE DE NIVEAU

Mon amour, j'ai trop peur de ce que nous avons créé et de ce que je deviendrais. J'ai vu nos amis mourir sous mes yeux à travers la vitre du bureau que je n'ai osé ouvrir.

J'ai honte et suis terrorisée. Je me cache depuis des jours et n'ose sortir ayant vu des créatures étranges errer dans les couloirs. Je me terre sous le bureau afin de ne pas être vue.

Je n'ai presque plus d'eau. J'espère que tu as pu t'en sortir.

Je ne peux plus t'attendre.

Je t'aime.

Ingrid

ANNEXE 2 : RAPPORT MAC GREGOR TROUVE DANS LE BUREAU DU RESPONSABLE DE NIVEAU

Rapport sur le sujet Mac Grégor Yann.

Sujet : Attitude controversée

Le responsable scientifique Yann Mac Grégor présente depuis un certain temps des symptômes de lassitude vis-à-vis de son travail. Ayant cru à une fatigue mentale, nous lui avons fait, dans le cadre d'un examen médical, un test de Rorschach. Le but était, non pas de déterminer son état de fatigue ou de nervosité, mais bien de déterminer la confiance que nous pouvions lui porter et son empathie inhérente à la société. Le test s'est avéré négatif, concluant à une fiabilité correcte de l'individu. Aurait-il découvert le pot aux roses ? je tiens à signaler, cependant, certains événements troublants, précurseurs d'une rébellion latente :

- Refus d'effectuer une opération nano-chirurgicale sur un singe évolué, sous prétexte que celui-ci le suppliait de le laisser partir.
- Rapport de ses collègues m'indiquant des sautes d'humeur de sa part, voire des débordements allant jusqu'à tout jeter par terre. Il aurait tendance, d'ailleurs, à être beaucoup plus hargneux avec ses subordonnés, sans raisons apparentes.
- Possession depuis peu d'un robot humanoïde dans son bureau qu'il « bricole ». D'après ses dires, « cela l'aide à se concentrer et à réfléchir sur des problèmes parfois insolubles ». Après avoir demandé à une ingénieure d'examiner discrètement l'androïde, celle-ci me rapporta qu'il semblait posséder une pile corticale. Sans assurance car ayant dû quitter les lieux avant l'arrivée de Mac Grégor. Pour quelles raisons un androïde bénéficierait-il d'une pile corticale si ce n'est pour poser un esprit ou une mémoire ? Et dans la positive laquelle ? Je n'ai pas voulu lui confisquer, de peur de créer un conflit.

Je tiens à rappeler que jusqu'à présent, le scientifique Mac Grégor s'est comporté avec une efficacité exemplaire et une confiance à toute épreuve. Cependant, les dernières études nano-agronomiques semblent l'avoir profondément troublées. J'ai cherché à déterminer la cause de son trouble à travers des échanges liés au travail ou même en période de détente, sans succès. C'est pourquoi, je demande, au nom de la sécurité de notre complexe et des projets en cours, de pouvoir appliquer les mesures liés aux individus potentiellement dangereux ou instables pour la tenue du complexe. Comptant sur un retour rapide de votre part.

Cordialement.

H. Glamsi

H. Glamsi.

ANNEXE 3 : LISTE DE CHEKS DE SUJETS D'EXPERIENCE

Nom – Prénom	: Maktabata Grégory
Profession	: Chef de projet NB séries 7-9
Lieu	: Bloc nano-technologique 2
Objet	: Injection par intraveineuse de nanobots – Observations et compte-rendu de résultats après mise sous quarantaine pendant trente jours.
Observations	: Les sujets qui m'ont été confiés ont très peu souvent pu sortir de la salle d'injection en vie. Cette série de NB est trop agressive et provoquent des chocs métaboliques irrémédiables ayant pour finalité la mort ou un état incompatible avec le niveau de conscience recherché. Il faut modifier le process de symbiose afin de le rendre moins pathogène. L'inconvénient est que le NB cherche à modifier le métabolisme du sujet dès son injection, considérant cela comme une agression par le sujet et un rejet immédiat, sans avoir les moyens de l'effectuer. La symbiose se traduit par des symptômes similaires à un cancer accéléré et le sujet meurt avant de quitter la table d'opération. Un process similaire à nos anciens vaccins bactériologiques seraient une piste à creuser.

