

IBO-3

25 janvier 2020

Action •

Ambiance •••

Interaction ••

Investigation ••

Linéarité ••

Les PJ doivent se rendre sur IBO-3, une planète dont les autochtones favoriseraient la fuite de criminels de l'AG via des tétraèdres illégaux, ce qui est étonnant car les Iboriens, peuple primitif, ne maîtrisent pas le pouvoir de transit.

Intrigue

■ CHAPITRE 1 : BRIEFING (♪1)

Pour vous remettre de votre dernière mission, vous êtes cordialement invités à une conférence sur les planètes inexplorées, animée par le professeur Richter. Vous y allez à reculons, mais comme c'est pour ainsi dire un ordre, ce serait ballot de se fâcher pour si peu. Durant deux heures interminables, on vous assène une présentation sur les mystères de l'univers, parmi lesquelles la légendaire planète B-081, dont on nous assure l'existence mais qu'aucun explorateur n'a jamais pu trouver.

Briefing de mission

Suite au succès incontestable de votre dernière mission sur Terre, c'est sans la moindre hésitation que votre officier supérieur, le **Capitaine Zorgax**, se tourne vers vous pour dénouer une situation bien plus délicate que la précédente.

Zorgax : "En effet, de nombreux marchands rapportent que des ennemis de l'AG fuiraient notre univers en passant par un tétraèdre illégal contrôlé par des nomegs de la planète IBO-3. Ce tétraèdre serait camouflé quelque part sur la planète. Cette situation est très préoccupante car si cela s'avère vrai, il faudrait envisager de remettre en question l'appartenance des Iboriens à l'AG. C'est ce que monsieur l'ambassadeur Ariev va tenter d'établir, et nous comptons sur vous pour l'escorter et lui apporter tout le soutien nécessaire à cette délicate mission. En ce qui concerne le matériel, à présent que vous êtes des agents confirmés, nous vous laissons toute latitude pour le choix des équipements et préparatifs. Comme d'habitude vous pourrez

avoir recours au conditionnement hypnotique pour prendre connaissance de toutes les informations nécessaires."

Un test en **Milieus Sauvages + Réflexion** (diff. 15) permet d'en savoir davantage sur la planète IBO-3 et les Iboriens.

Un test en **Milieus Pouvoirs + Réflexion** (diff. 10) révèle que les Iboriens n'ont jamais tenté de nuire à l'AG.

Le Capitaine Zorgax (✳1) est un officier soigné et consciencieux, qui ne supporte pas qu'on arrive en retard. C'est le chef de mission.

L'ambassadeur Ariev (✳2), derrière des airs sévères, est un homme affable qui apprécie le dialogue et la bonne bouffe. Durant le trajet, il fixe mystérieusement et avec mélancolie une photo de sa fille souriante, appuyée sur une balustrade, vêtue d'une robe bleue. Il se demande juste si elle ne serait pas mieux dans une robe rouge.

Les Kétraïdes sont des êtres végétaux millénaires qui peuplent les planètes **IBO-3** et **B-081** sous la forme d'arbres très hauts et très droits. Ils sont munis de milliers de petites branches au sommet d'où vont et viennent les **Ipoluxis** formant ainsi un réseau de liaisons synaptiques qui, ensemble, constituent le cerveau du **Kétramaître**.

La déforestation : IBO-3 regorge d'un bois d'excellente qualité qui attire les commerçants de l'AG. Les **Iboriens**, toujours prêts à rendre service, tranchent trop de bois et détruisent peu à peu le cerveau du **Kétramaître**, entité unique dont les **Kétraïdes** constituent le cerveau.

La rumeur comme quoi les **Iboriens** aident les renégats à changer d'univers est une invention du **Kétramaître** afin de pousser les Iboriens à stopper la déforestation. Les **Kétraïdes**, contrôlés par le Kétramaître, utilisent leur pouvoir psy pour suggérer de telles informations aux visiteurs de l'AG. Seuls les

personnages doués de pouvoir psy sont sensibles aux suggestions de Kétraïdes. Les Iboriens ne perçoivent pas les revendications des arbres vivants et ne comprennent donc pas les accusations.

■ CHAPITRE 2 : ARRIVÉE SUR IBO-3 (♪2)

Après un court périple en triche-lumière, votre vaisseau arrive en orbite d'IBO-3. Sous la couche nuageuse, vous découvrez une planète totalement forestière, mais le feuillage est si dense que vous ne parvenez pas à distinguer le sol. Vous fondez vers Emerta, la ville-capitale, où vous attend Has-Halguir, la représentante Iborienne chargée des tractations avec monsieur l'ambassadeur. Sous le dôme de verdure règne un léger brouillard. A mesure que vous approchez du sol, l'ambiance devient plus sombre et bleutée, créée en partie par la grande variété de plantes phosphorescentes. Vous apercevez également de nombreux insectes émettant une faible luminescence jaunâtre. Le sol est entièrement couvert d'eau limpide. Cela ressemble à une planète cathédrale dont les troncs d'arbres constituent les piliers. Des torches disposées en cercle signalent l'aire d'atterrissage.

