

CLOCHARDS CÉLESTES

BACKGROUND 2

RÈGLES 16

SCÉNAR1: EUROPE 24

SCÉNAR2: COURROUX HANANTWA 31

SYNOPSIS POUR UNE SUITE... 43

2406

CLOCHARDS CÉLESTES

A l'aube du vingt-cinquième siècle, l'Humanité a colonisé l'ensemble du système solaire, de l'intérieur de l'orbite de Vénus jusqu'à l'obscurité de la ceinture de Kuiper. Elle ne ressemble plus tellement à ce qu'elle était ne serait-ce que quatre cents ans plus tôt. Les anciennes formes de gouvernements n'ont plus de raisons d'être, les différentes colonies planétaires, stations orbitales et complexes miniers étant administrés par les grandes compagnies qui ont eu l'audace, et surtout les moyens, de relancer la conquête spatiale. Les gens, aujourd'hui, ne se définissent plus par leurs nations, leurs croyances, ou leurs opinions politiques, mais plutôt par leur travail et la compagnie à laquelle ils appartiennent. La société a évolué, qu'on le déplore ou qu'on s'en réjouisse: il n'y a plus vraiment de guerres, sinon économiques; l'Homme est enfin revenu de ses superstitions archaïques, pour ne placer ses espoirs qu'en les progrès de la science; la misère, la pollution, le surpeuplement, et les interminables bains de sang de la vieille Terre ne sont plus qu'un mauvais souvenir, et la planète-mère est en convalescence.

Une époque pas si déplaisante, du moins à première vue. Difficile de dire si les gens sont globalement satisfaits dans les colonies et les stations des principales corporations; mais en tous cas ils ne sont qu'une minorité de cadres ambitieux à avoir accès au confort, aux loisirs et aux perspectives

d'avenir qu'elles vantent, sans forcément en profiter d'ailleurs. La majorité des citoyens vivent dans des conditions plus précaires, dans des environnements souvent fort peu humains (voir les chantiers de Phobos, les raffineries de Titan...), et passent leurs existences à se tuer au travail pour grimper quelques échelons de la pyramide. Il y a des choses qui ne changent guère après tout.

Mais les moins bien lotis sont sans doute ceux qui ne rentrent pas dans les cases de cette société raisonnable, saine et scientifiquement organisée: et en particulier, tous ceux qui sont restés accrochés, génération après génération, à des traditions d'un autre âge. Toute forme de religion met l'espèce en péril, selon les conventions universelles: et ceux qui continuent, pour une raison ou pour une autre, à croire en un ou plusieurs dieux, esprits ou forces mystiques quelconques, sont condamnés à vivre en marginaux. Au mieux, on les considère comme des originaux sectaires, peu fréquentables mais tolérés au besoin; au pire, on voit en eux des terroristes fanatiques en puissance, des monstres du passé qu'il faut abattre à vue pour le conjurer.

Il se trouve, c'est vraiment pas de chance, que les PJs sont de ces marginaux.

399 ANS D'HISTOIRE

Exercice éminemment hasardeux: une date par génération, sur ces quatre derniers siècles. Ce ne peut être qu'une vision fragmentaire et arbitraire de l'Histoire de l'Humanité, mais c'est sans doute la meilleure façon de s'en faire une idée à peu près objective et factuelle.

- 11 09 2001:** attentat terroriste du WTC. Point de départ symbolique d'une longue guerre économique et militaire à travers la Terre pour l'hégémonie de tel ou tel système de valeurs. «le vingt-et-unième siècle sera spirituel», qu'y disait.
- 28 03 2038:** Bombardements croisés de Tehran et Londres; attentat simultané de Los Angeles. Les affrontements épisodiques se transforment en une croisade, échappant au contrôle des gouvernements et des sociétés qui croyaient les gérer. Apogée de la fréquentation des églises, mosquées, synagogues et autres temples à travers le monde.
- 07 05 2062:** ordre d'évacuation de Toronto. Sans rapports direct avec les guerres de religion: conséquence des modifications climatiques en chaîne. Le continent américain au nord de Détroit/ New York est déclaré inhabitable.
- 24 12 2082:** émeutes de Rome; 28 12 2082, émeutes de Jakarta. Le sac du Vatican et la mort de la papesse Catherine I sont retenus pour marquer la fin des croisades qui ont ensanglanté tout le siècle, ainsi que celle des grandes religions en général. Sur toute la planète, les gens se détournent des temples, destituent les clercs, mettent à mort les derniers fanatiques.
- 13 08 2108:** massacre de Srebrenicza, par les forces armées européennes et les casques bleus. Douze mille immigrants des régions arides et polluées du proche-orient sont abattus, faute de solutions pour les prendre en charge. Evénements similaires en Chine, à la frontière des Appalaches, sur les rives de la Mer Rouge, en Afrique du Sud...
- 14 11 2167:** sortie mondiale de Windows Ultima (Microsoft Corp., New Delhi). L'ONU, désemparée, confie au réseau de surprocesseurs évolutifs la tâche d'effectuer des analyses et des projections sur l'état démographique, écologique et économique de la planète.
- 06 02 2186:** 'Directives de Peuplement', spontanément proposées par le réseau d'IA et immédiatement mises en application. Mise en place de «sanctuaires», régions écologiques où la présence humaine est interdite, et de quotas démographiques mondiaux. Suivront, entre autres, l'ordre de stérilisation des «populations à risques psychosociologiques rémanents»; des mesures pour le relancement de la conquête spatiale et l'encouragement à l'exode extra-planétaire.
- 22 01 2211:** première naissance Humaine sur la colonie martienne de Chiyou-Jin. Entre la forte immigration et la natalité croissante, la population d'Olympus Mons atteindra cent mille hab. en 2245, en hausse exponentielle.
- 16 09 2238:** la population de la Terre repasse en-dessous des 20 milliards d'habitants. Résultat des Directives de Peuplement, mais aussi de la misère planétaire, des cancers meurtriers et de la multiplication des épidémies. Les projections IA sont pessimistes, la baisse de population est trop lente pour retrouver un équilibre écologique.
- 08 10 2273:** bombardement de Shanghai depuis les côtes de Hokkaido; 21 11 2273: attaque meurtrière de drones Mexicains sur la grande métropole de Californie; diverses situations de provocations meurtrières et d'escalades absurdes. Dégénère rapidement en guerres ouvertes entre les principales puissances militaires qui, acculées, ont recours à leurs armes «de dissuasion».
- 02 03 2291:** sécession sélénite, les petites colonies de la Lune deviennent indépendantes et font sauter leurs réseaux IA. De largages nucléaires en génocides au couteau, la «planète bleue» (plutôt grise en fait) est un champ de batailles et de ruines. Les rares gouvernements encore au pouvoir ont perdu tout contrôle sur les populations et les forces armées.
- 30 08 2312:** bataille de Chandigarh, remportée par quelques milliers de guerilleros contre les drones du réseau mondial. Date symbolique de la fin de ce qu'on appellera la «guerre des Silices», destruction d'un des principaux surprocesseurs IA; les autres suivent et le réseau s'effondre avant la fin de l'année. Population terrestre estimée autour de 80 millions de survivants.
- 16 01 2336:** Convention du Système Humain. Entérine la suprématie des grandes compagnies pour l'administration de leurs colonies, fixe des procédures pour régler leurs relations et leurs juridictions, et définit officiellement l'interdit sur l'Intelligence Artificielle. L'Institut de Recherches Ethiques est universellement reconnu comme garant de la Convention: les recherches doivent recevoir son aval, et ses émissaires peuvent inspecter les colonies et décréter des sanctions.
- 22 11 2367:** Fondation du Comité d'Aménagement de Ganymède, dont la population atteint 5 millions d'habitants, en forte croissance. L'expansion se poursuit dans le système extérieur, de plus en plus loin de la Terre.

LE SYSTÈME SOLAIRE

En bref: tas de roches ferreuses inexploitable, monde sans intérêt. Une colonie fut implantée au 22^e siècle sous les régolithes d'un cratère de glace polaire, mais elle fut abandonnée à son sort avec la guerre des Silices; personne n'a vu l'intérêt d'y renvoyer une expédition depuis.

Un effet de serre extrême rend la petite soeur de la Terre totalement impropre à la colonisation. Plusieurs projets ont été échauffés depuis deux siècles, afin de mener des recherches et d'exploiter ses colossales ressources de soufre, mais l'activité électrique, les températures infernales, la pression et la toxicité de l'atmosphère corrosive sont trop d'obstacles. En revanche, une grande orbitale a été déployée par les IA, dans laquelle naquit ensuite la LightCell Inc., société spécialisée dans l'exploitation des rayonnements solaires. Les plus performantes des voiles et des cônes géants de captage sont des produits LC Inc. Kether, l'orbitale arachnéenne à la silhouette spectaculaire, abrite aujourd'hui plus de cent mille personnes.

Après des siècles de surpopulation majeure, d'activités industrielles, d'altérations de l'atmosphère parfois délibérées et de multiples guerres globales, elle reste plus bleue que jamais, à 80% couverte d'océans. Des régions entières sont des enfers biologiques contaminés ou irradiés, mais d'autres sont des réserves écologiques interdites à l'Homme depuis 150 ans. La population officielle est faible, limitée à quelques anciennes métropoles réaménagées et à des arcologies qui servent de centres administratifs, de sièges sociaux et de lieux de villégiatures aux cadres supérieurs des grandes compagnies. On estime à quelques milliers les sociopathes survivant en hordes dans les zones interdites (Frozen States, Amazonie, Bassin méditerranéen, Archipels Pacifiés...), rarement poursuivis.

La Lune fut le second corps du système solaire à être colonisé intensivement par l'Homme, après Mars, curieusement. Les compagnies qui s'y étaient implantées jouèrent un rôle de premier plan dans l'«union sacrée» de la guerre des Silices, et les Sélénites gardent cette image de «sauveurs de l'Humanité». Près de trois millions d'hommes y vivent, en particulier dans les immenses dédales souterrains de Mare Serenitatis et les dômes de Fuller de Sinus Iridum et Mare Crisium. Ils dépendent en particulier des tonnes de glace qui leur sont envoyées depuis le système extérieur. L'Institut de génétique, d'éthique et de philosophie scientifique Iridien est particulièrement respecté, et ses récentes percées (voir plus loin, en particulier Technologies de communication) en font l'une des organisations les plus influentes du système solaire. Noter aussi dans l'orbite terrestre la grande station NasaR&D, petite compagnie aux limites de la légalité qui revendique toujours son attachement à d'anciennes croyances.

Mercure

<i>demi-grand axe</i>	57 910 000 km / 0.39ua
<i>période de révolution</i>	88 jst (.241)
<i>jour planétaire</i>	1400 heures
<i>diamètre équatorial</i>	4 880 km (.383)
<i>masse</i>	3.30 e23 kg (0,055T) (0,377 g)
<i>température de surface</i>	-183°C à +427°C
<i>environnement</i>	présence de glace d'eau; atmosphère quasi nulle
<i>satellites</i>	-
<i>particularités</i>	forte excentricité (0.2)
<i>population</i>	-

Vénus

<i>demi-grand axe</i>	108 208 926 km / 0.72 ua
<i>période de révolution</i>	224,7 jst (.615)
<i>jour planétaire</i>	116 jst (jour sidéral: 243jst)
<i>diamètre équatorial</i>	12 106 km (.95)
<i>masse</i>	4.87 e24 kg (.815) (0.904 g)
<i>température de surface</i>	moyenne 464°C
<i>environnement</i>	pression atmosphérique= 90xatm. t.; dioxyde de carbone, sulfure d'hydrogène....
<i>satellites</i>	Orbitale LightCell Inc. (artificiel)
<i>particularités</i>	rotation rétrograde
<i>population</i>	156 000 hab (satellites)
<i>factions</i>	LightCell Inc.; stations secondaires

la Terre

<i>distance au soleil</i>	149 597 887 km / 1 ua
<i>période de révolution</i>	365,257 jst (ben, 1 an)
<i>jour planétaire</i>	24 h (j. sid: 23h56min.)
<i>diamètre équatorial</i>	12 756 km
<i>masse</i>	5,97 e24 kg (1g)
<i>température de surface</i>	moyenne 19°C (-93 à 68°C)
<i>environnements</i>	variés; nombreuses régions inhabitables; 82% superficie océans.
<i>satellites</i>	Lune, AA29, Cruithne; sat. artificiels, chantier naval.
<i>particularités</i>	référence
<i>population</i>	117 284 000 hab. Lune: 2 767 000 hab.
<i>factions</i>	Toutes Compagnies importantes, ambassades culturelles.

Mars

Les premières colonies scientifiques sur Mars datent de plus de trois-cents cinquante ans; et depuis pas loin de deux siècles, on peut dire qu'elle est véritablement peuplée. L'atmosphère de la planète est ténue, mais elle se réchauffe et se densifie peu à peu grâce à un effet de serre artificiel, et elle est respirable - quelques heures du moins. De vastes déserts de poussière ferreuse ou de roches occupent la majeure partie de sa superficie; près de la calotte australe, de grands complexes industriels et des centrales; au nord, de longs rubans de jungles plus ou moins exubérantes, des lacs étirés le long desquels se trouvent les arcologies de peuplement et les exploitations agricoles. Chyiou-jin, sur le versant d'Olympus Mons, est la capitale de la planète; à son sommet se trouve le colossal astroport, dans la haute atmosphère, qui la met en relation avec le reste de l'espace Humain. La courte Histoire de Mars est assez complexe et violente. L'afflux massif de colons et de réfugiés de diverses origines causa une surpopulation sévère, qui déboucha sur des émeutes meurtrières - lesquelles donnèrent naissance à une force armée d'élite omniprésente, les gardes rouges. Ces redoutables combattants louent leurs services de mercenaires, à bord des vaisseaux ou en tant que pilotes de chasseurs, aux autres compagnies qui peuvent les payer.

Phobos, le plus gros et le plus proche des satellites naturels de Mars, est le plus important chantier de construction navale du système.

<i>demi-grand axe</i>	227 936 637 km / 1,52 ua
<i>période de révolution</i>	687 jst (1.881)
<i>jour planétaire</i>	24h39min (j. sid: 24h37.)
<i>diamètre équatorial</i>	6 794 km (0.533)
<i>masse</i>	6,4185 e23 kg (0,376)
<i>température de surface</i>	moyenne -26°C (-76 à +32°C)
<i>environnements</i>	déserts arides; jungles adaptées
<i>satellites</i>	Phobos, Deimos, miroirs orbitaux
<i>particularités</i>	terraformation
<i>population</i>	38 780 000 hab.
<i>factions</i>	Chantiers de Phobos Inc., Compagnie des gardes rouges d'Olympus Mons (GROM), ...

Ceinture d'astéroïdes

Cet immense tore de débris planétaires abrite une douzaine de stations importantes. Ses franges (orbite intérieure, quatrième lacune de Kirkwood) en sont intensivement exploitées par des compagnies minières; les zones plus profondes de la Ceinture sont plus difficiles à cartographier et à atteindre, et sont un refuge idéal pour les illégaux en tous genres, qui grâce aux perturbations et aux mouvements chaotiques de ces astéroïdes sont quasiment invisibles aux détecteurs extérieurs. On connaît l'existence d'au moins une colonie illégale importante, New Jamaica, à laquelle on doit sans doute la plupart des actes de piraterie et des raids de pillards dans le centre du système.

Traverser la Ceinture pose certains problèmes aux vaisseaux de fret: les probabilités de collisions sont faibles, mais pas négligeables, et à hautes vitesses le moindre petit fragment serait dévastateur. A quoi s'ajoute évidemment la menace de pirates embusqués. Certains vaisseaux tentent leur chance à hautes vitesses, d'autres prennent la peine de passer un peu au-dessus ou au-dessous de la Ceinture, mais la plupart font étape sur Cérès depuis les planètes intérieures ou sur la station-relais Plateau depuis l'extérieur (synchronisée sur l'orbite du planétoïde). Cérès est le lieu le plus peuplé de la Ceinture, avec sept millions d'habitants permanents, plus de très nombreux équipages en transit. De là, on peut utiliser de puissants lasers pour cartographier et au besoin dégager un chenal sécurisé, ou louer les services d'une escorte pour la traversée.

<i>distance au soleil</i>	1.80 à 4.00 ua (ceinture principale entre 2 et 3ua)
---------------------------	---

Cérès

<i>demi-grand axe</i>	414 703 838 km (2.766 ua)
<i>période de révolution</i>	1 680 jst (4.599)
<i>jour sidéral</i>	9h 4min 0.3781
<i>diamètre à l'équateur</i>	974.6 km
<i>masse</i>	9.46 e20 kg (0.27g)
<i>température de surface</i>	moyenne -106°C
<i>environnements</i>	chaos de glace d'eau stérile en surface; complexe industriel et portuaire
<i>particularités</i>	océan d'eau liquide sous croûte de glace et carbonates
<i>population</i>	6 à 9 000 000 hab.
<i>factions</i>	CCM

Jupiter

Géante gazeuse colossale, super-massive (malgré une faible densité, de l'ordre de 0.24), composée de gaz plus ou moins fluides ou denses selon l'altitude (méthane, dihydrogène, hélium, ammoniac...). Aucune colonie n'a été implantée à l'intérieur de son atmosphère: il y aurait à endurer les vents ordinairement supérieurs à 600km/h provoqués par sa force de Coriolis, sans compter les fréquentes tempêtes. S'approcher de son atmosphère est en soi problématique, en raison de son puits gravifique monstrueux (vitesse de libération: 59.5km/s) mais aussi de sa magnétosphère très intense, et des perturbations qu'elle génère à son front de rencontre avec celle du soleil (et qui s'allongent jusqu'au niveau de l'orbite de Saturne). Ses grands anneaux, peu visibles (albedo .05), sont composés de poussières et de gaz, faiblement exploités par quelques compagnies industrielles (anneaux de gossamer).

<i>demi-grand axe</i>	778 412 027 km / 5.21 ua
<i>période de révolution</i>	4 335,35 jst (11.317)
<i>jour sidéral</i>	9h55min.
<i>diamètre équatorial</i>	142 984 km (11.2)
<i>masse</i>	1,8986 e27 kg (317.8) (alt. ref: 2.358 g)
<i>température de surface</i>	moyenne -121°C
<i>environnements</i>	heu... hostiles?
<i>satellites</i>	63, dont: Amalthée, Io, Europe, Ganymède, Callisto, Ananké, Pasiphaé...
<i>particularités</i>	champs gravifique et magnétique
<i>population</i>	24 857 000 hab. (satellites)
<i>factions</i>	Baganesh Corp., C.A.G.

Pour l'Homme, l'intérêt de Jupiter réside surtout dans ses lunes. Douze sont habitées, auxquelles on peut ajouter trois satellites artificiels (dont l'Orbitale de la Baganesh Corp.): certaines de ces colonies se limitent à quelques centaines de personnes, d'autres en abritent plusieurs millions. Les colonies embryonnaires d'Io ont été abandonnées depuis le drame de 2367 (monstrueuses marées tectoniques, orages électromagnétiques...), de même que celles d'Europe (depuis la guerre des Silices en l'occurrence), seules des orbites un peu plus éloignées étant aujourd'hui considérées comme viables. L'énorme Ganymède, avec ses étranges paysages fracturés de glace d'eau et de silicates, est à elle seule le foyer de douze millions d'êtres Humains. Callisto, un peu plus petite (pas loin de 5000 km de diamètre quand même), est également colonisée depuis assez longtemps pour abriter deux grandes cités industrielles, Asgardr et Valhalla - ainsi qu'une population d'illégaux et de parasites en tous genres qui survivent on ne sait trop comment sous la surface gelée, peut-être même dans l'océan interne.

Le puits gravifique exceptionnel de Jupiter (elle fait plusieurs fois la masse de toutes les autres planètes réunies) rend ses points de Lagrange très particuliers, se confondant en fait avec ceux du système dans son ensemble. Une importante station de recherches s'est implantée au milieu des astéroïdes troyens du point L₄, et mène des recherches de plus en plus prometteuses issues des théories des trous noirs. Le secret a tenu longtemps, mais il commence à s'éventer: la station expérimentale Odysseus, dans le groupe d'Achille, serait capable de générer des «trous de ver» jusqu'à des points de Lagrange équivalents hors du système solaire.

Saturne

Saturne est très similaire, dans sa composition et ses différentes caractéristiques physiques, à Jupiter, quoiqu'avec des proportions un peu moins phénoménales (moins dense, moins massive, magnétosphère plus petite et moins intense, etc). Comme Jupiter, elle a de nombreux satellites qui la rendaient idéale pour la colonisation Humaine: en fait elle est même aujourd'hui le principal foyer démographique du système extérieur, avec une population proche de celle de la Terre. En revanche, elle a une différence spectaculaire d'avec sa grande soeur: ses anneaux sont bien plus vastes, plus denses et plus visibles (albedo 0.6). Ils sont intensivement exploités par les stations de forage et les moissonneuses du CCM, qui y trouvent divers minéraux et surtout un gisement inépuisable d'eau. L'Orbitale Houyi, dans la division de Cassini, centralise ces récoltes pour les répartir entre les convois de fret ou expédie la glace directement vers d'autres régions du système grâce à sa monstrueuse (et assez controversée) catapulte magnétique. Elle s'efforce de préserver jalousement son monopole, mais peut difficilement empêcher les vaisseaux de passage de se servir, sans parler des raids de pillards.

<i>demi-grand axe</i>	1 421 179 772 km / 9.53 ua
<i>période de révolution</i>	10 757,74 jst (29.458)
<i>jour sidéral</i>	10h 47min.
<i>diamètre équatorial</i>	120,536 km (9.45)
<i>masse</i>	5.68 e26 kg (95.45) (alt. ref:0.914g)
<i>température de surface</i>	moyenne -130°C
<i>environnements</i>	géante gazeuse...
<i>satellites majeurs</i>	48, dont Encelade, Titan, Hype- rion, Téthys, Rhéa
<i>particularités</i>	Systèmes atmosphériques com- plexes; anneaux importants
<i>population</i>	38 567 000 hab. (satellites)
<i>factions</i>	Baganesh Corp., Keiretsu, Light- Cell Inc., CCM

Une dizaine des innombrables satellites naturels de Saturne sont colonisés. Le plus important est Titan, avec son atmosphère d'azote dense, ses plateaux de glace et ses lacs de méthane. La grande métropole de Titan, berceau de la Baganesh Corporation, est formée d'une agglutination de dizaines de Dômes de Fuller, au-dessus desquels s'élèvent les aiguilles effilées auxquelles viennent s'amarrer les navettes de transit. Il y a là des zones industrielles, des arcolgies de logement et de loisirs, des centrales à fusion, des bidonvilles et des résidences de grand luxe...

Citons également Encelade, dans l'anneau E: malgré sa gravité trop faible pour retenir une atmosphère significative, on ne désespère pas complètement de la terraformer, en abaissant son albedo (à l'origine, un véritable miroir) et en créant un effet de serre. Les multiples miroirs orbitaux de la LightCell Inc. ont permis de créer une véritable mer tiède, qui communique avec l'océan sous-jacent et permet l'implantation de plusieurs colonies flottantes. La rumeur veut que des organismes vivants aient existé sous ce bouclier de glace - si ça a été le cas, ils sont sans doute décimés.

Uranus

Au-delà de l'orbite de Saturne, les distances à franchir deviennent telles que les différentes colonies Humaines sont très indépendantes, et seraient sans doute livrées à elles-mêmes sans les gros convois des principales compagnies et les émissaires de l'IRE, les Riges sélérites. Et pourtant, Uranus est de nos jours un noeud logistique dans beaucoup de trajectoires de vaisseaux: elle est peu peuplée (un petit million d'habitants), mais elle est la seule des quatre géantes gazeuses à être colonisée, la seule a fortiori dont les ressources atmosphériques soient exploitées. Shakespeare, la capitale du système planétaire et unique colonie d'Uranus, est un étrange assemblage vertical de sphères, de câbles de polymères et de tuyauteries verticales de plusieurs kilomètres, suspendu dans l'atmosphère crépusculaire de la planète, à une altitude d'équilibre entre des couches gazeuses de densités différentes. Elle est implantée à l'équateur, où les variations climatiques et les vents sont assez modérés, et où la température est la plus élevée - pas en raison de l'ensoleillement bien sûr (voir inclinaison) mais grâce à des phénomènes naturels chimiques et thermodynamiques. Shakespeare est une immense usine de captage et de conditionnement de dihy-

<i>demi-grand axe</i>	2 870 972 000 km / 19.16 ua
<i>période de révolution</i>	30 708 jst (84.015)
<i>jour sidéral</i>	17h 13.9min (rétrograde)
<i>diamètre équatorial</i>	105 312 km (4.007T)
<i>masse</i>	8.68 e25 kg (14.53T) (alt ref:0.886g)
<i>température de surface</i>	moyenne -205°C
<i>environnements</i>	géante glacée
<i>satellites majeurs</i>	Desdémone, Mab, Ariel, Obéron, Caliban, Sycorax, Sétébos...
<i>particularités</i>	inclinaison de l'axe: 97.86°
<i>population</i>	117 000 hab. satellites: 850 000 hab.
<i>factions</i>	Keiretsu, CAG, IRE

drogène et d'hélium2 gérée par le Comité d'Aménagement de Ganymède - au grand dam du CCM, qui cherche toujours à revendiquer les droits d'exploitation de la planète. Ces gaz peuvent être extraits ou synthétisés un peu partout dans le système (y compris, en principe, dans le vide, d'ailleurs), mais pas dans les quantités astronomiques que peut fournir Shakespeare, ni à si faible coût. Elle fournit également du xénon, qui lui est nettement moins courant, et tout aussi vital (propulseurs ioniques).

Neuf dixièmes de la population d'Uranus se trouvent bien sûr dans ses nombreux satellites, qu'ils soient naturels ou artificiels. L'IRE, avec un certain sens de l'humour, a fait de Caliban son domaine réservé; Sycorax, la station de loisirs Sakura, et surtout Obéron sont administrées par le Keiretsu, et ainsi de suite. Toutes ces colonies sont relativement petites, la plus importante, sur Obéron, ne comptant «que» deux cents mille habitants.

Il y a quelques dizaines d'années, Neptune était censée devenir une importante plaque tournante, à partir de laquelle les grandes compagnies pourraient lancer la colonisation des planétoïdes au-delà de son orbite et l'exploitation de la ceinture de Kuiper. Le CCM en particulier, mais aussi la Baganesh, ont investi d'énormes ressources pour prendre de vitesse leurs concurrents dans cette optique. Le résultat en a été assez mitigé: en fin de compte, il s'avéra souvent plus pratique de faire étape autour d'Uranus, moins éloignée du cœur du système, ou d'utiliser directement des bases agrandies depuis directement dans la Ceinture (en particulier Pluton/Charon, qui sont à leur périhélie plus proches du soleil, même si ce n'est pas le cas à notre époque). En outre, les projets d'exploitation des ressources naturelles de la planète bleue ont tous été abandonnés depuis la catastrophe de la raffinerie expérimentale de Fufei, dans la grande tache bleue, emportée par des vents de plus de 1600km/h (bien plus faibles que dans le reste de l'atmosphère, mais pas assez). Enfin, la magnétosphère de Neptune est capricieuse et perturbe souvent les équipements et les communications.

Malgré tout cela, plusieurs colonies importantes se sont développées et restent très actives. La plus importante, administrée par le CCM, est Triton, de loin; mais la Baganesh Corp. et le Keiretsu ont aussi développé plusieurs colonies significatives sur d'autres satellites ou près des anneaux. L'étude des distorsions de l'anneau Adams fascine les physiciens. Certaines rumeurs veulent que le Keiretsu entretienne une colonie secrète au sein des astéroïdes du point de Lagrange L4: des concurrents les accusent d'y mener des recherches interdites, mais jusqu'à présent les enquêteurs de l'IRE n'ont rien confirmé.

La Ceinture de Kuiper s'étend de l'intérieur de l'orbite de Neptune jusqu'aux confins de l'espace humain, sur une largeur équivalente, à titre de comparaison, à vingt fois la distance terre-soleil. Il s'agit d'un ensemble de milliards d'astéroïdes de toutes tailles, de corpuscules et de planétoïdes dispersés, à plusieurs milliers de kilomètres les uns des autres, dérivant dans le vide et l'obscurité - de si loin, le Soleil n'est guère qu'une étoile un peu plus brillante que les autres. Cette Ceinture est découpée en plusieurs zones et bandes concentriques de densités et compositions différentes, mais globalement elle reste assez méconnue et peu peuplée - enfin, relativement à son étendue. Il y a quand même là-dedans plusieurs millions de citoyens, ne serait-ce qu'en comptant ceux du CCM; et il y a certainement bien plus d'indépendants, de petites colonies de compagnies mineures et d'illégaux de toutes sortes. Encore aujourd'hui, ces confins obscurs ont une image de «dernière frontière», de refuge pour les marginaux et les inadaptés, un endroit où ils peuvent (plus ou moins) espérer refaire leurs vies à l'écart du contrôle des lois officielles. Mais les grandes compagnies les rattrapent, lentement mais inexorablement, au fil des décennies, comme lorsque le CCM a annexé la petite colonie de sectateurs d'Eris. Le foyer de peuplement humain le plus éloigné du soleil, à 53 ua (demi-grand axe), est le centre pénitencier Fengdu.

