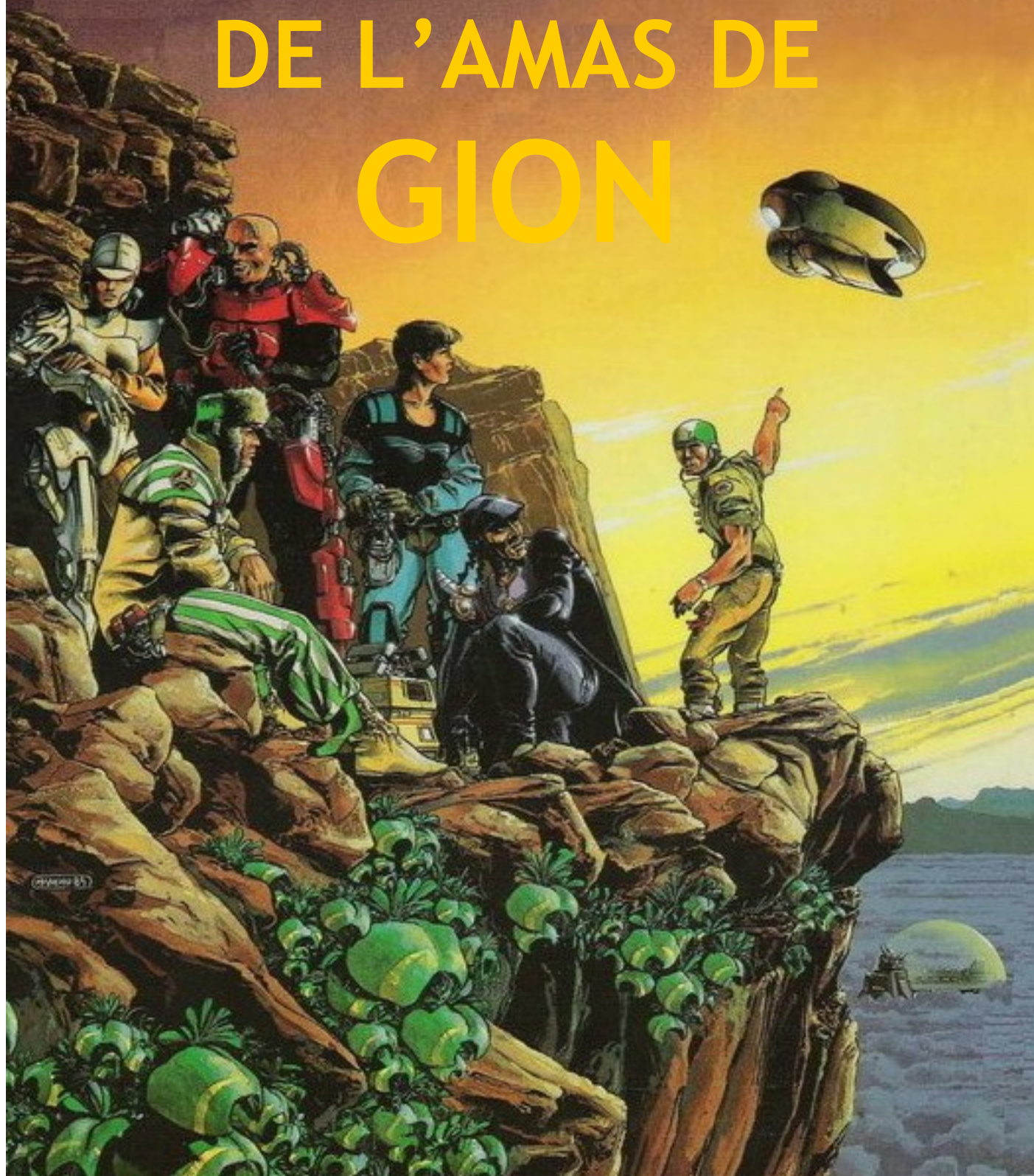


FRANCOIS NEDELEC

LES PIRATES DE L'AMAS DE GION



Collection dirigée par Gérard Klein

FRANÇOIS NEDELEC

LES PIRATES DE L'AMAS DE GION

Dessins et illustrations de Manchu

Éditeur : Gérard Klein

Projet : Philippe Cohen Tanugi, Jean-Pierre Pécau

R.O.L.E. : François Nedelec et Didier Guiserix

Maquette : Pierre Dougnat (Empreintes)

Testage : Club Antimythes, Alain Amouric, Pierre Gioux, Philippe Piani, Duccio Vitale

Aides diverses : Dr Jean Besson, Claudine Besson,
Louis-François Fléri,

Sade Kramer, Tell Lauber, Christine Rivet, Laurent Souris, Marie-Françoise Vallerie.

1

LES PIRATES DE L'AMAS DE GION

CONSEILS

Maintenant commence le domaine secret du M.J., l'élaboration du scénario.

Dans les pages suivantes, lui sont fournis presque tous les éléments nécessaires à mettre en scène « Les Pirates de l'amas de Gion » ; d'autres scénarios sont disponibles dans la même collection.

Le scénario qui court tout au long de la règle est le prélude à un court roman d'aventures. Si le M.J. est le seul à avoir pris connaissance de ce livre, il peut proposer à plusieurs amis de jouer ce scénario. Plusieurs séances seront nécessaires pour le jouer entièrement.

La description romancée en exergue de chaque chapitre de la règle n'est qu'une des possibilités offertes aux joueurs au cours de la partie. Les débutants complets peuvent se servir des personnages, tels qu'ils sont proposés, mais il est préférable que chaque joueur, sous la conduite pédagogique et attentionnée du M.J., se risque à construire son propre personnage.

La liberté des joueurs, qui semble grande, ne concerne en fait que les déplacements. Ceux-ci aboutissent à des endroits prévus. Dans ces endroits, par exemple le magasin d'Ulmer, sont réunis un certain nombre d'éléments : objets, armes, indices, véhicules, trésors et rencontres, gardiens ou prisonniers, alliés, ennemis ou neutres. Ces rencontres fournissent la matière à toutes sortes de situations différentes selon la manière dont les joueurs jonglent avec les éléments fournis. Tout l'art du M.J. consiste à amener naturellement, par des obstacles judicieusement choisis, les joueurs à se mettre dans des situations susceptibles de faire évoluer l'action.

Sur un ordigramme, un arbre logique d'ordinateur, le déplacement est symbolisé par une flèche. Le joueur a souvent le choix entre plusieurs flèches, plusieurs décisions possibles, l'entraînant dans des situations différentes.

Les obstacles conditionnent l'entrée de la case où s'inscrit le résultat de la décision, la situation nouvelle, et d'où partent d'autres flèches de décision ; ils servent aussi à interdire l'entrée dans certaines impasses, ou la découverte trop rapide de ressorts secrets du scénario.

Sur le plan d'un labyrinthe, on retrouve la même structure : les flèches deviennent des couloirs, les obstacles des portes, des pièges, des accidents de terrain qui ralentissent et orientent la progression ; quant aux situations, ce sont les différentes salles où conduisent les couloirs : elles contiennent des rencontres, des informations, des trésors et des dangers.

Dans le cas d'une histoire, qu'elle soit racontée par des images ou par des paroles, on trouve à nouveau la même structure, le même arbre de décisions mais amputé des branches qui n'ont pas été choisies par le scénariste.

