

SMART: UN SCENARIO POUR CHRONIQUES DE LA NOUVELLE ÈRE

BRIEFING

Les Personnages sont affectés dans la Frontière, à la Base Alpha 8 de la Patrouille dans le Système Oriflamme.

Reçus par le leur supérieur, Le Commandant Bendix, ils se voient attribuer la mission suivante: Ils sont envoyés sur X – 412 pour récupérer un Prisonnier arrêté sur place par un chasseur de primes. Il s'agit de Jack Smart, un gangster notoire. A son actif: Extorsion; Faux et usage de faux; Meurtre; Trafique de drogue, Traite des blanches, et un tas d'autres trucs. La mission est de le récupérer et de la Ramener à Alpha 8 d'où il sera transféré dans la Fédération où il sera jugé (et probablement condamné à mort) pour ses crimes.

INFOS SUR X 412

Peuplée seulement de 400 colons et d'environ 5 fois plus de droïds ouvriers, la planète X – 412 n'a pas encore de nom, étant une colonie trop récente et trop peu peuplée. La particularité de cette planète est d'être très riche en cristal Riel, qui sert entre autre à la fabrication d'unité de stockage informatique. Cette planète serait beaucoup plus peuplée s'il n'y avait pas cette météo décourageante. En effet, les zones riches en cristal, sont sans cesse battues par des tempêtes de sable avec des vents de 200 à 300 Km/h en altitude et qui peuvent atteindre 100 Km/h au sol. Ces tempêtes couvrent généralement une zone de plus de 300 Km de rayon. Ceci est dû à la nature même du Cristal qui semble entrer en résonance avec champ électromagnétique de la planète. De ce fait, l'astroport est situé à 800 km de la mine et du village de colons. Ces derniers peuvent environ 1 fois par semaine (grâce à une accalmie de la tempête régulière) communiquer avec l'astroport et par son intermédiaire, avec le reste de l'univers. Un train de marchandises à grande vitesse, équipé pour affronter la tempête et piloté par des droïds ouvriers relie 2 fois par jours la mine à l'astroport pour le convoi des marchandises qui y seront stockées en attendant un transporteur qui passe environ toutes les 2 semaines.

DANS LA TEMPÊTE PERSONNE EN VOUS ENTENT CRIER

- Le Scénario commence au moment où les portes blindées du train s'ouvrent et laissent sortir les personnages sur les quais d'une gare déserte.
- une tempête est en train de ne commencer; Ville morte; Aucun signe de vie
- Ça et là des traces de sang ou de lutte
- A cause de la tempête, aucun moyen de communication avec l'astroport ou les vaisseaux
- Des bruits étranges, qui font peur, mais en fait ces des trucs qui sont bougés par la tempête
- Dans les quartiers du shérif:
 - o Personne
 - o Traces de tirs et douilles par terre.
 - o Une forme étrange et massive apparaît sur un des toits pendant une fraction de secondes, à la faveur d'un éclair.
 - o Les vidéos montrent des hommes équipés de combinaisons occultantes tuent le shérif ses adjoints; ils arrivent à la cellule de haute sécurité pour la trouver vide. Ils se regardent et se cassent. La vidéo est brouillée dans la période où Smart disparaît de la cellule (environ ¼ d'heures). Cette équipe est passée il y a moins d'une heure. Smart a disparu de la cellule à peu près au même moment.
 - o Jet investigation moyen: la cellule a été crochétée de l'intérieur.
 - o Jet de "militaire" difficile: ces combinaisons occultantes font penser à celle que la Fédération est en train de développer depuis plusieurs années; les premiers prototypes équipent tout juste quelques équipes de forces Spéciales; celle-ci ne sont pas de la Fédération
 - o Jet de "Ingénieur" difficile: le principe de la combinaison est de courber les rayons de lumière autour du porteur. Un boîtier central, relié à des centaines de fibres optiques qui parcourent la combinaison produisent cet effet. Le problème, c'est que le porteur est lui aussi aveugle (aucun rayon de lumière ne l'atteint). Pour cela, a été développé des capteurs sensoriels inspirés de la perception mentale des psys. Et c'est ça le gros soucis de ce genre de combinaison. Le porteur est complètement invisible (même en thermique) mais reste détectable au détecteur de mouvement, à la perception psys, et de la poussière lancée ou un liquide peu révéler sa présence. De plus, la courbure des rayons de lumière alentour crée une sorte de flou, comme l'air chaud que l'on peut voir au dessus d'un feu...
 - o Jet de vivacité d'esprit moyen: Ce qu'il y a d'étrange c'est que sur les films, les "translucides" laissent les corps des gardes dans la pièce, mais au moment où les personnages sont là, pas de traces de gardes dans la pièce.
 - o Jet de pistage très Difficile: Des traces (sûrement celles des "Translucides") en direction de la mine (env 200m)
 - o Jet de "sixième sens de Flic" difficile: le personnage se sent observé