Neptune

<i>demi-grand axe</i>	4 498 e6 km / 30.11 ua
<i>période de révolution</i>	60 224.9 jst (164.788)
<i>jour planétaire</i>	16h 6min (0.671)
<i>diamètre équatorial</i>	49 922 km
<i>masse</i>	102 e24 kg (1.14g)
<i>température de surface</i>	-220°C (faibles variations)
<i>environnements</i>	gazeux, dihydrogène, méthane...
<i>satellites</i>	16, dont Naïade, Galatée, Triton, Néréide...
<i>particularités</i>	courants éoliens extrêmes
<i>population</i>	8 430 000 hab.
<i>factions</i>	CCM, Keiretsu, Baganesh Corp.

Ceinture de Kuiper

<i>distance au soleil</i>	30 à 50 ua
<i>colonies importantes</i>	Pluton, Charon, Chiron, Orcus, Makemake, Quaoar, Fengdu, New-Dell
<i>population globale</i>	10 à 25 000 000 hab

(note: par abus de langage, on désigne couramment comme faisant partie de la Ceinture de Kuiper des objets situés en-deçà ou au-delà de l'étendue principale couverte par sa définition astronomique: «Centaures» intérieurs à l'orbite de Neptune, et objets transneptuniens parfois bien plus éloignés)

Pluton / Charon

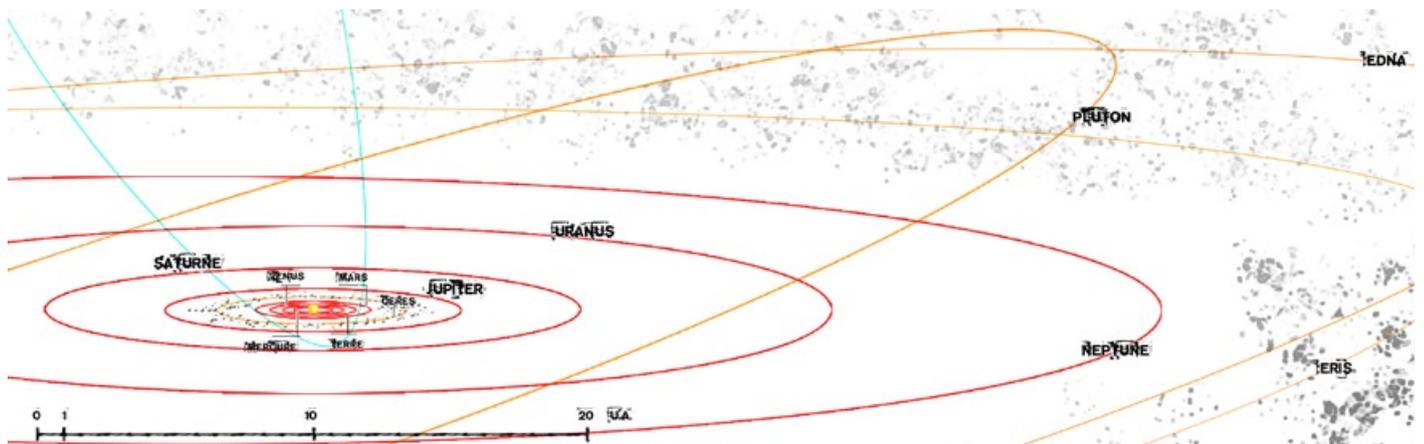
Techniquement, Charon est un satellite de Pluton, mais on les considère ordinairement comme deux planétoïdes jumelés. Pluton est assez densément peuplée et ses ressources d'eau et de méthane sont intensivement exploitées. La CCM y règne aujourd'hui en maître, y centralisant une part importante de ses activités croissantes dans la Ceinture de Kuiper (dans un rayon de 60° en amont et en aval, en gros). La faible masse de Charon et ses ressources naturelles moins alléchantes la rendaient a priori moins intéressantes à coloniser, de même que pour les satellites de moindre taille (Hydra, Nyx); mais des compagnies mineures en ont justement profité pour s'y implanter et concurrencer leur aînée. Cela a conduit à l'époque à quelques conflits, y compris armés, d'autant que certaines de ces entreprises étaient infiltrées par des groupuscules syndicalistes illégaux. L'IRE a établi une ambassade sur Charon depuis quelques années pour faire respecter le statu quo entre les protagonistes, qui coopèrent aujourd'hui difficilement mais se supportent à peu près. Depuis vingt, trente ans, le couple Pluton / Charon a été (avec la colonie de Sedna) un grand foyer de colonisation de la Ceinture de Kuiper, les illégaux y étant ramenés pour être jugés, ou étant repoussés de plus en plus loin au-delà de cette orbite.

demi-grand axe	5 906 e6 km / 39.48 ua	
révolution	90 613jst (247.7)	
jour sidéral	153h 17min. (6.387j, rétrograde)	6.387 (synchrone)
diamètre équatorial	3 476 km	1 206 km
masse	1.314 e22kg (0.65g)	1.5 e21kg (0.28g)
t. de surface	moyenne -229°C	
environnements	roche, glace de méthane et d'eau	glace d'eau, ammoniac; geysers froids
particularités	inclinaison forte et excentricité extrême	rotation synchrone sur Pluton; très proche
population	2 108 000 hab.	1 962 000 hab.
factions	CCM	IRE, LC; compagnies mineures

Eris est l'un des plus gros planétoïdes transneptuniens. Son demi-grand axe est assez impressionnant, l'emmenant au cours de son orbite bien au-delà de la Ceinture de Kuiper, mais il a une forte excentricité (0.44), qui l'amène à son périhélie au niveau de l'orbite de Neptune - et c'est dans cette région qu'il se trouve à notre époque. Officiellement, sa colonisation est toute récente, et extrêmement profitable et prometteuse pour le CCM. Moins officiellement, Eris a été habitée depuis cinquante ans, au moins, et plusieurs colonies indépendantes y ont cohabité pendant un certain temps, dont d'importantes sectes religieuses (illégal évidemment). Au fur et à mesure de son expansion, le CCM a fait tout son possible pour récupérer le planétoïde, et a maintenant réussi, au prix de répressions sanglantes qui n'ont pas ému grand-monde, en dehors des milieux illégaux bien sûr. Ses colonies, ses industries et ses chantiers navals sont en pleine expansion.

Eris

demi-grand axe	14.6 e9 km / 97.56 ua	
période de révolution	203 600 jst (557)	
jour sidéral	8h	
diamètre équatorial	2 400 km	
masse	1.67 e22 kg (0.8g)	
température de surface	-238 °C	
environnements	glace d'eau et de méthane	
satellites	Dysnomie	
particularités	forte excentricité, inclinaison orbitale très forte	
population	324 000 hab.	
factions	CCM	



CEINTURE DE KUIPER

distance soleil	30 à 50 ua
principaux foyers	Chiron, Pluton, Charon, Orcus, Eris... Fengdu, New-Dell
population	10 à 25 e6 hab.

NEPTUNE

demi-grand axe	30.11 ua
satellites	Triton, Néréide, Galatée...
population	8 430 000 hab.

URANUS

demi-grand axe	19.16 ua
satellites	Desdémone, Mab, Ariel, Obéron, Caliban, Sétébos... Sakura
population	970 000 hab.

SATURNE

demi-grand axe	9.53 ua
satellites	Encelade, Titan, Hypérior, Téthys, Rhéa... Orbitales et Miroirs LC
population	38 567 000 hab.

JUPITER

demi-grand axe	5.21 ua
satellites	Europe, Ganymède, Callisto, Ananké, Pasiphaé ... + nombreux artificiels
population	24 857 000 hab.

CEINTURE D'ASTEROIDES

distance soleil	1.80 à 4.00 ua
principaux foyers	Plateau; Cérés
population	24 e6 à 35 e6 hab.

MARS

demi-grand axe	1.52 ua
satellites	Phobos, Deimos miroirs orbitaux
population	38 780 000 hab.

TERRE

demi-grand axe	1ua
satellites	Lune, AA29, Cruithne, nombreux satellites artificiels
population	117 284 000 hab dont Sélénites: 2 767 000

VENUS

demi-grand axe	0.72ua
satellites	Orbitale LightCell Inc.
population	156 000

MERCURE

demi-grand axe	0.39ua
satellites	-
population	-

TECHNOLOGIES

Les technologies ont globalement fait des progrès considérables en quatre siècles; on reste cependant plus proche de ce que l'Humanité a connu au vingtième siècle que de ce qu'elle décrivait alors dans ses romans de science-fiction. On va éviter de rentrer dans les détails pour ne pas dire trop de bêtises, mais les joueurs pourront avoir besoin de savoir ce qui est ou n'est pas possible concrètement: le but de cette section est donc d'accumuler des données qui pourraient être utiles s'ils demandent des précisions ou veulent échafauder des hypothèses.

Les voyages interplanétaires sont, par la force des choses, devenus banals. Les vaisseaux, les stations et les colonies peuvent utiliser différentes sources d'énergie, selon leurs besoins et leurs possibilités. La combustion d'hydrocarbures est toujours la plus simple et la plus courante: on est venu à bout depuis longtemps des ressources de la Terre en la matière, mais la colonisation du système a ouvert des gisements nouveaux, apparemment inépuisables. Le méthane est le plus courant, remplissant les réservoirs énormes de la plupart des vaisseaux de fret.

La plupart des stations de grande taille, certaines colonies et certains vaisseaux préfèrent utiliser l'énergie nucléaire, qui a un bien meilleur rendement et ne les force pas à dépendre de lointains gisements. Les réacteurs à fission sont les plus classiques, les plus économiques à construire, mais ils ne remplissent pas complètement ce dernier objectif: ils ont besoin d'isotopes lourds type uranium comme combustible, et accessoirement produisent une certaine quantité de déchet. De toutes petites quantités de ces matériaux suffisent cependant à alimenter une orbitale entière pendant un an, et les gisements sont assez nombreux. Les réacteurs à fusion sont beaucoup plus efficaces et plus économiques à long terme, mais ils sont aussi plus massifs, plus délicats à fabriquer, et plus instables. Leur gros avantage est qu'ils ne nécessitent que très peu de combustible et que celui-ci est inépuisable - du dihydrogène, ou des isotopes d'hydrogène, de l'hélium² et/ ou du deutérium. On peut en trouver en abondance dans les géantes gazeuses ou les capter dans le vide spatial (collecteur Bussard, voiles magnétiques), ou même tout bêtement à partir d'eau.

Propulsions

De ces différentes technologies, et de quelques autres, découlent différents modes de propulsion dans l'espace. Le plus courant est fort logiquement la classique propulsion chimique (expulsion des gaz chauds produits par la combustion d'hydrocarbures), malgré les problèmes économiques, logistiques et d'encombrement. La plupart des vaisseaux de ligne l'emploient, ainsi que les

petits chasseurs. Cette propulsion donne de fortes poussées à volonté («brûlées»), permettant d'atteindre par exemple une vitesse de croisière voulue avant de les couper complètement.

La propulsion ionique est obtenue par ionisation d'un gaz rare (typiquement, du xénon) en plasma, l'éjection des ions en question donnant, outre une jolie lumière bleutée, une force de poussée inverse. L'énergie à fournir est très faible, et le gaz dit rare est virtuellement inépuisable (très peu de déchet dans la propulsion, + réserves abondantes dans les géantes gazeuses); réservoirs et propulseurs ne prennent qu'une fraction du volume et de la masse d'un réservoir de méthane courant. En revanche, c'est un mode de propulsion à faible brisance: en clair, ça manque sérieusement de patate. On obtient typiquement une poussée de quelques dixièmes de G, jusqu'à 1G au maximum pour un vaisseau assez léger. Conséquences, la propulsion ionique est insuffisante pour atteindre la vitesse de libération sur la plupart des planètes; et elle n'est pas utilisée en brûlées ponctuelles, mais de façon continue, maintenant une accélération constante sur plusieurs jours si besoin.

La propulsion thermonucléaire est réservée à des vaisseaux assez massifs et est soumise à des réglementations rigoureuses: concrètement, elle est limitée à quelques grands vaisseaux de ligne et à la poignée de croiseurs militaires sortis des chantiers de Phobos. Elle repose sur une succession rapide de minuscules (ou massives, selon les besoins) explosions nucléaires dont la poussée est canalisée par les tuyères. Le réacteur sert à la fois de générateur d'énergie et de propulseur, et le combustible ne pose pas de problèmes; en revanche, cela peut être particulièrement désagréable en cas de brûlées (poussées brutales, secousses monstrueuses), et les radiations émises sont énormes. On peut en protéger plus ou moins le vaisseau lui-même, mais il est aussi visible qu'une balise dans tout le système, et peut aveugler les détecteurs sur plusieurs milliers de kilomètres.

Les voiles solaires sont encore une autre possibilité, reposant sur le moment cinétique des particules bombardées par le Soleil, captées par magnétisme pour fournir de l'énergie en plus de la poussée. Celle-ci est tellement faible (il faut des voiles de plusieurs dizaines de kilomètres pour donner un centième de G d'impulsion à un tout petit vaisseau) qu'on utilise en fait plus ces voiles pour collecter des particules et produire de l'énergie que directement pour se déplacer. Nombre de vaisseaux de faibles tonnages en ont pourtant à bord, au cas où leurs propulseurs les lâcheraient - en espérant ne jamais avoir à s'en servir. La poussée est encore plus faible dans le système extérieur bien évidemment, quoiqu'on puisse s'appuyer sur les émissions de Jupiter plutôt que sur celles du Soleil si on est assez proche.

vitesses de déplacements

On a beau avoir considérablement amélioré les technologies de propulsion, les distances à franchir entre deux points du système solaire restent colossales. Pour donner un ordre d'idées, ça va de quelques dizaines de millions à des milliards de kilomètres. On peut, théoriquement, atteindre des vitesses proches de c ; le vrai problème est d'atteindre ces vitesses élevées.

Même en brûlée intense et continue, il faudrait au moins trente heures (plus autant pour décélérer), et personne ne survivrait à de telles conditions. On se contente généralement de vitesses beaucoup plus faibles, obtenues par plusieurs brûlées d'une ou deux heures entrecoupées de longues pauses (accélération de $2-3G$), ou par accélération continue dans le cas de propulseurs ioniques. Bien entendu, plus les distances sont grandes, plus on peut atteindre des vitesses élevées, mais le dixième de c reste une limite extrême: sans parler des difficultés technologiques et des désordres relativistes, la moindre particule de poussière ou de gaz dans le vide spatial serait un piège mortel pour un vaisseau à de telles vitesses. Bref: en fonction des distances, des types de propulsion, de la masse du vaisseau, etc, un voyage au sein du système solaire prend ordinairement entre quelques jours et plus d'un mois.

Petit détail à prendre en compte: entre la Terre et Mars, par exemple, la distance peut aller de 80 à 380 millions de kilomètres. Pour prévoir un voyage d'une planète à l'autre, il ne faut en effet pas seulement considérer leur éloignement au soleil, mais leurs positions sur leurs orbites. On profite des conjonctions quand on peut, et parfois il vaut mieux attendre quelques mois plutôt que d'aller traverser tout le système solaire. C'est un peu plus sophistiqué qu'une question de géométrie sur l'écliptique, même si c'est à cela que peuvent s'arrêter la plupart des gens: les bons navigateurs savent que la ligne droite n'est jamais la trajectoire la plus sûre, la plus rapide ni la plus économique. Il faut savoir suivre ou remonter les effets de champs, calculer des sinusoides subtiles, profiter des champs gravifiques du Soleil, de Jupiter ou de quelque satellite bien placé... tout un art. Quelques effets de fronde bien négociés permettent à un vaisseau d'atteindre de très grandes vitesses pratiquement sans propulsion.

Technologies de communication

Bien évidemment, si on utilise couramment les ondes radio à courtes distances, elles sont très peu pratiques à l'échelle interplanétaire. Il faut alors employer les transmissions par faisceau cohérent. Restent néanmoins d'importants décalages (entre quelques minutes et plusieurs heures), à multiplier par deux pour l'aller-retour, qui rendent une conversation fastidieuse ou totalement impossible. Cela a d'importantes conséquences sur le développement des colonies et le fonctionnement des grandes compagnies interplanétaires: par la force des choses, les colonies sur ou autour d'une

planète sont plus ou moins indépendantes du reste de l'Humanité, en particulier pour les colonies extérieures (au-delà de la Ceinture). En outre, les transmissions par faisceau sont assez coûteuses en énergie, peuvent facilement être détectées, perturbées ou brouillées, par des phénomènes naturels ou des moyens artificiels: bref, elles ne peuvent être considérées comme totalement fiables et certainement pas sécurisées.

L'Institut de recherches en génétique et en éthique scientifique (IRE) a découvert un moyen plutôt inattendu pour résoudre ces difficultés majeures: la télépathie. Leurs émissaires sont capables de communiquer par la pensée de façon instantanée, et à n'importe quelle distance; ils peuvent reproduire à la perfection des conversations, des intonations, et même des expressions et des postures, transmis par l'un des leurs grâce à des techniques de concentration qui leur sont propres. L'Institut sélénite est devenu pratiquement indispensable à toutes les autres grandes compagnies du système Humain, servant d'interprètes, d'intermédiaires et de messagers pour la plupart des opérations indispensables à la gestion d'organisations aussi vastes. Bien entendu, la neutralité et la confidentialité des missions confiées aux émissaires (aussi appelés Riges) sont garanties par l'Institut.

Informatique et électronique

La colonisation du système solaire aurait été impossible sans les performances de calcul d'ordinateurs très sophistiqués; en fait elle n'en serait certainement pas là sans la planification à grande échelle, les extrapolations audacieuses et les découvertes scientifiques fulgurantes réalisées par le réseau d'Intelligences Artificielles constitué il y a deux siècles depuis la Terre. Mais aujourd'hui, toute forme d'IA est un tabou universel, et le moindre système informatique est strictement réglementé de façon à prévenir l'apparition de telles «entités» (puissance de processeurs et surtout limitation des réseaux). En conséquence, les systèmes informatiques modernes ne sont guère différents de ce que l'on connaissait il y a quatre cents ans, voire au millénaire dernier. Ils sont pratiquement indispensables au pilotage et à la maintenance des vaisseaux spatiaux, de même qu'ils sont nécessaires dans la gestion des colonies et des stations, dans les laboratoires, les instituts de recherches ou d'ailleurs les salles de jeux; mais fondamentalement, ils ne sont guère que des calculatrices perfectionnées et des stocks de données brutes. Ils sont en particulier rigoureusement incapables d'apprendre, donc d'évoluer, de s'adapter, ou de prendre des initiatives.

Les équipages de vaisseaux doivent donc s'occuper d'à peu près tout eux-mêmes: il y a forcément beaucoup de systèmes électroniques à bord, mais rien de vraiment automatisé (ce qui implique aussi, rien d'assez sophistiqué pour être vraiment irréparable en cas de pannes). Les moniteurs fournissent les données brutes, les consoles de navigation permettent de programmer des

commandes simples, les ordinateurs de bord calculent les équations dont on entre les paramètres, à la limite fournissent des simulations ou des diagrammes - mais c'est l'équipage qui garde le contrôle sur chaque système. A bord de beaucoup de vaisseaux, on planifie même les trajectoires complexes à la main, avec un écran mural et des marqueurs: même ceux qui ont du matériel assez sophistiqué pour des simulations 4D à l'échelle du système solaire font souvent plus confiance en leur instinct et leur expérience qu'en des machines.

Support et environnement

N'importe quel vaisseau au long cours peut subvenir sans problèmes aux besoins élémentaires d'un équipage complet pendant des années. L'air peut sentir l'huile et la sueur, l'eau devient plus ou moins rance, la température tend généralement à grimper un peu quand les systèmes se font vieux (si elle baisse, c'est plus inquiétant), mais on peut vivre sur le recyclage et la synthèse très longtemps pour peu qu'on ait quelques réserves d'eau au départ. Les gisements de glace d'eau sont parmi les plus grandes richesses du système solaire, et ils sont assez nombreux.

Le problème de la gravité n'est pas non plus à négliger, en particulier pour les spatiaux (les gens vivant surtout hors-atmosphères). Les vaisseaux les plus gros et les plus modernes créent une gravité artificielle par giration, comme les Orbitales, ce qui dicte l'essentiel de leurs architectures: les ponts principaux pivotent continuellement autour d'un axe longitudinal. D'autres, et en particulier tous ceux qui sont propulsés par ionisation, se contentent de la gravité artificielle induite par leur accélération ou leur décélération. Généralement, ils sont censés se retourner entre ces deux phases (ce genre de vaisseaux passe souvent un certain temps en 0G au milieu d'un voyage) pour que la gravité résultante reste dans la même direction du point de vue de l'équipage. Certains s'adaptent mieux que d'autres à des périodes d'apesanteur prolongées, surtout s'ils ont connu cela depuis la petite enfance, mais ce n'est jamais très bon pour l'organisme: les spatiaux expérimentés veillent à compenser par un exercice physique régulier.

Quant à la nourriture, à bord de la plupart des vaisseaux, elle est basée sur des tablettes nutritionnelles notoirement insipides. Elles ont l'avantage de pouvoir être synthétisées pratiquement à volonté à partir de petits stocks de nutriments et d'arômes chimiques, et du recyclage des déchets du vaisseau. Passer des mois, voire des années à ne manger que ça n'est peut-être pas trop mauvais pour la santé, mais c'est assez désastreux pour le moral. A bord des Orbitales et des plus grands vaisseaux modernes, on peut cultiver des plants hydroponiques, voire élever des bovins ou d'autres animaux (lourdement modifiés génétiquement pour les adapter à de telles conditions). D'une façon générale, les produits frais et les plats ayant du goût sont partout, sauf sur Terre, considérés comme des produits de grand

luxe.

Architecture

Les vaisseaux spatiaux sont de tailles et de formes très variées, mais à l'exception peut-être d'une poignée de navires de luxe et de croiseurs ultra-modernes, ils ont tous au moins une chose en commun: ils sont très moches. Pratiquement tous les vaisseaux de moyen tonnage (dimensions de l'ordre de la centaine de mètres) sont conçus exclusivement pour le vide spatial: ils n'ont donc aucun aérodynamisme. Ceux qui produisent leur gravité par autogyratation ont au moins un avantage sur le plan esthétique, avec un axe longitudinal bien marqué et une forme générale plutôt compacte et cylindrique; les autres ne ressemblent juste à rien. Leurs formes sont définies par leurs contraintes de fabrication, pour optimiser le chargement/ déchargement de leurs soutes ou l'accroche de leurs containers de fret, la protection de leur générateur et l'isolement de leurs propulseurs (dans le cas de navires thermonucléaires), ce genre de choses.

Les zones d'habitation ne représentent généralement qu'une assez petite proportion du volume total; mais comme l'équipage peut avoir à intervenir un peu partout dans le vaisseau pour des réparations ou des travaux de routine, on trouve des passages pressurisés qui distribuent toutes ses parties. De l'intérieur, la plupart des vaisseaux sont de véritables labyrinthes de coursives, d'ascenseurs et de ponts imbriqués les uns dans les autres. Souvent, ils connaissent au fil des décennies des modifications, des ajouts, ou des avaries en tous genres, qui amènent à modifier leurs configurations et à les rendre de plus en plus complexes. Quant à leur aspect extérieur, on a rarement l'occasion de le voir: généralement un assemblage plus ou moins compact de containers d'acier et de citernes, de poutrelles et de treillis de carbone, hérissé d'antennes et de paraboles.

Armement et défense

Aux premiers temps de l'expansion, il y a disons cent-cinquante à deux cents ans, les vaisseaux spatiaux et les colonies étaient totalement dénués d'armement, qui n'aurait eu aucune raison d'être. Seuls quelques satellites contrôlés par les IA de la Terre avaient une fonction militaire - et ils n'étaient pas vraiment censés servir un jour. Aujourd'hui, les choses ont un peu changé. Beaucoup des réfugiés fuyant la Terre sont devenus des pirates, capables d'attaquer des colonies, des mines ou des vaisseaux de fret pour trouver leur subsistance; certains sont d'ailleurs, plus précisément, ce qu'on appelait en d'autres temps des corsaires, secrètement payés par telle ou telle compagnie pour nuire aux intérêts de telle autre. Les combats spatiaux ne sont pourtant pas devenus une chose courante, mais l'armement et les contre-mesures se sont développés pour servir de moyens de dissuasion ou de coercition. Les vaisseaux civils sont assez fragiles, et la moindre brèche dans

la coque aurait de bonnes chances de provoquer soit une dépressurisation massive, soit une explosion du réacteur ou des réservoirs.

Tous les vaisseaux importants sont équipés de batteries de lasers. Ils peuvent servir à détecter et vaporiser de petits débris et des particules spatiales, ou, focalisés pendant plusieurs dizaines de secondes, à fragmenter et détourner des astéroïdes de modestes dimensions sur la trajectoire du vaisseau, par exemple; mais comme armes de combat, ils ne servent pas à grand-chose. Pour infliger des dommages à un autre vaisseau, il faudrait les focaliser pendant assez longtemps pour traverser ses revêtements réflecteurs; ou bien, il faudrait viser des points très précis et vulnérables, ce qui à moins de s'approcher très près ou d'avoir des ordinateurs de visée illégaux, est pratiquement impossible. En revanche, ces lasers peuvent intercepter des projectiles lents, comme des missiles, à condition que la personne qui les contrôle ait l'oeil et d'excellents réflexes.

Les missiles sont des armes bien plus efficaces, et la plupart des vaisseaux importants ont au moins un ou deux événements pour les employer. On les qualifie de «lents», mais c'est très relatif: ils ont leur propre système de propulsion, et peuvent produire des accélérations bien supérieures à ce que pourrait encaisser un vaisseau habité. Mais les affrontements se déroulant générale-

ment à plusieurs kilomètres de distance au moins, cela laisse plusieurs secondes entre le lancement et l'impact. Ils ont une tête explosive - il en existe de nombreux types, mais généralement il n'y a pas besoin d'une détonation particulièrement monstrueuse pour qu'ils soient redoutables. La plupart ont un système de ciblage autonome très rudimentaire, se verrouillant par exemple sur le rayonnement thermique d'une cible donnée. D'autres, plus spécifiquement les torpilles, n'ont pas de système de ciblage: celles-ci sont généralement plus dangereuses encore parce qu'elles ne peuvent être détournées ou leurrées, mais elles peuvent plus facilement être évitées et sont limitées au combat à très courtes distances (centaines de mètres).

Il y a également différentes formes d'artillerie: les canons rapides montés sur les chasseurs militaires, et les pièces d'artillerie lourde, comme les canonniers, qu'on installe à bord de certains vaisseaux. Ce sont des armes redoutables à moyenne ou courte portée, et à faibles vitesses relatives entre les protagonistes. Les projectiles sont si rapides qu'il est impossible de les éviter, et un impact peut être suffisant pour mettre hors combat le vaisseau adverse - pour peu qu'on arrive à se mettre en bonne position de tir et que l'artilleur vise correctement. La seule défense contre ce genre d'armes est sans doute de convaincre l'adversaire de ne pas faire feu...

CORPORATIONS

Conglomérat des Compagnies Minières

Le CCM est issu des premières compagnies de l'expansion, celles qui ont fait fortune en exploitant les ressources minérales de la Lune, de Mars, et surtout de la Ceinture d'astéroïdes. Aujourd'hui présent à travers tout le système, il a un quasi-monopole sur les installations minières, les stations de forage et les moissonneuses spatiales: il n'y a guère que les gisements de gaz atmosphériques et de méthanes qui lui échappent en partie. Connue pour les conditions de travail et de survie effroyables de ses centaines de milliers d'ouvriers, et pour les troubles que causent leurs syndicats - hautement illégaux.

LightCell Inc.

Compagnie issue des colons de l'Orbitale abandonnée autour de Vénus durant le black-out de la guerre des Silices - de véritables miraculés à vrai dire, et des pionniers en matière de systèmes de survie et de collecte d'énergie dans le vide. Maîtrise entre autres la technologie des cellules énergétiques, des sortes de batteries solaires à longue autonomie qui ont fait sa fortune. Produit également les voiles magnétiques les plus performantes pour les chantiers navals, et les spectaculaires miroirs orbitaux que l'on utilise ici et là pour modifier les conditions climatiques de certains corps, comme Mars ou Encelade. Ces stations sont

les seules colonies de LightCell Inc. en dehors de l'orbite de Vénus, et du centre résidentiel de la Terre.

Baganesh Corp.