Le M.J. dispose d'un plan de couloirs et de salles. Dans chaque salle, on trouve des personnages à rencontrer, des informations à divulguer, des dangers à surmonter, des récompenses à cueillir. Le choix de l'ordre de progression d'une salle à l'autre et de la tactique à suivre est laissé aux joueurs.

Un groupe d'amis traîne dans les rues de Kharg, petite planète provinciale de type terrestre, à la recherche d'un job qui leur permettrait de quitter ce trou perdu.

Un jour, en revenant à leur hôtel, ils trouvent un message qui ressemble fort à une convocation de la police : le capitaine Mickford, chef de la police de l'astroport de Kharg, les invite à se présenter dans ses bureaux tel jour à telle heure.

Le jour dit (ou le lendemain après une nuit au poste, s'ils ne se rendent pas à la convocation), le capitaine Mickford leur présente un malachite d'un certain âge, Ti Sien Po, riche négociant ourien.

Lieu : bureau anonyme.

L'arbre des décisions possibles pour le début du scénario montre que le choix des passages romancés est le plus direct. Si les joueurs sont méfiants, le chemin le moins direct vers Ulmer, hormis l'hypothèse où les joueurs refusent toute occasion d'entrer dans la partie, entraîne 8 séquences. Le résultat final, la rencontre avec Ulmer, n'est pas extrêmement modifié. Une fois en possession de l'information « Ulmer », c'est aux joueurs de choisir leur tactique pour connaître l'emplacement de la base pirate. Le combat avec les sbires d'Ulmer n'est qu'une option parmi d'autres ; le même résultat peut être atteint en kidnappant Ulmer plus discrètement, en le soudoyant, en l'espionnant télépathiquement, en le menaçant, en l'hypnotisant, en le rendant amoureux de Lili Rémora, en le torturant, etc. Chaque option engendre un arbre de situations différentes menant au même résultat final : les aventuriers apprennent où est cachée la base et s'y rendent. Les circonstances sont plus favorables si Ulmer collabore ; elles seront plus dangereuses si l'alarme a été donnée.

Mais quelle que soit la tactique de nos aventuriers, le décor reste le même et Ulmer réagit selon des caractéristiques personnelles inchangées.

Toute la partie se déroule ainsi dans une alternance d'informations, de plans, de situations et de rencontres suivies de prises de décision des joueurs ; les tableaux des situations possibles sont légion. A charge pour le M.J. de mener avec tact et fluidité les aventuriers aux étapes prévues, quel que soit le chemin choisi.

LES PIRATES DE L'AMAS DE GION

Capitaine Mickford, humain, 51 ans (soldat-grade 4), dirige le service de police de l'astroport de Kharg. V10 I9 C9 H8 E8 F5 **33¹ 32² 62¹**

Dur à l'extérieur mais pourri à l'intérieur, le capitaine Mickford est le bâton chargé de remettre les joueurs sur le droit chemin, s'ils ne mordent pas dans la carotte tendue par Ti Sien Po. Il donne également un vernis officiel à une affaire qui ne l'est pas.

Ce que les joueurs peuvent connaître

Mickford est corrompu mais il ne leur a jamais fait d'ennuis. Il peut les faire vider de Kharg comme des malpropres ou les faire jeter en prison à sa guise.

Il leur présente Ti Sien Po comme un ami, riche ; et puissant, qui cherche une aide et saura récompenser ceux qui l'obligent. La fonction officielle de Mickford l'empêche de se mêler personnellement de cette affaire délicate aux prolongements diplomatiques complexes.

Avant de prendre congé, Mickford précise qu'ils ne sont pas obligés d'aider Ti Sien Po et que, de toute façon, il ne les connaît plus, n'a jamais entendu parler de cette histoire à partir du moment où ils ont quitté le bureau.

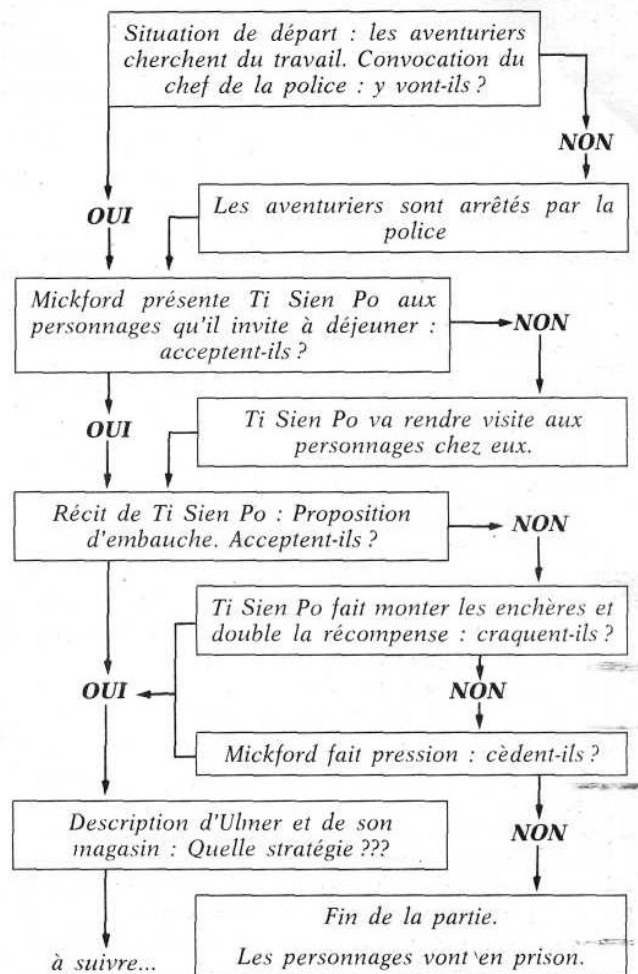
Ti Sien Po, négociant, malachite, 124 ans (marchand grade 5). V9 I10 C11 H6 E8 F7 **41² 42¹ 44² 46¹ 24²**

Comme tous les malachites, Ti Sien Po a un aspect relativement humanoïde, un corps large et robuste, un visage rappelant un animal terrien, le lama ou le kangourou. La pétillante intelligence de Ses yeux et la bonhomie qui s'en dégage font naître une sympathie immédiate et générale. Il se montre, de plus, d'une amabilité confondante et les invite tous à dîner dans un des meilleurs restaurants de la ville. Aucune servilité mais la plus exquise politesse.

Ce que les joueurs doivent connaître

Au-delà de la sympathie durable qu'il inspire, le malachite ne laisse rien transparaître de ses véritables intentions. Il est gai, riche, très riche, et représente pour nos héros désargentés la plus belle occasion qu'ils aient eue depuis fort longtemps.

S'ils refusent l'invitation à dîner, Ti Sien Po se présente chez eux le lendemain à l'heure du laitier ; la conversation n'est que retardée de vingt quatre heures.



L'amas de Gion et la situation Ourienne

L'exposé suivant contient les informations transmises aux personnages par Ti Sien Po. Les informations en italique sont confirmées par les banques de données qui ne disposent pas de données suffisantes pour le reste.

A la frontière de l'Empire galactique humain se trouve l'amas de Gion. C'est une confédération très lâche de sept systèmes planétaires peuplés par trois races d'origine diverses ; une organisation politique relativement barbare, clanisme, royaumes ; une technologie de NT 4 à tendance régressive, une économie défailante à la suite de nombreuses années de guerre économique.

