

# WELCOME HOME !

Un scénario écrit par Elarwin pour Eclipse Phase (Images : Artstation, Deviantart, Pinterest)

Ce scénario fait suite au scénario « Résurgence ».

## REMERCIEMENTS

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

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

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

## RESUME

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

Elle envoie donc 2 expéditions dont l'une se dirige droit sur le vaisseau afin de l'analyser, essayer de communiquer, voire de l'aborder.

Pendant ce temps, **FIREWALL** n'est pas resté inactif et prépare une expédition similaire, mais sur Terre. Objectif : Trouver des indices, voire une explication qui permettrait de diriger une stratégie gagnante face à cette horreur spatiale. Leurs recherches leur ont permis de « déterrer » de la toile l'existence d'un laboratoire scientifique où étaient menés des expériences sur la nanotechnologie et l'intelligence artificielle.

Une expédition, composée des PJs, va y être envoyée.

Cette information, piratée par les espions à la solde d'**DMNICOR**, donne l'objectif de leur 2<sup>ème</sup> expédition. Suivre les PJs, les laisser débayer le terrain et récupérer leurs informations une fois acquises, morts ou vifs.

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

## POINT DE CHUTE

Les PJs démarrent en chute libre en pleine atmosphère à plusieurs milliers de mètres d'altitude ... sans qu'ils sachent où, ni pourquoi. Un jet de **SOM\*2** déterminera lesquels entament la chute évanoui ou pas. Faites-leur jeter les dés et indiquez-leur simplement lesquels sont évanouis et les autres conscients.

La chute libre étant supérieure à la vitesse du son, les évanouis peuvent effectuer un réveil sous **SOM\*3**. Un loupé signifie qu'ils restent inconscients. Demander aux autres ce qu'ils veulent faire, laissez la panique s'installer dans le groupe, et au moment où ils entament 1 ou 2 actions, toujours en pleine chute, lisez-leur ce qui suit :

« Alors que vous essayiez de rattraper vos collègues en plein vol dans une situation critique, vous vous surprenez à errer dans des considérations hors du temps. Pourquoi sommes-nous là ? Allons-nous réussir ? Et si on échoue, qu'advient-il ? Vous vous remémorez ces dernières semaines en vous demandant si votre vie valait la peine de vivre çà. Après tout, c'est quoi une vie maintenant ? ..... Flashback ! »

Point 1 : Même sous la torture, vous ne devez pas dire aux PJs sur quelle planète ils chutaient ! On garde le mystère (restez évasifs sur ce qu'ils peuvent voir, déterminer, ressentir, ....). Si

les PJs pensent que c'est un rêve, vous pouvez leur préciser que c'était parfaitement réel.

Point 2 : Vous devrez noter lesquels étaient évanouis et conscients car cette situation reviendra plus tard dans le scénario selon la même configuration !

Maintenant, le scénario peut véritablement commencer. Les PJs sont sur Mars et vous entamez le chapitre Flashback.

## FLASHBACK

Les PJs ont dorénavant un pied-à-terre dans le loft occupé précédemment par les membres d'**ACTION DIRECTE**.

Depuis l'aventure précédente, **FIREWALL** leur a demandé de faire des allers-retours dans le simulspace découvert afin de perfectionner leurs talents d'infiltration en milieu urbain sans préciser les raisons de cette nécessité.

Le jour est venu de leur expliquer pourquoi ...

Chaque PJ ajoute ou obtient les scores dans les compétences suivantes :

+ 5 en Combat non-armé (+ bonus éventuels si nouvelle compétence), + 5 en Escalade, + 10 en Esquive, + 10 en Parkour, + 5 sur une compétence de leur choix en rapport avec la thématique d'entraînement (COO ou SOM). Cela peut être l'une de celles déjà améliorées (à voir avec le MJ).

Ces ajouts viennent en plus de ceux établis en fin d'aventure précédente.

En contrepartie, les PJs prennent 2D8 pts de stress, et les traumatismes relatifs si jamais, dûs à leurs différents passages dans le simulateur.

Un message de **FIREWALL** leur parvient :

« Mesdames, Messieurs, votre « formidable succès » ayant abouti au fléau qui se dirige droit sur nous, il est impératif de l'éradiquer avant qu'il ne déclenche une nouvelle apocalypse. Le souci, c'est que nous avons trop peu d'informations sur le sujet. C'est la première fois que nous nous retrouvons face à une nuée d'une telle ampleur et nous ne comprenons pas ses motivations. La seule chose constatée, est qu'elle se déplace lentement, sans doute dû à une difficulté à rester homogène dans l'espace. Cependant, nous connaissons leur vitesse d'adaptation. Nous avons donc tout au plus quelques semaines pour réagir. Il faut compléter nos connaissances sur le sujet, et pour ce faire, aux plus proches de leurs origines : La Terre !

Le simulspace remis en activité par vos soins, aura permis ces dernières semaines de vous aguerrir sur la survie en milieu hostile. Néanmoins, je tiens à vous préciser que ce ne sera rien comparé à votre voyage. Votre objectif sera de trouver des informations permettant de liquider cette monstruosité. Nous savons que des recherches avaient été menées sur le sujet en différents endroits de la planète. Fouillez les décombres, parcourez les réseaux, et ramenez quelque chose d'intéressant ! Inutile de vous dire que votre intervention est capitale et très périlleuse. Ceci signifiant que certains d'entre vous n'en reviendront peut-être pas. Ne vous inquiétez pas nous avons vos sauvegardes au cas où cela chaufferait pour vos fesses biomorphiques ... Dernière chose : m'attendant à un refus de votre part, nous avions prévu une autre mission pour vous, droit vers le vaisseau béhémoth ... Inutile de vous dire que si la première proposition était périlleuse, celle-ci était carrément suicidaire ! Vous ne m'en voudrez donc pas d'avoir sélectionné pour vous la moins risquée... Préparez donc votre

équipement et rejoignez Bliff sur le spatioport de Noctis avant demain. Il vous expliquera les modalités de votre voyage. Première destination, la Lune ! Je vous recontacterai là-bas pour vous donner de plus amples informations. Terminé. »

## OBJECTIF LUNE

Les PJs ont juste le temps de se préparer ou améliorer leur morphe avant de rejoindre le spatioport de Noctis et demander Bliff. Ils le trouveront proche de son vaisseau en train de faire un check-up avant le décollage.