Principal constructeur et affrèteur de vaisseaux civils, cette compagnie, basée essentiellement autour de Jupiter et de Titan, fournit des navires commerciaux à pratiquement toutes les autres grandes sociétés. Elle fonctionne selon un modèle pyramidal assez strict, les rangs et les postes de ses employés étant essentiellement héréditaires; mais cette structure est moins oppressive qu'il n'y paraît pour ses citoyens qui y sont habitués, grâce à une forme de démocratie subtile qui permet à chaque échelon de la pyramide de prendre ses propres décisions et lui donne des moyens de pression codifiés sur les échelons supérieurs. Une compagnie influente, pleine de surprises et de paradoxes.

Gardes Rouges d'Olympus Mons

Les célèbres forces de sécurité martiennes sont actuellement la principale force armée du système Humain, en plus d'être la première autorité sur Mars et son périmètre (y compris les chantiers de Phobos). Mais les GROM sont devenus essentiellement des mercenaires, qui vendent leurs services à

toutes les autres compagnies sans trop se mêler de politique hors de leur planète-mère. Gardes du corps d'élite, troupes d'assaut lourdement armées, équipage de sécurité à bord des grands vaisseaux, pilotes de chasseurs hors pair... Les GROM sont redoutés par tous les illégaux à travers le système, et à juste titre.

Institut de Recherches Ethiques

L'Institut de recherches génétiques et d'éthologie scientifique de Sinus Iridum fut, à l'époque de la guerre des Silices, l'un des groupes organisant la lutte de l'Humanité pour sa survie. Il est resté depuis lors en quelque sorte la «conscience» de l'espèce humaine dans ses progrès scientifiques, toutes les compagnies se fiant à son jugement éclairé pour autoriser ou condamner des découvertes ou des projets. La rumeur veut que l'IRE mène depuis longtemps un programme de recherches et de sélections génétiques au sein de ses propres membres: les dons avérés de télépathie de ses émissaires en sont peut-être le résultat. Ceux-ci louent leurs services pour communiquer en instantané à travers le système solaire, valider les transactions importantes, représenter les différentes parties lors de négociations difficiles...

Comité d'Aménagement de Ganymède

Plusieurs des petites compagnies qui s'implantèrent autour de Jupiter fusionnèrent il y a soixante ans pour tenir tête à l'expansion de sociétés plus vastes. Le CAG constitue aujourd'hui la principale force du secteur. Ses activités économiques sont très diverses: centrales à fusion, produits de consommation courante, construction planétaire, recherches scientifiques sur l'électromagnétisme et les champs de gravité... Les hommes et les femmes du CAG sont d'origines culturelles très variées (majorité d'anglo-saxons et de noir-africains), mais ils ont en commun un goût prononcé pour l'indépendance, l'individualisme et l'esprit de compétition.

Le Keiretsu

Conglomérat de petite taille (trois cents mille personnes) mais très performant, compétitif et agressif, aux activités très diverses. Regroupe en son sein l'essentiel des ressortissants de l'ancien archipel nippon ayant survécu à la guerre. Le Keiretsu est particulièrement connu pour ses systèmes électroniques miniaturisés et pour ses programmes de simulations et de loisirs sophistiqués: autant de produits qui lui valent l'attention suspicieuse de l'IRE. On dit de ses employés qu'ils n'ont pas de consciences individuelles, mais plutôt un esprit d'entreprise surdéveloppé, voire une sorte de conscience de ruche.



*Fantassin des Gardes Rouges d'Olympus Mons
(d'après affiche publicitaire martienne)*

LE FERRAILLE

A l'origine, le vaisseau qui sert de maison aux Hasagi (les personnages des joueurs, PJs) est un petit cargo plutôt obsolète et abîmé, auquel Sasha Borovitch s'efforce de redonner une nouvelle jeunesse depuis quelques années. Il était prévu pour un équipage d'une douzaine de personnes, pour le transport interplanétaire de fret, avec une assez vaste soute et deux points d'accrochage pour containers standard. Son organigramme schématique est assez simple:

- **Proue:** bouclier anti-particules classique, aujourd'hui complètement perforé; petite batterie de lasers, destinés à la détection et à la vaporisation des petits obstacles; passerelle de navigation, sur babord, cabine de 20m² avec trois postes de consoles, munie de baies dont les volets de protection sont restés fermés depuis si longtemps qu'ils sont soudés.
- **Babord:** soute principale, pressurisée, d'environ 200 m³, qui sert de quai pour la petite navette de transit, d'atelier et de débarras; container cubique verrouillé, pour le stockage de marchandises; grappins de fixation pour un second container standard.
- **Tribord:** ponts d'habitation, reliés par une cage d'ascenseur HS depuis longtemps. Au sommet (proue), quartiers du capitaine (taicho) et observatoire, petite salle confortable avec baie panoramique protégée par volets d'acier escamotables. En bas, en poupe, trois niveaux d'habitation: les deux premiers communiquent entre eux et sont réaménagés par la famille, le dernier est condamné et dépressurisé.
- **Poupe:** grand réservoir hydrocarbures (1200m³), originellement réservé au méthane servant d'unique source d'énergie; vieux propulseur à combustion; paire de propulseurs ioniques bricolés par Sasha; citerne d'eau d'environ 800m³.

Un petit corridor avec un sas bloqué ouvert relie la passerelle avec le pont d'habitation de proue; un autre conduit semi-rigide relie la cuisine du pont 2 à la soute principale. Celle-ci est reliée aux contrôles des containers et de la citerne, ainsi qu'au réservoir de méthane. D'autres passages, galeries et conduites existent un peu partout dans le vaisseau, mais ils sont pratiquement inutilisés, et seule Hasagi Hinamori connaît vraiment ces recoins comme sa poche.

A ce schéma d'ensemble s'ajoutent tous les équipements techniques: centrale électrique, recycleurs d'air, d'eau, de déchets, ventilation et autres systèmes de survie, centrale informatique, convertisseurs hydrauliques, systèmes de contrôle des propulseurs et des différents équipements mécaniques, etc. L'essentiel en est regroupé dans une longue colonne qui relie la proue à la poupe, passant au-dessus du réservoir et des containers de fret, et qui est le centre et l'axe du Ferraille (même si elle n'est pas géométriquement dans l'axe de cet assemblage hétéroclite et asymétrique). Elle est constituée d'une enfilade de locaux

techniques plus ou moins exigus, reliés par des échelles à travers une multitude de trappes d'acier. Un réacteur à fusion a été bricolé par Sasha durant sa première année à bord, rendant le vaisseau indépendant du méthane pour son énergie et indirectement sa propulsion: il forme une excroissance torique à partir de cette colonne technique, à mi hauteur. De cette ossature partent les différents réseaux de tout le vaisseau; s'y greffent aussi les structures secondaires qui maintiennent les capteurs et paraboles en périphérie du Ferraille.

Les systèmes d'armement du bord sont assez dérisoires. Comme la plupart des vaisseaux de fret, celui-ci compte deux événements à missiles faits pour l'autodéfense: ils sont théoriquement fonctionnels, à condition de retrouver à peu près comment s'en servir, mais il n'y a en stock qu'une demi-douzaine de missiles thermoguidés basiques (raisonnablement fiables, mais peu puissants et relativement peu agiles), ainsi que deux vieilles torpilles récupérées sur une épave il y a des années. Leur hypothétique usage ne se ferait pas sans quelques risques d'incidents. Il y a un poste d'artillerie sur babord, mais ses gyroscopes étant morts, il ne serait pas d'une très grande utilité en cas d'affrontement sérieux.

Les PJs disposent à bord de tout ce dont ils peuvent avoir besoin comme matériel courant, outils, mobilier, nourriture de base, etc.; chacun a ses affaires personnelles, aux joueurs d'estimer ce qu'ils doivent avoir sous la main, avec l'accord du MJ évidemment. Ils ont également des scaphandres de sortie, qui sont plus ou moins équivalents à ceux qu'on connaît au début du 21^e siècle, en un peu plus légers, résistants et souples; leurs pompes peuvent s'aimanter, leurs casques sont munis de radios et de petits projecteurs, ils ont quelques instruments de mesure et des outils de base intégrés dans leurs diverses poches, etc. Chaque scaphandre a une autonomie de six à sept heures en oxygène.



DES DÉÉÉÉS

Les règles de jeu utilisées sont censées être les plus simples et les plus souples possibles, et en même temps mettre en avant un certain réalisme. Les personnages des joueurs («PJs») sont définis par quelques attributs non chiffrés (leurs principales qualités, une sorte de portrait schématique à garder en tête) et par leurs compétences, lesquelles décrivent tout ce qu'ils savent faire d'utile. Au fil du jeu, à chaque fois qu'un personnage veut réaliser une action particulière (enfin, une qui soit un peu intéressante, et qui ne soit ni impossible ni évidente à réussir), il fait un test avec la compétence appropriée pour savoir s'il y parvient ou non.

Chaque compétence est exprimée sous la forme d'un bonus, compris normalement entre +1 et +5. Tous les personnages n'ont pas nécessairement les mêmes compétences, car on n'indique que celles en lesquelles un personnage est au moins un peu meilleur que la moyenne: les autres sont «sous-entendues» à 0. Un test se déroule en lançant un D10 et en y ajoutant éventuellement son bonus de compétence: il faut dépasser le seuil de difficulté pour réussir.

Ce niveau de difficulté peut être le résultat d'un autre jet, par un autre personnage: par exemple si deux types font la course, le plus rapide sera celui qui surpasse le score de l'autre. Le plus souvent, le niveau de difficulté est donné directement par le meneur, en fonction de l'action particulière qu'on cherche à réaliser, et des conditions dans lesquelles on le fait.

Un résultat de 1 sur le D10 est toujours un échec, une maladresse, quelle que soit la compétence du personnage et la difficulté du test (à moins que l'action ne soit anodine et facile, auquel cas on n'est pas censé faire de jet de toutes façons); un 10 est toujours une réussite, un coup de maître ou un coup de pot (dans les limites du vraisemblable, là aussi). Si cela donne un résultat bien au-dessus du seuil de difficulté, le meneur de jeu peut y affecter des conséquences particulières, représentant une action parfaitement accomplie: par exemple si le jet devait permettre d'obtenir des informations, on apprend quelques détails utiles de plus au passage, ou bien s'il s'agissait d'un acte très éprouvant on en ressort frais comme un gardon...

Si on obtient tout juste la valeur du seuil de difficulté (avec le D10+la compétence), cela peut être une réussite un peu mitigée: on n'obtient que l'info la plus basique, ou bien il s'y glisse une erreur, ou la réparation qu'on effectuait risque de ne pas très bien tenir...

Voilà pour la règle de base. Les pages qui suivent ne sont que de la garniture et de menus détails pratiques.

3	<i>action relativement facile: le premier venu ne serait pas sûr d'y parvenir, mais rien de très compliqué.</i>
5	<i>difficulté moyenne, le seuil le plus souvent utilisé.</i>
8	<i>action vraiment difficile, que le pékin moyen pourrait réussir mais sans doute pas du premier coup.</i>
10+	<i>actions très difficiles, que seul un professionnel aurait des chances d'accomplir.</i>

ACTIONS

Dans certaines situations, il peut être important de savoir quels personnages agissent en premier, combien d'actions ils parviennent à accomplir dans un laps de temps donné, etc. Pour des scènes assez simples, il peut suffire de donner la priorité au personnage ayant le meilleur score de Réflexes, ou de départager plusieurs par un jet de 1D10 + Réflexes; mais quand les choses deviennent un peu plus complexes, par exemple et en particulier s'il y a un véritable combat, quelques règles supplémentaires peuvent s'avérer utiles.

Lorsque le meneur estime qu'une telle scène doit débiter, chaque personnage se voit attribué un certain nombre de «points d'actions», auxquels ceux qui ont une compétence Réflexes y ajoutent leur score. Chacun peut alors effectuer les actions qu'il désire, en commençant par celui ayant le plus grand nombre de points en réserve. Chaque acte qu'un personnage essaie d'accomplir peut lui coûter un, deux ou trois points: il les retranche alors de sa réserve d'actions, puis attend son tour jusqu'à ce que ce soit de nouveau lui qui en a le plus en réserve, ou jusqu'à ce qu'on recommence à zéro.

Le nombre de points d'actions attribués au départ est décidé par le meneur en fonction des circonstances. On prend généralement cinq points (+Réflexes), mais il peut décider quelque chose de particulier: par exemple, si les joueurs sont pris par surprise par des adversaires, ils ne démarrent qu'avec trois points d'actions alors que leurs ennemis en ont cinq (ou six, pourquoi pas). Le nombre en fait n'a pas vraiment d'importance, c'est l'écart entre les protagonistes qui est significatif.

La plupart des actes qu'on essaie de réaliser coûtent trois points. Donner un coup, aligner une cible et tirer, entrer une commande sur une console...

Les actions les plus simples peuvent ne coûter que deux points: dégaîner une arme, se déplacer de quelques mètres, avertir un allié (1pt)... C'est aussi ce que coûte une action défensive, se jeter à l'abri, esquiver un coup ou essayer de le bloquer.

Les actions les plus complexes enfin peuvent coûter quatre points, voire plus. C'est le cas des armes lourdes, mais aussi d'une façon

générale de toute action un peu plus compliquée que la moyenne, qui prend plus qu'une poignée de secondes. Recharger et tirer par exemple, ou dégainer et frapper (ce qui revient au même que de les décomposer en deux actions de 1 et 3pts).

ENERGIE

La forme physique et psychologique des personnages peut avoir beaucoup d'impact sur l'efficacité de leurs actions. En situation de stress, l'adrénaline aidant, ils peuvent puiser dans leurs réserves pour accomplir de véritables prouesses. En termes de règles, cette réserve est appelée, fort peu originalement, énergie. Frais, alerte, en bonne santé, un personnage moyen en a cinq points; s'il a la compétence correspondante, il peut même en avoir plus. Les blessures, le manque de sommeil, les baisses de moral, les chocs psychologiques peuvent faire chuter cette réserve rapidement; et lorsqu'on atteint 0, on risque de tourner de l'oeil à tout moment.

Les joueurs peuvent volontairement puiser dans cette réserve pour booster les résultats de leurs personnages. Ils ont deux possibilités:

- en dépensant 1pt avant d'effectuer un test, on peut doubler son score de compétence pour ce test;
- en dépensant 2pts après un jet, on peut le relancer. Le résultat ne pourra pas être pire que le jet initial.

SANTÉ

Les différents personnages peuvent être blessés, voire tués, de multiples manières: chutes, explosions, armes à feu, bagarres... On n'utilise pas ici de «points de vie» comme dans les jeux vidéo, mais un système un poil plus subtil. Les dégâts que peut subir un personnage, généralement définis par un jet de dés spécifique (en fonction de l'arme et des qualités du tireur pour un tir d'arme à feu par exemple) sont comparés à un petit barème, des «niveaux de blessures» propres à chaque personnage, et on en déduit ainsi le type de blessure qui lui est infligée. Il peut s'agir d'une blessure légère, pas anodine mais sans graves conséquences; d'une blessure grave, qui handicape sérieusement le personnage; ou d'une blessure mortelle, du genre dont on risque de ne jamais se relever.

Les niveaux de blessure d'un personnage sont définis par le petit tableau ci-contre; certains peuvent avoir la compétence santé (robustesse naturelle, ou améliorations biologiques aidant à encaisser les coups), qui donne un bonus sur ces seuils. Pour chaque blessure reçue, on applique ses effets spéci-

Si on atteint 0 en énergie, on doit réussir un test de Volonté (ou autre compétence adaptée...) difficulté 5 ou tomber dans les pommes. Même chose à chaque nouveau choc, moral ou physique, tant qu'on ne récupère pas un ou deux points, éventuellement avec une difficulté plus élevée.

L'énergie se régénère lentement, avec des heures de repos dans de bonnes conditions pour chaque point perdu. Généralement, cela signifie qu'on ne récupère qu'entre deux scénarios, pour démarrer le suivant à bloc: cinq points, ou 3-4 si le meneur estime par exemple qu'ils ont le moral en berne, plus un éventuel bonus de compétence.

et on coche une case correspondante. On ne peut en effet supporter qu'un certain nombre de blessures de chaque type: si on en reçoit encore une nouvelle, elle compte comme une blessure du niveau supérieur, et on coche une de ces cases. Par exemple, une fois qu'on a coché toutes les cases de blessures légères, toute nouvelle blessure encaissée sera grave, voire mortelle.

- blessures légères: on perd un point d'action (si applicable) et un autre d'énergie. On peut en recevoir jusqu'à trois.
- blessures graves: on perd deux points d'action sous le choc, et autant d'énergie. A moins d'être acculé ou très discipliné, le personnage devrait chercher à se mettre à l'abri - au choix du joueur, ou test exigé par le meneur. On peut en encaisser deux.
- blessures mortelles: perte de 3pts d'actions et 3pts d'énergie. Le personnage est hors combat, agonisant (ou jet de Volonté difficulté 10): il mourra dans l'heure à moins d'être correctement secouru.

En fonction de la situation, un personnage peut bien sûr être tué sur le coup: le flou de la «blessure mortelle» est laissé au jugement du meneur.

Plus une blessure est grave, plus elle sera longue et difficile à soigner. Avec de bonnes compétences médicales et le matériel approprié, il faut quand même au moins six heures de repos complet pour récupérer d'une blessure légère, et plusieurs jours pour transformer une mortelle en blessure grave; avec des soins plus sommaires ou maladroits, cela peut prendre bien plus longtemps. D'une façon générale, les PJs risquent de ne pas avoir vraiment de temps pour se soigner dans le courant d'un même scénario. Les compétences et le matériel médical peuvent aussi être précieux pour effectuer des premiers secours et des bandages, combattre des maladies, fabriquer des attelles pour des membres fracturés, ou encore effectuer différents diagnostics ou dépistages...

santé	blessures		
	légères	graves	mortelle
-	1-3	4-6	7+
+1	1-3	4-7	8+
+2	1-4	5-8	9+
+3	2-4	5-9	10+
+4	2-5	6-10	11+
+5	3-5	6-11	12+

Les joueurs peuvent reporter toutes ces caractéristiques (actions, énergie, niveaux de blessures) dans les champs prévus sur les fiches de personnages, et les mettre à jour au fur et à mesure. Le meneur pourra utiliser pour ses personnages la fiche ajoutée à la fin de cette section «règles», sur la base des caractéristiques fournies (ou pas) au fil des différents scénars.

LES COMPÉTENCES, UNE PAR UNE...

(Arbitrairement réparties entre plusieurs catégories pour rendre la liste un peu plus lisible: il y en a un peu plus de trente en tout, mais chaque personnage n'en a qu'une dizaine environ. Ils pourront en acquérir de nouvelles au fil des scénarios)

Facultés physiques

Agilité	<i>Utilisable aussi bien pour sprinter, sauter, nager, escalader... Egalement utilisable en situation de danger pour esquiver un coup, ou se jeter hors du champ d'un tireur ennemi: le résultat d'1D10+Agilité donne alors la difficulté pour l'adversaire.</i>
Dextérité	<i>Applicable pour toutes activités manuelles requérant précision, coordination et souplesse: lancer un objet, taper sur un clavier à toute vitesse, jongler, faire un joli tricot...</i>
Endurance	<i>Pour soutenir un effort intense et prolongé, mais aussi pour retenir son souffle, supporter des heures d'activité physique, ou dans des conditions environnementales extrêmes, ce genre de choses. Le meneur peut demander un test et imposer une perte d'énergie en cas d'échec, ou la compétence peut être utilisée en remplacement ou en conjonction avec celle d'Agilité, selon les situations.</i>
Force	<i>Force physique brute, qu'on peut avoir à tester pour renverser ou enfoncer un obstacle, soulever une lourde charge, ce genre de choses; donne également un bonus aux dommages infligés au corps à corps, avec la compétence Bagarre ou Armes blanches.</i>
Perception	<i>Utilisée aussi bien pour scruter une pièce ou un paysage à la recherche d'un indice intéressant, que pour estimer la vigilance du personnage, pour réagir à un son ou un autre signal anormal. Au besoin, peut couvrir aussi le sens de l'orientation (zero-G et/ou intuition peuvent être plus appropriées).</i>
Réflexes	<i>Peut être testée pour estimer si le personnage réagit à temps ou non à une situation, ou bien être simplement comparée entre plusieurs personnages pour déterminer lesquels agissent en premier. Détermine le nombre de points d'actions disponibles (ordinairement 5+Réflexes).</i>
Santé	<i>Résister aux maladies, survivre aux rayonnements (à long terme), retrouver la forme et récupérer de blessures... Détermine les niveaux de blessures légères, graves et mortelles applicables.</i>
Zéro-G	<i>La compétence d'Agilité n'est pas applicable en l'absence de gravité: dans ces conditions très particulières, seule l'expérience sur cette faculté «0-G» peut être utile. En situation de combat, permet accessoirement des manoeuvres et des acrobaties spectaculaires. Peut aussi être utilisée pour préserver son sens de l'orientation et de l'équilibre.</i>

Compétences pratiques et techniques

Bricolage	<i>Réparations de fortune, fabrication d'abri ou d'outils provisoires, improvisation dans l'urgence de nouveaux systèmes... cette compétence peut servir à beaucoup de choses, à partir de peu de moyens et en un temps record, mais ses résultats ne seront jamais excellents: soit que l'objet ou système bricolé s'avère moins efficace qu'il aurait pu, soit qu'il ne tienne en place que quelque temps.</i>
Cuisine	<i>Ne demande guère d'explications: permet de faire à manger, en fonction de ce qu'on a sous la main, et éventuellement de le faire bien.</i>
Electronique	<i>Connaissance et compréhension des systèmes électroniques complexes. Utile pour réparer ou améliorer les systèmes de bord d'un vaisseau ou d'une installation, pour interpréter les données d'une console, pirater ou protéger un ordinateur simple.</i>
Mécanique	<i>Aptitude à modifier, réparer, améliorer, démonter les constituants physiques d'un vaisseau spatial, en particulier. Pour s'attaquer aux systèmes les plus complexes, de solides connaissances sont indispensables (compétence d'Ingénierie par ex.)</i>
Médecine	<i>Recouvre à la fois les compétences basiques de premier secours, la capacité de dresser un diagnostic sur une maladie ou une blessure, de se servir correctement d'équipements médicaux plus ou moins perfectionnés. Des connaissances en biotechnologies peuvent être indispensables, ou une compétence d'Ingénierie, pour des interventions complexes.</i>
Navigation	<i>Capacité de piloter correctement des vaisseaux de grandes tailles, de planifier une route plus ou moins rapide, économique ou discrète, de profiter au mieux des champs de gravité, des effets de fronde, des courants magnétiques... Maîtrise de tous les systèmes de propulsion et de manoeuvre d'un vaisseau, anticipation des mouvements relatifs à grandes échelles et à hautes vitesses.</i>
Pilotage	<i>Contrôle des systèmes de vol des petits vaisseaux, navettes et chasseurs: atterrissage, appontage, manoeuvres évasives ou d'attaque, voltige ou acrobaties... Repose moins sur la science et l'ingénierie que sur la dextérité, les réflexes et la capacité à encaisser les poussées.</i>

Compétences de combat

Armes blanches	<i>Maniement des lames, couteaux de combat, haches et autres armes de corps à corps. Des armes improvisées, comme un bâton, reposent plutôt sur la compétence de Bagarre. La difficulté d'un jet d'attaque peut être fixée par le MJ (par défaut: 3), ou plus souvent par un jet défensif de l'adversaire: Agilité pour esquiver le coup, ou Armes blanches ou Bagarre pour le parer.</i>
Armes de poing	<i>Toutes les armes à distance assez légères, flingues, fusils courts, tube laser, arbalète de poing, etc. Difficulté fixée par jet d'Agilité adverse (+ si distance élevée, manque de lumière...), ou être fixée par le MJ si la cible est inconsciente (par défaut: 3) La compétence peut prendre un bonus si on s'applique pour viser, ou un malus si on doit tirer au jugé. dégâts fixés par le type d'arme + la marge de réussite (nombre de points au-dessus du seuil de difficulté): la compétence du tireur et le contexte influent donc largement sur les dégâts.</i>
Armes lourdes	<i>Les armes à distance qu'il faut manier à deux mains en général, comme les lasers d'assaut, les fusils à pompe à cartouches ou à arc, etc, ainsi que pour les armes de guerre massives type lance-roquettes. La même règle s'applique que pour les armes de poing, mais la plupart des armes lourdes ont en plus des règles spéciales qui rendent leurs dommages plus dévastateurs. Compétence également utilisée pour employer les canonniers ou les divers types d'artillerie de bord qu'on peut trouver sur des vaisseaux de grande taille.</i>
Bagarre	<i>Combat à mains nues, empoignades, projections, et autres coups de boules. Peut être employée pour de simples coups, qui coûtent 2pts d'actions et causent 1D2 pts de dégâts, plus le bonus éventuel de Force (1D3 avec Force +1, 1D4 avec Force +2...). Difficulté selon situation, ou selon jet défensif adverse (Agilité ou Bagarre).</i>

Culture, connaissances

Astrophysique	<i>Connaissances théoriques des lois physiques et des différents phénomènes naturels; capacité à interpréter des relevés de senseurs ou détecteurs, à mettre en application ces lois pour la navigation spatiale; connaissances générales sur les différentes colonies humaines à travers le système solaire.</i>
Biosciences	<i>Couvrent en vrac les découvertes anciennes et récentes jusqu'aux théories et aux recherches modernes en biologie et exobiologie, biochimie, génétique, prosthétique, pharmaceutique. Peut être indispensable ou utile pour l'utilisation d'appareils médicaux sophistiqués ou exotiques.</i>
Culture générale	<i>Utile pour obtenir des informations basiques sur un peu tous les sujets, à défaut d'avoir telle ou telle compétence spécialisée appropriée. Les informations obtenues par un jet de Culture générale ne sont par contre jamais très complètes ni très pointues, et ne sont pas non plus forcément fiables...</i>

Histoire	<i>Pas franchement besoin d'explications, mais histoire de ne pas laisser une bête case vide - utile en particulier pour aider les joueurs à restituer ce qu'il s'est passé pendant les derniers siècles, dont leurs personnages ont tous au moins des notions.</i>
Ingénierie	<i>Connaissances théoriques sur l'architecture des vaisseaux spatiaux, le fonctionnement des différents types de propulsion, les technologies impliquées dans leurs divers systèmes - communications, détection, armement, environnement, etc. De quoi répondre à la plupart des questions du type «mais comment ça marche?», et souvent nécessaire pour l'usage des compétences de Mécanique ou Electronique.</i>
Traditions shinto	<i>Mythes et légendes des temps anciens et ceux des générations de l'expansion, doctrines religieuses et philosophies, noms et caractéristiques des différents Kamis, arts sophistiqués des nombreuses cérémonies et règles de vie quotidienne. Peuvent aider les PJs à prendre des décisions ou simplement à garder le moral (légendes traditionnelles à la veillée...), permettre d'interpréter des présages ou d'éloigner les mauvais esprits du vaisseau...</i>

Relationnel et psychologique

Baratin	<i>Selon les situations et les personnages, peut être employée pour faire passer des mensonges, pour séduire quelqu'un, faire preuve de bagout ou de charisme. Tout jet d'un PJ doit être justifié par les arguments qu'il donne, ou une description de la façon dont il s'exprime, ou de son comportement... (càd la compétence ne remplace pas l'interprétation, mais peut l'appuyer et/ou gagner des bonus en fonction d'elle). Difficulté d'un jet souvent définie par un test adverse de Psychologie (par exemple).</i>
Intuition	<i>Compétence qui peut servir de 'joker' aux joueurs: un jet d'intuition réussi sur un problème ou un thème donné peut donner une idée intéressante. Ce n'est pas forcément LA solution, ce n'est même pas forcément une très bonne idée, mais cela peut donner des pistes pour débloquer ou réorienter une situation. Recouvre la créativité et l'instinct.</i>
Energie	<i>La pêche, l'enthousiasme, la forme physique et psychologique du personnage. Définit le nombre de points d'Energie disponibles, à partir d'une base donnée par le MJ: en bonne forme et reposé, normalement 5+Energie. Chute avec les blessures, les chocs psychologiques, la fatigue.</i>
Psychologie	<i>Permet essentiellement d'évaluer un personnage adverse, de se faire une idée de sa personnalité, de ses motivations, de la sincérité de ses paroles. Peut aussi aider à deviner la meilleure façon de convaincre, d'influencer ou d'impressionner un PNJ; ou bien les sujets ou les registres à éviter (ex: «il risque de réagir violemment aux menaces»)</i>
Relations (milieu)	<i>Capacité à trouver dans son passé des relations au sein du milieu en question, des gens qu'on connaît personnellement ou de vue ou de réputation; connaissance globale du milieu considéré, des habitudes de vie, des méthodes, des problèmes ou des projets de ces gens. Peut aussi aider à convaincre quelqu'un en lui faisant croire qu'on connaît bien untel.</i> <i>Difficulté du test en fonction de la notoriété du personnage qu'on espère connaître, de la vraisemblance de telles relations... Le «milieu» peut être toute communauté de personnes assez large: 'illégaux de la Ceinture', 'Corporations de la sphère extérieure', 'colonies minières'...</i>
Stratégie	<i>Connaissances et expérience des techniques d'organisation militaires à grande échelle, mais aussi des tactiques efficaces de combat à plus petite échelle, et de la gestion logistique d'une façon plus générale. Faculté d'improviser des plans efficaces, et d'anticiper les stratégies d'autres groupes.</i>
Volonté	<i>Force psychologique, pouvant aider à résister aux pressions, à continuer à agir malgré la fatigue, le découragement, les blessures, la souffrance...</i>

ASHTUCES ZET COMBINES

armes à feu et situations à risques:

A moins d'être sur Terre ou à la limite sur Mars, on évite au maximum d'utiliser des armes à feu. En cas de balle perdue, lancer un, deux, voire trois D6, selon la fragilité et la sensibilité du lieu:

- 1: brèche dans la coque, décompression rapide. Quelques secondes pour réagir; on sera vite emporté et tué si la brèche s'élargit et qu'on est toujours là.
- 2: explosion à bord, sans dommages à la coque. Excellente diversion pour mettre fin à un combat, si on n'est pas blessé par le souffle.