Le panachage des races sur les trois planètes, autrefois facteur de stimulation est devenu un creuset de passions et un enjeu politique aussi bien intérieur que diplomatique. Chaque système s'était doté d'un roi ou d'un chef suprême représentatif de la race dominante, et les alliances au sein de l'amas recouper les différences raciales :

— *Quatre systèmes dominés par les descendants des colons humains du second exode, un mélange de hardis explorateurs et de criminels exilés, ont des rois humains.*

— *Deux planètes sont contrôlées par la théocratie karia. Leurs ancêtres, sectaires d'une religion hérétique persécutée par les karias orthodoxes, avaient construit l'utopie de leur rêve dans l'amas de Gion. La religion kariane est très élitiste, fondée sur le guerrier divin et le mythe du surhomme.*

— *Our, le dernier système solaire, est gouverné par une troisième race, les malachites, peuple pacifique et industriel.*

C'est la guerre froide entre les farouches guerriers mystiques des clans karias et les cupides dictatures technocratiques humaines ; sans les habiles diplomates que sont les marchands malachites, la guerre aurait éclaté depuis longtemps.

Si les joueurs se renseignent auprès d'une banque de données impériale, le jugement sur la situation se révèle plus nuancé : selon certaines sources, les malachites, dont les nombreuses colonies de peuplement sur toutes les planètes de l'amas, détiennent, sinon le pouvoir, une mainmise sur l'économie et le quasi-monopole de la technologie. Ce sont eux qui feraient pression pour exciter les passions, pour provoquer une guerre dans l'espoir de dynamiser l'essor économique.

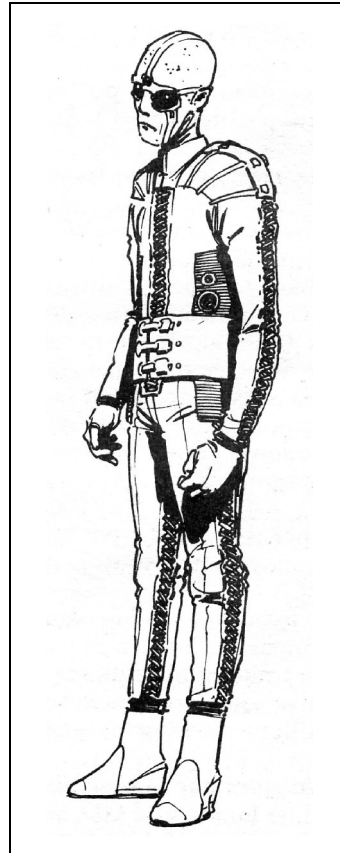
Mais Our est en danger : profitant de sa neutralité désarmée, des dissidents de tous poils, baptisés « armée de libération », ont installé dans une île éloignée de la capitale, un centre d'entraînement servant en fait de base pirate. Préférant attaquer des proies impériales à l'extérieur de l'amas de Gion, ils ne sont pas inquiétés par les autorités de la confédération. L'Empire ne peut agir officiellement sans violer l'intégrité des « sept royaumes ». Our ne peut faire appel à aucun des deux ennemis karia ou humain sans froisser l'autre et, qui sait, provoquer la guerre si redoutée.

A ce stade, Ti Sien Po leur pose la question :

« J'ai besoin d'hommes courageux, volontaires et indépendants pour tenter de saboter la base. Je paierai tous les frais d'équipement et une récompense substantielle si l'opération réussit. J'ajoute que tout le butin que vous pourrez emporter de la base vous sera acquis... Acceptez-vous de vous joindre à moi ? »

Si la réponse est négative, les personnages sont arrêtés, peu de temps après, sous un prétexte futile, et conduits devant Mickford. Ce dernier devient menaçant et leur promet les pires ennuis s'ils ne reviennent pas sur leur décision.

Si les personnages acceptent la proposition de Ti Sien Po, celui-ci leur donne le dernier élément qu'il possède pour remonter la piste des pirates : l'adresse d'un magasin de surplus militaires dont le patron, Ulmer, écoule le butin des pirates.



Ulmer, vendeur, humain, 38 ans (marchand-grade 3). V9 I10 C8 H7 E6 F7 **15¹** **24²** **34²** **41¹** **52¹** **53¹** **64¹**. Ulmer est un personnage complexe et ambigu. Ancien soldat, grièvement blessé et laissé pour mort lors de l'explosion de sa barge de débarquement sur Céphélis, pendant la guerre du sucre, Ulmer avait été retapé dans un hôpital navyborg. Une rate en plastique, un œil infra-rouge, et une prothèse-arme en lieu et place de la main droite, et une calotte crânienne en métal souple lui donnaient un look malsain (voir ci contre).

C'est lui qui avait contacté le premier Ti Sien Po. Il se proposait de lui vendre le secret de l'emplacement de la base : puis il s'était rétracté, prétextant que ses associés le soupçonnaient. Il semble relativement facile de le convaincre de trahir ses maîtres.

Ce que le M.J. est le seul à savoir

Ulmer est un traître, évidemment ; c'est même l'archétype du traître, une caricature. Les joueurs peuvent penser que, si les personnages le surveillent bien, il pourra leur servir et les guider vers la base ; ils se trompent. Ulmer les trahit depuis le début ; il les entraîne dans un piège très dangereux, piège qui ne sera révélé qu'à l'épilogue, dans le P.C. de la base. Jamais Ulmer ne parlera, un mécanisme implanté dans son cerveau se déclenche automatiquement et le rend fou à lier si, pressé par les personnages, torturé, hypnotisé, poussé à bout, il va lâcher le morceau. Il est sacrifié par le M.J. plutôt que de trahir.

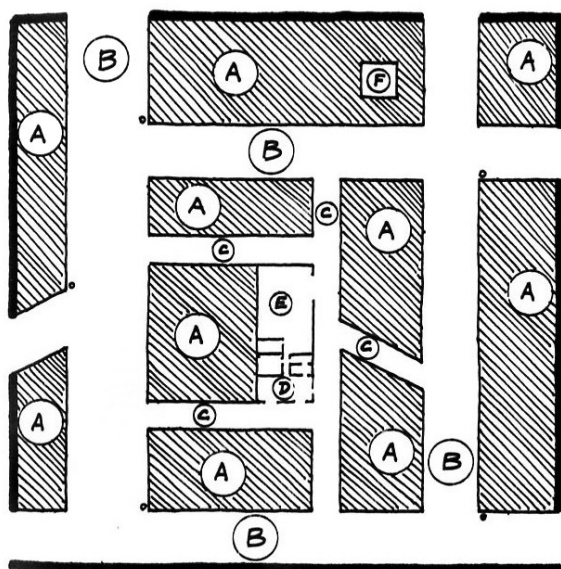
Munis de la description d'Ulmer et de l'adresse de son magasin, les joueurs décident de la marche à suivre pour obtenir le renseignement qu'ils désirent et la collaboration éventuelle d'Ulmer.

Les éléments suivants sont à la disposition du M.J. pour régler la marche de l'histoire. Chacun d'eux peut être découvert par les personnages eux-mêmes s'ils se livrent à une enquête dans les règles : filatures, enquête de voisinage, etc.

Par contre, dès qu'ils décident de passer à l'action, les éléments leur sont donnés au fur et à mesure que les personnages les découvrent sur le terrain.

Plan n° 1

QUARTIER OÙ HABITE ULMER AU CENTRE DE KHARG



ECHELLE : 10 m.

- A : IMMEUBLES.
- B : RUES LARGES
- C : RUES MOINS FREQUENTÉES
- D : MAGASIN D'ULMER
- E : GARAGE, ATELIER, ENTREPÔT
- F : APPARTEMENT D'ULMER.