Exp. N°	Sujet	Nanobots	Résultat	Commentaire
2716	Rosier sauvage	N75745-04	✘	Combustion spontanée
3362	Rat de laboratoire	N78589-17	☺	Hyper-agressivité sur ceux de sa race
3723	Agent 017	N80879-15	✘	Arrêt cardiaque
3821	Chêne vert	N81450-06	✘	Explosion du sujet
4068	Poule	N83165-46	✘	Arrêt cardiaque
4479	Perroquet	N85493-08	✓	Etat catatonique
4941	Babouin	N86912-13	✘	Peur panique
5363	Bœuf	N91419-96	✘	Besoins carnivores
7158	Abricotier	N96643-27	✓	Apparitions de bulbes fluorescents d'un jaune laiteux
7213	Agent 023	N98233-16	✘	Folie meurtrière
8572	Chimpanzé	N98346-24	✘	Arrêt cardiaque
8727	Pigeon	N98548-94	✘	Explosion du sujet
9504	Agent 052	N99091-62	☺	Tête de Chou + Hyper-agressivité

P.S. : Parmi les sujets de cette liste se trouvaient 3 sujets humains, soi-disant portés volontaires pour l'expérience. Je tiens à signaler que l'expérience fût particulièrement éprouvante pour eux comme pour mes collègues. Bien que « volontaires », ils ont nié ce fait durant tout le temps de l'expérience, en se concluant comme vous l'aurez remarqué dans le tableau ci-dessus.

Compte-tenu du traumatisme subi par mes collègues et moi-même, je vous demanderais humblement de ne plus fournir, à moi et mon équipe, de sujets humains pour ce type d'expérience. Vous aurez beau me dire que ce sont des criminels condamnés à perpétuité s'étant portés volontaires, je ne peux cautionner ce type d'expériences qui dépasse les limites de l'acceptable. Nous n'avons pas fait 20 ans d'études pour ça. Nous sommes des chercheurs, pas des tortionnaires et encore moins des bourreaux. Ne nous faites donc pas porter des casquettes que nous n'avons jamais désiré.

Comptant sur votre compréhension.

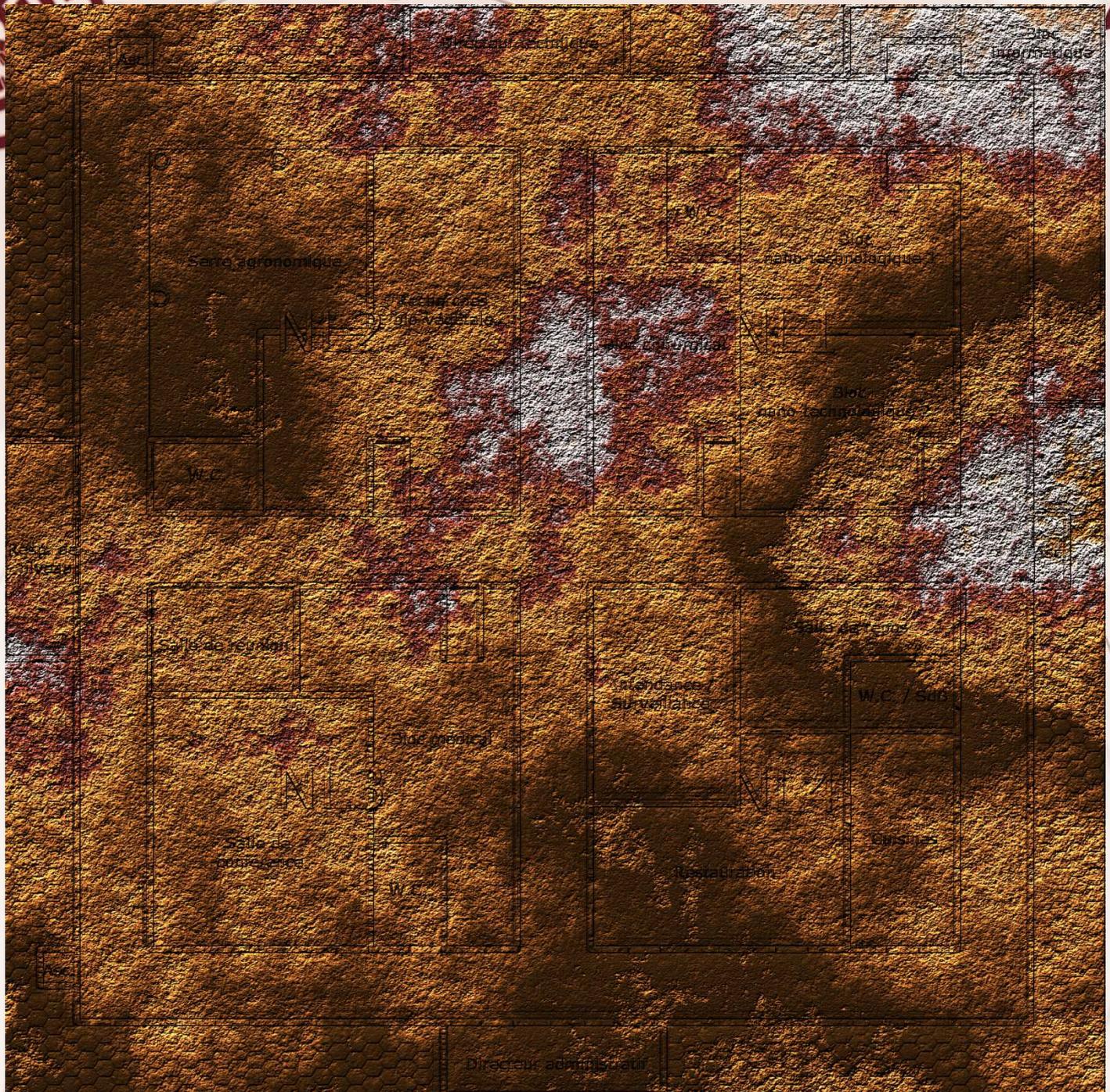
Cordialement.