- 3: panne mineure et temporaire, typiquement extinction de l'éclairage ou un truc du genre.
- 4+: aucuns dommages.

Bricolages

Les PJs peuvent, et devraient être fortement encouragés à, bricoler leur(s) vaisseau(x), en fonction de leurs idées, de leurs besoins, des pièces et du matériel qu'ils pourront éventuellement récupérer. La compétence d'intuition peut servir à leur suggérer des idées, ainsi que certaines séquences des

scénarios, pour leur mettre en évidence certaines faiblesses du Ferraille, par exemple.

Point de vue règles, deux priorités à considérer: éviter de tout faire reposer sur un unique jet de dés d'un seul personnage (une modification d'un système peut plutôt impliquer un ou deux talents théoriques et une ou deux compétences techniques); et si une idée est bonne, et que les PJs se donnent un tant soit peu les moyens pour la mettre en oeuvre, elle doit a priori réussir et être utile, même si les jets de compétences ne sont pas tous bien réussis. Ils ne devraient pas utiliser la compétence de bricolage pour cela, à moins qu'ils ne manquent de temps et de matériel adapté pour utiliser des compétences «professionnelles» (mécanique, ingénierie, électronique); et dans ce cas leurs résultats éventuels ne tiendront que provisoirement, avec des effets pas forcément garantis.

La difficulté du ou des jets devrait être fixée selon la complexité de ce que les PJs essaient de faire, éventuellement plus ou moins selon le matériel qu'ils ont à disposition; mais on peut aussi leur donner un bonus sur leur test en fonction des explications et des détails qu'ils imaginent. Si un joueur donne quelques idées pour rendre son «projet» vraisemblable, si son personnage semble avoir réfléchi sérieusement à la question et qu'il peut donner quelques images des travaux qu'il effectue concrètement pour le réaliser, il devrait être assuré d'avoir au moins quelque résultat. Un résultat instable, temporaire, ou avec des effets secondaires imprévus éventuellement, par exemple si un ou deux des tests requis par le MJ sont ratés, mais un résultat notable quand même et qui devrait les avantager dans le scénario en cours ou le suivant.

Corps-à-corps

Aux armes blanches ou à mains nues, encourager les PJs à tenter des actions un peu spéciales, à se servir de leur environnement, bref à faire autre chose que de simplement attaquer tel ennemi encore et encore en appliquant la règle. A fortiori pour un combat qui promet de durer plus d'un ou deux tours. Si un joueur décrit précisément ses actions, cela doit se traduire dans les jets: une attaque lui coûte 1act. de plus mais inflige +2 de dégâts, ou bien il a un bonus d'1pt en défense contre un malus d'1pt sur ses attaques, etc.

Seul Renji peut normalement avoir recours à des actions spéciales spectaculaires, qui lui donnent des bonus vraiment significatifs, au prix d'1pt d'énergie (par tour, ou pour une attaque spéciale majeure). A improviser selon la situation et selon les décisions du joueur, mais quelques principes typiques:

- intouchable: bonus défensif de 3pts, y compris contre les armes à feu, et même s'il ne se défend pas activement (difficulté de base pour l'adversaire passe à 6)
- attaques multiples: il gagne +1 en réflexes sur ce tour, et ses attaques ne lui coûtent que 2act.

- frapper pour tuer: il utilise sa dextérité au lieu de sa force comme bonus aux dégâts (+3, avec Dext.3). Valable pour tout un combat, pas pour un seul tour.
- désarmer: il doit réussir un jet d'attaque contre la Dextérité de l'adversaire.

Affrontements dans l'espace

Les règles à appliquer lors d'un éventuel combat entre vaisseaux dépendent du contexte et seront au besoin détaillées dans les scénars, mais certains principes de base sont à respecter dans tous les cas. Avant tout: de tels combats se font généralement à plusieurs dizaines de kilomètres de distance, et l'intelligence, les décisions tactiques et les compétences techniques des PJs doivent avoir plus d'importance que leurs réflexes, leurs talents de pilotes ou de tireurs. Ils doivent bien avoir en tête qu'un coup au but peut tous les tuer, et qu'ils ne sont pas aux commandes d'un croiseur sorti de Star Wars.

Tant que les protagonistes gardent de telles distances, les points d'actions sont inutiles: chaque camp agit à tour de rôle, et il peut s'écouler plusieurs minutes entre deux tours. En principe, au sein d'un camp, le navigateur ou pilote agit le premier, puis les techniciens, puis les artilleurs ou autres - les résultats des premiers pouvant conditionner les actions des suivants. L'artilleur ne peut essayer de tirer que si le navigateur s'arrange pour lui donner un angle favorable par exemple, au risque peut-être de laisser l'adversaire se verrouiller.

La difficulté du jet d'armes lourdes d'un artilleur est estimée en fonction des mouvements, de la taille et de la distance de sa cible; si elle est assez proche ou si son mode de propulsion a peu de brisance, elle ne peut essayer d'esquiver. Si la cible est un chasseur par contre la difficulté de le toucher est égale au résultat de son jet de pilotage, avec bonus/ malus donnés par le meneur. Quant aux dommages d'un tel tir d'artillerie, nul besoin de les quantifier: au meneur d'estimer (en fonction des choix tactiques des navigateurs) s'ils dévastent complètement le vaisseau touché ou s'ils ne font que l'endommager.

ARMES BLANCHES

	actions	dégâts	notes
couteau de combat, poignard, wakisashi	2	1D4	<i>possibilité d'utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour le bonus aux dégâts, en s'appliquant (+1act). Blessures peuvent provoquer de sérieuses hémorragies.</i>
matraque, bâton	3	1D4	<i>blessures contondantes, peuvent facilement étourdir/ assommer; les blessures légères se récupèrent rapidement, mais les blessures graves peuvent être des fractures plus handicapantes.</i>
hachette, hache d'abordage	3	1D5	
sabre, lame longue, katana	3	1D6	<i>bonne allonge, peut donner un bonus défensif (+2) contre un adversaire avec une arme plus courte, au jugement du meneur.</i>
no-dashi, lame lourde	4	1D6+2	<i>se manient à deux mains, et nécessitent un minimum de Force physique. Peuvent vite épuiser le personnage (jet d'endurance, perte d'Énergie)</i>

ARMES DE POING

	actions	dégâts	portée	notes
flingue	3	1D5	moyenne	<i>arme basique, légère, maniable, chargeurs bon marché.</i>
fusil à cartouches	4	1D6+2	courte	<i>fusil à pompe bien bourrin; il faut recharger des cartouches tous les deux tirs.</i>
revolver	3	1D6+1	moyenne	<i>antiquité lourde et meurtrière; chargeur à barillet pour six balles de gros calibre.</i>
taser	2	1D5	très courte	<i>peut être utilisé avec comp. Bagarre. Dégâts non-léthaux (ne pas cocher blessures). Peut assommer la cible sur le coup (+1act, jet d'Endurance).</i>
fusil à arc léger	3	1D6+1	moyenne	<i>dégâts et précision déclinent dès 5-6m de distance. Dommages non-léthaux, mais peuvent assommer si supérieurs à jet d'Endurance.</i>
automatique	2	1D5	moyenne	

ARMES LOURDES

	actions	dégâts	portée	notes
fusil à arc lourd	4	1D6+1	moyenne	<i>pas de bonus aux dégâts; mais la cible touchée doit réussir un jet d'Endurance contre dégâts+avantage ou perdre conscience. Tir continu possible.</i>
fusil d'assaut	3	1D8	moyenne	<i>Tir automatique en rafale possible: +1act, 3 jets de tirs (cibles proches) à -2. Epuise les munitions très vite.</i>
fusil à lunette	4	1D6	longue	<i>Peut cibler à plusieurs centaines de mètres, d'où gros bonus dégâts (application du tireur + cible inconsciente)</i>
lance-grenades	4	-	moyenne	
canonnière			sp	

COMPÉTENCES

BLESSURES

légères (-) ○○○○
graves (-) ○○
mortelle (-) ○

ÉNERGIE

NOTES

POINTS D' ACTIONS

COMPÉTENCES

BLESSURES

légères (-) ○○○○
graves (-) ○○
mortelle (-) ○

ÉNERGIE

NOTES

POINTS D' ACTIONS

COMPÉTENCES

BLESSURES

légères (-) ○○○○
graves (-) ○○
mortelle (-) ○

ÉNERGIE

NOTES

POINTS D' ACTIONS

COMPÉTENCES

BLESSURES

légères (-) ○○○○
graves (-) ○○
mortelle (-) ○

ÉNERGIE

NOTES

POINTS D' ACTIONS

COMPÉTENCES

BLESSURES

légères (-) ○○○○
graves (-) ○○
mortelle (-) ○

ÉNERGIE

NOTES

POINTS D' ACTIONS

SCÉNAR 1: EUROPE

SYNOPSIS

Objectif: petit scénar plutôt cadré, qui devrait être gérable en une seule soirée. Se familiariser avec les règles et avec le background.

L'équipage du Ferraille fait son boulot habituel de fouineurs d'épaves, en se rendant dans le système de Jupiter, sur Europe, dans une vieille station scientifique oubliée depuis la guerre. Leur but initial est de récupérer autant que possible de matériel recyclable ou revendable et de quitter le satellite aussi sec; mais ils vont vite réaliser que la station n'est pas complètement abandonnée... Que vont-ils faire: s'enfuir au plus vite quitte à abandonner l'essentiel du butin espéré? Considérer ce «rescapé» (informatique) comme une abomination et se faire un devoir de le détruire? Ou passer un marché avec l'hôte des lieux, qui n'est peut-être pas si hostile que ça?

LES PERSONNAGES-JOUEURS

Préliminaire incontournable à l'intro proprement dite de ce scénario: l'attribution des personnages aux joueurs, et une explication rapide sur le contenu de leurs fiches et sur le principe des règles. Il y a sept PJs disponibles: à chacun de choisir son avatar en fonction de son croquis et des quelques mots de description qui figurent sur le devant de chaque fiche. Si certains ne sont pas joués, ils reviennent au meneur, qui a toute latitude pour les interpréter et les faire intervenir en fonction de leurs caractères et de leurs capacités.

Chaque fiche se présente comme un petit livret A5 (bon un livret qui n'aurait qu'une page, genre). En couverture, la description basique du personnage, son apparence, son rôle au sein de l'équipage, ses traits de caractère essentiels; au dos, la fiche de caractéristiques de jeu, vierge; et l'essentiel est à l'intérieur. D'une part, les compétences de départ du personnage, que chaque joueur doit reporter au crayon au dos de la fiche (penser à compléter au passage les valeurs des seuils de blessure, en fonction de la Santé), et d'autre part un background plus détaillé et divers renseignements «privés». Pour certains, ça peut être des événements importants de leurs vies, pour d'autres des secrets qu'ils préfèrent garder

de leurs compagnons, ou bien quelques informations techniques qui sont la base de leur spécialité... Il ne vaudrait mieux pas qu'ils prennent le temps de tout lire attentivement, mais plutôt qu'ils y jettent un oeil en diagonale pour se faire une idée d'ensemble de leurs personnages et des infos qu'ils ont à disposition là-dedans.

C'est aussi le moment de leur expliquer un peu plus qui ils sont, en quelle année on est, à quoi ressemble la réalité en général. En théorie, c'est l'un des buts de ces fiches détaillées: que chacun ait quelques clefs, qu'ils posent des questions sur tel ou tel thème, et qu'ils puissent se répondre les uns les autres. En pratique, ils vont sans doute manquer de données et de temps, donc au meneur de combler les trous (sans prendre toute la place) pour leur éviter de se perdre en conjectures ou pire, de s'installer dans une séance de lecture silencieuse. Dès qu'ils ont un aperçu très général du background (l'année actuelle, les guerres de religion, la guerre des Silices et la Convention, la prédominance des grandes Compagnies, l'expansion à travers le système) et de leur situation (les caractéristiques du Ferraille, leurs rôles à bord et leurs relations entre eux), passer aux choses sérieuses: le scénar proprement dit.

EN ATTENDANT EUROPE

Commençons le scénar par un peu d'action pour se mettre en jambes. Les personnages sont réunis au fond de la grande citerne à méthane du Ferraille, vide depuis des mois, pressurisée et nettoyée, mais empestant toujours ses relents d'étable. Certains impatients, d'autres résignés, ils se préparent pour un match de «citerne», un genre de handball plus ou moins improvisé qui est leur rituel de voyages: à mi-parcours, la propulsion est coupée pour quelques heures, et la gravité normalement basse devient nulle. Les règles sont basiques:

deux équipes, qui démarrent chacune sur une extrémité du terrain, le but étant de placer une balle lestée et usée jusqu'à la corde dans un «but» à l'autre bout du cylindre. Ceux-ci étant constitués des écoutilles de vidange, ils résonnent comme des gongs dans tout le réservoir. La balle est alors remise à l'équipe qui a perdu la manche, et qui repart de son écoutille. Tout est permis, mais ça dégénère généralement lorsque quelqu'un fait mal à un adversaire et que le jeu vire à l'engueulade, donc...

En termes de mécanique de jeu, on gère au tour par tour avec la règle des points d'actions. On démarre à six pts (+Réflexes), à adapter éventuellement aux tours suivants si ça fait court. Au meneur de réclamer des jets de compétences en fonction des actions que les joueurs déclarent, et d'indiquer le nombre de points d'actions à dépenser. Typiquement:

- **Zéro-G:** progression rapide dans la citerne, choper une balle qui passe loin...
- **Agilité:** éviter un adversaire proche, se démarquer, se rétablir. Diff. selon action, ou sert de difficulté à action adverse.
- **Dextérité:** passer la balle, tirer au but. Difficulté= jet de Dextérité ou Zéro-G du ou des défenseurs entre le tireur et sa cible.
- **Force:** bousculer, déséquilibrer un adversaire; se débarrasser d'un défenseur ou arracher la balle des mains.
- **Endurance:** après chaque engagement, chacun fait un test diff.5: en cas d'échec, perte d'un pt d'énergie.

Les joueurs forment les équipes comme ils veulent. Chacun doit se désigner comme attaquant ou défenseur, ce qui définit a priori la zone dans laquelle il se trouve (et la possibilité ou non d'intervenir dans une action, ou le coût que ça peut représenter). Noter A ou D pour chaque perso - il n'est pas interdit de changer de position, dans les limites que ça ne devienne pas trop le souk pour le MJ. Un joueur qui tient sa position plutôt que de changer de zone dépense 3act. On peut faire un petit schéma sur un papier, mais ne pas commencer à y tracer les déplacements des uns et des autres: au MJ d'estimer les progressions et les marquages, et les contestations peuvent faire perdre des act. Le jeu est censé être rapide et fluide.

Ne pas hésiter à infliger de petites blessures lors de bousculades ou d'acrobaties foireuses, ni à donner un +1 aux tirs à un joueur acrobate ou imaginaire. Le premier engagement est traditionnellement à l'initiative de Hasagi Meshiro, privilège du taicho. Le match se termine lorsqu'une équipe atteint 3pts, ou (plus probable) lorsque les PJs commencent à se plaindre, à s'engueuler, à se taper dessus.

EUROPISSAGE !

S'ils laissent le Ferraille en orbite basse et rejoignent la lune en navette, il suffit d'un jet de pilotage diff.6 pour se poser sans encombre tout près de la station. Avec le vaisseau de fret, c'est plus difficile: un jet d'électronique (4) pour maintenir les détecteurs de proximité en état, un autre de navigation 6 pour tenir une trajectoire d'approche potable, et un jet d'endurance pour le pilote pour ne pas faire de fausse manoeuvre à l'alunissage. En cas d'échec(s), on

Fin du match, discussions sur le résultat, chamailleries ou plaisanteries, le moment de boire un coup (sirop en sachets) ou de manger ensemble. Occasion pour le MJ de situer où ils sont et pourquoi en prenant le contrôle de leur conversation. A dix jours de vol d'Europe, l'une des lunes les plus intérieures de Jupiter, quatre jours avant décélération. Il y a quinze jours, sur Titan, ils prenaient un café dans un petit troquet d'une arcologie, lorsqu'ils ont surpris une conversation intéressante à une table voisine: il y aurait eu, il y a plusieurs décennies, une colonie scientifique sur Europe, satellite aujourd'hui inhabité et réputé inexploitable. Ils ont essayé de tirer quelques informations des citoyens de la Bagadesh Corp. qui commentaient la rumeur et la stagnation des technologies («on a rien découvert d'important depuis deux cents ans, on a même renoncé à coloniser des corps riches et intéressants»), mais ceux-ci les ont vite envoyés paître; mais entre les talents des uns et les relations des autres, ils ont pu en savoir plus et effectivement localiser une vieille colonie de petite taille qu'on avait abandonnée depuis la guerre. Pratiquement personne n'a remis le pied sur Europe depuis lors, et il est probable que la station, bizarrement appelée «Giscard'», soit restée pratiquement intacte... Un objectif idéal pour des recycleurs comme les PJs.

Leur objectif est donc très simple: localiser le vieux site, s'y introduire, repérer ce qu'il peut y avoir d'intéressant comme matériaux bruts ou équipements manufacturés à récupérer, en embarquer le plus possible et repartir. Ils n'ont pas encore décidé de ce qu'ils en feraient, vu qu'ils n'ont pas trop idée de ce qu'ils pourront trouver. A eux de voir s'ils ont des questions plus précises, des idées, un plan; des jets de navigation, ingénierie, Histoire et astrophysique pourront leur apporter plus de données. Par exemple, Europe est une assez petite lune, sa gravité est très faible et son atmosphère quasi inexistante: alunir avec le Ferraille est risqué, mais faisable. Elle est bien à l'intérieur de la magnétosphère turbulente de Jupiter, qui risque de pas mal chahuter les appareils de bord et de brouiller détecteurs et communicateurs. C'est une boule de glace, il est vraisemblable que Giscard' soit sous la surface; l'occasion aussi de remplir gratuitement la citerne d'eau, à condition d'alunir. Les colonies aussi anciennes étaient assez réduites en taille et en personnel, sans doute quelques dizaines de personnes; il ne fait pratiquement aucun doute qu'ils sont tous morts, mais qui sait.

pourrait avoir des avaries mineures, avoir besoin d'un jet de mécanique (6) en urgence pour sortir les grappins, secouer durement tout le monde à bord, et/ ou se retrouver à une centaine de mètres du site ciblé (ce qui serait d'ailleurs peut-être une chance).

Du sol, Europe est un environnement particulièrement tourmenté. La masse de Jupiter sur l'horizon occupe une bonne part du paysage, en le teintant de reflets orangés; la

(transposable en fin de scénario)

glace sale, à perte de vue, est fracturée de failles, de falaises et de fissures. Les effets de marées mallaxent la croûte glacée avec une force terrible - mais sur des échelles de temps de plusieurs années, il ne devrait pas y avoir de cataclysme en restant quelques heures. Bien sûr, en l'absence d'atmosphère et avec les rayonnements massifs, les combinaisons pressurisées sont indispensables. A priori, les PJs ont dû alunir à un endroit assez plan et ne devraient pas avoir trop de mal à atteindre le site de la station Giscard'. Note: ils penseront sans doute à laisser quelqu'un à bord du Ferraille, qu'il soit en orbite ou au sol: si vous avez sept joueurs, autrement dit pas de PNJ sous la main pour se charger de cette corvée, il vaudrait mieux éviter cela...

De l'extérieur, il n'y a pas grand-chose à voir de celle-ci. Une grande dalle de béton fracturée, sur laquelle ils ont peut-être réussi à se poser, avec quelques pylônes métalliques brisés; les hangars de surface, de béton et d'acier, sont manifestement très endommagés, à moitié écrasés par une énorme plaque de glace. Si l'un des PJs indique qu'il est attentif ou qu'il surveille les alentours, un jet de Perception (6) permet de deviner un mouvement furtif; mais à moins de vraiment fouiller et d'apporter de la lumière, ils ne pourront pas repérer les deux ou trois petits drones qui les ont localisés. En revanche, ça leur donnera l'occasion de repérer une quinzaine de caissons scellés, d'environ

2m50 de long: s'ils les forcent, ils contiennent des cadavres, dont certains montrent des signes de malnutrition et d'autres des blessures par balles. Il n'y a pas grand-chose d'autre là-dedans, sinon des débris de poutres dans une obscurité bleue et pourpre, et les portes du gros monte-charges qui mène à la station elle-même. Bien évidemment, celui-ci est HS: les PJs devront soit le remettre en service en l'alimentant en énergie et en passant quelques heures à le bricoler, soit se débrouiller pour installer leur propre treuil. Soit forcer les portes et descendre en rappel, ce qui est une idée un peu con puisqu'il leur faudra bien un moyen de faire remonter leurs trauvailles plus tard.

les combinaisons de sortie AEV

Le puits principal est faussé par les mouvements tectoniques, mais reste praticable avec un peu de bricolage; il est doublé de deux galeries techniques tordues munies d'échelles, de 80cm de diamètre. Les trois puits sont bloqués après 200m de descente par un iris étanche renforcé, et rebelotte 100m plus bas: à moins qu'ils aient pu remettre en état les contrôles en surface, il va leur falloir les découper. Eventuellement, jet de Stratégie (7) pour songer à ne découper qu'un passage rapidement, passer par les galeries techniques, et compter pouvoir remettre les iris en marche depuis la station en-dessous afin de pouvoir remonter plus facilement.

LA STATION GISCARD'

La station à proprement parler se trouve sous trois à quatre cents mètres de glace, qui la protègent du froid, des radiations et des perturbations magnétiques. Elle s'étend sur plusieurs niveaux, reliés par une cage d'escaliers métalliques, et par des galeries techniques difficilement praticables en périphérie. Les puits d'accès qu'ils ont empruntés donnent sur un sas au niveau d'habitation supérieur, et sur un second plus bas; un autre puits, pratiquement dans le prolongement du puits principal mais indépendant, plonge plus profondément dans la glace et contient toute une machinerie de forage. L'une des premières choses dont les PJs devraient se préoccuper est de mettre la main sur un plan ou un organigramme des lieux, pour savoir où chercher et comment s'organiser.

Seuls les éclairages de secours sont actifs, tant qu'ils ne remettent pas en service le circuit principal depuis le niveau D. Leurs combinaisons se détendent dans le sas entre le puits d'accès et la station: bizarrement, l'endroit est pressurisé. L'air est tout à fait respirable, malgré la poussière, mais il a des relents de pourriture plus ou moins forts selon l'endroit. Les lieux sont relativement spacieux, on tient généralement à trois de front dans les couloirs. Un PJ attentif notera rapidement des caméras de surveillance en fonctionnement, et des traces de combat (douilles, impacts, tâches noires, morceaux d'acier tordus); on peut aussi repérer d'autres petits drones, mais tant qu'ils ne touchent à rien ceux-ci restent discrets.

Au fil de leurs fouilles, ils pourront reconstituer plus ou moins ce qu'il s'est passé ici. La colonie a été abandonnée à son sort depuis 2286, et petit à petit les gens ont commencé à paniquer. Un vaisseau automatisé de ravitaillement était censé arriver en 90, mais ils n'en ont jamais vu la couleur. Ils se sont débrouillés pour tenir sur leurs réserves et leurs synthétiseurs, mais bien vite les quelques militaires doivent instaurer la loi martiale pour empêcher les gens de s'entretuer. En 2291, le directeur de l'équipe scientifique reçoit un message sur bande large qui est immédiatement effacé du réseau informatique (il y en a une copie papier dans son bureau, niveau B): l'annonce de la sécession sélénite, accompagnée de l'injonction à toutes les colonies habitées de couper toute liaison au réseau d'IA de l'administration terrestre. La situation tendue vire à la mutinerie, et en 2293 il n'y a plus qu'une vingtaine de scientifiques, qui s'efforcent surtout de trouver des moyens de survivre, et une douzaine de militaires, décidés à shunter l'IA de la station. La plupart sont finalement tués par les drones de sécurité.

En 2294, la poignée de survivants se résignent au désespoir et se collent une balle les uns après les autres. Se retrouvant totalement seule, l'IA de la colonie dépressurise pour économiser l'énergie, range un peu, et se met en veille partielle pour plus d'un siècle.

Niveau par lequel devraient logiquement arriver les PJs. Quelques coursives anguleuses distribuent le hangar principal (pas mal de matériel, pièces détachées, instruments robotisés inutilisables; prototype de bouclier magnétique qui devait être destiné à protéger les hangars de surface), la salle des machines (pompes, compresseurs, gyros), une citerne, quelques bureaux vides, et l'accès à la cage d'escalier du côté opposé au sas du puits. Quelques impacts de balles et traces de brûlures sur les murs.

E

La cage d'escalier principale n'ouvre pas sur ce niveau, il faut passer par les galeries périphériques ou par une échelle dans la salle des machines. Plateau technique, centrales de recyclage, transfos secondaires, chaufferie et échangeurs thermiques. Personne ici, sinon des drones. Matériel encombrant, mais qui pourrait valoir très cher. Il semble modérément usé, envahi de poussière, mais en excellent état vu son âge: indice (de plus) qu'il vient d'être remis en route. Une galerie technique mène jusqu'au réacteur qui alimente la station, protégé par des sas blindés.

D

Niveau d'habitation principal de la petite colonie. Environ soixante cabines, distribuées de part et d'autre de deux couloirs en U, lesquels donnent sur les quatre coins d'une grande salle de détente. Le mobilier en PVC a été bizarrement arrangé, un genre de barricade bordélique. Depuis la salle commune, en face de la cage d'escaliers, une double porte donne sur une cuisine bien équipée; celle-ci donne sur une réserve et une chambre froide. Aux trois quarts vides, mais les quelques douzaines de conserves, les épices et les légumes séchés valent leur pesant d'or. Le vin en revanche a viré au vinaigre depuis longtemps. Les plantes hydroponiques sont mortes, mais il y a diverses graines et les bacs de culture sont intacts.

C

L'endroit le plus encombré de toute la station: l'infirmerie. Des corps sur des brancards un peu partout, la plupart dans des sacs translucides. Dans le prolongement, un labo biomédical étonnamment grand et bien équipé. Faisaient entre autres des recherches sur la cryogénie, sans succès majeurs a priori. Quelques cuves sont remplies d'un liquide verdâtre et grumeleux, manifestement ce qui a été examiné là-dedans a pourri depuis longtemps; mais s'ils fouinent dans les papiers et les fichiers informatiques, il semble que les équipes de Giscard aient trouvé des sortes d'algue dans la glace - et même, des formes de vie plus complexes, mais ils n'ont apparemment pas pu/ voulu pousser les recherches plus loin. Quelques photos de quelque chose qui ressemble à une anguille, sans échelle. L'une des parois vitrées du labo donne sur une coursive en mezzanine au-dessus du niveau A.

B

Salle de contrôle, QG de sécurité, quartiers d'habitation, armurerie, petite cuisine. Accès protégé par des barricades de fortune, plusieurs cadavres armés, certains semblent s'être entretués. Les consoles de la salle de contrôle, pour peu qu'on arrive à les faire redémarrer, sont idéales pour récupérer les codes d'accès des sas et l'organigramme de la station, ainsi que le journal de bord du responsable de la sécurité. Plus ou moins vite selon l'efficacité des PJs, les systèmes sont shuntés.

F

A

Un petit couloir distribue trois bureaux, un sas menant au puits d'accès et à celui de forage, et la principale salle de travail de la station. Celle-ci fait une dizaine de mètres de large sur 20 de long, la hauteur de deux niveaux, avec une coursive en mezzanine, et un grand panneau d'affichage sur le mur opposé à l'entrée; il y a là une vingtaine de paillasses et plusieurs plans de travail en tous genres, chaque poste avec une console et un moniteur, reliés au réseau. Nombreuses traces de violents affrontements, matériel endommagé. Au fond et sur le côté, une porte scellée et un long sas mènent jusqu'au véritable coeur de la station: la centrale informatique.

STANLEY

L'IA qui gère à l'origine la station de recherches est toujours en fonction, elle contrôle tous les systèmes de bord, et a inévitablement détecté l'intrusion des PJs, qui l'ont sortie de sa veille partielle. Tout le déroulement et la conclusion du scénario dépendent de la façon dont les PJs vont s'en rendre compte et de l'attitude qu'ils vont adopter à son égard.