Accueil

Aussitôt sortis de leur vaisseau, les PJ sont accueillis par une petite fanfare composée d'instruments à vents dessinant des formes improbables. Les sonorités sont étranges cela témoigne d'une délicate attention. Probablement. Les mega sont accueillis comme des rois afin d'arrondir les angles. Brume permanente, comme un automne sévère qui ne finit jamais ; eau très froide ; ils ont l'habitude de marcher dans l'eau mais ils ont fabriqué des passerelles et des pontons spécialement pour vous. ; les personnages font de la condensation quand ils parlent.

Un test en **Conduire + Adresse** permet d'atterrir sur la plateforme sans difficulté.

Un test en **Acrobaties + Adresse** permet de descendre l'escalier de cordes.

Un test en **Paraître + Caractère** permet de dissimuler le véritable motif de votre présence sur IBO-3.

Un test en **Milieux sauvages + Caractère**

permet de remercier vos hôtes sans trop faire de maladresse.

Has-Halguir (*3) est une femme intelligente, calme et séduisante. Elle accompagne les PJ et veille à ce qu'ils ne manquent de rien. C'est la chef du village. Elle est indépendante et romantique. leurs vêtements de cérémonie sont amples et de couleur blanche avec des bandes mauves au col et aux extrémités.

Le village est composé d'immenses arbres plantés au milieu d'un lac sans fin. On se déplace de maison en maison en paddle, mais on peut aussi marcher dans l'eau car elle est peu profonde. Le sol est spongieux et très agréable au toucher.

L'aire d'atterrissage est une structure en bois qui s'appuie sur des souches d'arbres géants. La structure est prévue pour accueillir des cargo de taille moyenne.

Première nuit

A chaque chambre, deux **Ibocanis** montent la garde et sont spécialement dressés pour se montrer dociles avec les visiteurs. La première nuit se passe sans encombre. Un grand lit a été préparé. L'endroit est très chaleureux et vous ressentez une impression de bien être.

Un test en **Observer + Vivacité** révèle que les Ipoluxis deviennent dingues quand les pj utilisent leurs pouvoirs psy.

Un test en **Tisser des liens + Caractère** permet d'apprivoiser les Ibocanis.

Un test en **Tisser des liens + Résonance** révèle qu'une entité psychique inconnue s'intéresse aux PJ.

Les Ipoluxis sont des insectes phosphorescents qui se déplacent en nuées, permettant aux **Kétraïdes** de communiquer entre eux et former ainsi une gigantesque conscience collective. Quand ils se déplacent, ils forment un nuage en forme de spirale similaire à une structure d'ADN. Ils donnent un impression de bien être quand ils passent à proximité. Ils sont sensibles aux manifestations psy et peuvent passer librement de **IBO-3** à B-081. Ils plongent dans l'eau et on peut les voir s'éloigner dans le reflet. On voit comme des arcs électriques quand les insectes s'approchent des branches

Chaque **chambre** est creusée directement à l'intérieur d'un tronc d'arbre. On y trouve un lit en bois brut avec des draps blancs soyeux, du mobilier,

et des lampes en papier contenant des dizaines d'**Ipoluxis** emprisonnés dans une lampe en papier. L'unique pièce est très spacieuse et richement décorée, l'intérieur a été aménagé avec goût et sobriété pour satisfaire au maximum les visiteurs.

■ CHAPITRE 3 : NÉGOCIATIONS (♪3)

Durant les négociations, il est question de suspendre leur appartenance à l'AG et Has-Halguir est visiblement malmenée par l'ambassadeur, d'autant plus que les Iboriens ne semblent pas comprendre les griefs. Néanmoins l'atmosphère se détend à la pause déjeuner. Les Iboriens ont dressé une grande table de 30 invités où les Mega sont bien évidemment les invités d'honneur. C'est très bon et très bien présenté. L'après midi est légèrement plus détendue mais l'ambassadeur continue à bien jouer son rôle et ne lâche rien.

Deuxième nuit

Voir Documents.

Les Iboicanis sont des chiens de garde affectueux, fiables et obéissants qui ressemblent à de gros pitbulls. Le **Kétramaître** influence les rêves des PJ qui pensent qu'ils se font attaquer mais jamais les Iboicanis se feront une telle chose.