A : Le quartier où habite Ulmer est un quartier relativement aisé au centre de Kharg. Des **immeubles** moyens de 3 ou 4 étages. Quelques magasins au pied d'immeubles d'habitation. La plupart des habitants du quartier sont de souche terrienne.

B : Les rues sont goudronnées ; il y a de la circulation dans la journée, mais elle s'arrête à 9 heures du soir, pour reprendre le lendemain matin vers 6 heures. Beaucoup de véhicules en stationnement, bien que ce soit interdit dans tout le quartier. Dans la journée, on trouve un policier et/ou une borne d'appel à chaque carrefour entre deux **rues de moyenne importance** (B). La nuit, une patrouille de 3 policiers passe dans les rues (B et C) quand la montre du M.J. a son aiguille des minutes située entre trente et quarante-cinq. Si les personnages ont un comportement louche dans la rue à ce moment-là, ils devront certainement quelques explications aux policiers. Le capitaine Mickford est impossible à joindre avant le lendemain matin. Ulmer et ses complices jouissent d'une réputation honorable dans le quartier.

C : Les **petites rues** sont moins fréquentées : peu de circulation, pas de présence policière dans la journée.

D : Le **magasin** d'Ulmer, « Aux armes de Céphélis », sous-titre : Tout pour rien. La vitrine est occultée par des réclames publicitaires variées. En pénétrant dans le magasin, le visiteur déclenche un robot-bienvenue ; la nuit, il se transforme en

rideau laser, formé de huit émetteurs côte à côte, qui découpe proprement l'infortuné cambrioleur.

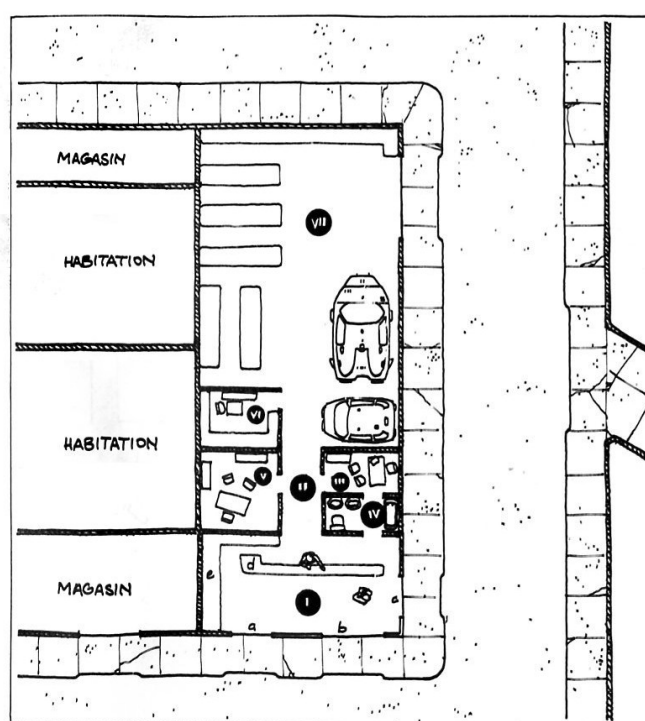
E : **Garage**, atelier, entrepôt (cf. plan n° 2), l'arrière-boutique d'Ulmer dispose d'une entrée munie d'une porte coulissante non blindée de NT 3. La nuit, un gardien sikh dort sur un lit pliant devant la porte.

F : **L'appartement** d'Ulmer (cf. plan n° 3) ; c'est là que dort Ulmer, il s'y trouve de 10 heures du soir à 10 heures du matin. L'appartement est situé au premier étage, porte à gauche côté cour, c'est indiqué dans une carte de visite en bas dans le hall. L'adresse d'Ulmer se trouve dans n'importe quelle banque de données, ainsi que son numéro de visiophone. Des cartes de visite sont posées en évidence derrière le comptoir du magasin.

Plan n° 2

"AUX ARMES DE CEPHELIS"

MAGASIN D'ULMER.



ECHELLE : 2 m.

Le magasin « Aux armes de Céphélis » est ouvert de 10 heures à 19 heures. Il y a toujours au moins 2 membres du personnel présents dans le magasin.

Ulmer se trouve la moitié du temps dans le magasin, et l'autre dans l'arrière boutique : entre 0 et 30 minutes à la montre du M.J., il est dans le magasin.

Les six membres du personnel (vendeurs-gorilles) :

1 : Klong, karia, V6 15 C5 H7 E10 F10 **32¹** **34¹** **35⁰**. Armure : cuir ; arme : nerf de bœuf (= Bâton A : B).

2 : Padash, humain de religion sikh, V7 16 C4 H8 E7 F9 **31¹** **32²** **34³**. Armure : néant (sauf turban contre les coups sur la tête) ; arme : couteau (A : C).

3, 4 : Deux vendeurs malachites, V8 19 C10 H6 E5 F7 **44²**. Armure : néant ; arme : néant.

5, 6 : Deux manutentionnaires karias, V7 19 C10 H6 E5 F10 **32¹**. Armure : néant ; arme : pistolet (A : C).

Il peut y avoir quelques clients. Le MJ. lance 1 dé pour connaître le nombre de clients présents. Ils quittent le magasin toutes les 5 minutes et sont, ou non, remplacés selon les besoins du MJ. Si un client est témoin d'une bagarre, il peut alerter la police qui intervient dans les 20 minutes.

a, b, c : portes vitrées du magasin ; elles sont couvertes de calendriers publicitaires et de réclames. « *Bienvenue aux "Armes de Céphélis"* », lance le robot lorsqu'on pousse la porte.

d : le comptoir a 50 centimètres de large et 8 mètres de long. Derrière lui, se trouve Ulmer, s'il est dans le magasin, et un vendeur malachite.

L'autre acolyte accueille la clientèle dans la boutique.

e : sur les étagères s'étalent les produits vendus chez Ulmer : vêtements, sacs, tentes, respirateur, rations de survie, tout ce qu'on trouve habituellement dans les surplus militaires. Ulmer propose également des gadgets électroniques et des armes sur catalogue, disponibles à la commande.

I : Comptoir.

II : Couloir éclairé.

III : Bureau d'Ulmer ; il s'y trouve entre 30 et 40 minutes sur la montre du M.J. Une armoire contient des dossiers (purement commerciaux), un visiophone est posé sur un bureau, dont le tiroir contient un paralyseur (NT 5).

IV : Salle de bains, deux lavabos, un w.-c.

V : Secrétariat dans lequel se trouve le second vendeur malachite. Une armoire de dossiers ; le tiroir du bureau contient un tube de somnifères.

VI : Réserve, dépôt d'armes. Entre 40 et 45, Ulmer s'y trouve. Une grande quantité d'armes est disponible (assez pour équiper entièrement les personnages d'armes de leur choix) : pistolets (A : C), fusils (A : D), lasers lourds (A : E), grenades (NT 4) et les munitions correspondantes. Chaque arme est affublée d'un mouchard électronique qui déclenche un système sonore quand elle franchit la porte du magasin sans avoir été démagnétisée derrière le comptoir.