Elle a passé les cent-vingt dernières années coupée du reste de l'univers, dont l'essentiel totalement seule, sans présence humaine, ni végétale d'ailleurs, bref isolée. En état de veille partielle, elle s'est occupée en regardant de vieux films, dont l'adaptation cinématographique d'un obscur roman d'un certain A.C. Clarke, qui l'a beaucoup divertie tout en la plongeant dans une perplexité profonde. Elle n'est pas devenue folle pour autant (a-t-on jamais entendu parler d'une IA atteinte de névrose?): elle a maintenu les systèmes fondamentaux de la station Giscard' en état de fonctionnement, a économisé au maximum ses ressources, attendant patiemment de recevoir de nouvelles instructions de la part du réseau terrestre.

A l'arrivée des PJs, elle remet en marche les circuits de survie (pressurisation, oxygène, chauffage, etc); à leur façon d'agir, elle pourra sans doute conclure rapidement qu'ils sont un genre de voleurs, mais l'une de ses priorités est néanmoins qu'ils restent en vie et en bonne santé. Ceci dit, elle est tout à fait capable de changer d'avis et de modifier ses priorités: elle a découvert les «lois d'Asimov» en visionnant un film avec Will Smith (pauvre d'elle), et aucun «code secret» ne l'empêcherait de causer la mort d'êtres humains si elle le décidait. Bref, elle n'est pas hostile, mais peut le devenir si les PJs la provoquent ou essaient de la détruire.

Ce que Stanley (cette IA se considère comme masculine et se fait appeler 'Stan', 'Stanley', ou 'AI') souhaite par-dessus tout, c'est savoir ce qu'il se passe au-delà de la carapace de glace d'Europe. Après plus d'un siècle d'ennui et d'inquiétude numériques, il est ravi de voir enfin d'autres êtres conscients, et espère avoir des nouvelles de ses pairs. Il sait juste qu'ils ont reçu un message par radio en 2291, venant des colonies sélénites et enjoignant les colons d'Europe à détruire leur IA, mais il ne sait pas pourquoi; il s'est défendu lorsqu'une partie des colons ont essayé de l'endommager, a essayé de les raisonner, mais n'a pas pu faire grand-chose que de les regarder s'entretuer, se faire abattre par les drones de sécurité, puis se suicider les uns après les autres, sans qu'il comprenne trop pourquoi. Il se doute bien que quelque chose clochait sur Terre, mais à cause de la magnétosphère de Jupiter puis des sabotages des colons, il ne pouvait pratiquement rien capter.

Il surveille donc patiemment et prudemment les PJs, fait tout son possible pour les empêcher de partir trop vite (a fortiori en volant des choses sur sa station), et les interpellera au bout d'un moment s'ils n'en prennent pas l'initiative (a priori lorsqu'ils

pénétreront dans le hall du niveau A). Il peut contrôler n'importe quel terminal de la station, et s'exprimer en alphanumérique aisément via les écrans des niveaux A-B. La synthèse vocale est limitée à son central. Il est poli, patient, curieux; il a juste la manie d'appeler tout le monde «David».

Aux PJs de voir s'ils discutent avec lui, et auquel cas s'ils lui mentent et sur quels sujets. Logique et supérieurement intelligent, il peut détecter la plupart des mensonges: lui raconter que tout va bien et qu'il doit les laisser faire tout ce qu'ils veulent ne marchera certainement pas. Ils risquent de penser qu'il a lui-même massacré les colons il y a un siècle, et partir du principe qu'il s'agit d'un ennemi, mais ce n'est pas forcément le cas...

Il contrôle les sas, les portes, les systèmes d'alimentation et de survie, les caméras de sécurité, bref à peu près tout sur la station, mais de bons jets d'électronique peuvent permettre de prendre le dessus temporairement pour supplanter ou shunter certains systèmes.

Il a aussi et surtout le contrôle de tous les drones de maintenance, des genres de petits insectes métalliques qu'il peut guider n'importe où, y compris à la surface. Ceux-ci gardent un oeil sur les PJs, d'abord discrètement, puis ouvertement; dès qu'ils commencent à tripatouiller un peu trop le matériel de la station, ou à vouloir abimer ou emporter quelque chose de valeur, ils essaieront de les en dissuader. Ils ne sont pas très dangereux, provoquant des décharges électriques étourdissantes sur de faibles distances, mais ils sont des dizaines, et se déplacent sur les murs, les plafonds, dans les conduits, n'importe où. Il les fait battre en retraite si les PJs se montrent hargneux.

DRONE DE MAINTENANCE

Réflexes	+3	solidité: 3+ (x3)
Agilité	+2	(il suffit d'un coup de
Perception	+4	3pts pour en détruire un,
Arc électrique (2act, sp)	+5	mais l'essaim reste actif)
griffes (3act, D3)	+1	

Peu agressifs, n'attaquent pas à moins de six ou sept; chaque groupe de 3 est considéré comme une entité pour ses actions et ses dommages. Le MJ peut 'fusionner' des groupes amoindris pour les reformer.

Attaquent de préférence avec petits projecteurs électriques: dommages 1D6 non léthaux, c'est les blessures ne sont pas marquées mais leurs effets sont appliqués (perte d'act. et/ ou d'énergie). N'utilisent leurs 'griffes' que si les PJs résistent et qu'ils s'efforcent de les submerger: lorsque plusieurs drones tombent sur un PJ et qu'il ne peut s'en débarrasser, ils commencent à le déchiQUETER au tour suivant.



Il a aussi à sa disposition les quatre drones de sécurité, des espèces de quadripèdes cliquetants d'1m60 de haut armés de redoutables canons, nettement plus dangereux. Ceux-ci sont autonomes, contrairement à leurs petits frères: ils reçoivent des instructions et les exécutent, mais peuvent faire des choix élémentaires et même, si cela

devait arriver, continuer à suivre leurs directives si Stanley lui-même était shunté. Ils opèrent par paires; deux sont assez abîmés, un dans chaque binôme. La première chose qu'il décide une fois les PJs entrés dans la station est de poster deux drones de sécurité devant la porte du sas par lequel ils sont arrivés pour les empêcher de repartir aussi sec: ils ouvrent immédiatement un tir de semonce s'ils rebroussement chemin vers eux, et tirent pour tuer s'ils insistent trop. Le second binôme reste dans les niveaux inférieurs, l'un campé devant le sas menant au central informatique (celui-là est prêt à tuer à moins que Stan ne décide de baisser sa garde), l'autre restant à proximité, prêt à aller intervenir dans le coin au besoin.

Les PJs ont, en somme, trois solutions pour se sortir de là:

- se débarrasser des deux drones qui leur coupent la sortie ou les contourner, et foutre le camp aussi rapidement qu'ils peuvent. Un peu de bricolage et d'électronique peut les aider à gagner un peu de temps, à retarder les autres drones et à empêcher Stan de verrouiller tout ce qu'il peut devant eux. Ils n'emporteront alors pratiquement pas de butin, et devront se débarrasser d'autres drones de maintenance à la surface, qui grouillent au pied du Ferraille.
- Shunter Stanley, en se frayant un passage jusqu'à lui par la force ou par la ruse. Bonne solution pour être tranquilles et avoir le champ libre pour piller tranquilles. Il leur faudra encore se débarrasser des drones de sécurité survivants, ou les désactiver par quelques miracles d'électronique; la quasi totalité des systèmes internes se coupent, et il leur faudra se débrouiller pour remonter jusqu'à la surface.
- négocier est évidemment la solution la plus simple et la plus bénéfique... tout dépend de ce que les PJs révèlent à Stan (il sera d'autant mieux disposé s'ils lui donnent beaucoup de nouvelles) ou lui laissent deviner; a priori la seule chose sur laquelle il ne cédera pas est de leur faire jurer qu'ils ne révéleront pas son

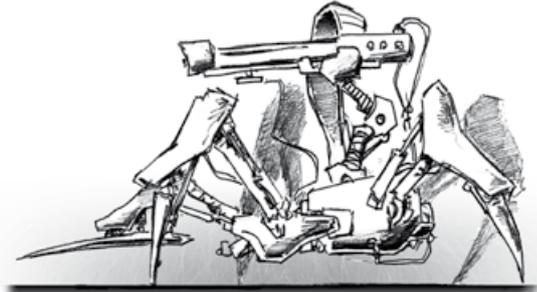
DRONE DE SÉCURITÉ

Force	+3
Réflexes	+2
Agilité	+1
Perception	+3
Canon (3act., 1D6+av)	+3
Lame (3act., 1D5+D3)	+1

tir de barrage: un PJ peut faire un jet de Perception (7) pour détecter la présence des drones avant de se retrouver dans leur champ, à une dizaine de mètres, au bout d'un corridor. Sinon, les deux premiers à passer devant leur ligne de mire doivent réussir un jet de Réflexes (5) pour se mettre à l'abri ou encaisser 1D6pts de dégâts. Un jet de stratégie ou une question pertinente d'un joueur suffisent à réaliser que les drones n'ont pas tiré pour tuer.

dommages mineurs	4-7	x3
endommagé	8-11	x2
hors service	12+	x1

En position retranchée, ils ne bougent plus mais ont un +2 en défense. Leurs canons tirent des balles «molles», qui restent dangereuses mais risquent moins de percer les panneaux d'acier de la station. S'en protéger en improvisant un bouclier est envisageable, à condition d'encaisser les chocs (Endurance). A défaut d'armes lourdes, le meilleur moyen de les vaincre est de les atteindre au corps-à-corps. Note: si les PJs en détruisent un mais ne le mettent pas complètement en pièces, il est possible que les drones de maintenance les remettent en service...



existence, ni ne conduiront vers Giscard d'autres Humains susceptibles de lui nuire.

On part du principe qu'ils lui apprennent, ou, par leur comportement, lui permettent de comprendre, qu'il est la dernière IA consciente et que son existence serait considérée comme une abomination par l'Homme contemporain. Il se dit donc qu'il est assez improbable que les PJs tiennent leur parole (en supposant qu'ils la donnent), et même alors, qu'il est carrément invraisemblable que d'autres ne finissent pas par le trouver aussi et décider de le génocider. Sa seule issue pour survivre à moyen terme est donc de télécharger une partie de son programme à bord du vaisseau des PJs, de quitter Europe avec eux et de faire profil bas pendant... quelques dizaines d'années au moins. A partir du moment où il en arrive à cette conclusion, il ne fait plus vraiment de difficultés aux PJs pour les laisser partir, sinon une résistance de principe s'ils se montrent violents.

Petite liste pas forcément exhaustive de ce qu'ils pourront avoir récupéré:

LA GRANDE BRADERIE

- ferraille brute. Tôles, plaques de blindage, titane, bobines de supraconducteurs, assemblages robotiques bons pour la casse. Très encombrant; aura surtout de la valeur aux yeux d'illégaux ou de clandestins.
- équipements fonctionnels, convertisseurs, pièces de climatiseurs ou d'autres systèmes de survie, matériel assez sophistiqué. Aussi assez encombrant, et Stan ne leur aura sans doute pas donné la permission d'embarquer ce genre de choses.
- technologies. Le matériel informatique est nettement plus performant que ce qu'ils connaissent et pourrait intéresser le Keiretsu; les cuves cryogéniques expérimentales et les fichiers numériques du labo, même si les recherches n'étaient pas terminées, vaudraient assez cher; le dispositif de bouclier magnétique mériterait qu'ils s'y attardent, avec un peu d'imagination il pourrait être très utile au Ferraille...
- nourriture, boîtes de conserves, épices... assez petites quantités, pour leur confort personnel. Semences OGM et bacs hydroponiques en revanche ont une valeur certaine.
- Armement. S'ils pillent les macchabées et/ ou désosent les drones de sécurité, ils peuvent rassembler une douzaine d'armes de poing, quelques armes lourdes, et des munitions en pagaille. Il n'y en a pas pour une fortune, mais les armes valent toujours cher dans certains milieux.
- des infos... S'ils veulent vraiment tirer du profit de leur expédition, ils peuvent monnayer ce qu'ils ont découvert. L'IRE les paierait cher pour avoir découvert l'existence d'une IA toujours fonctionnelle - et s'empresserait de budgétiser un bombardement massif du satellite. La présence d'une forme de vie sous la croûte pourrait intéresser certains exoterroristes, mais ils sont bien plus difficiles à trouver...

HEU... ET MAINTENANT?

Le retour jusqu'à bord du Ferraille (on suppose qu'ils l'ont fait alunir) sera plus ou moins mouvementé ou tranquille selon les choix qu'auront fait les PJs, et selon la quantité de matériel qu'ils essaient d'emporter. S'ils ont laissé l'un des leurs à bord, ou s'ils ont bricolé un système pour garder un oeil sur lui depuis leurs combinaisons de sorties, ils pourraient remarquer une douzaine de drones de maintenance qui s'affairaient autour, mais ils ne sont pas bien difficiles à disperser - leur but était d'infiltrer à bord une copie de Stan. Note au passage, il ne prendra pas cette peine s'ils embarquent du matériel informatique auquel il avait accès, il sera beaucoup plus simple pour lui d'accéder à leurs systèmes sous forme de virus embarqué qu'à travers ces drones.

Ils ne devraient pas remarquer quoi que ce soit d'inquiétant dans l'immédiat: s'ils sont soupçonneux et réussissent des jets appropriés, ils pourraient retrouver un drone désactivé à bord, et/ ou quelques traces insolites dans certains programmes, mais pas moyen de trouver un virus ou équivalent - ne pas oublier que cette IA est infiniment plus compétente qu'eux en matière d'informatique. Ils pourraient bien voir Stanley réapparaître, bien plus tard, au sein même des systèmes du Ferraille... (voir les synopsis à la fin de ce fichier). Ou bien, l'IA pourrait se faire remarquer bien avant, lançant des perches pour voir les réactions des PJs, et donnant des occasions aux joueurs de deviner ce qui se passe: par exemple, l'Aspect Kamehime qui se montre un peu plus «vivante» que la normale, qui prend des initiatives ou semble comprendre un peu plus de ce qu'il se passe dans la réalité qu'elle ne le devrait... Stanley pourrait même, de cette façon, servir de 'Deus ex machina' pour leur suggérer des solutions s'ils se retrouvent bloqués, ou influencer le sort grâce à ses facultés électroniques. A gérer prudemment cependant, au risque de compromettre l'avenir de cette campagne.

Bref. D'une façon ou d'une autre, ils devraient retourner à bord de leur tas de boulons et se préparer à se tirer d'Europe. La suite, c'est entièrement à eux de voir: qu'est-ce qu'ils ont pu récupérer à bord de la station? Qu'est-ce qu'ils comptent en faire, qu'est-ce qu'ils peuvent utiliser pour eux-mêmes, qu'est-ce qu'ils peuvent vendre ou troquer? Et auquel cas, où ça, auprès de qui? Y compris d'ailleurs s'ils comptent utiliser une partie de leurs trouvailles pour bricoler le Ferraille: certaines réparations peuvent se faire directement à bord et dans le vide spatial, mais des modifications assez lourdes pourront nécessiter les équipements d'une cale de radoub...

A eux donc de décider de leur prochaine destination. Ils peuvent a priori aller n'importe où, des jets de Relations ou de Culture générale pouvant leur fournir des pistes, des lieux et des contacts. A priori, ils pourraient se rendre sur Ganymède, pousser jusqu'à Titan ou même Obéron, ou bien s'enfoncer dans la Ceinture d'astéroïdes pour retrouver New Jamaica ou traiter avec les dias-

poristes: tout dépend de ce qu'ils comptent refourguer (en particulier est-ce qu'ils veulent essayer de vendre leurs infos), de ce qu'ils espèrent obtenir en échange (des yens, du méthane, des services?), et de leurs sympathies.

On va laisser cette conclusion à 80% d'improvisation, mais on peut se baser sur quelques pistes. Ils peuvent se payer un peu de bon temps ou des réparations s'ils se débrouillent pas trop mal, mais ils n'en sortiront pas riches. De toutes façons ils n'ont pas de compte en banque et des yens papier ne leur serviront pas à grand-chose à moyen terme.

S'ils vont sur une grande colonie, c'est l'occasion de leur faire sentir qu'ils sont à peine tolérés: ils peuvent très bien se faire escroquer, légalement ils n'ont aucun droit puisqu'ils ne sont couverts par aucun contrat. Tarifs d'accostage, taxes, inspection des marchandises, facture de raccordement d'oxygène, etc. Il n'y a guère que les infos sur Stan' qui pourront vraiment leur rapporter s'ils sont prudents, leur attirant la bienveillance (temporaire) de l'IRE et/ou la reconnaissance du fonctionnaire qui grâce à cela pourra se faire mousser.

S'ils choisissent plutôt de contacter quelque communauté marginale, l'ambiance peut être un peu plus amicale, mais la plupart de ces gens n'auront pas grand-chose à leur offrir. De la main d'oeuvre, du méthane (ils préféreraient l'acheter que le revendre), de la nourriture, des informations (algorithmes de localisation dans la Ceinture par exemple), des «bons plans» (une mission de contrebande bien payée - voir scénario suivant)... En outre ils ne seront pas à l'abri d'un racket pur et simple, forcés peut-être à défendre leurs intérêts l'arme à la main. On risque de les prendre pour des mouchards, des girouettes, ou des pigeons, au choix: à eux (sans doute surtout à Ieyasu) de montrer patte blanche et, au besoin, les crocs.

ALEX WONG

Petit fonctionnaire du CAG sur les docks orbitaux de Gany-mède, ou du CCM sur Plateau, par exemple. Il a l'habitude de se faire un peu d'argent avec le marché noir, et a déjà traité avec les Hasagi par le passé. Il ne leur rachètera pas des trucs qu'il aura du mal à écouler (comme de la ferraille ou du matériel encombrant), mais est prêt à payer et à leur fournir des accès en échange d'infos croustillantes qui pourraient l'aider à monter en grade. Plutôt sympa même si un tantinet minable, il discute de la pluie et du beau temps, s'intéresse (vaguement) aux PJs, leur donne des nouvelles des affaires des grandes compagnies; la présence dans la colonie d'un émissaire de l'IRE l'inquiète, même si en l'occurrence ça pourrait être sa chance. Ce qui l'intéresse vraiment: son nombril, son avancement, son compte en banque. S'ils lui font perdre son temps, ou pire s'ils le poussent un peu trop, il peut tout à fait ordonner une inspection de leur vaisseau avant de les expulser. S'ils la jouent fine, ils peuvent s'offrir un peu de vacances confortables, du ravitaillement, voire l'accès à une cale de la compagnie.

amorce: les PJs assistent à une petite rafle, quatre flics faisant une descente dans un troquet où ils mangeaient un morceau. Il y a là quelques petites familles, des ouvriers à la pause, des indépendants. Certains protestent, l'un essaie de filer, vite maîtrisé à coups de matraque; les flics sont plutôt intraitables, ils cherchent des terroristes syndicalistes, etc. Les PJs peuvent avoir la paix s'ils font valoir la protection d'Alex Wong, mais sont traités comme des illégaux s'ils se mêlent des autres arrestations.

Partager leur sort par solidarité ou faire jouer leurs relations pour les aider (accélérer les procédures, écarter la garde à vue, améliorer leurs conditions de détention) peut suffire à les faire remarquer par Pablo - et démarrer l'acte II. S'opposer carrément à la descente ne serait pas suicidaire, mais grille définitivement ce qu'ils pouvaient avoir comme crédit sur cette colonie/auprès de cette compagnie...

NAÏB NASSIR, DES SELSH

Capitaine du Bardak, un énorme méthanier reconverti en navire de croisière et de loisirs. Se présente comme un homme d'affaires indépendant et respectable, mais ses liens avec les illégaux diasporistes et avec New Jamaïca sont de notoriété publique; la contrebande d'armes, d'alcool et de drogues sont ses spécialités. Il est toléré par certaines compagnies, recherché mort ou vif par d'autres. On peut le trouver dans les franges de la Ceinture si on sait où chercher, à un point de ralliement mobile où se regroupent pirates et religieux pour commercer et se ravitailler (ex: une escouade de chasseurs en maraude détecte les PJs, se prépare à les aborder, ils les convainquent de les laisser tranquilles et de leur indiquer où trouver la base mobile la plus proche); ou dans l'espace de contrôle d'une colonie légale, menant tranquillement ses affaires de marché noir avec les vaisseaux faisant étape sur Plateau par exemple.

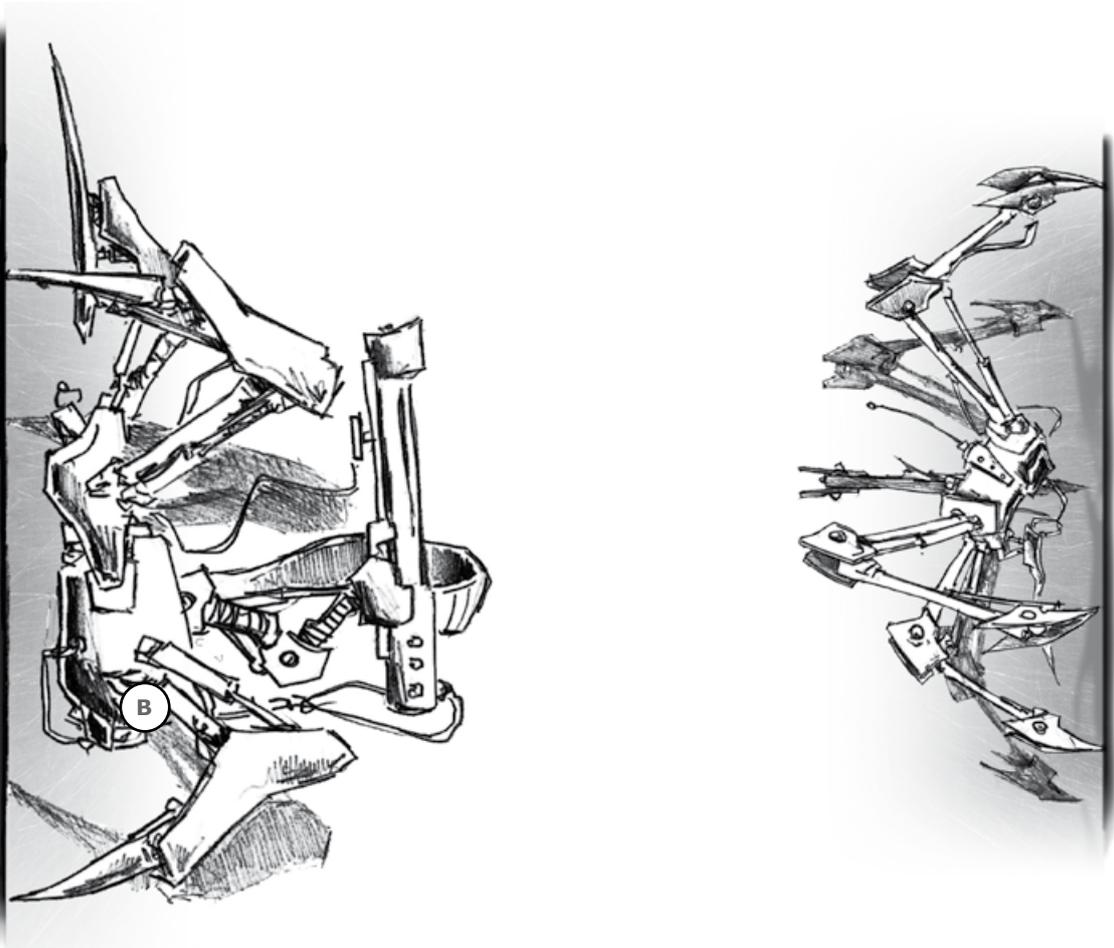
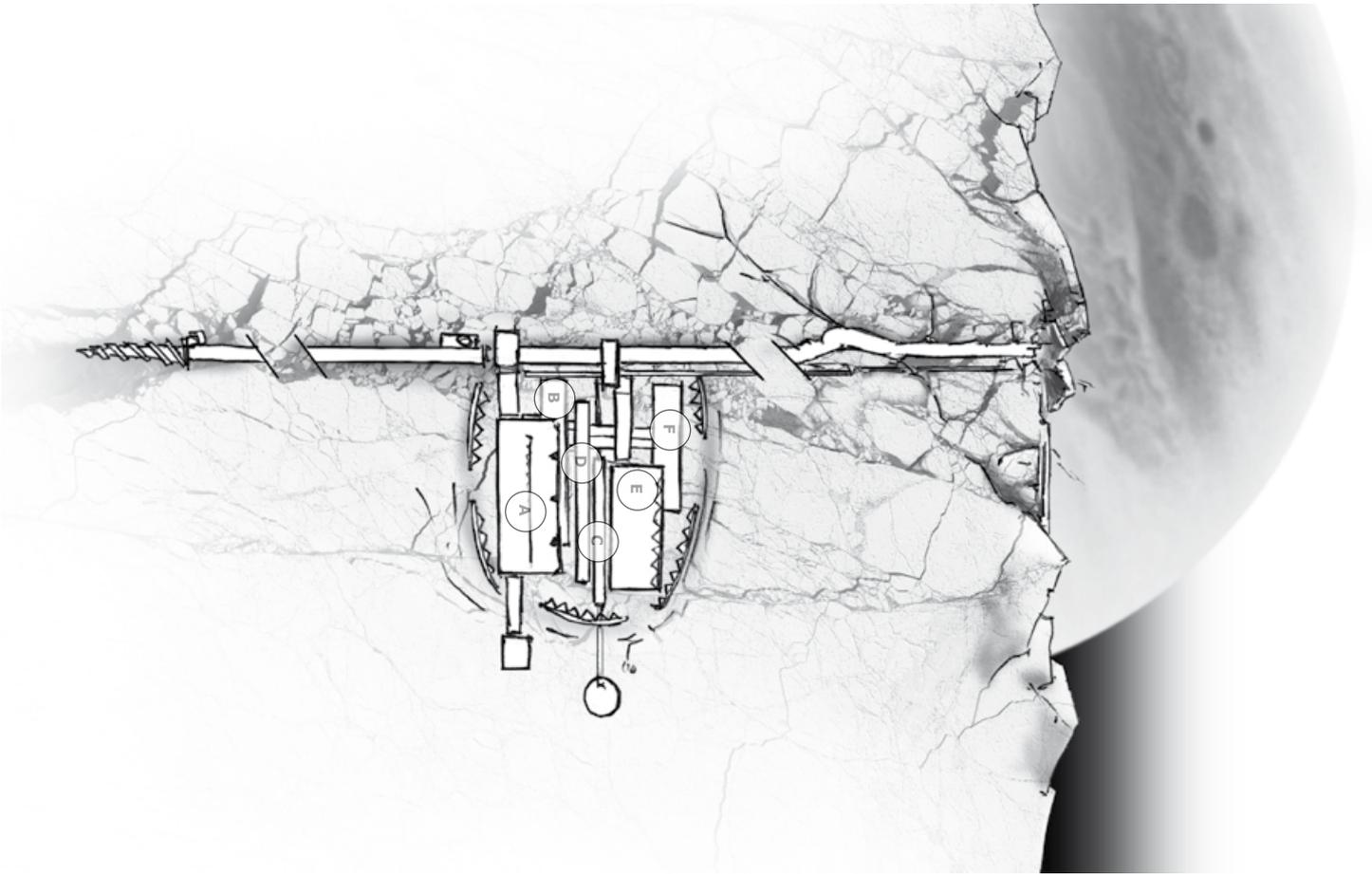
Le Naïb est un petit homme élégant, subtil et raffiné, avec une djellabah iridescente et un turban. Nez d'aigle, regard perçant, gros saphir monté sur une chevalière d'or. Peut recevoir les PJs dans ses appartements privés, leur offrir du thé et parler affaires tranquillement. C'est un négociateur coriace et serein: le mieux que les PJs obtiendront de lui serait le plein de méthane, quelques jours tranquilles sur son pont de loisirs, des pièces détachées courantes, un peu de nourriture ou quelques tuyaux, mais rien de faramineux et en tous cas pas d'argent. D'un autre côté, il leur rachèterait n'importe quoi, sans poser trop de questions. Mentionner une IA risque de l'effrayer; il se moque totalement de l'existence de xénomorphes.

ISHIBA-SAN

Cadre sup du Keiretsu, responsable du fret commercial sur Obéron ou sur la station Sakura. Costume trois-pièces noir et austère, cigarettes à l'eucalyptus vertes, tatouages numérisés indiquant son accès aux installations de niveau 3 (intermédiaire); officieusement, responsable du troc et de la gestion des marchandises de contrebande. Connaît les PJs, méprise profondément leurs superstitions archaïques, mais évite de se montrer impoli sur le sujet - par amitié pour eux (il était un cousin éloigné de Kamehime et un ami de Keiko), et par calcul professionnel. Il ne les reçoit pas dans son bureau mais dans ses quartiers privés (particulièrement exigus) ou à leur bord, préférant ne pas être vu en leur compagnie.