## BLIFF



Bliff est du genre franc-parler mais ne manque pas d'un certain sens de l'humour. C'est lui le pilote du vaisseau et il ne laissera personne faire les choses à sa place une fois décollé. Son vaisseau ressemble à un vieux rafiote de transport de marchandise, mais il cache bien son jeu et saura se défendre si besoin. Il est bien entendu seul maître à bord

et saura l'exprimer aux PJs si l'envie leur venait de prendre des initiatives personnelles.

Profitant du voyage vers la Lune, il prend avec lui une soixantaine de passagers de tous bords qui doivent se rendre sur le satellite, comprenant hommes, femmes et enfants.

Ce peut être l'occasion pour les PJs de faire de nouvelles connaissances ...

## EN ROUTE !

Le voyage durera une semaine. Compte-tenu du peu de temps nécessaire au voyage, Bliff acceptera que les PJs ne se mettent pas en couchette pour la durée.

Les PJs pourront même se rendre utile s'ils ont des compétences en mécanique ou vaisseaux spatiaux pour effectuer de menus réparations afin d'améliorer le quotidien.

Le vaisseau possède 4 tourelles de tir qui peuvent être manipulées manuellement, ainsi qu'un canon sur tourelle à l'avant, de quoi dissuader n'importe quel pirate inconscient de

la force de frappe du vaisseau. Cela n'empêchera pas qu'une attaque ait lieu à mi-parcours durant le voyage.



Décrivez la scène de la manière suivante :

« Un message retentit dans les haut-parleurs du cargo. La voix rugueuse de Bliff vous sort de votre torpeur, ne laissant aucune ambiguïté pour la suite : « Alerte aux passagers ! Nous sommes attaqués ! Prière aux bipèdes de rester dans leurs cabines ! Nous passons en lumière d'urgence jusqu'à la fin de l'affrontement ! Je ne tolérerai personne dans les coursives et le premier que je vois se balader sur mes transmetteurs aura personnellement affaire à moi ! J'appelle < Les PJs > immédiatement sur le pont ! Exécution ! »

Bliff demandera aux PJs de se mettre aux commandes des tourelles, n'ayant pas confiance dans ses IAs et robots de maintenance. Jouer le combat comme une danse entre les 2 vaisseaux, Bliff s'occupant du pilotage, des boucliers protecteurs et du positionnement du vaisseau ennemi, les PJs aux commandes des tourelles (Avant, Dessus à 360°, Gauche, Droite, Arrière).

Bliff annoncera systématiquement la manœuvre (Tout droit, A gauche, A droite, Rétrofusées (pour le freinage), Tonneau gauche, Tonneau droite, Looping avant, Looping arrière) ainsi que le positionnement du vaisseau ennemi (Gauche, Droite, Dessus, Dessous, Derrière, Devant).

Charge aux PJs de se représenter la scène pour localiser le vaisseau et tirer au moment opportun, ce qui représentera la difficulté des combats spatiaux. Voir l'annexe « **Combat spatial** » pour la résolution du combat. Pour chaque tir loupé, le PJ gagne une remontrance de Bliff pour gaspiller inutilement les munitions.



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

Il possède 15 pts d'armure et 900 d'END, dont 100 de SB.

**Pour chaque SB atteint, un poste de tir au hasard deviendra inopérant, le dernier étant le pilotage et signifiant l'arrêt des moteurs, et l'abordage du vaisseau.**

Alternez, si vous préférez, manœuvres simples et manœuvres complexes (tonneau et looping).

Le vaisseau adverse est un chasseur amélioré. Il possède 25 pts d'armure, 250 d'END, dont 60 de SB. Si le vaisseau adverse perd la moitié de son END, celui-ci abandonnera la partie. Vous pouvez mettre un peu de piment à travers un échange entre les 2 pilotes, le pirate étant une vieille connaissance ou tout autre caractère bien trempé ...

En attendant, Bliff (ainsi que tous les passagers) vous remercieront de votre aide et sauront ne pas l'oublier.

### WALKING ON THE MOON ...

Bliff atterrit sur Erato. Il s'occupera de l'accueil des passagers et n'aura pas de temps à donner aux PJs, préférant se préoccuper de réparer son vaisseau.

Erato se situe dans une immense caverne sous la surface de Luna. Elle possède un parc grandiose et son architecture est plutôt d'inspiration chinoise.

source systématiquement. La parole et les gestes seront vos principaux modes de communication. Restez discrets, il y a encore quelques monstres de métal en bas qui se feront un plaisir de vous couper la tête et vous uploader dans leurs bases de données ...

Dernière chose, nous avons remarqué que le laboratoire semblait donner des signes de vie. Nous ne savons pas s'il est tombé aux mains des robots. Néanmoins, une fois sur place, soyez très prudents ... ».

Sur Terre, une fois les données acquises, les PJs devront lancer une alerte sur un site sécurisé, ce qui déclenchera automatiquement l'envoi d'une navette de secours mais aussi le réveil des robots.

Ils devront rejoindre au plus vite un point d'évacuation où on les y attendra pendant 5 mns. Au-delà, ... leur ego sera sauvegardé juste avant la descente ...

Des combinaisons spéciales leur seront fournies pour leur descente sur Terre.

En attendant les derniers préparatifs, K'al proposera aux PJs de



Une fois passée la douane afin de remettre toutes armes tranchantes et cinétiques aux autorités (elles leurs seront rendues à leur départ de la Lune), les PJs seront contactés par **FIREWALL**.

Ils devront se rendre chez K'al Tyriel, un Revendicaterre qui va les aider à atteindre leur objectif.

« Vous devrez atteindre le laboratoire nano-technologique du professeur Yann Mac Gregor, situé dans le sous-sol de l'ancienne New-York. Nous pensons qu'il avait trouvé des éléments capitaux pour contrecarrer certaines catégories de nanonuées. Malheureusement, la ville est tombée aux mains des TITANS avant que nous puissions le rapatrier avec ses données. Le professeur s'est retrouvé coincé dans son labo avec certains de ses collaborateurs. Nous ne savons pas ce qu'ils sont devenus suite à l'invasion.

Vos problèmes vont être nombreux : D'abord il va falloir s'approcher de la Terre et traverser la Barricade. Ensuite, si vous atterrissez sans casse, que vous survivez à la radioactivité, aux changements climatiques foudroyants et aux robots constamment en veille, mettez la main sur tout ce qui pourra aider à la compréhension de cette nanotechnologie. Je vous transmets quelques codes qui devraient vous aider à passer les protections du labo.