LA CHOSE SOUS LA MONTAGNE

- Personne; beaucoup de traces de lutte
- Jet d'informatique moyen: pour pénétrer dans la base de donnée de la mine:
 - o L'avant dernière entrée (il y a 3 jours) du journal fait état de la découverte d'une nouvelle galerie "naturelle"
 - o La dernière entrée fait état de la découverte de traces d'une civilisation ET avancée (il y a 2 jours)
- Jet de 6^{ème} sens de flic facile: impression d'être observé encore plus forte
- Dans l'atelier de la mine, un ingénieur peut trouver de quoi fabriquer un détecteur de courbure lumineuse.
- En cours d'exploration, l'équipe est séparée (s'arranger pour ça)
- Un des personnages entend des bruits bizarres. **La scène est sans danger mais doit foutre les jetons au personnage.** Il trouve un des "translucides" mourant (le boîtier est détruit et inutilisable mais les fibres optiques et la combi en général peuvent être récupérés).
- Un des personnages, est victime de l'attaque de la Chose:
 - o **Monstre Techno organique (5); Increvable (5); phase (5); Immortel (4).**
 - o Sa stratégie est de passer un bras à travers un mur et d'étrangler sa cible. Vu l'animal, il ne devrait pas avoir trop de problème neutraliser un personnage. Ce dernier sera sauvé par Smart, équipé maintenant d'une combinaison occultante (qu'il a piqué à un ennemi); Il propose un marché aux Rangers: sa liberté contre une info de premier ordre... il attendra quand même d'être en sécurité relative pour déballer.
- Les personnages réunis, voient la chose s'avancer vers eux dans le couloir; une bataille peut s'engager... la stratégie de la chose est de bloquer la sortie de la mine pour les pousser vers le fond. De toute façon, la chose est quasiment immortelle. Une fois détruite, une lueur verte sort du corps composite et parcourt les coursives. Là elle amasse de la masse avec les divers matériaux métalliques, rocheux et organiques (ce qui explique la disparition des corps) qui y traînent. Immortelle (4), elle peut faire ça 4 fois et revenir à chaque fois aussi puissante que la première fois.
- Si la sortie est bloquée, les personnages peuvent espérer sortir par les conduites d'aération qui débouchent à 1 km au dessus, sur la montagne (les vents y sont de 300 Km/h mais bon, c'est mieux que rien.
- Au bout d'un moment, s'arranger pour que les personnages arrivent dans le "Sanctuaire" de la Chose
 - o Salle circulaire baignée d'une lueur verte qui émane d'un hologramme sphérique, sur un autel au centre de la pièce.
 - o Du sol au plafond, y compris l'autel et les colonnades, la salle est couverte d'une écriture cunéiforme inconnue.
 - o Jet d'archéologue ou de linguiste Très difficile: Apparemment, la salle est le centre de commande d'un vaisseau (taille environ un transporteur léger) dont la Chose serait le gardien ou un robot de garde, en tout cas, ce n'est pas le concepteur du vaisseau.
- Au bout d'un moment, la Chose fait son apparition dans la pièce, se matérialisant à partir du sol.
 - o Jet de stratégie moyen: la chose semble chercher à protéger l'autel et l'hologramme; braquer l'hologramme stoppera toute attaque.
 - o Si tel est le cas, l'hologramme change et montre la planète et des vaisseaux humains quittant la planète: la Chose veut leur dire de se casser.
 - o Si les personnages font mine d'accepter, un tunnel d'un seul tenant (à la Tokkra) se crée direction la sortie; les personnages peuvent l'emprunter et partir.
 - o S'il détruit l'hologramme, la chose passe à l'attaque et ne fera pas de quartiers... si les personnages perdent ils se réveilleront de leur inconscience dans le train (voir la partie suivante); ils auront été récupérés par les translucides