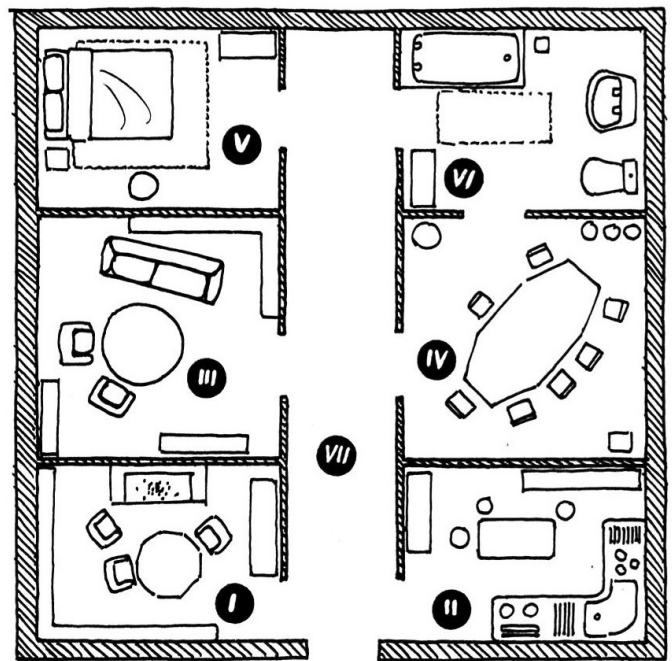
VII : Entrepôt où se trouve Ulmer entre 45 et 0 h. Un véhicule (5 places) terrestre (NT 3), un véhicule blindé (10 places) terrestre et marin (NT 4) sur coussin d'air. Il contient un robot de combat, un formec NT 6. Il peut faire mine d'attaquer le groupe de personnages mais ne peut les combattre que s'il est investi en branchement cyborg par Ulmer.

De nombreux rayonnages contiennent des stocks de marchandises analogues à celles qui sont vendues dans le magasin ; un atelier de réparation mécanique et électronique avec un établi. La porte vers l'extérieur s'ouvre grâce à un œil-laser dès qu'une personne ou un véhicule se présente devant elle.



Plan n° 3

APPARTEMENT D'ULMER.



ECHELLE : 1 m

Appartement d'Ulmer. Si Ulmer s'y trouve (selon horaire), le résultat d'un lancer de dés indique dans quelle pièce il se trouve.

I : Bibliothèque : 1 cheminée ; armes improvisées : pinces à feu, chaises (A : B).

II : Cuisine : couteau (A : C), poêle à frire (A : B).

III : Salon : un pistolet (A : C) dans le tiroir du buffet.

IV : Salle à manger : chaises, vaisselle lancée (A : B).

V : Chambre : un étourdisseur (NT 5) dans le tiroir de la table de chevet.

VI : Salle de bains : tubes de divers médicaments, dont somnifères et poisons.

VII : Couloir : il comporte de nombreux interrupteurs ; la porte d'entrée n'est pas blindée. Si le bruit est trop fort, les voisins appellent la police. Dans ce cas, les policiers embarquent tout le monde pour faire le tri au commissariat. Mickford est présent et couvre les personnages.

Lorsque Ulmer se décide à parler et à collaborer avec les personnages, il pose trois conditions à son ralliement :

- partager le butin avec les personnages ;
- les accompagner jusqu'à la base des pirates ;
- être bien traité et libre de ses mouvements.

Pour s'assurer que ses vœux seront respectés, Ulmer ne distillera ses informations qu'avec parcimonie.

Il leur révèle alors que la base de ses employeurs est située sur l'île Luette à 15 000 kilomètres d'Ourmansk, capitale d'Our IV. Une fortune en bijoux et en pièces d'or est cachée dans la base ; Ulmer connaît la cachette mais ne la dévoilera qu'au dernier moment.

Organisation de l'expédition

Ti Sien Po fournit les billets pour Our à Ulmer et à toute l'équipe. Il fournit également à chaque personnage un fusil et un couteau, 30 jours de rations, des filtres respiratoires et 5 000 crédits pour s'équiper. Il accompagne le groupe jusqu'à Ourmansk pour acheter le reste du matériel, et notamment la bulle indispensable pour rapporter le butin. (Poussé dans ses derniers retranchements, Ti Sien Po avoue n'avoir pas tout à fait confiance dans les personnages.)

Arrivée à Ourmansk après une semaine de voyage interstellaire. La douane ourienne interdit l'importation, même à usage personnel, d'armes supérieures au NT 2. Si un contrôle (une chance sur deux) découvre les fusils, et éventuellement les armes dérobées dans le dépôt d'Ulmer, la douane les confisque et les aventuriers doivent s'acquitter d'une amende : NT arme + NT 4 (Our) x prix de base. Ti Sien Po paie l'amende, rubis sur l'ongle.

Chef douanier :

malachite, soldat grade 3, V8 19 C9 H8 E7 F6.

Douanier normal :

malachite, soldat grade 1, V7 18 C8 H7 E6 F7.

Ils se rendent ensuite chez un garagiste qui leur vend une bulle d'occasion (tekno grade 3). Il propose un prix raisonnable (50 % du prix de la neuve).

Ti Sien Po leur indique comment rejoindre l'île Luette, puis il prend congé des personnages.

Ce que seul le M.J. doit savoir

Cette bulle est plutôt pourrie ; sa qualité mécanique (QM) est de 6. Une tempête ou un atterrissage brutal peuvent l'endommager gravement et la rendre inutilisable. Surtout si les personnages ne prévoient pas d'emporter des pièces détachées ou ne possèdent pas la compétence **65**.

Voyage

Cap au sud : 15 000 kilomètres, beaucoup de mer (de couleur rouge), peu d'îles. Tempête possible : un résultat de 6 au lancer d'1 dé. Un second dé donne le nombre d'heures de vol avant la tempête.

Le M.J. soumet en secret le pilote à un test (difficile) sous la compétence **15**. S'il échoue, la bulle ne tient pas le coup et tombe à la mer. Les P.J. sont soumis à un jet sous l'Endurance. Seuls les survivants parviennent à nager jusqu'à une île, tandis que les autres périssent noyés. Sur cette île, les survivants, parmi lesquels se trouvent Ulmer, peuvent louer un hydravion qui les déposera dans l'île Luette.

Si la bulle échappe à la tempête, les aventuriers atteignent l'île Luette 3 jours plus tard. Pour chaque jour, le M.J. lance 1 dé de tempête. La bulle doit éviter de flâner au-dessus de l'île : « les vaisseaux pirates qui sont maîtres du ciel risquent de repérer les personnages s'ils ne se posent pas très vite ».

Ulmer les avertit que la base se trouve au nord de l'île et qu'ils trouveront un accueil chaleureux et discret chez les aborigènes du sud de l'île, car ceux-ci détestent les gens de la base.

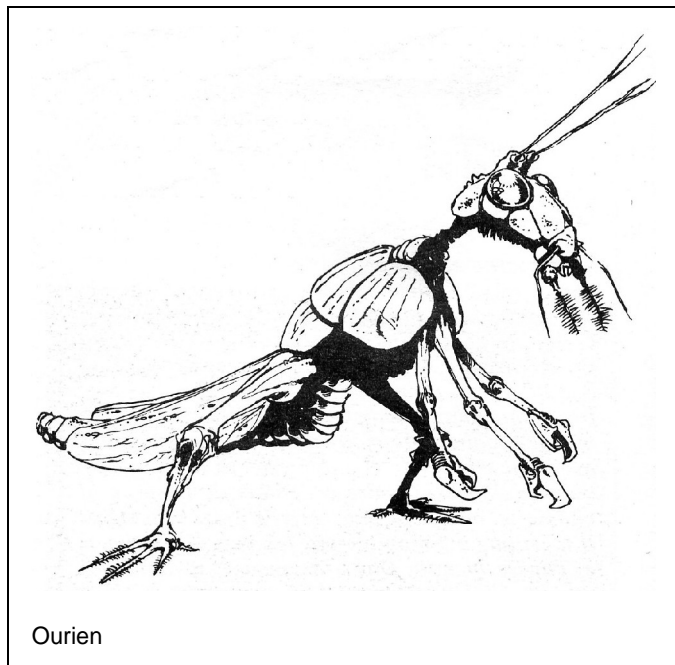
Les aventuriers choisissent rapidement leur terrain d'atterrissage. Le M.J. leur décrit le plan n°4, vue générale de l'île. L'atterrissage se passe bien si le pilote réussit un test sous

Conduite **15** (facile en plaine, moyen en forêt, difficile en montagne).