Nous allons vous aider au maximum pour vous préparer, mais sachez que passé la barricade ... vous serez seuls ... Tous les systèmes GPS sont inopérants ou contrôlés par les TITANS. Votre déplacement devra donc se faire à vue ou avec une carte. Utilisez au minimum vos connexions réseau, wi-fi ou autre, les robots les détecteront très rapidement et en chercheront la

se reposer chez lui, ou de visiter le parc et la ville.

### L'AGRESSION

Dans les 2 cas, ils vont être l'objet d'une agression par un groupe à la solde d'**OMNICOR**.

Les malfrats seront simplement armés de matraques électriques, les armes cinétiques ou autres étant interdites sur



Luna. Ils chercheront donc à coincer les PJs dans un endroit isolé du parc, de la ville, ou directement chez K'al. L'un d'entre eux peut aussi faire office de rabatteur pour les amener dans un coin tranquille, ou faire appel à un gamin qui les y conduira contre des « informations de première importance ».

Le combat devra se dérouler sous forme de pugilat bien ordonné. S'il se déroule dans un lieu public, la police arrivera au bout de 1D10 + 5 rounds. Voir **BRAQUEURS D'OMNICOR** en annexe.

Les braqueurs ont pour objectif de kidnapper l'un des PJs afin de lui soutirer les informations acquises pour la descente sur Terre (voir chapitre : La rencontre). Ils ne chercheront pas à prolonger le combat s'ils arrivent à leurs fins, et paralyseront les PJs restants, le temps qu'ils s'enfuient.

Dans l'autre cas, si les PJs ont le dessus, ils pourront interroger les bandits (ou les soumettre à un hackage de données). Les braqueurs n'étant pas très loquaces, le hack leur indiquera simplement qu'ils sont à la solde d'un certain « Black Angel » sans plus de détails. Dans l'assurance de leur supériorité, ceux-ci pourront dire aux PJs qu'ils sont « marqués » et qu'ils ne pourront échapper à leur commanditaire.

Si les PJs cherchent des informations à leur sujet (Réussite spéciale en @-rep ou c-rep), ils apprendront qu'ils sont arrivés l'avant-veille. Par contre, ils ne pourront découvrir leur provenance. Une recherche approfondie des départs/arrivées du spatioport leur indiquera qu'ils étaient à bord de leur propre vaisseau et non d'une navette ou vaisseau de transport.

Une réussite critique en g-rep leur signalera que 2 des membres de l'équipe ont dans leur relation les pirates qui les ont attaqués sans connaître le niveau de leur relation.

## LA RENCONTRE

En attendant que les PJs le retrouvent, le kidnappé fera la connaissance de « Black Angel ». Ce dernier va le passer à tabac (son caractère violent privilégie toujours cette méthode au simple hackage de données). Il ne cherche pas nécessairement à obtenir des informations qu'il a déjà, mais veut simplement faire peur aux PJs (et se faire plaisir) en espérant que la prochaine fois qu'ils se rencontreront, ils sauront garder leur distance face à ce malade régi par la brutalité.



Il l'interrogera malgré tout sur leurs intentions et cognera avec un plaisir non dissimulé.

Le PJ n'a aucun moyen de s'échapper, pas plus que d'avertir par la toile. Il doit se retrouver avec 1D2 blessures et le 1/3 d'Endurance. Il ne peut compter que sur la célérité de ses compagnons pour le retrouver.

## LA CACHE

Les PJs ont plusieurs moyens à leur disposition pour retrouver la planque. Laisser-les faire preuves d'initiatives.

K'al pourra leur être d'une utilité précieuse à ce sujet s'ils l'appellent à l'aide.

Une recherche par caméra de surveillance et reconnaissance faciale permettra de suivre leur parcours et trouver leur planque.

Celle-ci se trouve dans une bâtisse du quartier pauvre de la ville, à l'abri des grands axes de circulation. Le PJ kidnappé se trouve dans une pièce à l'étage.

Lorsque ses compagnons arriveront, ils remarqueront de la lumière à l'étage et des jeux d'ombres rapides sur les murs (Black Angel qui cogne ...).

La bâtisse est gardée par 2 gardes à l'entrée, et un troisième qui fait le tour régulièrement.

Les 3 autres sont répartis dans le bâtiment, 2 au rez-de-chaussée, 1 à l'étage mais pas dans la pièce de Black Angel.

Laissez les PJs jouer comme ils veulent (infiltration ou frontal). Les braqueurs ne seront pas d'une grande férocité, l'alcool

étant passé par là. Tous leurs jets se feront avec un malus de -20%.

Black Angel laissera le kidnappé attaché sur sa chaise, et disparaîtra dès qu'il entendra du grabuge. Il sera par la suite introuvable jusqu'à leur départ.

## C'EST OÙ QU'ON VA ?

Une fois ramené à K'al, le PJ pourra être remis sur pied rapidement. Pendant ce temps K'al leur expliquera les modalités d'atterrissage sur Terre.

Aucune navette ne pourra les déposer sur Terre, d'abord parce qu'elle a très peu de chances de traverser la Barricade, ensuite parce que cela éveillerait les soupçons des TITANS, ce qui compliquerait énormément leur rapatriement.

Les PJs vont donc être envoyés dissimulés à bord d'un morceau d'épave. La barricade laisse habituellement passer les débris trop petits car considérant qu'ils vont se pulvériser dans l'ionosphère. Celui-ci étant résistant à l'entrée de l'atmosphère, les PJs n'auront aucun mal à passer. Cependant, une fois dans la stratosphère, le débris devra donner le change en éclatant en plusieurs petits morceaux sous peine d'être explosés en plein vol par les robots de surveillance.

Les PJs se retrouveront donc à environ 39 000 mètres d'altitude pour environ 4 mns 30 s de chute supérieure à la vitesse du son ... Trop petit et trop rapide pour éveiller les soupçons, ils devront se diriger vers le point de chute jusqu'à la terre ferme par visio-guidage. Arrivée à une altitude de 500 m, leur parachute s'ouvrira automatiquement. A partir de là ils ont 5 mns avant d'être accueillis par des robots chasseurs. Ils devront donc malgré tout atterrir très vite en parachute, le dissimuler et repérer la chute de leurs compagnons.