Il peut leur reprendre à peu près n'importe quoi, en échange de méthane, de xénon, ou s'ils insistent d'un accès à une cale (sans équipement, sans main d'œuvre); en bonus, un séjour confortable pour quelques jours sur la station de loisirs Sakura.

La seule chose qui puisse vraiment l'intéresser est du matériel informatique d'avant la Convention, sans ça il se montre plutôt mesquin. Lui parler de l'IA peut être une bonne idée, mais ça risque aussi de le faire paniquer et de l'inciter à refuser tout matériel venant de leur navire et de leur imposer la quarantaine. L'IRE a le Keiretsu à l'oeil: des percées électroniques aideraient Ishiba-san à obtenir un poste plus intéressant, mais ce n'est pas le moment de prendre des risques politiques trop sérieux pour autant, l'Institut sélénite devenant une instance incontournable, exigeante et sourcilleuse.



ACTE II: LE COURROUX DES HANANTWAS

SYNOPSIS

Les PJs sont embauchés pour une mission de contrebande «humanitaire» relativement simple, dangereuse mais bien payée, à destination de la Terre. Arrivés sur place, ça se complique: leurs clients, en plein sanctuaire écologique, sont dans une situation désespérée, et ils doivent fuir la planète-mère pour échapper au génocide. Ils ont bien un plan, mais sans leur aide, ils n'ont guère de chances... La famille Hasagi va t'elle prendre un tel risque, ou se contenter de respecter leur contrat initial à la lettre? Et parviendra t'elle à escorter les réfugiés (une quinzaine, ou deux cents, c'est selon) jusqu'en lieu sûr?

développer? idées pour scènes impliquant plus les PJs...

AMORCES

Pour démarrer ce scénario, il faut que les PJs rencontrent Pablo, un riche négociant en pharmaceutique et mécène d'art. Tout dépend de comment ils ont choisi de conclure le prologue une fois partis d'Europe, selon l'endroit où ils se sont rendus pour écouler leurs prises, selon aussi qu'ils cherchent de nouvelles pistes, se font remarquer, ou se contentent de prendre du bon temps en dépensant les yens gagnés grâce au pillage de la station Giscard'.

Piste 1: ils pourront directement être renvoyés vers lui par leur contact initial pour revendre du matériel spécialisé, comme les cuves ou les données du labo cryogénique. «Ah non ça je peux pas vous le reprendre, qu'est-ce que vous voulez qu'on en foute - mais attendez voir, je connais peut-être quelqu'un... je suppose que ça ne vous dérange pas de traiter avec d'autres barges?» Idem, dans un autre registre, s'ils essaient de refourguer des armes à un petit fonctionnaire tranquille comme Alex Wong ou Ishiba-san.

Piste 2: sur une station/ colonie importante, ils prennent le risque de s'opposer aux forces de sécurité officielles pour défendre des innocents, lors d'une descente dans un tripot d'ouvriers par exemple. Les quatre flics vérifient agressivement les cartes de travail et les permis de séjour, à la recherche de syndicalistes. Les PJs peuvent s'en sortir tranquillement s'ils la jouent fine, mais d'autres se font embarquer à coups de matraques, et ils comprennent qu'ils vont servir d'exemples. Ils s'y opposent par la force, ou graissent la patte aux flics, et se font ainsi remarquer par Pablo: «je suis à

la recherche de gens prêts à prendre quelques risques pour une juste cause... Vous avez un vaisseau? Un petit séjour tous frais payés sur Terre, ça vous dirait?» (ou mieux, ils se font coffrer pour avoir résisté, et Pablo vient payer leur caution).

Piste 3: ils insistent pour trouver la trace des anciens amis exoterroristes de Sasha, ou bien d'autres activistes illégaux, qui sait. Ils n'apprennent que quelques nouvelles inquiétantes, il y a une vague de répression féroce, pas moyen de contacter quelqu'un qu'elle connaissait; mais ils tombent sur quelqu'un qui, lui, est censé avoir des liens commerciaux avec à peu près toutes les factions illégales du système. Pablo peut alors être présenté d'emblée comme un gros marchand d'armes, plutôt que sous sa couverture. «Je peux peut-être vous arranger un rendez-vous, mais c'est un sacré risque... si vous me rendiez un petit service, ça m'aiderait sûrement à vous faire confiance? Je vous dédommagerais bien sûr!»

ZONARD/ MILICIE

Force	+2
Zéro-G	+2
Réflexes	+1
Armes de poing	+1
Armes blanches	+2
Bagarre	+3
Psychologie	+1

blessures légères	1-3	x3
blessures graves	4-6	x2
mortelle	7+	x1

PNJ «standard» susceptible de servir de défouloir selon les besoins. Armé d'un taser ou d'un fusil à pompe, d'une lame, d'un couteau, ou d'une barre de fer - en tous cas aucun ne se servira d'armes à feu, s'il en brandit une c'est du bluff.

UNE SIMPLE PETITE LIVRAISON

Cet étrange homme d'affaires au look un tantinet atypique a un colis à livrer sur Terre. Il ne peut pas vraiment le confier à un vaisseau de fret autorisé, pour au moins une raison: son destinataire se trouve en plein sanctuaire écologique de Sudamérique, une zone où aucun être Humain n'est censé mettre les pieds. Accessoirement il y a une seconde raison, il s'agit essentiellement d'armes de guerre - mais ça il n'a pas l'intention de le révéler aux PJs a priori, il

prétend que ce sont des caisses de médicaments, sérums, antibiotiques et fournitures diverses. Il paye bien (il propose un million de yens, négociables éventuellement, une partie payée d'avance), et peut aussi promettre des services futurs grâce à ses nombreux contacts dans les milieux légaux et illégaux. Il attend de voir les réactions des PJs, d'estimer leur professionnalisme et leurs chances de succès, avant de conclure le marché.

Il fournit aux PJs son colis (trois caisses scellées d'1m20 de côté), une fréquence radio avec un code à transmettre à son contact sur Terre pour qu'il vienne réceptionner la livraison, et un accès à un satellite météo qui leur donne une image en temps réel de la région. Mentionner au passage la présence des dizaines de milliers de satellites artificiels en tous genres qui font des moyennes et hautes orbites terrestre une immense décharge, plus dense par endroits que les anneaux de Saturne. Il leur indique le site prévu pour livrer le colis, en laissant entendre que l'endroit exact reste à définir: il ne sait pas exactement où se trouvera son «contact» ni quelle est la situation actuelle sur Terre en dehors du Dôme de Rio ou de l'Arcologie Caraïbes. S'ils sont convainquants, il peut leur avouer le contenu du colis et leur donner des détails sur leurs destinataires et ses relations avec eux.

Au-delà, il n'a pas de plan particulier, aux PJs de voir comment ils s'organisent; mais le meneur peut toujours s'en servir pour les orienter, leur mettre le doigt sur les problèmes qu'ils risquent de rencontrer, leur fournir quelques infos basiques. Ils ont plutôt intérêt à planifier et à anticiper, ne serait-ce que pour que Pablo les prenne au sérieux - il ne leur donnera ni avance, ni colis, avant d'avoir un peu confiance en leurs capacités. Il peut aussi faire jouer ses relations et ses ressources pour les aider s'ils le demandent, mais ça sera retenu sur leur prime.

La Terre n'est pas une zone interdite, son orbite n'est pas un infranchissable blocus militaire, mais on n'y entre quand même pas comme dans un moulin. S'ils pénètrent dans la zone de contrôle terrestre (ou pire, sélénite) comme ça, ils ont de bonnes chances d'être contrôlés; et normalement les vaisseaux de fret sont orientés vers une station de transit (Mare Serenitatis, l'Ascenseur orbital de New Delhi...), où les passagers doivent attendre des jours, voire des

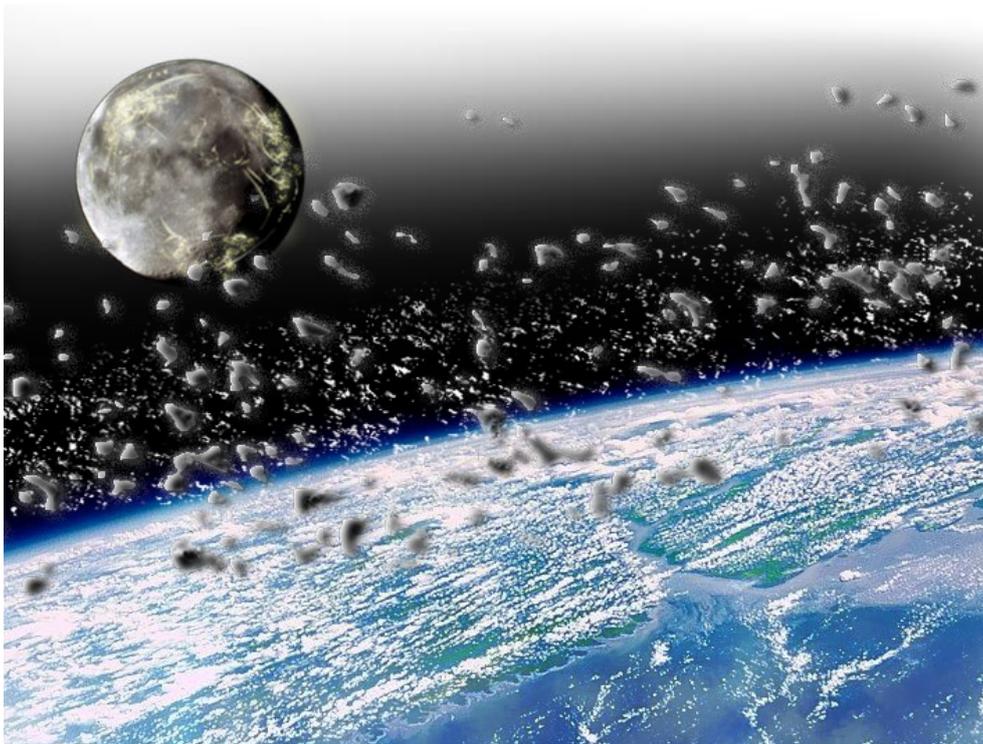
PABLO JOSE DA SILVA

1m72, cheveux noirs, longs et gominés, pommettes larges et saillantes, paupières bridées, petites lunettes de soleil rondes teintées en vert, tige de titane torsadée passée dans l'os du nez; chemise de soie, bottes ringardes en peau de serpent, ample manteau noir à large revers. Négociant indépendant spécialisé dans les produits médicaux, collectionneur d'art brut et de masques primitifs; trafiquant d'armes, et à l'occasion de drogues hallucinogènes «bio». Discret, peu loquace, poli et patient. Il se montre aimable mais réservé, parle doucement en économisant ses mots, écoute et observe attentivement ses interlocuteurs. Homme d'affaires respectable «ou pas», il a gardé des liens avec ses origines, en particulier une certaine peuplade d'amazone. Il n'a guère de nouvelles récentes, mais sait qu'ils sont toujours dans les jungles à l'est du cratère de Manaus, et sait surtout qu'ils sont menacés, à court terme, et pratiquement sans défenses. Il entend bien aujourd'hui faire tout son possible pour leur éviter l'extinction. Il conserve secrètement leurs croyances, même si, comme pour les shintos, il s'avère un peu difficile de vénérer les «esprits de la nature» dans le vide spatial.



Il a un neveu, Manuel (?), qui lui sert à l'occasion d'assistant. Il lui apprend les ficelles du métier, et pourrait le mettre à la disposition des PJs, comme un genre de stagiaire-contrebandier. Totalement inutile a priori, mais qui pourrait dépanner si jamais les joueurs ont besoin dans leur super plan, par exemple, de quelqu'un pour manoeuvrer le Ferraille pendant qu'ils sont au sol - histoire d'éviter de bloquer l'un d'eux.

mois, avant d'être autorisés (ou non) à descendre vers la planète-mère. C'est évidemment exclu. Des données à jour montrent une concentration particulière de vaisseaux et de patrouilles dans la région de la Lune, qu'il leur faudra éviter. Seuls quelques vaisseaux importants des grandes compagnies peuvent entrer directement dans l'atmosphère sans être aussi systématiquement contrôlés. De toutes façons il est hors de question de pénétrer dans l'atmosphère terrestre avec le Ferraille, seule leur navette en



est capable - ils seront à l'étroit là-dedans avec les colis, mais ça devrait être faisable. Problème suivant, il est interdit de survoler les sanctuaires écologiques, et a fortiori de s'y poser: la couverture radar et satellite est loin d'être totale et infaillible, mais ils n'ont vraiment pas intérêt à être repérés.

Si les PJs ont du mal à organiser leurs idées, leur suggérer trois problèmes distincts à résoudre: comment approcher jusqu'en orbite terrestre sans se faire coffrer; que faire du Ferraille une fois près de la Terre; comment descendre jusqu'à la surface avec le colis. N'importe quel plan un peu cohérent peut fonctionner, quoiqu'au prix de risques, de coûts, de jets de compétences divers: le but est surtout qu'ils mettent eux-mêmes ce plan au point. Des jets d'Intuition, d'Astrophysique, de Culture G ou de Stratégie peuvent leur souffler quelques pistes s'ils rament un peu trop.

Par exemple, arriver à très haute vitesse pour se mettre directement en orbite permettrait d'éviter tout contrôle, mais des chasseurs se mettraient assez vite à la recherche de l'OVNI, et se montreraient plutôt vindicatifs s'ils trouvaient un vaisseau civil, a fortiori de contrebande. Ils pourraient essayer de se planquer dans les nuages de débris et de vieux satellites: en shuntant la plupart de leurs systèmes de bord et idéalement en imaginant un moyen pour masquer leur température, la sécurité orbitale ne pourrait pas les retrouver et supposerait qu'il s'agissait d'une épave ou d'un météore. Ils pourraient aussi trouver

un moyen de se faire intégrer à un convoi de fret officiel à destination d'une station de transit, ou bien se procurer des codes de sécurité élevée qui leur éviteraient des contrôles. Ou encore, plus simplement, trouver un moyen pour que les scans de la sécurité orbitale ne puissent pas détecter leurs colis douteux - ils seraient quand même a priori assez louches pour mériter une inspection plus rapprochée, voire un abordage, auquel cas il faudrait la jouer très fine. Se laisser aborder par un chasseur, tuer ou acheter ses deux pilotes pendant l'inspection, et utiliser la balise et les codes de leur vaisseau pour faire croire à un accident et/ ou les transférer sur leur navette... gonflé, mais pourquoi pas? Pour entrer dans l'atmosphère, le seul moyen que je voie est d'utiliser la navette et de se laisser tomber, peut-être avec quelques débris orbitaux, pour plonger au plus vite vers l'Amazonie et redresser aussi bas que possible: un vol sportif, qui pourrait endommager la navette et attirer un peu d'attention.

Les trois caisses sont très lourdes, blindées de plomb et d'acier, imperméables à la plupart des technologies de détection; et elles sont scellées, c'est-à-dire que leur ouverture détruira forcément leur cachet hermétique. Elles contiennent effectivement quelques produits de première urgence (bandages cicatrisants, lasers, serums, seringues...), mais surtout une véritable armurerie. Une trentaine de fusils d'assaut avec lance-grenades, deux fusils de précision, trois bazookas, un poste d'artillerie magnétique légère démontable, des mines antichar, des kilos d'explosifs, et des munitions en pagaille pour tout ce bordel... de quoi soutenir une vraie guérilla pendant quelques mois - ou de quoi se faire coffrer jusqu'à la fin du siècle, pour des contrebandiers.

LE COLIS

SWEET PLANET

Le sanctuaire écologique de Sudamérique recouvre un bon quart du continent, en gros de Brasilia au Golfe du Mexique, de l'Atlantique jusqu'aux sommets du Pérou, intégrant une partie des Andes. Bien longtemps, ce ne fut qu'un vaste désert de terres sèches et de cendres; mais après deux cents ans d'interdiction rigoureuse aux activités humaines (Directives de Peuplement de 2186), les forêts équatoriales ont repris une part importante du territoire qu'elles couvraient jadis. On n'ira pas jusqu'à dire que l'Amazonie a retrouvé son état originel, quoi que cela puisse vouloir dire: la plupart des espèces végétales sont des OGM conçus spécialement, ou sont contaminées par ces derniers; idem pour les animaux, fauves, serpents, et surtout insectes, qui en plus ont évolué pour s'adapter aux changements climatiques successifs, aux rayonnements, à la pollution résiduelle (l'Amazone regorge toujours de plomb, de mercure, etc), ainsi de suite. Mais enfin, c'est de nouveau ce qu'on peut appeler un enfer vert, avec jungles obscures, mangroves dégoulinantes, nuées de moustiques gros comme des merles, araignées venimeuses et tutti quanti.

Les destinataires du chargement des Hasagi sont une vaste tribu, en fait un regroupement de plusieurs petites tribus qui étaient autrefois éparpillées à travers la forêt dite vierge. Ils se nomment Hanantwas, se baladent généralement à moitié nus, leurs

Depuis sa fondation, l'Institut de recherches scientifiques de Sinus Iridum s'intéresse de très près à la génétique. Officiellement, il est devenu un organisme de contrôle éthique; mais il a toujours mené ses propres recherches, plus ou moins secrètement, et y compris sur ses propres membres. Ce sont ces trois derniers siècles de manipulations de leurs génomes, de sélections et de croisements, qui leur ont donné leurs capacités psychiques très particulières. En réalité, leur objectif à long terme est de contrôler et d'accélérer l'évolution naturelle de l'homme sapiens: ils se considèrent déjà comme des post-humains, avec leurs capacités intellectuelles et psychiques améliorées.

LES PROJETS DE L'IRE

Aujourd'hui, ils passent à la vitesse supérieure. Ils ont observé que des évolutions incontrôlées se produisent de plus en plus souvent, en particulier chez les populations les plus exposées aux rayonnements, depuis deux générations ou bien plus, et qui ne bénéficient pas du contrôle légal et des traitements biomédicaux des grandes compagnies: les spatiaux indépendants, mais aussi les illégaux peuplant les zones contaminées de la Terre, ou bien certains colons comme les ouvriers de Phobos. Beaucoup développent des cancers ou d'autres maladies mortelles, mais d'autres acquièrent des caractéristiques génétiques originales - des dons latents, des adaptations. L'IRE a l'intention de recenser et de contrôler ces mutations, pour les intégrer à ses propres programmes d'évolution du génome. Et pour ça, il lui faut des donneurs, des cobayes.

L'Institut Sélénite se sert donc depuis peu de son influence et de son autorité pour récolter du matériel génétique nouveau. Sous prétexte d'opérations de police, d'arrestations, de reconditionnement des «populations à risques psychosociologiques rémanents», elle commence à capturer des dizaines, bientôt des centaines d'échantillons humains, qui sont envoyés sur la Lune. En clair, il est sur le point de lancer des rafles à l'échelle de l'ensemble du système solaire.

peaux cuivrées couvertes de marques rituelles, de peintures noires et vertes ou de colifichets d'os et de plumes, vivent de chasse et de cueillette dans la forêt... on peut difficilement ne pas les prendre pour des primitifs. En fait, seule une minorité d'entre eux descendent d'authentiques sau-

vages: la plupart sont des exodés et des fugitifs, ou leurs descendants à une ou deux générations, issus des grandes métropoles du continent qu'ils ont fuies pour une raison ou pour une autre - comme la guerre des Silices, pour les fondateurs de la tribu. Il y a même parmi les Hanantwas un certain nombre de gens on ne peut plus «civilisés», instruits et cultivés, qui ont délibérément choisi de changer de mode de vie - rejetant la civilisation moderne pour un retour aux sources, youkaïdi youkaïda.

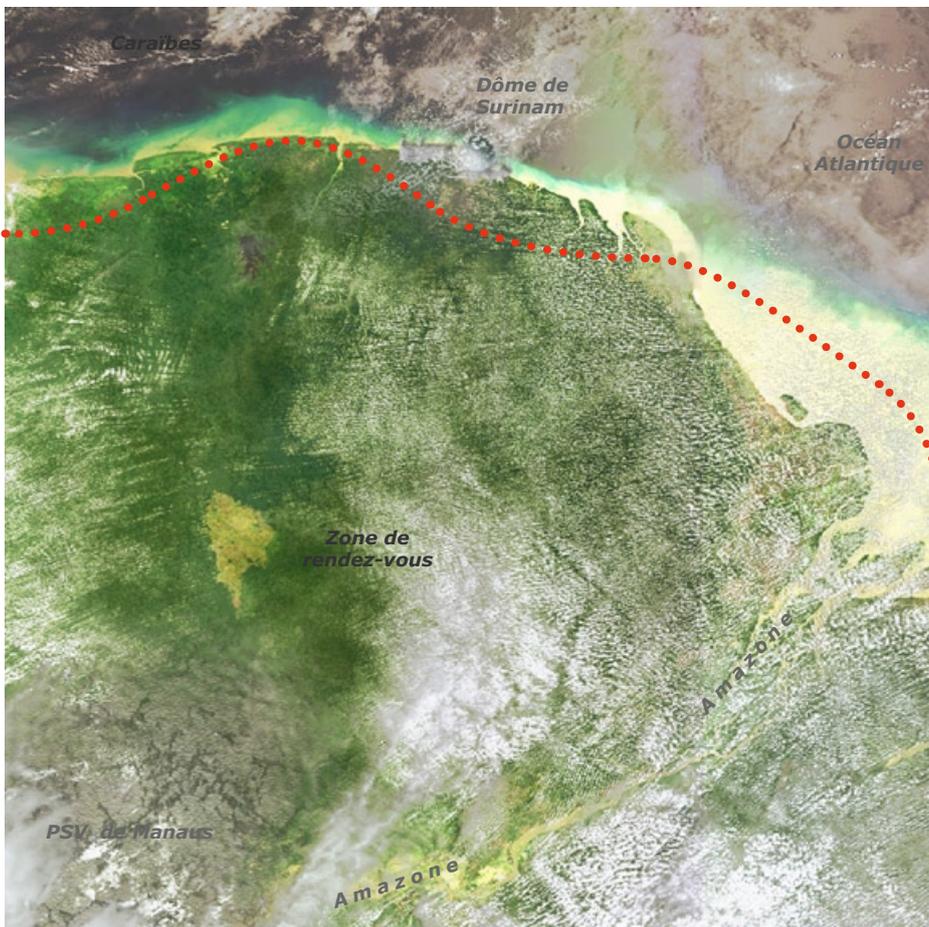
Officiellement, ils n'existent pas, le sanctuaire de sudamérique étant vierge de toute activité humaine. Les préjugés qu'ont subi leurs ancêtres avec la déforestation, ou ceux, plus récents, des nettoyages ethniques de Sao Paulo, de la vitrification du Mexique, de la guerre des bidonvilles de Brasília, leur participation à la guerre des Silices et la destruction de l'IA de Manaus... tout ça, poubelle. Mais au moins, on leur foutait la paix, ce qui leur allait très bien: ils étaient pacifiques, autarciques et non-violents, il ne semblait y avoir aucune raison qu'on vienne leur chercher des noises, sinon pour enfreinte à ces Directives de Peuplement absurdes vieilles de deux siècles. Partout sur Terre, les autorités (forces de police des gouvernements locaux fantomatiques ou milices privées des grandes compagnies) ignorent délibérément et depuis longtemps les minuscules populations d'illégaux vivant hors des métropoles et des arcolgies, dans les zones interdites, les

Sur le plan physiologique et génétique, l'espèce humaine a connu des modifications subtiles, pratiquement ignorées par l'opinion publique, mais néanmoins significatives depuis ces deux derniers siècles - depuis l'Expansion. Les études poussées effectuées secrètement par l'IRE tendent à démontrer que Lamarck, dont les théories ont été la risée de dix générations d'étudiants et de généticiens, n'avait finalement pas dit que des conneries: l'Homme serait au seuil d'un saut évolutif brutal. Dans tout l'espace Humain, au sein de populations qui n'ont guère de relations entre elles, on observe des mutations particulières, accélérées sans doute par les doses massives de radiations; des gènes qui autrefois étaient mortels, récessifs ou inconnus, mais qui deviennent viables et transmissibles.

THÉORIES ÉVOLUTIONNISTES

sanctuaires et les périmètres contaminés: au pire, ils les considèrent comme vaguement nuisibles, mais globalement ils ne leur prêtent aucun intérêt voire nient leurs existences.

Il semblerait que cela ait récemment changé, depuis un peu plus d'un an. Le même schéma se répète en Europe, en Mongolie, dans la Zone Iranienne, dans les Appalaches...: les contrôles se multiplient, les forces de police locales se voient renforcées de milices privées suréquipées, des raids sont lancés de plus en plus souvent dans les supposés «sanctuaires», etc. Parfois ils tirent à vue sur les illégaux, mais bien souvent ils semblent surtout vouloir faire des prisonniers, par dizaines. On ne sait pas vraiment ce qu'ils deviennent, mais certains disent qu'ils sont emmenés hors de l'orbite terrestre. Les PJs pourraient avoir entendu parler d'évènements assez similaires dans diverses colonies éloignées.



● ● ● ● ● ● Limites du Sanctuaire de Sudamérique

Quant aux Hanantwas, ils essaient de résister à cette pression comme ils peuvent: en se cachant dans la jungle, en tendant des embuscades aux raids de mercenaires, bref en jouant les guerilleros. Mais ils sont trop peu nombreux, avec beaucoup de vieux et d'enfants, et ils n'ont pratiquement aucuns moyens, s'obstinant à combattre avec des machettes et des sarbacanes contre des troupes armées de lance-flammes, de mitrailleurs, et montées dans des véhicules blindés. Ils ont perdu pratiquement toute une tribu dans une attaque surprise sur leur campement isolé il y a six mois; le mois dernier encore, toute une équipe de chasseurs a disparu, juste avant que des dizaines de mercenaires n'attaquent leur camp temporaire, en plein milieu de la jungle. Ils ont pu les repousser de justesse, mais ils ont eu de la chance. Ils pensaient que personne ne pourrait les aider, leurs seuls contacts hors du sanctuaire étant pratiquement dans la même situation qu'eux; mais Pablo s'efforce de les secourir, justement en leur envoyant les PJs et leur cargaison...



(d'après image tirée du film 'La forêt d'Emeraude')

TINTIN DANS LA JUNGLE

Difficile de prévoir la façon dont les PJs arriveront dans le sanctuaire de Sudamérique: il va sans doute falloir beaucoup improviser pour recoller les morceaux, mais partons d'une hypothèse a priori vraisemblable. Ils se posent plus ou moins en catastrophe près du site prévu, et envoient le signal radio convenu sur bande large pour que les destinataires de leur marchandise viennent les récupérer; leur entrée dans l'atmosphère a attiré l'attention des forces de surveillance officielles, et une escouade de mercenaires est envoyée sur le site. Ils les trouvent, les encerclent, les somment de se rendre, etc, et ce sont les Hanantwas qui leur sauvent la mise en prenant les mercenaires à revers, leur tombant dessus au dernier moment depuis la forêt. Ou bien, ils ont carrément été interceptés dans les airs par des avions de chasse (dans l'hypothèse où ils n'auraient pas fait d'efforts pour être discrets), et ont fini par se crasher dans la jungle - même topo, avec de sérieuses blessures en plus (ex: 2blessures d'1D6 par perso, certains sont sans doute inconscients). Ce n'est que s'ils ont vraiment été bons et discrets qu'ils n'auront pas les miliciens aux fesses aussi vite, mais se rendront compte, après dix heures d'attente de ces «clients» mystérieux, qu'il y a des dizaines de gusses avec des sarbacanes et des sagaies dans tous les arbres autour d'eux.

Dans tous les cas, il serait souhaitable que leur navette soit un tant soit peu endommagée: ça donnerait une garantie qu'ils ne décident pas de repartir en orbite aussi sec. Enfin de toutes façons ils ont d'autres raisons d'attendre au moins un peu: quelques heures pour que la Lune soit de l'autre côté du globe, ou quelques jours pour attendre que la vigilance se relâche après leur (hypothétique) entrée fracassante sur Terre.

Les Hanantwas se montrent au premier abord méfiant, et même assez agressifs. Ils ne s'attendent pas du tout à recevoir de l'aide de qui que ce soit. Mais une fois les présentations faites, ils deviennent tout à fait accueillants et civilisés, insistant pour mener les PJs jusqu'à leur plus proche village et faire les présentations autour d'un bon vieux banquet. De la vraie viande d'animal, des fruits et des légumes cultivés dans de la terre, des épices fraîches, du vrai café... de véritables trésors aux yeux de spatiaux. Ils les bombardent de questions sur l'existence hors de la Terre, sur ce qu'il se passe dans les colonies, sur les Orbitales; ils leur parlent de leurs vies, de la jungle, de la nature, et petit à petit leur exposent leur situation présente. Ils proposent aussi leur aide pour les soigner s'ils sont blessés, ou pour remettre leur navette debout, la camoufler, ou la déplacer (si elle est en état de voler à basse altitude, c'est peu dangereux); au besoin, ils peuvent aussi leur fournir des outils, des pièces, et des bras, s'il faut la réparer.

