

À LA DÉRIVE

Un scénario Fading Suns



INTRODUCTION	3
MAIS OU SONT-ILS TOUS	3
CE QUI S'EST PASSE	3
Le déroulement des faits	3
A la dérive?	3
EXPLORATION	3
UN PEU D'ACTION	4
Comment dévier le Flambeau?	4
Et Frederick Dron?	4
Comment s'en sortir?	4
CONCLUSIONS	5
PNJ	5
Frederick Dron	5





INTRODUCTION

Les PJ se trouvent tous à bord du vaisseau *Le Flambeau*, cargo léger qui les amène à Ligueheim. Les raisons de ce voyage peuvent être multiples. Un guildien viendra y retrouver d'anciens compagnons d'études à l'académie Interatta, ou viendra négocier un marché juteux. Un noble viendra en voyage d'agrément, ou dans le but d'acheter du matériel pour son fief. Un prêtre aura été chargé d'aller remettre un courrier à un dignitaire local, etc. Le scénario est prévu pour former un groupe de PJ, mais s'ils se connaissent déjà, il est tout à fait jouable également.

Le Flambeau appartient aux Auriges et fait la ligne Byzantium Secundus – Ligueheim en passant par Madoc. Il peut transporter 42 personnes en plus de son équipage composé du capitaine/pilote, du navigateur et des deux ingénieurs. Il comporte 5 cabines triples, 10 cabines doubles et 7 cabines individuelles. La vie à bord est tranquille et le service très acceptable.

A l'ouverture du rideau, le vaisseau a passé le portail de Ligueheim la veille. La planète guildienne est encore à six jours de voyage. C'est la « nuit », et tout le monde dort paisiblement dans sa cabine.

MAIS OÙ SONT-ILS TOUS

Les PJ se réveillent tranquillement. Le vaisseau est paisible. Un jet de Perception + Observation permettra de se rendre compte qu'il est en fait *trop* paisible. Le ron-ron habituel du moteur est absent, et aucune voix ne se fait entendre. Les PJ devraient logiquement sortir dans la coursive, et se croiser. Il n'y a qu'eux ici, par une étrange coïncidence (le destin, quoi...). Aucun d'eux n'a rien remarqué d'étrange si ce n'est le calme du vaisseau. Après les présentations d'usage, ils vont sans doute essayer de tirer cette histoire au clair.

CE QUI S'EST PASSÉ

Frederick Dron vient d'être renvoyé par les Auriges. Maltraité et torturé, il a été marqué à vie afin qu'il ne puisse plus jamais être engagé par une guildie. Ce renvoi s'est passé il y a quelques semaines dans le système de Criticorum. Dron a profité d'un moment de faiblesse de ses geoliers pour s'échapper et voler une frégate armée, *Le Frelon*. Il a ensuite recruté quelques francs-marchands de sa connaissance qui avaient une dent contre les Auriges et a fomenté un plan. Les Auriges construisent actuellement une station orbitale autour d'une planète du système de Ligueheim. Dron a choisi ce chantier comme cible, et c'est pourquoi il s'est attaqué au cargo qui

transporte les PJ. En outre, Dron est un ami très proche du capitaine du Flambeau, Henrick Ress, et ce dernier lui a grandement facilité la tâche.

LE DEROULEMENT DES FAITS

Dron a lancé un appel de détresse factice au Flambeau. Ce dernier s'est rapproché du Frelon et a permis le placement d'une passerelle entre es deux appareils. Des hommes armés en sont sortis et ont pris l'équipage en otage. Ils ont ensuite ordonné au navigateur d'appeler tous les passagers par l'interphone de leur cabine, et de les faire venir d'urgence sur la passerelle. Les passagers ont été pris en otage et transférés sur le Frelon. Et le destin a voulu que les interphones des cabines des PJ ne fonctionnent pas. Les voilà donc maintenant seuls sur un vaisseau à la dérive.

A LA DERIVE?

C'est ce que vont se dire les PJ rapidement, mais ce n'est pas tout à fait le cas. Avant d'arrêter les moteurs, Dron a reprogrammé la machine pensante de navigation du Flambeau. Il a entré une route qui conduit inéluctablement vers la nouvelle station Aurige afin de la percuter. Il a ensuite donné une légère impulsion des moteurs afin de donner de la vitesse au vaisseau. Il a ensuite soudé quelques fusées latérales au Flambeau, fusées qui sont reliées à la machine pensante. Ce sont ces fusées qui vont permettre à la machine pensante de guider le vaisseau vers la station. La catastrophe devrait avoir lieu dans quatorze heures au moment du réveil des PJ...

EXPLORATION

Les PJ vont devoir explorer le vaisseau afin de découvrir ce qu'il en est. Les constatations suivantes s'imposent sans jet de dés:

- Le vaisseau est désert.
- Les moteurs sont à l'arrêt
- Il n'y a pas de traces de lutte
- La porte extérieure du sas est ouverte

En observant le sas, quelques jets de Tech appropriés permettent de découvrir qu'une passerelle a été arrachée brutalement du sas. Des morceaux de caoutchouc ont été arrachés.

Un jet de Tech + Conduite (vaisseau) permet de découvrir la machine pensante ajoutée à la console de pilotage.

En observant par les hublots de la passerelle, un jet de Tech permet de découvrir les fusées soudées à la coque.





Il faudra bien deux à trois heures aux PJ pour récupérer toutes ces informations. Ils pourront aussi découvrir qu'il y a encore une capsule de sauvetage, mais qu'elle a l'air en panne.