Et puis ..... Black-out ! Ils seront livrés à eux-mêmes. K'al leur donnera 2 photographies afin qu'ils se repèrent et découvrent l'entrée du laboratoire (voir les annexes). Une carte ne servirait à rien compte-tenu que tout a été dévasté.

## LE VERITABLE SCENARIO ...

Il n'est pas prévu du tout que les PJs soient rapatriés par **FIREWALL** car jugé trop dangereux. Ils laisseront les PJs se faire anéantir. Par contre, leurs vestes blindées possèdent un traqueur qui uploadera automatiquement les données du laboratoire une fois trouvées, à travers leurs muses. C'est en fait l'émission de cet upload qui va déclencher l'éveil des robots à la sortie du laboratoire par les PJs.

## LE REVE NUMERO 1

Durant la nuit, choisissez un des PJs (hormis celui qui se sera fait tabasser) qui fera un rêve et racontez-lui la scène suivante.

Tu es dans un couloir aux murs mouvants, apparemment dans une combinaison d'astronaute. Tu entends ton souffle lourd à travers le casque. Les parois du couloir réagissent bizarrement, tantôt lisses comme un miroir, tantôt parcourues de tuyauterie et nimbées de vapeur. Tu avances avec prudence. Soudain, il te semble apercevoir au bout du couloir la silhouette fantomatique de quelqu'un qui t'es familier. Celui-ci s'arrête, regarde dans ta direction et te fait un signe amical de la main. Malgré cela, tu parais inquiet, ton souffle se fait plus court, sans que tu comprennes pourquoi. Quelque chose d'inquiétant semble émaner de ce spectre. Regardant plus attentivement, tu constates que ce que tu prenais pour des accrocs sur sa tenue sont en fait des dizaines de trous qui le transpercent de part en part. Pire, tu sembles reconnaître ton propre visage, transpercé, à travers sa visière. Tu te rapproches de lui mais celui-ci se retourne pour traverser la coursive du fond et disparaître. Ton souffle se fait plus court alors que tu essayes de le rejoindre en te balançant d'une paroi à l'autre. Au moment où tu arrives à hauteur de la coursive, les murs se transforment en une

multitude de pointes acérées qui te transpercent de part en part. Tu te réveilles en sueur, le cœur battant la chamade, un goût de sang dans la bouche. Tu te rends compte que tu t'es mordu durant ton rêve.

Ce rêve est le premier d'une série que feront les PJs à travers la campagne et les différents scénarios. L'explication et la raison de ces rêves seront donnés plus tard dans la campagne. Pour l'instant, il est simplement important de noter que le fait (oui, je sais, je fais durer le suspense ;o) ).

## DEPART

Les morphes des PJs vont être équipés d'une armure souple résistante aux radiations et aux gaz empoisonnés. Elles ont aussi la capacité de coller comme une seconde peau et la particularité de pouvoir se camoufler comme un caméléon pendant 5 mns tant qu'on reste immobile.

Le traqueur est incorporé dans chaque armure. Celui-ci est censé rester en veille tant qu'ils n'auront pas établi de contact avec les données du professeur.

A ce stade, si les PJs ont des soupçons sur la modification 4 et veulent étudier leur combinaison, ils doivent faire une réussite critique pour constater quelque chose d'anormal : en cas de réussite, ils sont conscients qu'il y a quelque chose mais ne peuvent le déterminer.

Les PJs seront également équipés de nano-bandage, d'un outil multi-fonctions, à commande vocale uniquement, de la taille d'un stylo, sans compter certainement les bio-modes de base dont est pourvu leur morphe. Chacun aura aussi le choix d'une arme cinétique de poing légère.

## WELCOME HOME !

Les PJs vont être amenés en orbite terrestre et déposés dans un compartiment extrêmement confiné (aucune place pour naviguer ou même bouger).

Celui-ci va être propulsé pour se diriger vers la terre à vitesse réduite selon un angle d'attaque qui les fera rentrer dans l'atmosphère et non rebondir en-dehors. La gravitation fera le reste. Durant cette période, ils ne devront pas parler, ni communiquer aux moyens de leurs muses ou autre.

Jouez cette partie avec force description. Elle peut se découper en 3 périodes :

1. Balle de Flipper entre les différents débris jusqu'à atteindre la Barricade : bruits sourds et répétés sur la coque, grésillement en traversant la Barricade,
2. Entrée dans l'atmosphère : Chaleur intense, pression, risque de blackout : jet de SOM\*2 ou les PJs s'évanouissent,
3. Chute libre supérieure à la vitesse du son dans l'atmosphère, l'aéronef vole en éclats libérant les PJs à environ 40 000 m d'altitude (reprenez la liste de PJs évanouis de début de scénario. Réveil : SOM\*3 ou il reste évanoui, jet de chute libre pour le rattraper et le réveiller), visio-guidage (jet d'Interface. Si échec, déviation de 0.3° (environ 200 m du point de chute initial) par 20% de ME), chute libre dans la purée hivernale nucléaire : Visibilité limitée à 300m en plein ciel. Pour cette partie, mettre un 1<sup>er</sup> chrono sur 4 mns 30 s afin d'augmenter le stress de la situation.

Selon la marge d'échec du guidage, sélectionnez Le lieu d'atterrissage de chaque PJ sur l'image fournie.

Ceux ayant loupé leur jet d'Interface se trouveront les plus éloignés du reste du groupe. Dès qu'ils touchent le sol, les PJs ont très peu de temps pour se dissimuler (ainsi que leur parachute) avant de voir passer le genre d'engin ci-dessous (mettre le chrono sur 5 mns pour le camouflage, à partir de l'ouverture du parachute).

VESTE BLINDEE AMELIOREE					
Energétique	Cinétique	Modification 1	Modification 2	Modification 3	Modification 4
6	6	Isolation thermique	Revêtement caméléon (5mns si immobile)	Système immunogène + Vision Améliorée	Uploader de données (à l'insu des PJs !)



Les tours de repérage des 2 images représentent le même édifice. Les PJs vont devoir s'y diriger pour trouver le laboratoire.