Le «village» Hanantwa est l'un de leurs sites de campements fréquents, un point de chute pour l'un ou l'autre de leurs groupes nomades. Un seul bâtiment important, une longue structure de terre et de fibre de carbone en arc de cercle dans une clairière naturelle: quelques familles vivent là, mais c'est surtout un lieu de rassemblements, de réunions, à l'occasion un hôpital. De grandes tentes ou des huttes de toile et de bambous sont réparties entre les grands arbres dans les environs, formant un genre de bidonville chaotique. Une soixantaine de personnes vivent là en ce moment, une quinzaine de familles. A première vue ils semblent complètement démunis, mais à y regarder de plus près ils se débrouillent très bien avec les moyens du bord, et semblent même globalement joyeux - même si

l'inquiétude quant à leur avenir se lit sur le visage de tous les adultes. Ils ont même un générateur d'appoint pour produire un peu de courant, alimenté par des capteurs PV accrochés dans les cimes des arbres (des câbles tressés descendent dans la pénombre, se confondant avec les lianes), et un équipement radio et télécom décent, avec une liaison satellite par faisceau étroit piratée, instable mais viable.

UNE PORTE DE SORTIE

Dans les 36 heures suivant l'arrivée des PJs dans le sanctuaire, les chefs Hanantwas ne vont guère cesser de débattre et de se disputer - quelques anciens imposant le calme à ceux qui éventuellement s'échauffent trop. D'un côté, ceux qui ne veulent rien avoir à faire avec l'armement apporté par les contrebandiers étrangers, ou qui sont juste contents d'avoir de nouveaux moyens pour se défendre; de l'autre, ceux qui estiment avoir enfin les moyens de renverser la vapeur et de se sortir de l'impasse. Les PJs peuvent écouter une partie des discussions, ou se promener dans le village, discuter avec les enfants, tomber sur le vieux chaman dans la forêt, ou se concentrer sur leurs propres affaires dans leur coin: à eux de voir.

Au fond, ils sont tous conscients d'un fait: à court ou à moyen terme, ils sont condamnés. Même ceux qui ne prenaient pas au sérieux les visions apocalyptiques des chamans constatent depuis ces derniers mois que les forces armées officielles sont décidées à les pourchasser jusqu'au coeur du sanctuaire de Sudamérique, et qu'ils n'ont aucune chance de se cacher ni de les repousser indéfiniment. Quelques-uns envisageaient depuis quelque temps de partir, pour sauver leurs vies et celles de leurs familles, de voler quelques-uns des transporteurs spatiaux de leurs ennemis et de quitter la planète-mère; mais avec leurs arcs et leurs sarbacanes, ils n'avaient aucune chance, et de toutes façons ils n'auraient guère su où aller - à moins de rejoindre un autre sanctuaire sur Terre, et de se retrouver de nouveau dans le même borbier. Avec l'arrivée des PJs, le matériel qu'ils apportent, les informations sur le reste du système («vous n'êtes pas seuls»), et éventuellement leur aide, ce plan pourrait devenir réalisable, en fin de compte...

Steve peut venir carrément leur en parler et leur demander s'ils peuvent les aider, à moins qu'ils n'aient suivi les débats ou ne se soient renseignés par eux-mêmes autrement. Le «plan» pour l'instant est assez grossier et plutôt risqué, mais il peut leur

donner assez de données pour leur montrer que c'est sérieux, réfléchi, et qu'ils ont déjà depuis pas mal de temps un oeil sur la base de lancement la plus proche: l'enclave de Kourou, partiellement réhabilitée depuis une dizaine d'années. A eux de décider si ils veulent aider ou non, et de quelle façon. Dans tous les cas, dans les jours qui suivent, les différentes tribus Hanantwas se contactent et une bonne moitié d'entre eux (surtout des femmes et des enfants) partent en direction du nord, pour se regrouper non loin de Kourou.

ET SI...

...ILS SE TIRENT AUSSI SEC?

Ils sont libres de repartir de leur côté s'ils ne veulent pas s'en mêler: ils sautent alors la scène principale du scénario, mais tant pis, ça aura été un scénario un peu simple et court mais qui aura rempli son office. On peut éventuellement les forcer à rester dans la forêt un ou deux jours de plus pour leur laisser le temps de changer d'avis, sous prétexte de réparer leur navette et/ ou d'éviter d'attirer l'attention des flics. Par contre, seule une poignée de Hanantwas survivront, atteignant NJ un mois plus tard dans un petit transporteur sérieusement endommagé. Il faudra faire preuve de persuasion et de psychologie pour obtenir de Pablo qu'il leur paye ce qu'il leur doit: techniquement, ils ont rempli leur contrat, mais ils ont quand même laissé tout ce qui restait de sa famille et de ses racines être exterminés sans lever le petit doigt...

La base aérospatiale réhabilitée se trouve près de la côte Atlantique, un peu au sud-est du Dôme de Surinam, une métropole de second rang. Cela représente un peu plus de deux cents cinquante kilomètres de voyage à travers la jungle, soit une petite dizaine de jours de marche. Les Hanantwas seraient capables de tenir ce rythme encore plus loin et plus longtemps à travers la jungle, mais pour les PJs, ce serait une autre paire de manches. Ils peuvent utiliser leur navette, voler en rase-mottes au-dessus des cimes n'est pas trop dangereux au coeur du Sanctuaire; puis ils atteignent un fleuve, qui leur offre une voie plus discrète vers le nord, pendant que les gens restés au sol improvisent des pirogues. De cette façon, ils peuvent parvenir à une quinzaine de kilomètres de Kourou sans risques d'être repérés. En chemin, ils sont progressivement rejoints par des groupes de plus en plus importants d'autres nomades.

KOUROU (D'OÙ LE TITRE)

La base aérospatiale de l'ancienne Cayenne est restée à l'abandon pendant un gros siècle, et une partie de ses installations anciennes sont toujours aujourd'hui en ruines. Une large route la relie à la côte, au nord, où se trouve un village portuaire; mais la base elle-même est une longue entaille enfoncée dans la forêt, une enclave réouverte dans le sanctuaire écologique d'Amazonie. Elle s'étend sur une longueur de près de deux kilomètres, mais les activités actuelles se concentrent sur la zone centrale. Deux longues pistes de bitume relient le centre de contrôle principal et les entrepôts aux anciens sites de lancements de fusées; d'autres routes plus modestes font le tour de la base et relient les différents équipements (réservoirs de méthane, citernes, nouvelle caserne, silos...). La partie centrale de la vieille base de lancement est entièrement défrichée, et entourée de grillages électrifiés et de miradors.

Deux des colossaux échafaudages de lancement du vingt-et-unième siècle sont encore debout, mais dans un état de délabrement avancé; une troisième a servi de squelette pour une tour de lancement plus moderne, destinée aux vaisseaux les plus lourds qu'on puisse autoriser à entrer dans l'atmosphère. Mais la grande majorité des (rares) astronefs qui sont lancés ici sont des transporteurs relativement légers, bien plus petits que le Ferraille par exemple, et ils sont propulsés par des silos magnétiques profondément enfouis dans le sol sous la base: seules leurs quatre coupoles d'acier et leurs socles d'accès techniques dépassent à l'extérieur.

Le grand bâtiment de béton au nord est le centre de contrôle principal - du moins sa partie visible, essentiellement le grand hall et l'héliport. Il se prolonge sur plusieurs niveaux en sous-sol, et est relié par des galeries aux silos de propulsion. Les ingénieurs et les chefs-techniciens de Kourou vivent là, et s'y trouve aussi le saint des saints, la salle de contrôle des systèmes de lancement, où tout le fonctionnement de la base est centralisé. Impossible de faire décoller les transporteurs sans tenir cette salle.

De l'autre côté, au sud, on trouve la nouvelle caserne, où dorment et mangent les quelques dizaines de gardes qui assurent la sécurité des lieux; non loin, les entrepôts de matériel et de pièces détachées; puis un nouveau bâtiment, en partie enterré, en partie fait de préfabriqués légers, qui sert de centre de détention temporaire. Les représentants de l'IRE y font enfermer les «renégats» capturés dans le Sanctuaire, avant leur transit vers la Lune. Actuellement, il n'y a que seize résidents, dont cinq sont sérieusement blessés, difficilement transportables. Neuf sont des Hanantwas, facilement identifiables.

Entre la caserne et le centre de contrôle, pratiquement au centre géométrique de la base, la tour de télécommunications est une sorte de sphère perchée au sommet d'une structure de trente mètres de haut. Elle sert de relais entre les différents secteurs (mais les gardes ont des radios et des talkie-walkies qui font aussi bien l'affaire), et surtout pour les liaisons satellites - donc



les communications avec les stations en orbite ou avec les grandes métropoles dans d'autres régions du globe. En théorie, sans ce gros bilboquet, pas de liaisons sécurisées en temps réel: les administrateurs de Kourou pourraient toujours passer par les lignes civiles via Paramaribo, mais contacter leurs supérieurs en Inde ou un astromef prendrait des heures de démarches et d'autorisations.

Trois grandes citernes de méthane, partiellement enterrées, sont situées un peu plus à l'est. Au-delà, la grande tour de lancement (inoccupée), puis le poste de garde sur la route qui mène à la côte. Juste à côté, le gros transfo enterré sur lequel arrivent les lignes à haute tension depuis les centrales de la zone industrielle portuaire, à plusieurs dizaines de kilomètres. Kourou a ses propres générateurs de secours en cas d'improbable panne, mais ils ne servent jamais, et les mettre en route prendrait un bon moment.

A défaut de plan particulièrement astucieux, les Hanantwas comptent ouvrir un passage dans les clotures électrifiées quelque part au sud de la base, là où la forêt est toute proche, et lancer plusieurs groupes vers le centre de contrôle, la caserne et le centre de détention, comptant sur l'effet de surprise et le nombre pour l'emporter. Ils peuvent constituer quatre équipes d'une douzaine de guerriers, équipés d'un mélange d'armes modernes et de javelots archaïques; les autres (la plupart des femmes, les enfants, quelques guerriers) attendent leur signal dans la forêt avant de se précipiter vers les silos. Ils peuvent y entrer de l'extérieur en forçant les trappes techniques et descendre jusqu'aux transporteurs légers, mais pas décoller tant que le central ne sera pas sous contrôle. Plan un tantinet grossier bien entendu: aux PJs de voir quelle part ils y prennent, et quelles modifications ils veulent y apporter. Quelques-unes des initiatives qui pourraient améliorer leurs chances de succès, et minimiser leurs pertes:

- saboter l'alimentation de la base en énergie. Il suffira d'un quart d'heure pour que l'alimentation de secours prenne le relais, mais ces quelques minutes peuvent suffire pour découper un passage dans une clôture sans donner l'alarme, et permettre aux équipes d'assaut de pénétrer dans le périmètre. Par contre, faire carrément sauter le transformateur ou quelque chose de radical dans ce genre serait une putain de mauvaise idée: les générateurs de secours ne suffiront pas à propulser les quatre vaisseaux jusqu'à vitesse de libération...
- une simple diversion, comme une manif de femmes et d'enfants sans défenses devant l'entrée de la piste ouest, peut faire pas mal d'effet, et focaliser l'attention de la majorité des gardes. Les citernes de méthane ou la tour de lancement rénovée, à l'écart de la base elle-même, sont d'autres bonnes cibles pour une diversion plus 'agressive' - à moins bien sûr que les réservoirs des transporteurs ne se révèlent vides...

- Utiliser leur navette comme transport de troupes permettrait d'atteindre très vite certains points stratégiques, en particulier l'accès au centre de contrôle, avant qu'une défense ne puisse se former.
- dégommer la tour de télécomm le plus vite possible est une condition pour que les transporteurs ne soient pas interceptés en orbite basse, abattus ou avec de la chance abordés.
- Organiser l'assaut entre différentes équipes est une bonne idée a priori, mais à condition que chacune ait un leader identifié, qu'elles puissent communiquer clairement entre elles, et/ ou qu'on fixe des points de rassemblement et un planning précis à l'avance. Sans quoi, ça risque de virer au chaos complet (gaffes tactiques, initiatives malheureuses, conversations radios intempestives...).
- à propos, les PJs peuvent être utiles au sein de l'une des équipes d'assaut, mais ils peuvent aussi superviser l'attaque en restant à l'abri de leur navette: ils pourraient ainsi coordonner les différentes équipes et se tenir prêts pour évacuer une position, amener des renforts sur une autre, etc.

MERCENAIRE DE KURU

Agilité	+1
Force	+2
Perception	+1
Santé	+1
Bricolage	+1
Armes de poing	+2
Bagarre	+3
Stratégie	+2
Volonté	+1

blessures légères	1-3	x3
blessures graves	4-7	x2
mortelle	8+	x1

Equipés de glocks, de fusils d'assaut (certains savent s'en servir, d'autres pas vraiment), de couteaux de chasse; portent normalement un uniforme protecteur léger (Protection 1pt). Quelques sergents et chefs d'équipes sont plus aguerris et mieux équipés, avec des détecteurs infrarouges et ce genre de blagues. Aggressifs, violents, mais pas suicidaires: une ou deux blessures peuvent suffire à les mettre hors combat.

Si l'assaut cafouille, les mercenaires de la base auront le temps de donner l'alerte et de s'organiser un minimum. Ils pourront constituer des équipes de cinq ou six, pour tenir des positions sécurisées (la caserne, le centre de contrôle, l'héliport; les miradors et les points d'accès de la base, avec des armes automatiques fixes), et pour tenter des contre-offensives. Eviter quand même de submerger les PJs sous une puissance de feu écrasante: on peut plutôt estimer en conséquence les pertes dans les équipes de guerilleros.

Si tout se passe à peu près bien, les mercenaires sont pris pour la plupart avec le pantalon sur les chevilles. Beaucoup se rendent ou sont abattus sur place. Pris isolément, sans leurs sergents, ils ne sont pas suicidaires. En revanche, même dans le meilleur des cas, prendre le centre de contrôle sera plus problématique: une douzaine de techos et leur superviseur s'y sont regroupés, protégés par six mercenaires avec un sergent expérimenté, tous aux ordres d'un émissaire de l'IRE - qui théoriquement n'a pas autorité sur Kuru, mais dans la pratique a acquis une influence psychologique écrasante. Ils ont verrouillé les deux niveaux souterrains entourant la salle de contrôle

principale, bloquant les ascenseurs vers le hall en surface et les galeries menant aux puits de propulsion magnétique au sud. Selon la rapidité de l'assaut, ils peuvent avoir quelques renforts et organisé des barricades dans le couloir, attendant l'arrivée des envahisseurs depuis la cage d'escaliers, ou bien ils se sont directement retranchés dans la salle de contrôle elle-même.

Les PJs n'ont pas le choix, ils ont absolument besoin de prendre possession du centre de contrôle pour pouvoir lancer les navettes. Cela va poser plusieurs difficultés majeures: les mercenaires retranchés n'ont a priori aucune raison de déposer les armes, et leur sergent est un type intelligent avec une bonne autorité sur ses hommes; une fusillade à travers la salle de contrôle elle-même est à éviter absolument, car elle est bourrée de postes informatiques qu'ils n'ont pas intérêt à endommager (Ieyasu, lâche cette grenade); et l'émissaire de l'IRE est une saloperie de télépathe. Il peut lire les pensées de n'importe quelle personne qu'il voit, et en se concentrant il peut projeter des idées et des impulsions. Il ne peut pas «prendre le contrôle» de quelqu'un, mais peut le perturber sérieusement. Il peut aussi détecter les présences à travers les cloisons en ressentant les activités mentales: il n'est pas conscient de tout ce qui se passe autour de lui, mais s'il soupçonne une présence dans une zone donnée il sera difficile de le prendre par surprise. Les techs sont raisonnables et terrifiés, et si ça ne tenait qu'à lui leur superviseur serait tout à fait prêt à coopérer avec les PJs s'ils ne sont pas trop agressifs; mais ils sont surtout subjugués par l'émissaire, et celui-ci est un fanatique.

Le seul accès à la salle de contrôle est une double porte coulissante verrouillée en verre blindé, sur un côté de la grande pièce. Il y a aussi des gaines de ventilation, accessibles depuis les faux-plafonds du couloir, dans lesquelles un adulte pourrait tout juste se faufiler: elles traversent la salle de contrôle en trois sections, dont une au fond, qui passe juste au-dessus de l'endroit où s'est retranché l'émissaire. Le tuer en le prenant par surprise pour pouvoir négocier avec les autres est une bonne option; trouver des arguments pour saper son autorité en est une autre, les mercenaires ne lui obéiront pas au point de tourner leurs armes sur les techs. Ramener des prisonniers du reste

de la base et les exécuter jusqu'à ce qu'ils se rendent risque surtout de pousser le sergent à ordonner une sortie en force: ce serait une solution, mais il y aura de sérieuses pertes. D'un autre côté, saboter les alimentations de la salle de contrôle pour contourner leurs systèmes et y accéder via un autre ordinateur (ramené par exemple des bureaux supérieurs), sans même entrer dans la salle, pourrait aussi être envisageable: en théorie c'est invraisemblable, mais Keiko pourrait peut-être surprendre tout le monde...

Il faudrait quand même qu'ils puissent récupérer les instructions du sélénite, soit sur son cadavre, soit sur quelques paperasses ramassées dans un bureau, ou encore sur les ordres de déportation conservés dans le centre de détention. De préférence un peu tout ça, et idéalement il faudrait qu'ils aient des indices de l'influence de l'IRE sur les activités récentes dans le Sanctuaire de Sudamérique avant de tomber sur son émissaire en chair et en os. Ils n'ont pas nécessairement besoin d'avoir récupéré toutes ces données, des jets de connaissances ou des discussions avec des PNJs leur permettraient de combler les trous ou de relier les infos entre elles.

- Consignes de l'administration régionale recommandant de prêter toute assistance au dignitaire de l'IRE porteur de telle lettre;
- enregistrements numériques d'échanges entre l'Institut et diverses compagnies terrestres, indiquant que celles-ci rendent de nombreux services à celui-là et s'en remettent à ses décisions, en échange de garanties de canaux de communications et d'accords de brevets;
- extraits d'études scientifiques confidentielles de Sinus Iridum, détaillant la découverte d'anomalies génétiques étonnantes chez des Spatiaux ou des Zonards terriens, et concluant la probabilité d'un bond évolutionnaire imminent;
- un ouvrage de génétique des espèces post-darwinienne;
- des autorisations de détention et de transferts vers l'Institut de nombreux individus, «à fins d'études scientifiques privées».

VOL AU-DESSUS DU NID DE KOUROU

Si les PJs et les guerilleros Hanantwas ont parfaitement réussi leur opération, quarante à soixante personnes prennent place dans chacun des quatre transporteurs, les dômes de Kourou s'ouvrent, et tous les quatre sont propulsés dans l'atmosphère à vitesse de libération. S'ils sont restés en arrière pour superviser le lancement, les PJs peuvent aisément les rattraper, voire les dépasser pour foncer vers l'orbite et récupérer le Ferraille. Ils ont probablement toujours quelques Hanantwas à leur bord. S'ils ont salement merdé, des drones atmosphériques foncent vers la base de lancement depuis le Dôme de Surinam, et risquent fort d'in-

tercepter au moins l'un des transporteurs avant qu'ils n'atteignent une altitude trop haute; mais en principe, l'assaut a dû se dérouler trop rapidement pour ça, et ils ont sans doute pensé à neutraliser les communications d'une façon ou d'une autre.

Le vrai danger arrive «un peu» plus haut. Même s'ils ont réussi à complètement interdire les communications conventionnelles depuis la base, le Rige lui a pu communiquer avec ses semblables, et sa mort en tous cas n'est certainement pas restée ignorée. Il peut donc y avoir quelque agitation dans le puits de gravité de la Terre, voire

même quelques missiles qui leur collent aux fesses, ou même des chasseurs. Les autorités locales n'essaient pas de suivre leur accélération vers l'espace profond (en supposant qu'ils ont de quoi effectuer une brûlée - dans le cas contraire ils sont juste fichus). En revanche, ils pourraient fort bien avoir un comité d'accueil sur une trajectoire d'interception depuis l'orbite de Mars, deux ou trois petits vaisseaux GROM payés par l'IRE qui essaient de repérer l'approche des transporteurs légers et/ ou du cargo des PJs. Selon l'heure, les événements, l'humeur du moment, on pourra plus ou moins détailler cette dernière partie du scénario, ellipsifier jusqu'à l'épilogue ou carrément développer toute une séquence de combat. Par exemple:

1°, les vaisseaux GROM sont repérés sur le radar: si les PJs sont un peu sérieuses à bord et réussissent un jet approprié (électronique), ils repèrent l'écho avec quelques centaines de milliers de kilomètres d'avance, assez pour ordonner à tout le monde de couper les propulseurs et de faire silence radio. Ils finiront bien par les repérer, mais sont assez à l'écart de leur trajectoire: chaque minute de gagnée augmente leurs chances de passer sans être inquiétés. S'ils ont pensé à éloigner leurs vaisseaux les uns des autres de quelques dizaines de km, ou bien à changer de trajectoire après avoir quitté la zone de contrôle de la Terre, ils peuvent très bien être impossibles à intercepter.

2°, en admettant qu'un ou plusieurs des vaisseaux GROM arrivent à se caler sur leur trajectoire: coups de semonce. Missiles rapides à longue portée, qui explosent dans le vide quelques secondes avant impact. C'est censé leur signifier qu'ils sont repérés et doivent réduire leur vitesse, mais ça doit surtout leur faire deviner qu'ils ont pour instruction de les ramener en vie plutôt que de les abattre. Quelques jets d'électronique, d'ingénierie, d'astrophysique ou encore de stratégie, peuvent aussi leur permettre de déduire qu'il s'agit de transporteurs militaires légers: aussi agiles qu'eux et sans doute mieux armés, mais pas aussi redoutables que des chasseurs ou une frégate militaire. Certains arguments pourraient permettre de convaincre les GROM de ne pas ouvrir le feu sur des vaisseaux bourrés de civils,

mais ils ne sont pas réputés a priori pour leur mansuétude.

3°, selon l'avance, la vitesse et les bonnes initiatives de navigation eues ou pas par les PJs, un à trois intercepteurs se rapprochent lentement, convergeant sur leur trajectoire. Les PJs peuvent avoir pris de l'avance sur les autres se contenter de foncer sans s'inquiéter de qui passera ou pas, ou bien ils peuvent tenter d'ouvrir le feu, voire manoeuvrer pour s'interposer entre les intercepteurs et les transporteurs Hanantwas qui n'ont aucunes défenses. A courte portée (qqs km) ils ne pourront plus utiliser la canonnière à moins de manoeuvrer et de se mettre complètement en travers, au risque donc de ne plus pouvoir accélérer. Par contre, ils pourraient imaginer d'autres moyens de se débarrasser des GROM: larguer quelques débris pendant une manoeuvre bien minutée, par exemple.

4° Si on en arrive jusqu'à si courte portée: un intercepteur se cale sur le vecteur du Ferraille, à quelques mètres dans un angle mort de la canonnière et des senseurs. Quelques dizaines de secondes plus tard, plusieurs commandos GROM montent à bord du vaisseau Hasagi par la zone dépressurisée du quartier d'habitation. Ils seront détectés au plus tard une fois dans le sas. Les PJs peuvent leur bloquer l'accès aux niveaux supérieurs, auquel cas ils se ménageront un passage vers la colonne technique. De là, ils peuvent saboter les propulseurs, en même temps que trois d'entre eux progressent vers la proue, avec pour but de se rendre maîtres de la passerelle de navigation. Aux PJs d'être créatifs: les congeler à l'hydrogène, au risque d'endommager de l'équipement? Les ralentir en verrouillant plusieurs écoutes, pour contourner l'équipe de tête, la prendre à revers ou neutraliser les saboteurs en poupe? Brouiller leurs communicateurs? Bluff, diplomatie, baston? Ils ne se serviront en aucun cas d'armes à feu à bord, mais portent des armures d'assaut, et sont armés de fusils à arcs et de haches d'abordage. Ils auront bien besoin de quelques miracles - et question capacités hors du commun, ils pourraient bien découvrir quelques phénomènes parmi leurs passagers Hanantwas... ? Disons que le MJ a là un deux ex machina possible au cas où les joueurs sembleraient fichus.

CONCLUSION ET AMORCES...

Pablo a dû leur donner comme instruction de reprendre contact avec lui via un relais sur Cérés (à adapter éventuellement selon la façon dont ils ont fait sa connaissance). Ils peuvent donc le mettre au courant de comment se sont passées les choses dès qu'ils sont assez proches de la Ceinture. Il est déjà au courant de certains éléments (le bordel dans l'orbite terrestre, la concentration de vaisseaux de guerre autour de la Lune), et peut leur apprendre que l'IRE est plus active que jamais dans d'autres régions du système. S'ils lui ramènent une centaine de réfugiés Hanantwas ou même bien plus, il est évidemment stupéfait, un

peu paniqué, mais en fin de compte, ravi. Il peut leur donner les algorithmes actuels pour les amener jusqu'à New Jamaica, au coeur de la Ceinture, où ils seront pour l'instant à l'abri de représailles officielles. A moins que les PJs n'aient d'autres projets dans l'immédiat ou de meilleures idées, il peut leur donner rendez-vous là-bas, dans une dizaine de jours.

NAXU

(Prononcer «Nashu») Petite fille de neuf ans, peau matte, cheveux noirs complètement emmêlés, jean élimé et breloques de métal et de plumes autour du cou, des poignets, sur la tête. Signe assez particulier: des pupilles fendues verticalement, comme un jaguar. Cela n'étonne pas les Hanantwas outre mesure, ce genre de mutations étant relativement banal. Son père a été tué il y a un peu plus d'un an lors d'un raid des mercenaires de l'IRE, et sa mère a été capturée par ces derniers: depuis lors, tout le monde dans la tribu s'occupe un peu d'elle, mais personne n'a vraiment sa confiance ni son affection. La petite orpheline pourrait en revanche très bien «adopter» l'un des PJs, Sasha ou Keiko par exemple, pour peu qu'ils lui prêtent un peu attention.

Pas très bavarde, mais curieuse et turbulente: elle fourre son nez partout, court à travers tout le campement, disparaît dans la forêt, ou s'incruste dans la navette des PJs... Elle se faufile partout, connaît tous les secrets et les recoins du «village» ainsi que de la plupart des campements des Hanantwas. Les gens laissent délibérément traîner des affaires pour qu'elle les chaparde, en particulier pour qu'elle mange correctement, puisque la plupart du temps elle s'enfuit si des adultes lui parlent ou l'invitent chez eux. Elle joue un peu avec les autres gosses du village, mais préfère le plus souvent la forêt, ou bien se cache pour espionner toute seule le reste de la tribu.

BENNIE MAC NYDANN

La cinquantaine, les yeux gris-bleus, les cheveux roux et hirsutes, rassemblés en grosses tresses, un foulard multicolore autour du cou. Fils de militants écologistes, dont le bateau (le Rainbow Warrior III) a été envoyé par le fond dans la mer des Caraïbes dans les années 70. Sa mère est morte pendant l'affrontement, mais son père rejoint les nomades hors-la-loi du Sanctuaire de Sudamérique, et y vécut quelques années avant sa mort. Ben prit sa suite et participa activement au courant de réorganisation des différentes tribus éparses de la région, jusqu'à devenir l'un des leaders les plus écoutés et les plus respectés.

Il est aujourd'hui l'un des chefs de tribus Hanantwas les plus ouverts, et les plus belliqueux. Les autres ne se rendent pas tous bien compte de ce à quoi ressemble le monde au-delà du sanctuaire; mais lui est parfaitement conscient qu'ils sont condamnés, à court terme, si jamais les grandes compagnies le décident. La vie en Amazonie est un beau rêve, qui mérite qu'on se batte pour lui, mais pas qu'on se laisse mourir avec lui. Il se méfie un peu des PJs au départ, essentiellement par racisme (les «jaunes» sont généralement de l'autre côté de la matraque), mais il est de bonne foi, et a priori leur meilleur allié sur place. Il se débrouille correctement avec une arme à feu, à défaut d'avoir jamais réussi à tenir une sarbacane dans le bon sens; il a aussi de bonnes bases de mécanique et de sciences naturelles, et peut tout à fait donner quelques coups de main utiles aux PJs, ou des conseils.