UN PEU D'ACTION

Laissez les PJ discuter quelques temps sur la marche à suivre, puis faites intervenir un signal radio. « Ici chantier Epsilon 29, station orbitale autour de Kika, au vaisseau Aurige classe Cargo Le Flambeau. Votre trajectoire vous conduit droit sur nous, veuillez indiquer votre destination et votre plan de vol. ». Une conversation devrait s'établir entre les PJ et la station. De là devrait découler l'information que d'ici une dizaine d'heures, le vaisseau va se crasher sur la station orbitale en construction. Evacuer le vaisseau n'est plus une solution dans un premier temps, il faut d'abord le dévier de sa trajectoire.

COMMENT DEVIER LE FLAMBEAU?

Empêcher le Flambeau d'aller se fracasser sur la station demande de nombreuses actions. Sachez que la machine pensante a déjà envoyé les instructions au processeur des fusées soudées à la coque pour les trois prochaines impulsions qui dévieront le vaisseau vers la station. Donc débrancher la machine pensante ne sera pas suffisant. D'un autre côté, griller le processeur sera inutile, puisque la machine pensante peut alors contrôler les fusées directement. Bref, il faut :

- Déconnecter la machine pensante de la console. Ceci demande un test étendu de Tech + Machines pensantes. Il faut obtenir un total de 15 points de victoire, un jet prenant une demi-heure.
- Sortir dans l'espace et aller griller le processeur des fusées (ou désouder les fusées si les PJ ne pensent pas au processeur). Cela demandera trois tests de Force + Vigueur. Notez que sans la compétence scaphandre, le test est ardu. Chaque test prend une demi-heure et il faut en réussir trois pour atteindre le processeur. Un échec critique signifie que le personnage perd pied et est éjecté du vaisseau.
- Si les PJ attendent jusqu'à moins de 5 heures avant la collision, alors il faut en plus modifier la trajectoire du vaisseau avec un test de Tech + Conduite (vaisseau).

ET FREDERICK DRON?

Il observe depuis ses senseurs, et voit son plan échouer. Lorsque les PJ ont éliminé la menace de la collision, un nouveau message radio est reçu, la voix est bien plus menaçante : « Ici Frederick Dron. J'ordonne à ceux qui sont à bord du Flambeau de prendre la direction de la station spatiale Epsilon 29 et d'y faire écraser le vaisseau. Si dans 10 minutes, la trajectoire correcte n'est pas donnée, je tue un otage enlevé sur le Flambeau toutes les minutes. Ensuite, je vous réduit en cendre ».

Il est aussi possible de dialoguer avec Dron. Il est comme fou, et prêt à tout pour réaliser son plan. Il éliminera effectivement des otages si nécessaire. Plus rien ne peut le remettre dans le droit chemin.

Dron place le Frelon sur une trajectoire parallèle à celle du Flambeau afin de mieux surveiller. Si les PJ doutent de ses intentions, il tire quelques coups de semonce.

COMMENT S'EN SORTIR?

Les PJ peuvent appeler à l'aide. Dron a fait l'erreur de donner son nom à la radio. Si les PJ contactent la station spatiale, ou Ligueheim, et qu'ils parviennent à parler à un Aurige, ces derniers enverront du secours. Hélas, le message sera intercepté par Dron, qui observera ses senseurs avec attention. Lorsqu'il verra un vaisseau approcher, il attaquera le Flambeau.

Les PJ peuvent tenter de retourner le Flambeau et d'attaquer le Frelon. C'est stupide puisque le Frelon est plein d'otages, et qu'il est bien mieux armé.

Les PJ peuvent tenter d'atteindre la station spatiale rapidement et de s'y arrimer plutôt que de s'y crasher. A l'accélération, Dron ordonnera aux PJ de ralentir sous peine d'attaque immédiate.

Il reste aussi la capsule de sauvetage. Les PJ peuvent la réparer et s'éjecter dans l'espace. Mais bon, Dron pourrait prendre la capsule pour cible et la détruire facilement.

Faisons confiance aux PJ pour trouver d'autres stratagèmes improbables. Ce sera à vous, MJ, d'improviser selon leurs choix. N'oubliez pas que Dron a les nerfs à vif et qu'il a la gachette facile.





CONCLUSIONS

Il y a plusieurs sorties possibles selon les choix des PJ. Espérons juste qu'ils en sortiront vivants, et qu'ils ne détruiront pas la vie des otages ou des ouvriers de la station.

Si le Flambeau sort entier de l'aventure, les Auriges viennent reprendre leur bien. Les PJ sont remerciés, mais rien de plus.

Quant aux otages, les Auriges s'en chargent, donnant l'assaut au Frelon. C'est un bain de sang, mais l'affaire est étouffée. Cinq otages sont tués, et Dron et son équipage sont balancés dans le vide.

Toujours est-il qu'un groupe vient de se former. Après avoir réalisé leurs obligations sur Ligueheim, ils pourraient se revoir et continuer l'aventure ensemble...

PNJ

Frederick Dron

Occupation : Aurige vengeur

Citation : « Je vais tout faire pêter. Je veux les voir crever comme des chiens ».

Force 6, Dextérité 6, Endurance 7

Intelligence 6, Perception 5, Tech 5

Extraverti 4, Introverti 1

Passion 5, Calme 1

Foi 1, Ego 4

Charme 4, Combat à mains nues 5, Discrétion 4, Esquive 5, Intimidation 6, Mêlée 4, Observation 3, Tir 6, Vigueur 6

Acrobaties 2, Baratin 3, Conduite (Vaisseau) 6, Connaissance de la rue 3, Jeu 4, Machines pensantes 5, Survie 3, Torture 2.

Équipement : Poignard, Pistolet laser

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0

Défaut : Cicatrice horrible (Charme -2)

Handicap : Hors la loi