Durant leur périple, le MJ peut appliquer les résultats de la table des rencontres ci-dessous (caractéristiques en annexe du scénario) :

TABLE DE RENCONTRES			
Résultat	Nbre	Types	Caractéristiques
01-10	1D4	Chiens errants mutants	Voir Remarque 2 + Annexe
12-15	1	Fractals	Voir Remarque 1 + p.382 Livre de base
16-35	1D6 + 2	Rats radioactifs	Voir Remarque 2 + Annexe

36-45	1	Robot chasseur de têtes	Voir p.382 Livre de base
46-54	1 ...	Nanouées	Voir Remarque 1 + p.383 Livre de base
55-85	PJs	Synthomorphe titanisé	Voir Annexe
86-90	1D4 + 2	Syntholoups	Voir Remarque 2 + Annexe
91-98		Rien ne se passe	---
Critique (11, 22, ...)	1D8 + 4	Les Oubliés	Voir Remarque 3 + Spécial

#### Remarque 1 :

Concernant la nanouée et le fractal, le MJ doit les jouer plus comme une terreur à proximité qu'une simple rencontre. Les PJs doivent être conscients que ce sont des entités à éviter à tout prix lorsqu'on n'est pas équipé pour les affronter. Jouez-les comme étant en recherche de quelque chose sans qu'elles aient décelé la présence des joueurs, ..., sauf si ceux-ci font trop de bruit ou se dissimulent incorrectement.

#### Remarque 2 :

Les autres rencontres sont plus classiques. Charge au MJ de pimenter les rencontres de manière inattendue. La rencontre avec les chiens ou les loups au moment où l'un des joueurs s'isole pour aller se soulager peut être assez amusante (ouarf, ouarf ...).

#### Remarque 3 :

Enfin, la rencontre avec **LES OUBLIES** pourra avoir plusieurs conséquences selon l'attitude des joueurs (Voir paragraphe suivant).

## LES OUBLIES

Le MJ doit considérer que les terriens connaissent les lieux, savent ce qui se balade jour et nuit, savent les éviter, et ont des sentiments mélangés d'espoir, de frayeur et de colère vis-à-vis de tous morphes non-terriens qu'ils rencontreront. De plus, ils sont armés en conséquence pour les créatures qu'ils affrontent. Les PJs devront donc se montrer prudents et privilégier le dialogue à l'affrontement ou toute attitude de conquérant.

Le groupe qu'ils croisent comprend 10 personnes composé de 6 hommes, 3 femmes et un enfant de 12 ans.

Les adultes sont armés aussi bien d'armes cinétiques (fusil à pompe, pistolet-mitrailleur, uzi, ...), que d'armes d'appoints fabriquées par assemblage de différents matériaux. L'enfant possède un taser amélioré capable d'arrêter un éléphant, très efficace contre les robots à taille humaine. Les combinaisons qu'ils portent ont pu être de bonne facture mais sont maintenant dans un état largement usagé. Ils sont équipés légers (petit sac à dos, armes de poing, armes de tir).

Le groupe connaît bien la ville et les endroits les moins fréquentés afin d'éviter toutes rencontres dangereuses. Cependant, les PJs vont devoir faire preuve de bonnes intentions. En commençant par leur garantir d'être récupérés pour fuir cet enfer.

Ce que le groupe d'oubliés fera prioritairement :

- ... tuer les PJs s'ils se montrent dangereux ...
- ... leur prendre tout équipement utile ...
- ... détruire leur moyen de communication afin d'éviter tout repérage par les Titans ...
- ... leur indiquer la direction à prendre pour rejoindre le labo ...
- ... leur indiquer quel chemin emprunter pour éviter certains dangers ...

- ... les accompagner jusqu'au labo ...
- ... les soigner ...

Ce que le groupe d'oubliés ne fera pas :

- ... leur donner de la nourriture ...
- ... leur donner de l'eau ...
- ... les amener à leur campement ...
- ... leur donner des armes ...

On se rend compte que les PJs partent avec un sérieux handicap puisque la première option pour les oubliés consistent à les tuer, en considérant que si ce n'est pas le cas, la meilleure option qu'ils obtiendront sera d'être soignés. Le MJ peut, bien entendu, choisir parmi les différentes options selon la façon dont évolue la discussion.

Il faudra donc beaucoup de persuasion de la part des PJs pour amener les réfugiés à les aider, malgré l'explication du retour des Titans (quoi de nouveau pour eux puisqu'ils vivent encore avec ?). L'éventualité d'être récupérés avec les PJs sera une sérieuse option pour les aider (en sachant que les PJs sont persuadés qu'on viendra les récupérer ...). A charge au MJ d'être inventif sur les tractations.

Dans le cas où les PJs arrivent à s'entendre avec eux, sans être accompagnés, le tableau de rencontres deviendra :

TABLE DE RENCONTRES			
Résultat	Nbre	Types	Caractéristiques
01-10	1D4	Chiens errants mutants	Voir Remarque 2 + Annexe
12-15	1	Fractals	Voir Remarque 1 + Annexe
16-35	1D6 + 2	Rats radioactifs	Voir Remarque 2 + Annexe
36-50	PJs	Synthomorphe titanisée	Voir Annexe
51-99	---	Rien ne se passe	---

Enfin, si les Oubliés accompagnent les PJs, le tableau sera :

TABLE DE RENCONTRES			
Résultat	Nbre	Types	Caractéristiques
01-10	1D4	Chiens errants mutants	Voir Remarque 2 + Annexe
16-40	1D6 + 2	Rats radioactifs	Voir Remarque 2 + Annexe
41-99	---	Rien ne se passe	---

Quoi qu'il en soit, cette rencontre avec ce groupe sera la seule possible durant leur épopée. Après celle-ci, il n'y aura plus d'autres rencontres humaines.

### COMBIEN DE TEMPS POUR ARRIVER AU LABORATOIRE ?

Ce paramètre est laissé à la seule appréciation du MJ. Les PJs n'ont pas de possibilité de navigation automatique si ce n'est à vue. Chaque MJ jugera de la pertinence de faire « durer » le voyage, ou pas. Les PJs peuvent se perdre en chemin, tourner en rond, ou optimiser leur trajet en s'assurant qu'ils sont toujours dans la bonne direction, en montant sur des positions élevées. Un MJ voudra aussi rendre obligatoire la rencontre avec les oubliés alors que d'autres non, afin d'accélérer le trajet. Cette partie du scénario est élastique justement pour s'adapter à la durée globale et l'envie de tout découvrir ... ou pas.