Mais, même dans le meilleur des cas, la bulle expire à l'atterrissage. Sans pièces détachées ni compétence, elle est irréparable. Si le résultat est négatif, les aventuriers reçoivent des dommages à lire sur la table C du tableau des dommages.

Selon l'endroit choisi par les aventuriers pour l'atterrissage, il leur reste un certain chemin à parcourir pour rejoindre la base. Ils sont désormais à pied.

Plan n° 4



Ourien

1 à 8 : Ruches d'aborigènes ouriens.

Chaque ruche abrite une tribu préhistorique (NT 1, communauté mystique, neutre). La société ourienne est divisée en 3 castes :

- les *ouvriers*, vaste troupeau docile et laborieux. Ils creusent des mines, extraient et façonnent le métal et ne se rendent jamais à la surface ;

- les *guerriers* qui défendent la ruche contre ses ennemis, les guerriers des autres ruches essentiellement, et les soldats de la base accessoirement ;

- les *prêtres* seuls à pouvoir communiquer, commandent aux autres castes au nom de la reine. Il y a 1 prêtre pour 30 ouvriers ou pour 10 soldats.

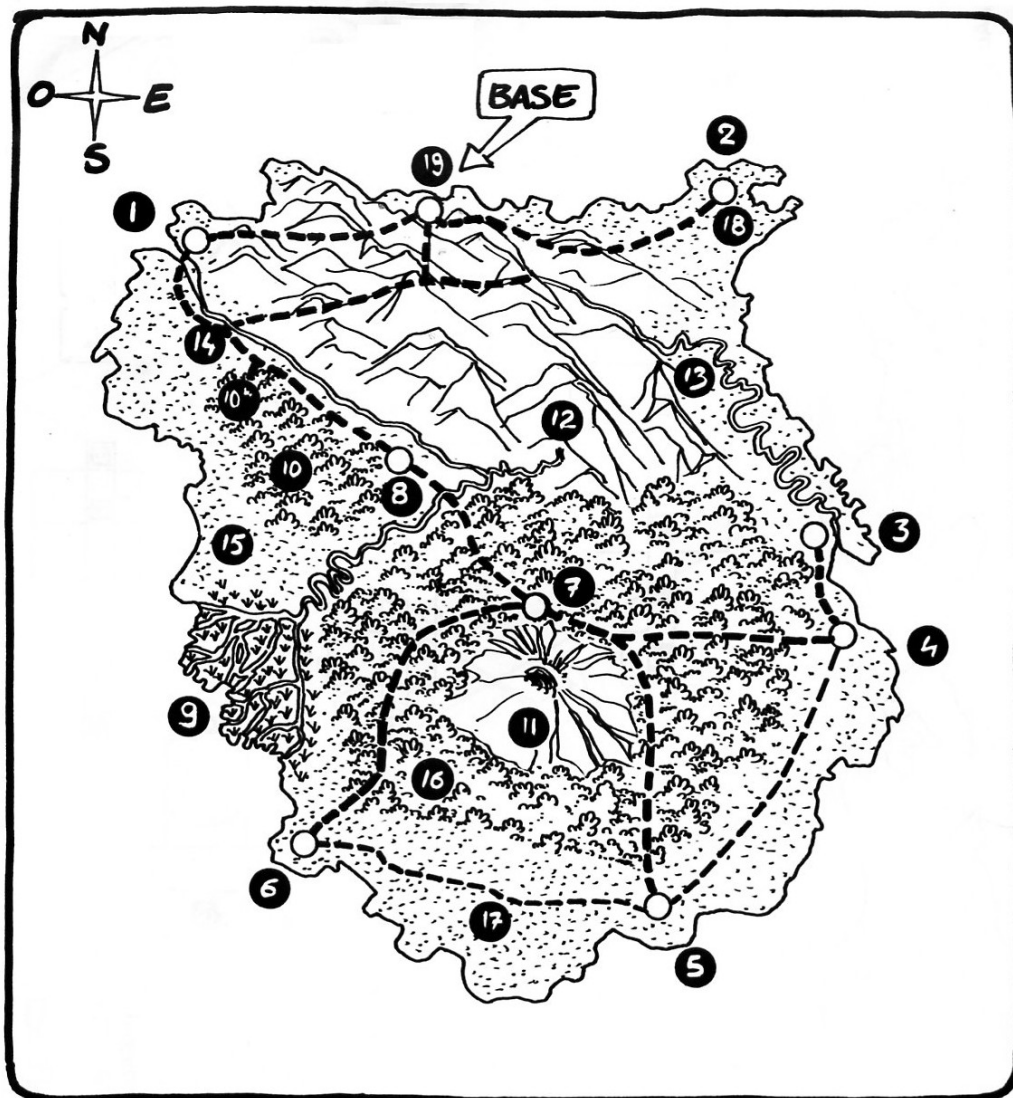
La *reine* assure la reproduction (un prêtre bourdon la féconde tous les cinq ans) et possède droit de vie et de mort sur ses sujets.

La ruche moyenne se compose de 60 ouvriers, 20 soldats, 4 prêtres et la reine.

PLAN N° 4



ECHELLE : 1 — 200 m



Pour des raisons de sécurité, les aventuriers ne seront jamais autorisés à pénétrer dans la ruche jusqu'à rencontrer la reine ou même de simples ouvriers.

En lançant 1 dé, le M.J. détermine la possibilité d'une rencontre : dès que le groupe de personnages met le pied dans une galerie ourienne, un résultat de 6 indique la rencontre d'une patrouille extérieure (1 prêtre, V10 I8 C5 ; 5 guerriers, H9 E8 F10). A chaque intersection, le 6 indique une patrouille intérieure (2 prêtres, V10 I8 C5 ; 10 guerriers, H9 E8 F10). A moins de 100 mètres d'une ruche, la probabilité de rencontre devient positive à 50 % (résultat de 4, 5 ou 6).

Ulmer connaît le langage des prêtres ouriens. La plupart des ruches sont hostiles aux occupants de la base et donc, *a priori* favorables à l'entreprise des aventuriers.

Les patrouilles fréquentes d'engins volants au-dessus de l'île font fuir les oiseaux et dérangent les cérémonies du glatch. Tous les 65 jours, la conjonction des trois lunes dans le ciel est l'occasion pour les Ouriens de sortir à l'air libre pour chanter et danser toute la nuit. Ils quittent leurs galeries souterraines, qui tressent un réseau entre les ruches, et se réunissent, toutes ruches confondues, autour du volcan **11**. Hormis lors de ces

cérémonies interdites aux étrangers, les aborigènes se montreront amicaux envers le groupe de personnages, à l'exception des tribus corrompues des ruches **1** et **2** qui chercheront à livrer les aventuriers aux gardes de la base. Leur aide se limite à l'hospitalité la plus parfaite si les personnages restent dans la ruche et à la compagnie d'un prêtre pour les guider vers la base. Ce guide connaît l'existence d'un passage secret, une ancienne galerie souterraine datant de l'époque où la base était une ruche. Le prêtre ourien peut emmener les aventuriers vers ce passage.