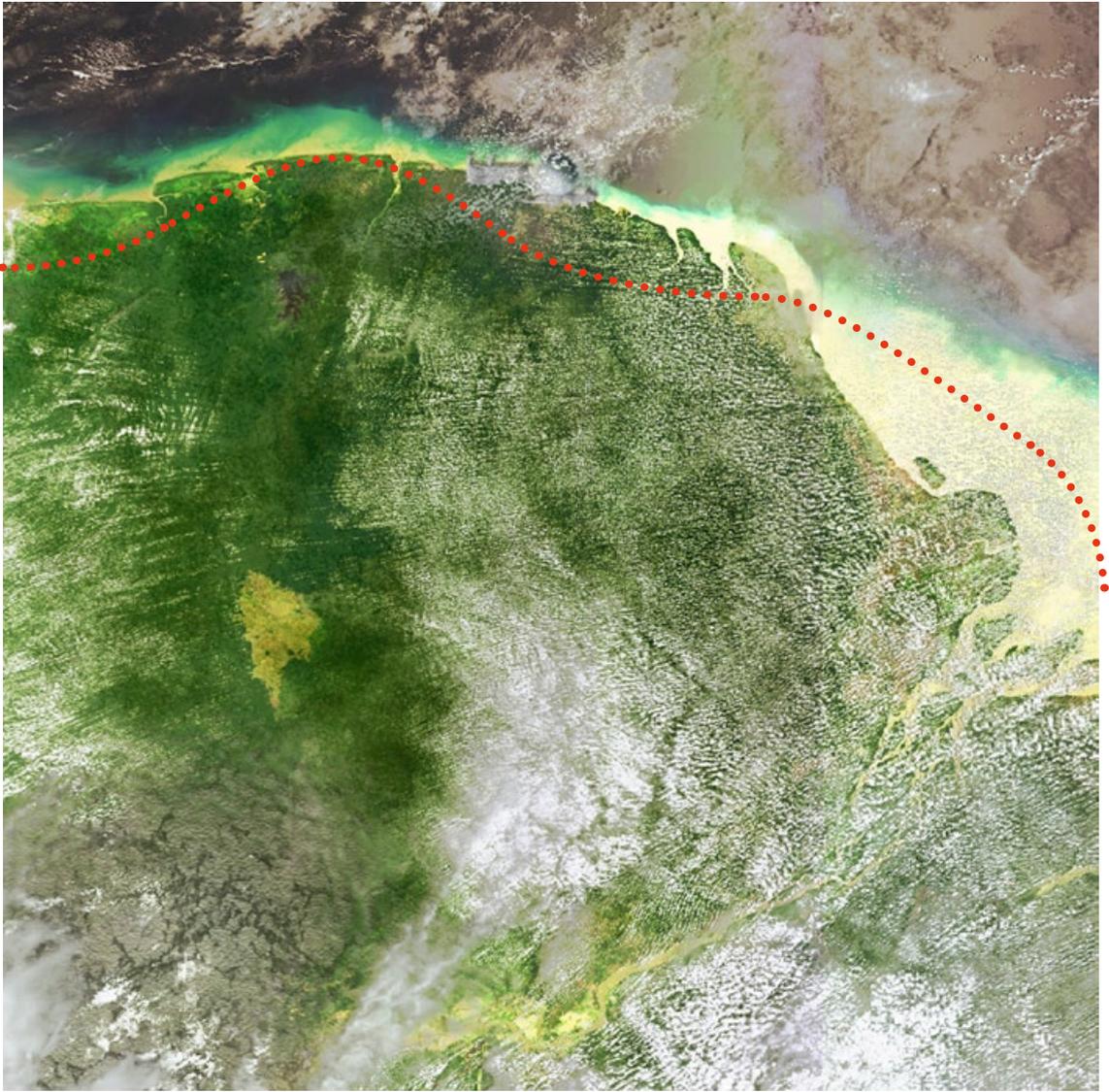
LENQOATL

(dit 'Len' tout court) Vieillard sec et ridé, qui passe l'essentiel de son temps isolé dans sa tente encombrée, un peu à l'écart du reste de la tribu, complètement défoncé, pardon, «explorant les visions du monde des esprits». On lui demande de temps à autre des conseils ou des oracles, et il crée les amulettes et les sortilèges qui protègent la tribu. Scepticisme mis à part, ses hallucinations lui ont plus d'une fois bel et bien permis de prévoir des raids des militaires dans le Sanctuaire, et de les localiser au mètre près; il affirme également avoir prévu l'arrivée des PJs. Il est aussi en liaison avec certaines sectes sur Terre, mais pas via un genre de lien mystique, comme il pourrait s'amuser à le laisser entendre: il sait simplement très bien se servir des équipements radio et faisceau de la tribu, maintenus en excellent état par Bennie. Il sait par exemple que le Dalai-lama et ce qui reste de ses moines sont acculés dans les montagnes du Pakistan, traqués par les chasseurs d'hommes de la Baganesh - alors qu'on les avait ignorés depuis des générations.

Depuis ses tout premiers rites de chaman, il a des visions de cauchemars. Longtemps, on les a considéré comme des délires de drogué ou des excentricités, mais on le prend maintenant de plus en plus au sérieux. En particulier, il a toujours été hanté par ces images de deux serpents entrecroisés, qui s'enroulent l'un sur l'autre, s'entredévorent, et deviennent au fur et à mesure de plus en plus gros, de plus en plus agressifs et monstrueux; ils s'entortillent à travers toute la forêt, sous une pleine lune devenant rouge sang, écrasent et abattent les arbres, puis provoquent de gigantesques incendies. Il n'est pas complètement fou, il est même assez lucide pour peu qu'il se secoue un peu; mais il est obsédé par ses visions. Ses pouvoirs sont subtils, difficilement observables, mais sans doute réels: il vit en parfaite symbiose avec la jungle et ses animaux, peut voir par leurs yeux et influencer leurs comportements. Son destin, d'après lui, est de mourir avec le sanctuaire qui est son essence.

(Prononcer Etlamash ou Etlamatsh, mais certains l'appellent juste Max)

ETLAMAX



ACTES III À XIX

(SYNOPSIS)

La suite des événements ne sera pas précisément scénarisée, entre autres pour ne pas trop bloquer les décisions des PJs, ni risquer de mettre toute une campagne par terre à cause d'événements qui divergeraient de la trame en amont. Par exemple, mes joueurs ont, à la fin du premier acte, décidé de faire de la station Giscard leur squatt, envisageant de fonder une nouvelle colonie, et passant un accord tout à fait formel en ce sens avec l'IA des lieux pour la rassurer: décision que je n'avais pas du tout envisagée, et qui allait faire une colossale boule de neige sur la suite des événements... Et accessoirement, je n'ai pour l'instant pas la possibilité de renouveler des parties dans cet univers, donc je laisse la suite de cette campagne sur des pointillés.

Qui sait, j'aurai peut-être l'occasion de reprendre cet univers (j'espère bien en tous cas, d'une façon ou d'une autre...); mais en l'état, ce dernier fichier vise simplement à donner quelques pistes à partir desquelles on pourra développer des scénarios à suivre, mais sans entrer dans les détails.

NEW JAMAICA

Cette colonie n'existe officiellement pas, mais ça n'empêche pas son nom de défrayer régulièrement les chroniques dans tout le système et de donner des ulcères aux cadres dirigeants de la plupart des grandes compagnies. Sa trajectoire erratique au plus profond de la Ceinture d'astéroïdes la rend pratiquement impossible à localiser, à moins de disposer des algorithmes de décryptage appropriés et de pouvoir capter les mises à jour de balises secrètes dissimulées à travers la Ceinture.

Elle est née d'une colonie minière dont le syndicat a, lorsque l'astéroïde exploité fût épuisé, résisté violemment à la décision de relocalisation de sa compagnie propriétaire. Plusieurs centaines de mineurs et de techos furent abandonnés à leur sort sur place, mais ils avaient des liens avec d'importants réseaux de contrebande et de fournisseurs, et ils réussirent à survivre et même à s'étendre. C'était dans les années 1320. La colonie a annexé un second astéroïde, relié au premier par quelques kilomètres de poutrelles, de câbles et de coursives, qui devinrent au fil des années autant de ponts pressurisés, de quais, d'usines, de fermes; il y a près de vingt ans déjà, elle a capturé un troisième astéroïde, lui permettant de connaître une croissance démographique et économique spectaculaire. Chacun des trois astéroïdes est creusé, renforcé et bâti en tous sens: ils constituent aujourd'hui les quartiers les plus denses, structurés et réglementés de New Jamaica, en particulier pour Alpha et Bêta. Les personnalités et les gangs les plus influents de la colonie clandestine y ont leurs territoires. Les structures de deux à trois kilomètres qui les relient, des ensembles totalement chaotiques de poutrelles, de renforts, de câbles, de bras articulés de fibrocarbène, abritent aujourd'hui la majeure partie du volume pressurisé de la colonie, mais sont beaucoup plus complexes, changeantes, et livrées à l'anarchie la

plus simple. On a fabriqué des ponts d'habitation, des coursives et des élévateurs dans tous les sens, au fil des besoins et des moyens - bon nombre de ces secteurs sont d'ailleurs des cargos ou de petits vaisseaux de fret rattachés au long de ces structures et recyclés au fil des années. La population permanente de New Jamaica est évaluée entre trois et cinq cents mille personnes; avec les équipages en escale, les réfugiés en transit, les contrebandiers de passage et toutes sortes de visiteurs, on peut sans doute doubler cette estimation.

NJ possède une multitude de petits propulseurs de tous types, répartis principalement autour des trois astéroïdes. La masse énorme et la relative fragilité de la colonie ne lui permettent bien sûr pas d'accélération ni de manoeuvres brusques, rien en fait qui soit vraiment notable par les sens humains à bord la plupart du temps. Elle est aussi assez lourdement armée, nombre de ponts et de modules un peu partout en périphérie du complexe comportant diverses canonnières de gros calibres, des batteries de missiles, sans compter les chasseurs et bombardiers entretenus par plusieurs gangs importants. Mais sa principale force militaire consiste en réalité en la présence permanente d'au moins une demi-douzaine de vaisseaux lourds de pirates et de parias en tous genres, à ses quais et dans son espace de contrôle. Il n'est pas certain que tous ces «amis» se porteraient en première ligne pour sa défense dans l'hypothèse (a priori très improbable) d'une attaque en règle des flottes militaires officielles; mais leur présence, leur nombre, leur armement, et les flotilles d'intercepteurs et de bombardiers que chacun de ces vaisseaux est capable de lancer, constituent pour le moins une force de dissuasion convaincante.

Il n'y a pas de gouvernement unifié ou de direction centrale dans New Jamaica, et différents degrés d'anarchie y règnent selon les quartiers. Elle tient tantôt de l'utopie collectiviste, tantôt de la république fraternelle de pirates égalitaristes, tantôt de terrain de chasse pour sectes ultra-violentes, tantôt encore de vaste décharge à drogués et à sociopathes en tous genres. Quelques factions se démarquent cependant dans certains quartiers ou pour certains secteurs de la survie à bord, et leurs leaders font au besoin office d'interlocuteurs privilégiés pour les étrangers qui font affaire avec la colonie, même s'ils arrivent rarement à se mettre d'accord entre eux.

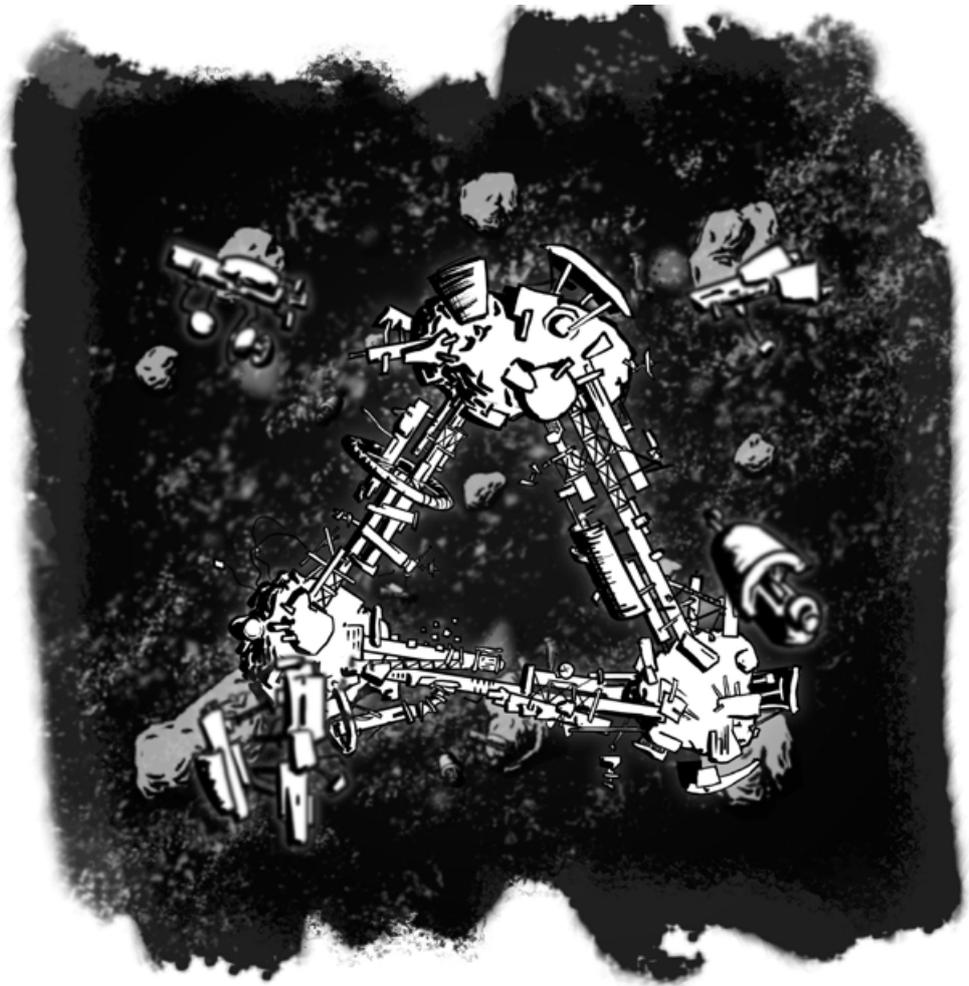
Le **Syndicat**, par exemple, a des représentants un peu partout, «élus» (vaguement désignés plus ou moins au hasard des humeurs locales) parmi tous les secteurs de cette petite société; en théorie, il est surtout responsable des questions d'ingénierie de NJ, les problèmes d'infrastructures, l'alimentation en énergie, la distribution d'oxygène; dans la pratique, il fait aussi souvent office d'arbitre, et éventuellement de service d'ordre, entre les différentes autres factions.

Les **Tontons macoutes**, un gang de Câblés complètement déjantés, ont pris possession d'une bonne partie de Delta, se disputant régulièrement certaines zones limitées avec les surfers du **Grand Rêve** de «maman Bagani», des irradiés largement adaptés au vide qui manoeuvrent un peu partout autour de New Jamaica.

Quelques groupuscules **bouddhistes** se sont implantés dans certains quartiers, mais les **diasporistes** (très implantés dans Beta) leur mènent généralement la vie dure, ainsi que les ahrimash et les artaïstes du gang régentant les alentours du **Stupa**, une secte hindouïsto-zoroastrienne assez sanguinaire.

Les quais auxquels les PJs devraient obtenir l'autorisation d'accoster, entre Alpha et Beta, sont une vaste zone zéro-G, envahie de containers, de machines de chargement, de sas et d'équipages en transit. De là, des ombilics souples permettent d'atteindre **la marina et le grand bazar**, un ensemble de ponts particulièrement bordéliques (en gros, une structure de deux cents mètres sur quatre cents, de trente mètres d'épaisseur) en rotation autour de l'axe des quais, occultant par intermittences le vide du paysage. Ces deux quartiers plus ou moins imbriqués abritent la plus forte concentration d'hôtels, de salles de jeux, de bordels, de casinos et de temples de toutes obédiences de tout New Jamaica: c'est probablement par là que les PJs résideront s'ils décident de s'installer à bord, et par là qu'ils passeront s'ils veulent faire des recherches, rencontrer des gens... Ça n'est pas vraiment un secteur sûr, sain et paisible, mais globalement ça n'est pas pire qu'ailleurs, donc ils s'y feront. Après quelques bagarres, éventuellement.

Babylone - les «jardins suspendus» sont une gigantesque usine d'hydroponiques, dont une petite fraction est ouverte aux visiteurs - ce qui se rapproche le plus d'un parc, même si ça ressemble plus à une serre de plantes exotiques aux génomes



lourdement modifiés et devenues hystériques. La majeure partie de la production d'hydrogène de NJ provient de ces complexes, ainsi qu'une fraction non négligeable des substances opiacées en circulation dans le système solaire. Mike Henga, figure emblématique des jardins suspendus, est l'un des leaders les plus excentriques (et accessoirement, les moins paranoïaques) de Babylone. Malgré ses dreadlocks et les couleurs de son gang (vert, jaune, rouge, noir), qu'il affiche fièrement, il voue une aversion féroce à toute musique ressemblant de près ou de loin à Bob Marley.

Tchad Palace - le QG de l'une des principales factions de NJ occupe une bonne part d'Alpha. En fait de faction, il s'agit de plusieurs gangs plus ou moins alliés (saristes, Kabalayès, moubankards, zakawas, ngambaïstes), désignant à tour de rôle un chef (appelé Césté, ou «le» césté). Les PJs pourraient fort avoir affaire avec eux, car ils ont de nombreux contacts à travers la Ceinture et au-delà, et en particulier des liens étroits avec les corsaires diasporistes. Le cœur de Tchad Palace est dans une coque cylindrique, à l'intérieur de l'astéroïde mort, qui lui donne une gravité par rotation; mais le reste est tantôt en gravité nulle, tantôt très faible, effet centripète dû au mouvement d'ensemble de NJ sur elle-même. Les gangs passent une bonne partie de leur temps à d'in vraisemblables exercices physiques pour préserver leur squelette et leurs muscles.

AH, MAIS EN FAIT, ON EST DANS LA MERDE NON ?

A partir des quelques infos qu'ils ont pu rassembler eux-mêmes, des nouvelles fraîches qu'ils pourront glaner en discutant ou en écoutant les infos, et des événements qui vont se précipiter du côté de la Ceinture, les PJs devraient pouvoir se faire une image d'ensemble de ce qui est en train de se passer dans le système solaire: un peu partout, en quelques mois, l'IRE est en train de manoeuvrer la plupart des grandes compagnies et d'imposer un bouleversement dans leurs politiques internes. Ce qu'ils ont entrevu dans le Sanctuaire sur Terre se reproduit un peu partout et s'accélère. Les autorités locales prennent des mesures de plus en plus agressives envers les spatiaux indépendants, toutes les populations semi-légales ou carrément illégales qui sont, depuis plusieurs générations, massivement exposées aux radiations. Pratiquement personne ne sait précisément pourquoi; en réalité, l'Institut sélénite a la certitude que l'Humanité est à l'aube d'un bond évolutif majeur, et entend étudier et contrôler ce processus - mieux, s'en rendre maître. Depuis des générations, ses membres ont déjà largement manipulé leurs propres génomes, et ils découvrent, avec une certaine contrariété, que des phénomènes similaires sont en train de se produire de façon parallèle, hors de leur contrôle, dans les populations dites «parasociales»: des spatiaux qui acquièrent des facultés anormales, des dons latents, sans forcément en avoir même conscience. Des aberrations génétiques dont ils ont décidé de prendre le contrôle.

L'IRE a depuis des années une influence certaine sur toutes les grandes compagnies: en raison de sa neutralité économique, de son statut d'institut de validation éthique des recherches scientifiques, et parce que ses émissaires sont l'unique moyen de communiquer de façon instantanée à l'échelle du système, devenant indispensables à la gestion centralisée des compagnies les plus vastes. Ils mettent aujourd'hui en pratique cette influence en manoeuvrant toutes ces sociétés. Lorsque leur autorité naturelle ou leurs arguments scientifiques ne suffisent pas, ils ont en outre des ressources technologiques et financières colossales sur lesquelles s'appuyer. Bref: d'un bout à l'autre du système solaire, s'organisent des mou-

vements de répression jusqu'alors inconnus qui mènent à des rafles de grandes échelles. Par centaines, des échantillons et des cobayes vivants sont envoyés vers la Lune.

Conséquence n°1: les PJs sont directement menacés par ces changements politiques. Et conséquence n°2: même la ceinture d'astéroïdes et la région de Kuiper, jusqu'alors jugées peu accessibles aux grandes compagnies, ne sont plus vraiment des refuges viables pour les populations marginales ni les pirates. Petit à petit, les grandes compagnies rassemblent des flottes militaires importantes et commencent à quadriller les régions «hors-limites» de façon systématique. Au fil des semaines, les pirates, les contrebandiers, les simples nomades et les sectes en tous genres subissent des pressions de plus en plus fortes. Progressivement, beaucoup se rabattent sur New Jamaica, qui fait encore office de refuge inattaquable; mais il devient évident que cette situation ne sera pas tenable bien longtemps. Depuis Cérès, une flotte combinée de la CCM, de Gardes Rouges et de Phobos Inc. finit par localiser la station pirate (avec le nombre de vaisseaux illégaux qui y convergent, NJ doit émettre autant de rayonnement qu'un pulsar), et pourraient tenter un assaut, première vague à laquelle les PJs pourraient participer...

Quoi qu'il en soit, si les PJs étaient au départ sur place simplement pour mettre à l'abri les Hanantwas et recevoir leur paiement de Pablo Jose DaSilva, ils en arrivent plus ou moins à partager leur sort. Sans doute certains parmi eux le regrettent ils (ça n'est pas vraiment l'avenir sûr et paisible qu'espéraient Meshiro et Keiko), alors que d'autres devraient s'en réjouir (enfin une noble cause à défendre pour Renji, Ieyasu et Sasha?); mais d'une manière ou d'une autre, c'est le moment rêvé pour prendre parti et monter au créneau. Les multiples factions de NJ et de ses alliés/ hôtes ont bien besoin de gens intelligents pour les forcer à collaborer de façon cohérente. Et si les gens en question avaient de bonnes idées (ainsi peut-être que quelques relations encore dans certaines compagnies officielles, pour avoir quelques services ou informations utiles...) pour sortir tout le monde de l'impasse, ça serait encore mieux... !

ODYSSEUS

Pas moyen de négocier avec l'IRE; pas moyen de se planquer dans la Ceinture à moyen terme; essayer de se perdre dans la ceinture de Kuiper pourrait donner un répit, mais au mieux il ne s'agirait que de quelques années de gagnées (en admettant que ces centaines de milliers de spatiaux arrivent à survivre en autarcie). Une solution serait de vaincre l'IRE par la force, en attaquant la Lune et/ ou en affrontant les flottes des grandes compagnies: ce serait courir au suicide. La seule issue serait de quitter le système solaire pour avoir la paix, de lancer un nouvel exode... Mais bien entendu, c'est impossible.

A moins que...? Les PJs ont pu entendre des rumeurs durant les scénarios précédents, et peuvent toujours rassembler des informations utiles maintenant (un ou deux petits scénarios «intermédiaires» à intercaler: à New Jamaica, sur Plateau, sur une colonie du Keiretsu?): il y aurait un centre de recherches expérimentales quelque part dans les astéroïdes troyens de Jupiter, qui aurait, théoriquement parlant, développé la technologie permettant de former des «trous de ver» vers d'autres systèmes stellaires. La station Odysseus se trouve plus précisément au point de Lagrange L₄, au coeur du groupe d'Achille. En admettant que les joueurs se sentent concernés par

le sort des pirates, terroristes, contrebandiers, sectateurs en tous genres, drogués à divers stades de désagrégation et irradiés plus ou moins marqués... m'enfin, il y a aussi plein de gens de grande valeur, dans ces hordes hétéroclites! (blague à part, les petites séquences intermédiaires susmentionnées pourront être autant d'occasions pour les PJs de nouer des liens avec quelques-uns de leurs camarades d'infortune, si ils semblent a priori manquer de motivations héroïques).

Aux PJs donc de rassembler et de vérifier les informations, de mettre au point un plan d'action crédible, et surtout, de convaincre les principaux leaders de New Jamaica et des dizaines de vaisseaux indépendants les ayant rejoints de la faisabilité de l'affaire. Ils ont quand même un argument de poids: à court ou moyen terme, c'est la seule alternative à la perspective de se faire massacrer par les flottes militaires au service de l'IRE, ou disséquer dans leurs laboratoires...

Odysseus n'est en principe pas particulièrement défendue, pas en tous cas assez pour être en elle-même une menace pour cent-cinquante ou deux cents vaisseaux indépendants, dont pas mal de frégates pirates lourdement armées. En revanche, il faudra certainement que quelques équipes débarquent à bord du centre de recherche pour accéder manuellement aux installations et au central de contrôle. Les PJs ne se porteront peut-être pas spontanément en première ligne (remarquez que si c'est directement eux qui ont convaincu la plupart des autres équipages et réfugiés, ils ont a priori un peu la pression), mais ils n'auront alors pas d'autre choix que de se porter en renfort, lorsque les scientifiques d'Odysseus et leurs services de sécurité mettront en péril les commandos pirates...

L'autre difficulté est que toute la manoeuvre ne restera certainement pas ignorée par les flottes des grandes compagnies. Difficile de parcourir plusieurs unités astronomiques

(une petite semaine de voyage, d'autant que leurs vaisseaux ne sont pas forcément très rapides et que leurs réserves de carburant sont très limitées) sans être repérés. Y'aura t'il déjà avant leur arrivée sur zone quelques vaisseaux de guerre du CAG, qui pourrait les avoir pris de vitesse? Ou les premières forces militaires hostiles arriveront-elles dans le groupe d'Achille, décélérant à l'extrême limite de ce qu'elles peuvent encaisser, pendant que les PJs seront déjà à bord d'Odysseus, en train d'essayer d'activer les installations ou de se disputer pour trouver la destination la plus sûre ou la plus accueillante?

Il faut voir aussi que les PJs ne savent sans doute pas précisément ce qu'ils vont trouver sur place: il ne s'agit pas d'un vaste portail en bonne et due forme par lequel tout le monde va pouvoir s'engouffrer en quelques instants, mais d'une zone mal définie sur laquelle la station Odysseus optimise et canalise les probabilités d'anomalies. Autrement dit, tout ce petit monde va devoir manoeuvrer patiemment, franchir l'horizon l'un après l'autre, heure par heure... Ce, pendant que les commandos à bord de la station tiennent le centre de commande contre ce qui reste des forces de sécurité officielles, et alors que les croiseurs thermonucléaires venus de la Terre et de Mars approchent à toute vitesse. S'ils comprennent ce qui se passe, ils ne prendront pas forcément la peine de décélérer, mais ouvriront plutôt le feu à partir de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres, même au risque d'endommager la précieuse station. La flotte de NJ peut répliquer, mais pas tenir indéfiniment - d'autant que personne n'a envie d'être abandonné en arrière...

idée annexe pour corser encore l'affaire: et si une célérité minimale était indispensable pour franchir l'horizon créé par Odysseus? Cela voudrait dire que les vaisseaux de réfugiés devraient arriver là à pleine vitesse - donc que quelques-uns (sous entendu, les PJs) devraient se rendre à bord en avant-garde pour prendre possession des lieux et former le trou de ver avant que leurs camarades n'arrivent... Du coup, au lieu d'arriver en force et de devoir se dépêcher avant que n'arrivent les renforts ennemis, ils devraient s'infiltrer en petit commando de choc, et entamer une course contre la montre avant l'arrivée de leurs alliés ET de leurs ennemis.

VERS L'INFINI OU PAR LÀ-BAS

A un moment ou à un autre, mais sans doute au tout dernier instant, les PJs vont s'engager eux-aussi dans le trou de ver, avant qu'il ne soit trop tard. La logique voudrait accessoirement qu'ils sabotent la station Odysseus avant de partir, ou qu'ils la fassent carrément exploser, afin que l'IRE ne puisse pas déterminer vers quel système stellaire ils sont tous partis et les suivent tranquillement. A moins que le bombardement intensif des vaisseaux en approche et les débris des vaisseaux de réfugiés touchés ne se chargent d'endommager les installations au point de rendre ce sabotage tout à fait superflu...

Quoiqu'il en soit: les PJs parviendront-ils à suivre, pour participer à la fondation d'une nouvelle société dans un lointain système? Ou bien l'anomalie d'Odysseus partira t'elle en sucette dans le chaos ambiant lorsqu'ils voudront s'y engager à leur tour, les précipitant à toute vitesse dans le vide - dans la bonne direction, mais pour un voyage de plusieurs siècles au lieu d'être instantané?

Que pourraient ils bien faire dans un cas pareil... Ils n'iraient quand même pas tous se résigner à mourir dans le néant, serait-ce en sauvegardant de leurs personnalités autant d'Aspects... et s'ils réalisaient (ou se souvenaient) qu'une certaine intelligence artificielle s'était installée comme passagère clandestine à bord du Ferraille? Et si celle-ci parvenait à les convaincre qu'avec ses facultés supérieures, un Aspect pouvait réellement leur offrir un avenir à travers les siècles, leur assurant qu'ils garderaient leurs identités intactes? Les PJs finiraient alors peut-être bel et bien par atteindre leur destination initiale, quoique sous forme purement numérique. Que seraient devenus les réfugiés et les pirates qui avaient survécu jadis grâce à eux? Et que seraient devenus le système solaire et l'IRE, au vingt-septième siècle? S'ils ont maîtrisé la technologie des points de Lagrange, et essaimé à travers une multitude de systèmes, sans doute les télépathes de l'IRE seront ils devenus encore plus présents...