## LE LABORATOIRE

### L'ENTREE

Elle s'effectue à travers un ascenseur se trouvant au rez-de-chaussée d'un immeuble en ruine. Cependant, l'accès à cet ascenseur est gardé par un robot particulièrement agressif. Il va falloir neutraliser la machine ou bien détourner son attention (voir Robot sentinelle dans les Annexes). Jouez-le en combat urbain sur terrain accidenté. Les possibilités de couverture ne manquent pas autour de l'immeuble mais le combat ne doit pas s'éterniser pour ne pas attirer d'autres robots.

Si les Oubliés ont accompagné les PJs, ils se chargeront de faire diversion pendant que les PJs hackeront l'ascenseur. S'ils n'ont fait que leur indiquer la route à suivre, ils auront suivi les PJs de loin et se manifesteront au moment où tout semblera perdu afin de les aider (ne pas oublier que pour eux, les PJs sont leur seule chance de pouvoir quitter la planète).

Dans tous les cas, les PJs doivent réussir un jet d'Infosec à -10 % pour hacker l'ascenseur et s'engouffrer à l'intérieur. Pour chaque jet d'Infosec effectué, le robot effectue un jet de Perception afin de détecter les PJs proches de l'ascenseur (le premier jet est à -10 % si celui-ci est occupé par un autre groupe).

Chaque jet loupé des PJs peut être relancé avec +5 % de bonus mais permet un nouveau jet au robot à +10 %. Le hacking de l'ascenseur est considéré comme une action complexe (1 action de hacking / round uniquement). Si le robot s'aperçoit de la présence des PJs à l'ascenseur, il se focalisera sur eux.

S'il n'arrive pas à les arrêter, il ouvrira les portes de l'ascenseur et grillera les cellules électro-magnétiques courant le long des 4 coins de la cage d'ascenseur, et servant au déplacement de celui-ci, provoquant ...

### LA CHUTE

Les PJs feront une chute de 50 étages (oui, 50 ... !) depuis le RDC de l'immeuble. Ils auront 3 rounds pour réagir. Une trappe se trouve au plafond de la cabine. Laissez imaginer le pire scénario et l'affolement propre à la situation.

Dans tous les cas l'ascenseur ralentira progressivement dans les 15 derniers étages pour s'arrêter « en douceur » à 2 mètres du sol du dernier niveau. Les PJs réussissant un jet de Chute Libre s'en tireront avec quelques ecchymoses, les autres 1D3 pts de dom.

En regardant à travers la trappe du plafond, ils constateront qu'ils ont été ralentis par une abondante végétation provenant apparemment du bas de la cage d'ascenseur.

Les portes ne s'ouvriront pas automatiquement, il faudra forcer l'ouverture, bloquée par la végétation (SOM cumulée des PJs contre SOM = 50 de la porte). En ouvrant la porte et en regardant par la moitié donnant sur l'extérieur, ils verront sur le mur en lettre rouge, cachée par une mousse abondante : NANO-LABO ESPACE 3.

Les PJs touchent au but, mais comment vont-ils ressortir ... ?

### NOUS Y VOILA !

Bizarrement, la première chose remarquable est le fort taux d'humidité et de chaleur, la seconde, une végétation qui a envahi de manière manifeste le laboratoire. Le tout baigne dans un noir d'encre ... ou presque.

Les PJs vont devoir découvrir les lieux afin de trouver le serveur renfermant les informations recherchées.

... La suite dans « La langue de bois » !



## KEKONAFAIT, KEKONAGAGNE, KEKONAPERDU ?

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

Bataille spatiale avec dommages pour le vaisseau de Bliff : +1 XP  
Ou sans dommages : +2 XPs

Le vaisseau de Bliff est affrété par les pirates (combat perdu par les Pjs) : -2 XPs

Les PJs sortent indemnes du rapt d'un des leurs sur la lune : +2 XPs

Si un des PJs se fait capturer : -1 XP

Si les PJs parviennent à localiser la planque des kidnappeurs sans l'aide de K'al Tyriel : +1 XP

Les PJs s'infiltrèrent dans la planque des kidnappeurs sans donner l'alerte : +2 XPs

Tous les PJs parviennent à voir le visage de Black Angel (voir image) : +3 XPs

Les PJs découvrent la sonde dans leur combinaison et parviennent à découvrir sa fonction : +5 XPs,

Les PJs atterrissent sur Terre sans échec de visio-guidage : +1 XP / PJ l'ayant réussi,

Un PJ s'écrase sur Terre : -3 XPs par PJ écrasé,

Pour chaque rencontre avec combat où les PJs s'en sortent vivants : +1 XP / Rencontre,

Les Oubliés accompagnent les Pjs : +2 XPs,

Les Oubliés n'accompagnent pas les Pjs (ils les suivent à leur insu) : -1 XP,

Les PJs s'infiltrèrent dans l'ascenseur sans éveiller le robot sentinelle : +3 XPs,

Les PJs s'infiltrèrent dans l'ascenseur en éveillant le robot sentinelle (avec l'aide des Oubliés ou pas) : +1 XP.

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

Le vaisseau de Bliff est affrété par les pirates (combat perdu par les Pjs) : -3 % en i-rép, ou -1 % en c-rép, g-rép et @-rép.

Réussite Critique sur recherches concernant les kidnappeurs sur la Lune : +2 % en g-rép,

Réussite Spéciale sur recherches concernant Black Angel : -1 % en g-rép,

Réussite Critique sur recherches concernant Black Angel : -3 % en g-rép.

Concernant Black Angel, il n'est pas bon parfois de chercher des informations sur certaines personnes ...