LE PRISONNIER QUE TOUT LE MONDE VEUT

- Sur le chemin du train ou dans le train ou à l'astroport ou dans l'espace ou à ces trois endroits, les personnages sont attaqués par les 2 translucides survivants. Ils ne veulent qu'une seule chose: récupérer Smart vivant ou ne pas le laisser vivant aux mains des personnages.
 - o Mercenaire de Choc (4); Pilote (3). Equipement: Cribleur (CC1); Griffes; Combinaison occultante /Invisibilité. Chasseur: CC (2); Armement: Faible; Man: +1; Vitesse: 8 ; Trans-atmosphérique; Blindage: 1; Ecran; Distorsion: 5
 - o Si les mercenaires l'emportent, il ramèneront les personnages et Smart avec eux; il les torturera pour en apprendre le maximum, puis les tuera.
- Dés qu'il le peut, Jack tentera de se faire la male. Si il voit qu'il est foutu, il préfère se rendre aux personnages plutôt qu'aux "translucides", mais essaiera encore de monnayer sa liberté contre des infos.
 - o Criminel interstellaire (5); Pilote (4); Baron du crime (5). Corps Cybernétique (4) (force; gadgets d'évasion et armes à projectiles dans le bras droit). Vaisseau de transport léger modifié: "le vrai con millenium": CC (3); Vitesse (5); HP (5); Man +1; Blindage (2); Ecrans; Armement Moyen.

DEBRIEFING

De retour à Alpha 8, les personnages sont débriefés avant d'être soignés. Dans le bureau de Bendix se tient un recteur, qui écoute tout. Le débriefing dure 4 heures émaillé de questions etc... le Recteur s'occupe très peu de la Chose pour se concentrer sur ce que leur a dit Smart. Maintenant: soit les personnages ont ramener Smart, soit ils ne l'ont pas fait (il est mort, ou aux mains des "translucides" ou s'est échappé)

- Ils l'ont ramener: ils sont félicités par le Recteur qui embarque Smart pour Skywatch. La mission "BEYOND" sera commanditée par les Recteurs (impressionnés par les personnages) et transmise via Bendix. Smart n'y apparaîtra pas, il sera remplacé par son frère et associé (même caractéristiques); la mission est très officielle.
- Smart est mort: le Recteur est déçus, mais n'intentera rien contre les personnages si ces derniers sont restés intègres (il sait reconnaître un mensonge). La mission "BEYOND" sera commanditée par les Recteurs (impressionnés par les personnages) et transmise via Bendix. Smart n'y apparaîtra pas, il sera remplacé par son frère et associé (même caractéristiques). Les personnages y sont envoyés au cas où (sous couvert de vacances forcées)
- Smart s'est échappé: le Recteur est déçus, mais n'intentera rien contre les personnages si ces derniers sont restés intègres (il sait reconnaître un mensonge). La mission "BEYOND" se fera "par hasard" par les personnages au cours de leurs vacances. Smart en sera.
- Smart est aux mains des Translucides: le Recteur est déçus, mais n'intentera rien contre els personnages si ces derniers sont restés intègres (il sait reconnaître un mensonge). La mission "BEYOND" se fera "par hasard" par les personnages au cours de leurs vacances. Smart n'y apparaîtra pas, il sera remplacé par son frère et associé (même caractéristiques).
- Les personnages on laissé Smart s'échapper contre une info de premier ordre: Il Déclare purement et simplement connaître la localisation du U 461. La mission Beyond se fera alors sûrement à l'initiative des personnages. Smart n'y apparaîtra pas, il sera remplacé par son frère et associé (même caractéristiques).