La chambre de l'ambassadeur

Quand les PJ arrivent dans la chambre, l'**ambassadeur Ariev** a disparu, victime d'une **subduction par transit**. Sa chambre est en parfait état. Il n'y a pas de trace de lutte, le lit n'a pas été défait. Les **ibocanis** sont très calmes et lèchent au passage la main d'**Has-Halguir**. D'ailleurs celle-ci s'indigne si on accuse les chiens, jamais ils ne leur ont fait défaut. Ils sont dignes de confiance. Evidemment, les **Iboriens** n'ont aucune idée de ce qui s'est passé.

Un test en **Observer + Sens** (diff. 8) révèle que les Ipoluxis dans les lampes sont très agités. Un test en **Observer + Vivacité** (diff. 10) révèle que les Ipoluxis deviennent dingues quand les pj utilisent leurs pouvoirs psy.

Sujets de négociations : Accords commerciaux avec

la guilde des marchands ; remise en question de leur appartenance l'AG ; l'AG ne veut pas non plus se passer de Ketra qui est un bois précieux (durable, étanche, facile à tailler, régulier). ; accusations comme quoi un nomeg aide les criminels à s'enfuir ; présence d'un tétraèdre quelque part sur la planète.

La subduction de l'ambassadeur : L'ambassadeur Ariev a été absorbé par l'arbre durant son sommeil. Il a été endormi, le lit s'est refermé sur lui-même, confinant ainsi l'ambassadeur et le fait transiter vers B-081.

Transit vers B-081

Voir Documents.

Si un des PJ transite, il disparaît sous les yeux de ses compagnons et se retrouve allongé dans l'eau de l'autre côté. Ils peuvent se faire coucou à travers la surface de l'eau mais ne peuvent pas communiquer.

Un test en **Transit** (diff. 8) permet de ressentir des ondes juste au moment où les Ipoluxis traversent la surface de l'eau.

Un test en **Observer + Réflexion** (diff. 10) révèle que les PJ peuvent voir trois images à la surface de l'eau : leur propre reflet, des petits poissons en train de nager et en surimpression une autre planète (B-081), comme si l'eau constituait un portail similaire à Stargate.

Le transit sans tétraèdre : La surface de l'eau constitue un immense portail permettant de transiter vers **B-081**. Un personnage qui a déjà ressenti les vibrations des **Ipoluxis** possède suffisamment d'éléments pour transiter (Voir Documents).

■ CHAPITRE 4 : B-081 (♪4)

Il ne vous faut qu'un bref instant pour réaliser que vous avez transité vers B-081, la fameuse planète introuvable. Vous apercevez l'ambassadeur inanimé enroulé dans des dizaines d'épaisses racines ornées de dards acérés.

Combat contre le Kétramaître

Le **Kétramaître** communique par télépathie et demande simplement l'arrêt de l'exportation de ketra. Si les PJ se montrent menaçants ou

réticents, des dizaines de ronces se lancent à l'assaut des PJ. des dizaines de lianes se jettent sur les pj et leurs serrent les mains et les pieds. des lianes équipées d'épines acérées, tranchantes comme des rasoirs. Les armes de distance sont inefficaces, il faut y aller à la machette.

Le Kétramaître constitue la conscience d'**IBO-3**. Il pense très lentement et met des années à prendre une décision. Depuis des décennies il fait croire aux visiteurs que les **Iboriens** sont des ennemis de l'AG, espérant ainsi radier IBO-3 de l'AG et stopper la déforestation intensive qui détruit son cerveau. Sur **B-081**, il prend la forme d'une immense boule constituée de racines très compactes d'où partent les milliers de **Kétraïdes** qui traversent le fluide océan et continuent leur ascension dans le ciel d'IBO-3.

B-081 est la planète miroir de **IBO-3**. C'est une planète creuse minuscule, dont la surface est entièrement couverte du même fluide que IBO-3. Tous les troncs d'arbres sur IBO-3 se prolongent dans B-081 et convergent vers le coeur de la planète, le **Kétramaître**. De plus, à cause de l'effet miroir, tous les personnages sont inversés gauche-droite et

subissent un malus de dextérité.

Retour sur IBO-3

De retour sur **IBO-3**, les PJ constatent rapidement que les **Ipoluxis** sont très agités. Quelques instants plus tard, le sol commence à vibrer et des centaines de racines jaillissent du fluide et progressent rapidement vers les PJ. La plateforme d'atterrissage elle-même commence à agripper les pieds du vaisseau, sous le regard médusé des **Iboriens**.

Has-Halguir ne sait pas s'il faut aider les PJ ou le **Kétramaître**.

Débriefing

A Norjane, l'ambassadeur Arieu, bien que mouvementé par cette aventure, considère la mission comme un succès.

Récompenses : 2XP de base.

- + 2XP si les PJ ne brutalisent pas les Iboriens.
- + 2XP si les PJ n'abattent pas les Iboanis.
- + 2XP si les PJ comprennent le rôle des Ipoluxis.
- + 2XP si les PJ ramènent l'ambassadeur en vie.