ANNEXE 4 : LISTE DE FRET EMBARQUE PAR LE COLONEL TUANG

Nom – Prénom	: Johansonn Lisy
Profession	: Magasinière
Lieu	: Centre de recherches agronomiques et nano-technologiques
Objet	: Livraison de Fret
Destinataire	: Colonel Tuang, Chef des armées de défense libre.
Observations	: La livraison s'est faite très rapidement, le Colonel alertant que les Titans n'étaient pas loin de notre point d'entrée. Il ne tenait pas à être découvert durant le transfert. Les mesures de sécurité ont été déclenchées dès son départ. L'étanchéité du complexe a été vérifié et confirmé par la salle de surveillance.

Référence	Type	Quantité	Descriptif	Tendances
N77438-99	Nano-Particules	2	DEF.	Létal à 8 %
N77775-13	Nano-Particules	4	OFF.	Létal à 81 %
N78468-32	Nano-Particules	1	DEF.	Létal à 40 %
N78550-68	Nano-Particules	1	DEF.	Létal à 58 %
N78550-32	Nano-Particules	1	DEF.	Létal à 87 %
N78552-68	Nano-Particules	3	OFF.	Létal à 100 %
N79666-03	Nano-Particules	2	OFF.	Létal à 60 %
N83129-12	Nano-Particules	1	OFF.	Létal à 74 %
GG81-25884	Nano-Particules	2	DEF.	Létal à 33 %
GG84-01663	Nano-Particules	1	DEF.	Létal à 17 %
GG87-00127	Nano-Particules	1	DEF.	Létal à 2 %
GG87-00788	Nano-Particules	4	DEF.	Létal à 5 %
GG87-10001	Nano-Particules	8	DEF.	Létal à 49 %
GG88-22014	Nano-Particules	3	OFF.	Létal à 72 %
GG90-00327	Nano-Particules	6	DEF.	Létal à 61 %
R13890128-8897	Nano-Particules	5	DEF.	Létal à 13 %
R33078833-8924	Nano-Particules	2	DEF.	Létal à 54 %
R44703026-6099	Nano-Particules	2	DEF.	Létal à 44 %
R76613447-1147	Nano-Particules	3	OFF.	Létal à 98 %
Sujet 9	Babouin	1	Psi	Frénésie modérée
Sujet 14	Humain	1		Hystérie majeure
Sujet 32	Dauphin	1	Psi	Irrationalité mineure
Sujet 80	Humain	1	Psi	Cyclothymie majeure
Sujet 95	Corbeau	1		Vertiges mineurs