## ANNEXES

### BRAQUEURS D'OMNICOR (6)

COG	COO	INT	REF	AST	SO	VOL	SM
10	10	15	15	10	15	10	45
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	30	6	---	---	6	1	---

**Système de mobilité :** Marcheur (4/30)

**Compétences :** Armes tranchantes 30, Combat non-armé 50, Esquive 40, Intimidation 30, Parkour 35, Perception 40.

**Notes :** armure 5/5, matraques à impulsion (1D10+2+choc).

### CHIENS ERRANTS MUTANTS (6)



**Système de mobilité :** Marcheur (5/40)

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

**Notes :** armure 0/0.

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	6	5	10	---	6	5	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	10	2	---	---	3	1	---

### RATS RADIOACTIFS (12)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	6	5	10	---	6	5	12
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	8	1	---	---	3	1	---

**Système de mobilité :** Marcheur (2/20)

**Compétences :** Morsure 40 (1D4), Griffes 30 (1D2), Esquive 50, Parkour 20, Perception 30.

**Notes :** armure 0/0.





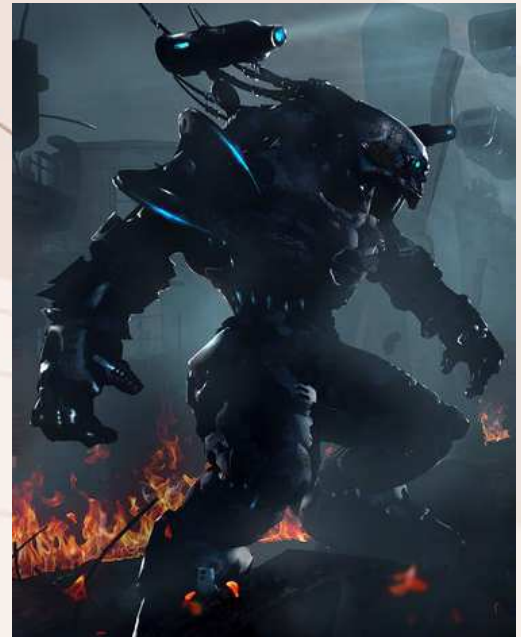
## SYNTHOMORPHE TITANISEE (I)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	6	5	10	---	6	5	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	10	2	---	---	3	1	---

**Système de mobilité :** Marcheur (5/40)

**Compétences :** Griffes 30 (1D3), Esquive 40, Parkour 50, Perception 40.

**Notes :** Armure 8/4.



## SYNTHOLOUPS (I04+2)



**Système de mobilité :**

Marcheur (5/40)

**Compétences :**

Griffes 30 (1D3), Esquive 40, Parkour 50, Perception 40.

**Notes :** Armure 5/2.

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
---	6	5	10	---	6	5	15
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	10	2	---	---	3	1	---

## ROBOT SENTINELLE (I)

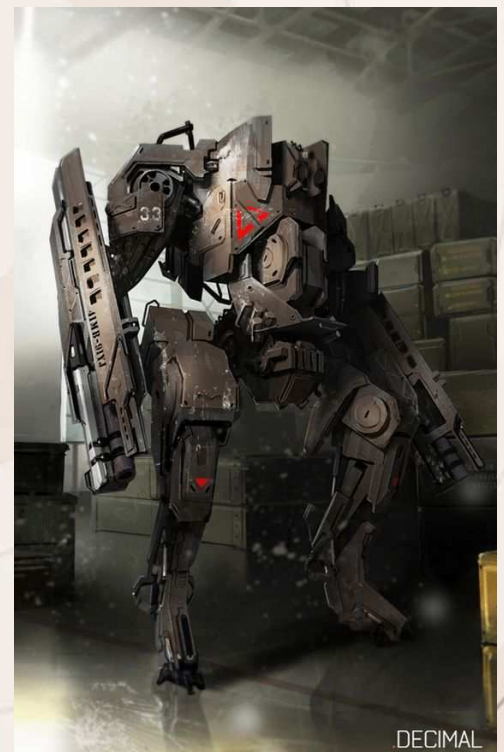
**Système de mobilité :** Marcheur (4/24)

**Compétences :** Coup de pied 60 (1D10+1), Parkour 30, Perception 40, 60 (Vision/Ecoute).

**Mitrailleuses \* 2 :** 60, PA 6, VD 2D10 + 6, Mode tir TR,FA, Munitions 800 \* 2.

**Notes :** Armure 15/10.

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL	SM
20	20	15	30	10	25	20	140
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	70	14	---	---	9	2	---



DECIMAL

## BLIFF

COG	COO	INT	REF	AST	SO	VOL	SM
15	20	15	20	5	25	15	45
AUD	END	SB	LUC	ST	INIT	RAP	SA
---	30	6	---	---	8	1	---

**Compétences :** Armes cinétiques 45, Combat non-armé 60, Esquive 40, Intimidation 30, Parkour 70, Perception 40, Escalade 60, Chute libre 60, Pilotage (vaisseau spatial) 40.

**Implants :** bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, pieds préhensiles.



## K'AL TYRIEL



## DARK ANGEL

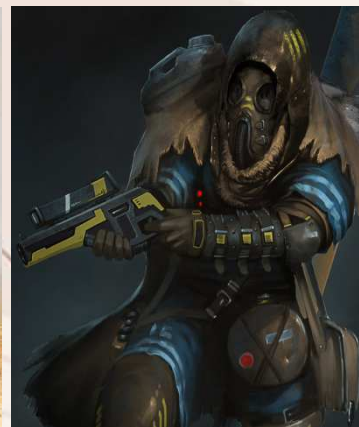
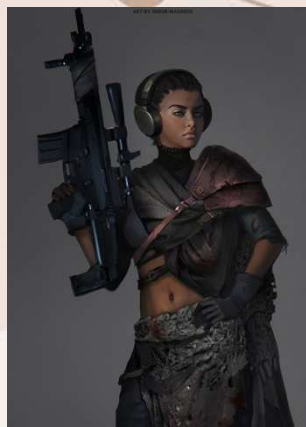
Il est inutile dans le cadre de ce scénario d'avoir les caractéristiques de ce personnage car il aura peu d'interactions avec les PJ. Sachez simplement que c'est un combattant aussi doué au corps à corps qu'avec des armes. Concernant son caractère, c'est un tueur psychopathe n'ayant aucune compassion pour le vivant de manière générale. Charmant personnage ... Son rôle dans ce scénario est uniquement de se faire connaître ... à sa manière. Son portrait ne devra d'ailleurs être montré qu'à celui qui se sera fait kidnapper et tabasser sur la Lune. Les autres PJ devront se contenter de la description faite par leur collègue.



PHOTOGRAPHIES DONNEES PAR K'AL TYRIEL



## LES OUBLIES



Voici la troupe auquel feront face les PJs sur Terre. L'équipement sur la plupart d'entre eux montre par-là même l'inutilité des caractéristiques. A moins que vos joueurs soient suicidaires, il sera largement préférable de jouer le compromis plutôt que l'affrontement, ces survivants jouant en plus sur leur terrain. Si néanmoins cela devenait inévitable, prenez des compétences moyennes pour tous, en focalisant leurs caractéristiques sur Parkour, Armes à feu, Armes tranchantes, Grenades, Combat non-armé, Esquive et Infiltration, avec des valeurs compris entre 40 et 70 %, selon les individus.