Les tribus des ruches **1** et **2** reçoivent des cadeaux et des avantages de la base et seront donc hostiles aux aventuriers. Les probabilités de rencontres d'une patrouille sont les mêmes mais celle-ci attaque le groupe de personnages.

9 : Marais de Ghor

Les marais de Ghor sont quasiment impossibles à traverser. Si les personnages s'y aventurent, ils risquent fort d'avoir des ennuis : le lancer d'1 dé indique les risques potentiels :

1 et 2, les personnages réussissent à sortir du marais.

3 et 4, ils se perdent et passent la nuit dans le marais ; nouveau lancer de dé, le lendemain, s'ils survivent aux vapeurs toxiques.

5 et 6, selon l'ordre de progression, les deux premiers personnages du groupe s'enfoncent dans les sables mouvants.

Pendant la nuit, les vapeurs toxiques qui stagnent dans le marais se répandent sur toute l'île au niveau de la mer. Les galeries et ruches ouriennes, le volcan, les montagnes (et donc la base) et les plus hauts arbres de la forêt sont à l'abri de ces vapeurs. Un filtre suffit pour ne pas être incommodé, sinon un jet de survie est nécessaire pour chaque personnage, et un MOD négatif de -1 est appliqué à une caractéristique physique de son choix pour chaque nuit passée dans le brouillard empoisonné. Ouriens, karias et malachites sont également touchés par les vapeurs.

Le matin, le vent chasse rapidement les vapeurs toxiques. La flore de l'île n'est pas incommodée mais la faune se partage nettement entre animaux diurnes, tels les flanches, et nocturnes, comme les quirnes.

10 : Vieille forêt

La vieille forêt est inhabitée depuis de nombreuses années. Une ancienne ruche déserte **10bis** est le point de départ d'un souterrain qui rejoint les galeries ouriennes à un point très proche de l'accès secret **14** de la base. La forêt contient tous les spécimens de la faune et de la flore locales.

11 : Volcan

Le volcan est éteint depuis nombre d'années. La nuit, sa hauteur lui permet d'échapper aux vapeurs toxiques qui stagnent à 10 mètres du niveau de la mer. Si le M.J. obtient 66 (double dix) en lançant 2 dés, les aventuriers visitent le volcan la nuit même du glitch. Nul étranger ne peut assister impunément aux cérémonies du glitch. Les personnages, s'ils se font surprendre, ont tous les guerriers ouriens sur le dos (tous les guerriers de toutes les ruches jusqu'à extermination).

12 : Montagnes

Ce sont de petites montagnes (1 500 mètres). Leur escalade réclame néanmoins un matériel approprié (cordes, crampons, crochet et piolet). Il est possible de remonter les rivières sans matériel.

13 : Rivières

Les rivières sont potables et le courant n'est pas très fort. Leur plus grande largeur est de 10 mètres à l'embouchure. A la source de la rivière du vent **13**, se trouve l'entrée d'une caverne qui mène à une ancienne galerie ourienne conduisant vers la base.

14 : Passage secret

Dans la galerie entre les ruches **1** et **3**, non loin de l'embranchement qui mène à la vieille forêt, se trouve un souterrain dont l'entrée est peu visible. Il mène à la base. Un kilomètre avant d'y arriver, il y a une intersection qui conduit à la source de la rivière du vent **13**.

15 : Plaine herbeuse

La progression est facile dans la plaine. C'est le domaine de prédilection des flanches et des quirnes.

16 : Jungle

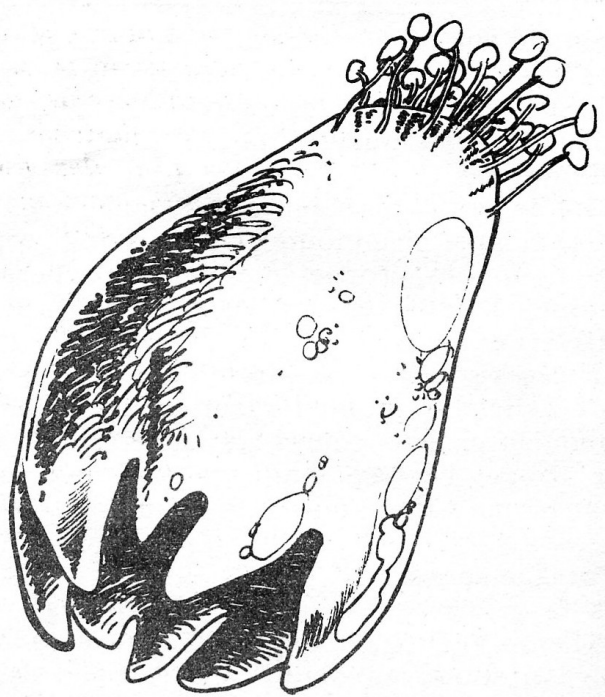
La progression y est plus lente. Il y a un risque de se perdre sans boussole. Animaux probables. Le personnage qui ferme la marche du groupe subira une tentative d'hypnose de la part d'une plante-serpent. Si la Volonté du personnage est trop faible, ou que ses compagnons ne le tirent pas d'affaire, il est vidé de son sang en une demi-heure.

17 : Plaine herbeuse (cf. 15).

18 : Dune de sable

Présence certaine de sable-brouillard, et d'un bleuk

19 : Base secrète



FLANCHE

Poids : 40 kilos, **taille** : 60 centimètres, **Force** :10, **Arme** : A, **armure** : 8.

La flanche est un paisible herbivore. Elle se déplace en planant mollement au-dessus du sol grâce à un système d'exo poumons qui lui donne l'aspect d'un ballon de baudruche ou d'une plante aquatique. La flanche ne se pose que pour se nourrir et n'est vulnérable aux quirnes qu'à ce moment-là. Les flanches se réunissent en vastes troupeaux avec des guetteurs pour pouvoir brouter paisiblement et se désaltérer en paix au coucher du soleil. A ce moment la flanche se met à gonfler, jusqu'à décupler sa taille pour emmagasiner de quoi respirer toute la nuit sans être incommodée par les vapeurs toxiques. Elles planent alors à trois mètres du sol et dorment toute la nuit. Il arrive parfois de voir des grappes de flanches accrochées par la dérive du vent aux branches d'un arbre. Les femelles flanches (plus grosses) possèdent une ouverture munie d'une poche intermédiaire fonctionnant comme un sas, qui leur permet d'accueillir les bébés flanches qui ne savent pas encore gonfler suffisamment. Un ou deux humains démunis de filtres peuvent passer la nuit dans une flanche.

BLEUK

Poids : 100 kilos, **taille :** 1,40 mètre, **Force :** 11, **Arme :** E, **armure :** 3

Le bleuk est un prédateur solitaire, omnivore. Il ne craint pas les quirnes et rôde souvent dans les sables-brouillard. Il est de forme conique et se déplace lentement sur cinq pseudopodes. Il possède également cinq tentacules de préhension dont il se sert fort habilement. Il n'est pas sensible aux vapeurs et chasse de jour comme de nuit : On le trouve dans les marais, la jungle, la forêt. Il pénètre parfois dans les galeries ouriennes et attaque les patrouilles. Le bleuk a très mauvais caractère et attaque sans provocation.