ANNEXE 5 : PLAN D_A DU COMPLEXE



ANNEXE 6 : PLAN D_B DU COMPLEXE



ANNEXE 7 : PLAN D_C DU COMPLEXE

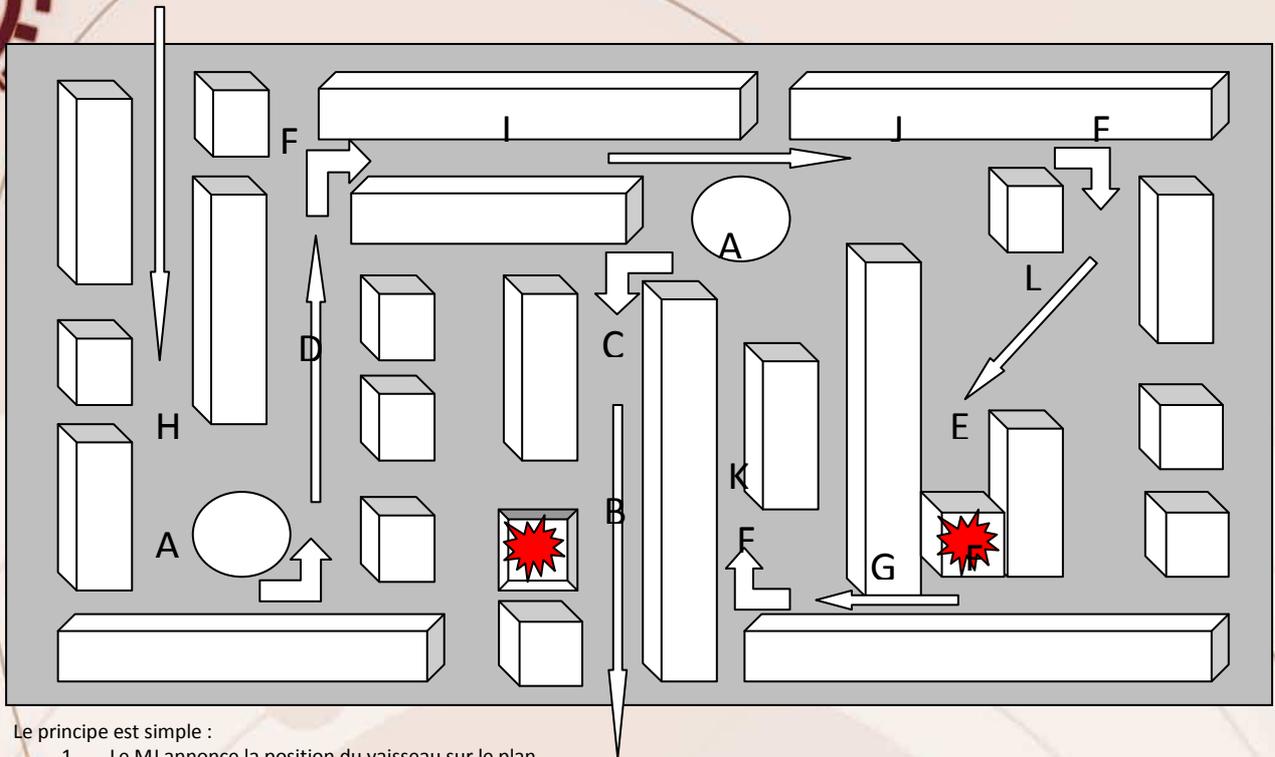


ANNEXE 7 : PLAN DETAILLE DU COMPLEXE (POUR LE MJ UNIQUEMENT)



ANNEXE 8 : PLAN DE L'ÉCHAPPEE DE BLIFF

Ce tracé représente la course poursuite des robots après le vaisseau de Bliff dans l'ancienne New-York. Si le temps passé à sortir de la ville n'est pas suffisant pour charger les canons à ions (moins de 5mns), faites rentrer de nouveau le vaisseau au point H.



Le principe est simple :

1. Le MJ annonce la position du vaisseau sur le plan.
2. Le navigateur annonce la menace dans un délai court (moins de 3 secondes).
3. Le palonnier annonce le degré d'inclinaison. S'il ne dit rien, l'assiette du vaisseau reste à l'horizontale.
4. Les mitrailleurs et/ou le canonnier annoncent leurs intentions.
5. Le MJ vérifie sur le tableau ci-dessous si les intentions des PJs concordent et appliquent les effets en fonction.