## COMBAT SPATIAL

Comme le hacking aux dés du scénario précédent, ces règles sont totalement optionnelles et ne sont là que pour apporter un peu de piment et de fun durant la partie.

Exemple : Le D100 obtient 42.

Si uniquement les joueurs Droite, Dessus et Devant se manifestent, ils obtiennent + 30 % chacun sur leur tir.

Si les joueurs Droite et Devant se manifestent, ils obtiennent +

20 % chacun.

Si les joueurs Droite, Dessus et Derrière se manifestent, ils obtiennent + 10 % chacun (+ 20 % des 2 valides - 10 % de l'invalidé).

En rouge les manœuvres risquées, en jaune les manœuvres délicates, en vert les manœuvres faciles (fonction du nombre de postes qui peuvent obtenir un tir valide).

Jet sur 1D100	Bliff fait la manoeuvre ...	... alors que le pirate est à ...	Les Tourelles en visée sont donc ...			
01-02	Tout Droit !	Gauche	Gauche	Dessus à 360°		
03-04		Droite	Droite	Dessus à 360°		
05-06		Dessus	Dessus à 360°			
07-10		Dessous				
11-12		Derrière	Arrière	Dessus à 360°		
13-14		Devant	Devant			
15-16	A Gauche !	Gauche	Gauche	Dessus à 360°	Devant	
17-18		Droite	Droite	Arrière		
19-20		Dessus	Dessus à 360°			
21-22		Dessous	Gauche	Dessus à 360°		
23-24		Derrière	Arrière	Gauche		
25-26		Devant	Devant	Droite		
27-28	A Droite !	Gauche	Gauche	Arrière		
29-30		Droite	Droite	Dessus à 360°	Devant	
31-32		Dessus	Dessus à 360°			
33-34		Dessous	Droite	Dessus à 360°		
35-36		Derrière	Arrière	Droite		
37-38		Devant	Devant	Gauche		
39-40	Rétrofusées !	Gauche	Gauche	Dessus à 360°	Devant	
41-42		Droite	Droite	Dessus à 360°	Devant	
43-44		Dessus	Dessus à 360°		Devant	
45-46		Dessous			Devant	
47-48		Derrière	Arrière	Dessus à 360°		
49-50		Devant	Devant	Dessus à 360°		
51-52	Tonneau Gauche !	Gauche	Gauche	Dessus à 360°	Droite	
53-54		Droite	Droite	Gauche	Dessus à 360°	
55-56		Dessus	Dessus à 360°	Droite	Gauche	
57-58		Dessous	Gauche	Dessus à 360°	Droite	
59-60		Derrière	Arrière	Droite		
61-62		Devant	Devant			
63-64	Tonneau Droite !	Gauche	Gauche	Droite	Dessus à 360°	
65-66		Droite	Droite	Dessus à 360°	Gauche	
67-68		Dessus	Dessus à 360°	Gauche	Droite	
69-70		Dessous	Droite	Dessus à 360°	Gauche	
71-72		Derrière	Arrière	Gauche		
73-74		Devant	Devant			
75-76	Looping Avant (vers le haut) !	Gauche	Gauche	Arrière	Dessus à 360°	Devant
77-78		Droite	Droite	Arrière	Dessus à 360°	Devant
79-80		Dessus	Dessus à 360°			
81-82		Dessous	Arrière	Dessus à 360°	Devant	
83-84		Derrière	Arrière	Dessus à 360°	Devant	
85-86		Devant	Devant			
87-88	Looping Arrière (vers le bas) !	Gauche	Gauche	Arrière	Devant	
89-90		Droite	Droite	Arrière	Devant	
91-92		Dessus	Arrière	Devant	Dessus à 360°	
93-96		Dessous				
97-98		Derrière	Arrière	Devant		
99-00		Devant	Devant	Dessus à 360°	Arrière	

Vaisseau de Bliff :

Mitrailleuse électrique \* 5 : 40 % (ajustable avec le tableau de dessus), PA 9, VD 2D10+8, Modes de tir TR, FA.

Vaisseau pirate :

Mitrailleuse électrique \* 2 trafiqué : 60 %, PA 9, VD 2D10+8, Modes de tir TR, FA.

## MUSIQUES

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

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

Certains sont trouvables sur Youtube.

Chapitre du scénario	Album / Site internet	Intitulé du morceau
Introduction	OST jeu vidéo : Deus Ex-Mankind Divided	Sandstorm
Flashback	OST jeu vidéo : Mass Effect 3_ The complete expanded score	The data archive
Objectif Lune	Site internet Tabletop Audio, Scifi	Busy Space Port
En route ! (durant l'attaque)	OST jeu vidéo : Final Fantasy XV	Hunt or Be Hunted
Walking on the moon (chez K'al Tyriel)	Darkraven Scifi Soundscapes : Orion	Futuristic Interior
L'Agression	OST jeu vidéo : Mass Effect 3_ The complete expanded score	Battle at Sanctuary
La rencontre + La cache	Site internet Tabletop Audio, Horror	Abandoned Fair
C'est où qu'on va ?	Darkraven Scifi Soundscapes : Orion	Futuristic Interior
Le rêve numéro 1	The Call of Cthulhu	The Dream - Quest of Unknown Kadath Part 2
Départ	Darkraven Scifi Soundscapes : Orion	Futuristic Interior
Welcome Home ! (dans l'espace)	Darkraven Scifi Soundscapes : Orion	Starship - Spaceship Ambience
Welcome Home ! (en atmosphère)	OST jeu vidéo : Deus Ex-Mankind Divided	Sandstorm
Welcome Home ! (au sol)	OST jeu vidéo : Fallout 4	Wandering - The City, pt. 1, 2, ou 3
Welcome Home ! (Rencontres)	OST jeu vidéo : Fallout 4	No Quarter
Welcome Home ! (Les oubliés)	OST jeu vidéo : Fallout 4	Rebuild, Renew
Le Laboratoire_ L'entrée	OST jeu vidéo : Fallout 4	Dominant Species
Le Laboratoire_ La chute	OST jeu vidéo : Fallout 4	A Critical Chance