Annexes

■ PERSONNAGES

Les Iboriens

Voir Documents.

Milieux Sauvages D12 ; Manips, Lancer D8.
INIT d0.4, DEF 2, 6pV, 6pM

Le Kétramaître

Persuader* D24 ; Diriger, M. Sauvages D20 ;
Armes courtes**, M. Pouvoir, M. Clandestin
D16

INIT d4.6, DEF 6, 8pV, 10pM

* : Spé. Suggestion (+4 Rg)

** : Spé. Attaques multiples (+4 Rg)

Equipement : lianes, ronces.

L'ambassadeur Ariev

Milieux Pouvoirs D32 ; Diriger D28 ; Interpréter,
Persuader, Milieux Scientech D24.

Le Capitaine Zorgax

Diriger D24, M. Pouvoirs D20.

Has-Halguir

Persuader* D24 ; Diriger**, M. Pouvoir D20 ;

Milieux Sauvages, Paraître*, Lancer ** D16 ;
Interpréter, Arme courte, Observer, Tisser des
liens D12

INIT d6.8, DEF 7, 10pV, 14pM

* : Spé. Chef de village (+4Rg)

** : Spé. Chef de guerre (+4Rg)

Equipement : vêtements de cérémonie, dague.

les Ibocanis

Mains nues D12 ; Tisser des liens, Furtivité D8.
INIT d6.4, DEF 12, 12pV, 18pM

■ DIVERS

Playlist

♪1 : Rayman 3 - The Land of the Livid Dead

♪2 : Chronologie 3 (Jean Michel Jarre)

♪3 : Bestiality (Ennio Morricone)

♪4 : Unnatural City (Kenji Kawai)

Illustrations

✳1 : Le Capitaine Zorgax (Dermot Crowley)

✳2 : L'ambassadeur Ariev (Peter Cushing)

✳3 : Un iborien

Documents

Les documents ci-dessous sont à faire lire par les PJ.

IBO-3 est une planète sauvage quasiment uniforme entièrement recouverte d'une pellicule d'eau allant de 30 cm à 10 m dans les zones les plus profondes. Des millions d'arbres au tronc lisse et droit prennent racine sous la surface et peuvent atteindre 500 m de hauteur.

Exportations : Bois de Ketra, sculptures ;

Importations : Connaissance de l'univers

Habitants : Iboriens (pop. 10 millions) ; **Gravité** :

1,2G ; **Température** : de -30°C à +10°C

le sol est doux, spongieux, pas de roche, aucun risque de blessure, l'eau est translucide

La deuxième nuit : Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par les Ipocanis qui grognent dans votre direction. Au premier geste brusque, les deux molosses vous bondissent dessus. Dans un réflexe de survie, vous tentez de neutraliser vos agresseurs. Vous appelez à l'aide mais sans succès. Au moment où un des chiens parvient à vous sauter à la gorge, vous vous réveillez en sueur, serrant fermement votre oreiller. Dans la pièce tout est tranquille, les chiens continuent de monter la garde avec assiduité. Cependant, les Ipoluxis, comme pris de panique, sont très agités et viennent frapper bruyamment la paroi en papier de la lampe.

Les Iboriens sont des ESE insectoïdes à la peau blanche, presque translucide, ressemblant à des insectes sur le point de muer. De constitution malingre et mesurant environ trois mètres, ce sont des êtres pacifistes, vivant principalement de la pêche, de l'aquaculture et de la cueillette. La plupart portent pour seul vêtement un simple linge noué à la taille et passent leur vie les pieds dans l'eau. Les Iboriens n'ont pas de pouvoirs psy, et appellent les Mega "ceux venus d'en haut".

Transit vers B-081 : Vous tombez dans l'eau de tout votre long, mais d'une très faible hauteur, comme si vous tombiez d'un lit à quelques centimètres du sol. Vous tentez de vous relever, mais vous réalisez que le transit vous a affaibli l'espace d'un instant. De plus, la gravitation semble plus forte et vous vous relevez avec difficulté. Une fois debout, vos mouvements sont complètement erratiques et il vous faut quelques instants pour réaliser que votre gauche et votre droite sont inversés. Quelques minutes de pratique sont nécessaires pour réussir à marcher sans tomber.

La société iborienne SO5NT2 : Depuis quelques temps une rivalité s'est installée entre villages à celui qui fournira le plus de bois à la guilde du commerce ; passée de SO2 à SO5 grâce à l'AG, plus facile pour les négo
société de servage, peuplée de paysans et de seigneurs
chef de planète Taf-Tarzi
chef de région Rul-Ratchi
chaque village vit en autarcie complètement coupé du reste du monde