Position du vaisseau	Navigateur	Palonnier	Mitrailleur 1	Mitrailleur 2	Canonier
A	Virage serré à gauche !	Demi-tonneau	RAS	RAS	RAS
B	Effondrement d'immeuble droit devant !	-20 à -30°	Option 2	Option 2	Option 1
C	Tir de barrage ! 2 robots en travers de l'avenue !	RAS	Option 1	Option 1	Option 2
D	Robot aérien en queue du vaisseau !	+/- 10° ou Demi-tonneau	Option 1	Option 1	Option 2
E	Impasse ! Immeuble en ruine droit devant !	RAS	Option 2	Option 2	Option 1
F	Virage serré à droite !	Demi-tonneau	RAS	RAS	RAS
G	Rue étroite ! Ça passe pas en travers !	Demi-tonneau	RAS	RAS	RAS ou Option 1
H	Nous sommes encerclés !	RAS	Option 1	Option 1	Option 2
I	Robot Titanesque droit devant ! 4 étages de haut !	+/- 20°	Option 1 ou 2	Option 1 ou 2	Option 1 ou 2
J	3 missiles nous prennent en chasse !	+/- 30°	Option 1	Option 1	RAS
K	Coupeurs de tête au cul de l'appareil !	RAS	Option 1	Option 1	Option 2
L	Nuées de robots au sol ! Pilonnage en vue !	-10 à -30°	Option 1 ou 2	Option 1 ou 2	Option 1 ou 2

Option 1, 2 définie l'ordre de préférence des tireurs pour résoudre la difficulté.

- Si l'option 1 se manifeste en premier, l'option 2 n'est pas nécessaire mais **peut** épauler malgré tout.
- Si par contre, c'est l'option 2 qui se manifeste d'abord, l'option 1 **doit** épauler en dépensant munitions * 2 (*4 s'ils loupent leur jet).

Si le canon vient à s'enrayer sur une difficulté où il est positionné en option 1, les mitrailleurs consomment leurs munitions * 2 (*4 s'ils loupent leur jet).

Si le palonnier se trompe ou est trop lent à se décider, le vaisseau subit 1D100 de dommages (comptez 3 à 5 secondes de réflexion).

Si le navigateur se trompe ou est trop lent à se décider, le vaisseau subit 1D100 de dommages (comptez 3 à 5 secondes de réflexion).

Je rappelle que le canonier a droit à 6 tirs, les mitrailleurs ont 3000 cartouches chacun (chaque tir normal dépense 150 cartouches).

ANNEXE 8 BIS : PLAN DE NAVIGATION (A DONNER AU NAVIGATEUR)

L'Impasse ! Immeuble en ruine droit devant !

Virage serré à droite !

Les coupeurs de tête au cul de l'appareil !

A : Virage serré à gauche !

Nuées de robots au sol ! Plongez en vue !

H : Nous sommes encerclés !

C : KING GRIOTTE ! Ça bouge dans les murs !

Missiles nous poursuivent en chasse !

C : Tir de barrage ! 2 robots en travers de l'avenue !

Bifurquement d'immeuble droit devant !

Robot aérien en queue du vaisseau !

MUSIQUES

Quand je fais jouer, j'aime bien avoir un fond sonore, rendant le moment plus épique, plus feutré ou plus sombre selon l'atmosphère à rendre. Je vous propose quelques choix que j'ai moi-même fait jouer durant ce scénario.

A vous de voir s'ils vous semblent adaptés ou si vous avez d'autres préférences.

Certains sont trouvables sur Youtube.

Chapitre du scénario	Album / Site internet	Intitulé du morceau
Ambiance générale	DarkRaven's Deep Madness Audio Gold	Bio Lab Soundscape
Plantés suicidaires	Bloodborne Original Soundtrack – Disc 1	Terror
Homō Boletus, Homo Lastofus	Science-Fiction	The Last of Us Clicker Sound
Séquences de combat	Resident Evil : The Final Chapter	A Force So Evil
Bureau du responsable de niveau	Sci-Fi	Far Above The World
Salle d'intendance/surveillance	Deus Ex : Mankind Divided	Sewers
Cantine/Cuisine	DarkRaven's Deep Madness Audio Gold	Morgue Soundscape
Salle nano-technologique 1	X Rebirth Volume 2	To Arms !
Bureau de Yann Mac Grégor	Mass Effect 3 – The Complete Expanded Score	The Operation Center
Salle des serveurs	Aleks Michalski	The Odyssey
Négociation	Mass Effect 3 – The Complete Expanded Score	The Data Archive
Cours de pilotage	Two Step from Hell – Speed of Sound	Speed of Sound
Contact	Two Step from Hell – Sinners	Win or Die