**PLANTE-SERPENT**

On la rencontre dans toute l'île, sur des terrains plats au bord de la mer. C'est une plante à longue tige. Sa fleur minéralisée dégage une odeur légèrement somnifère. Le dessin qu'elle forme et son doux balancement procurent à celui qui la contemple un bien-être qui endort sa volonté. Hypnotisé, il ne se rend pas compte qu'au bout de quelques minutes les racines de la plante-serpent s'entortillent autour de ses chevilles et drainent son sang pour nourrir la plante.

QUIRNE

Poids : 7 kilos, **taille :** 80 centimètres, **Force :** 10, **Arme :** D, **armure :** 6.

Le quirne est un petit animal très vif et carnivore, très vorace. Il chasse en bande et n'est jamais seul (2 dés). Il se met en embuscade, entre des racines par exemple, et bondit sur sa proie qu'il ne lâche plus ; agitant frénétiquement sa mâchoire, il enfonce son petit museau pointu dans le corps de ses victimes avec une effroyable gloutonnerie. Si le groupe de quirnes dépasse quatre individus de l'espèce, il chasse en meute en poussant de longs cris aigus. Il n'est pas incommodé par les vapeurs toxiques et chasse la nuit. Dans la journée, il dort mais attaque s'il est dérangé. Il ne craint que le feu.

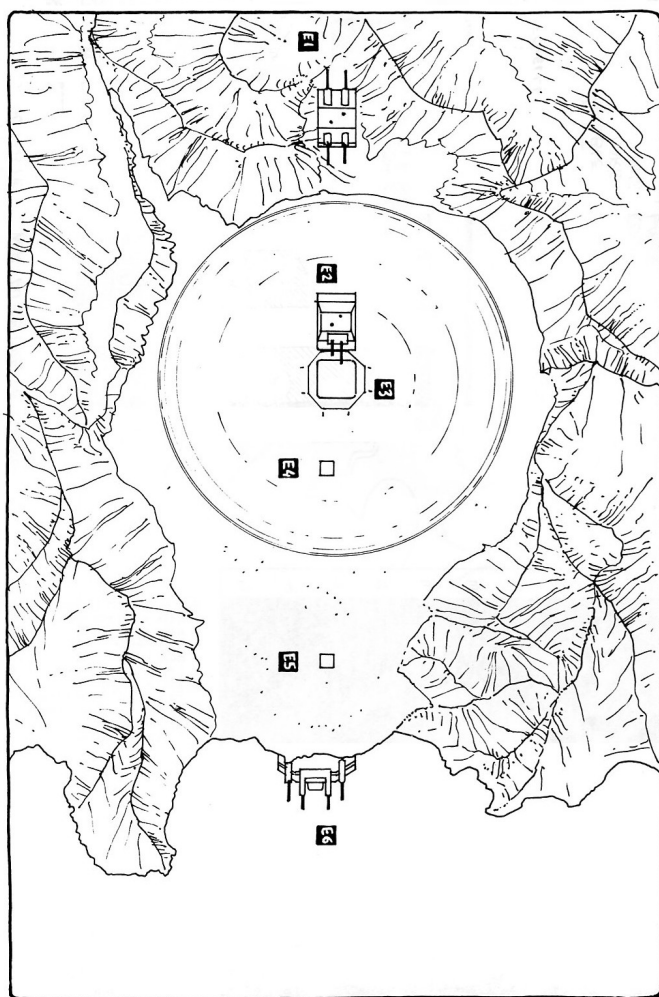
**SABLE-BROUILLARD**

Le sable-brouillard, qu'il ne faut pas confondre avec les vapeurs toxiques, est composé d'une multitude de corpuscules de quartz soulevées, rassemblées et mises en mouvement par un phénomène magnétique dû à l'action des trois lunes.

Ce brouillard qui empêche toute vision n'est pas dangereux en soi, même s'il fait tousser à la longue. Mais, outre qu'il dissimule les accidents de terrain et empêche le fonctionnement des gadgets de NT 4 et supérieurs, il peut également abriter un bleuk. A chaque changement de type de terrain, un résultat de 6 à un lancer de dé indique la présence de sable-brouillard. Ce phénomène peut se produire n'importe où sur l'île, à l'exception de la base qui possède des stabilisateurs de champ.

Plan n° 5

VUE AERIENNE DE LA BASE



ECHELLE : 20 m.

Ce plan représente la base, vue de l'extérieur. Elle est située à 100 mètres du niveau de la mer, au fond d'une gorge entièrement entourée de montagnes. Elle est, en outre, protégée par un champ de force qui ne cesse que pour laisser le passage aux véhicules aériens identifiés comme appartenant à la base.

E1 à E7 : Accès potentiels à la base.

E1, E2 : Tourelles de combat.

E1 est à l'extérieur du champ de force dans les montagnes ; **E2** à l'intérieur du champ de force et juste à côté de la sortie des véhicules. La tourelle **E1** est gardée en permanence par 2 gardes, l'un pour le guet, l'autre au laser lourd de trois pouces (dégâts E x 2) ; 6 gardes se relaient et font les trois-huit. Le poste **E2** n'est gardé que lorsque le champ de force est abaissé, après que l'aéronef a été dûment identifié par la tourelle **E1**.

Les tourelles ont 20 mètres de haut et ne comportent pas d'ouverture vers l'extérieur. Seuls ressortent les tubes pivotants des canons laser.

E3 : Accès aéronef

L'entrée et la sortie des aéronefs se font par un tube lisse d'un diamètre de 10 mètres. Les aéronefs antigrav de la base

descendent et remontent le long de ce cylindre d'acier poli de 35 mètres de haut.

E4, E5 : Bouches d'aération

Ces deux bouches d'aération, situées suffisamment haut pour ne pas craindre d'être submergées par les vapeurs toxiques, sont ancrées sur des dalles de béton de 5 mètres de côté. Un filtre aisé à déposer, muni d'un système d'alarme repérable par un tekno de grade 2, n'est pas une barrière très difficile à franchir pour rejoindre le système de canalisation d'air. Après quelques méandres, la bouche **E4** permet de rejoindre l'escalier **B** et la bouche **E5**, l'escalier **C**. Ulmer connaît cet accès par les bouches à air.

E6 : Grotte

Là où la rivière souterraine se jette dans la mer, s'est formée une grotte naturelle de très grande taille. Les courants contraires rendent son accès par la mer très difficile. Les moteurs de NT inférieur à 4 ne sont pas assez puissants pour assurer la sécurité, et leurs bateaux sont rejetés sur les rochers. Par contre, dans le sens de la sortie, le courant de la rivière entraîne au-delà des récifs, vers le large. La grotte n'est pas gardée.

E7 : Souterrain

Inconnue des gardes, cette galerie communique avec le réseau des ruches ouriennes. Seul un prêtre ourien, dûment séduit, impressionné ou convaincu, peut révéler aux personnages l'existence de cette issue.

10 : Accès

Cette partie de la base, qui est située à l'extérieur du champ de force occupe également une place à part dans l'organisation de la base.

La tourelle de combat **E1** les salles de gardes, de repos et d'exercice, l'ascenseur et le couloir sont réservés à une patrouille de 6 hommes qui font les trois-huit et sont renouvelés chaque semaine. Cette surveillance est vécue comme une corvée par les hommes qui considèrent cette semaine d'isolement comme une punition et montent la garde en traînant les pieds.

Organisation militaire de la base

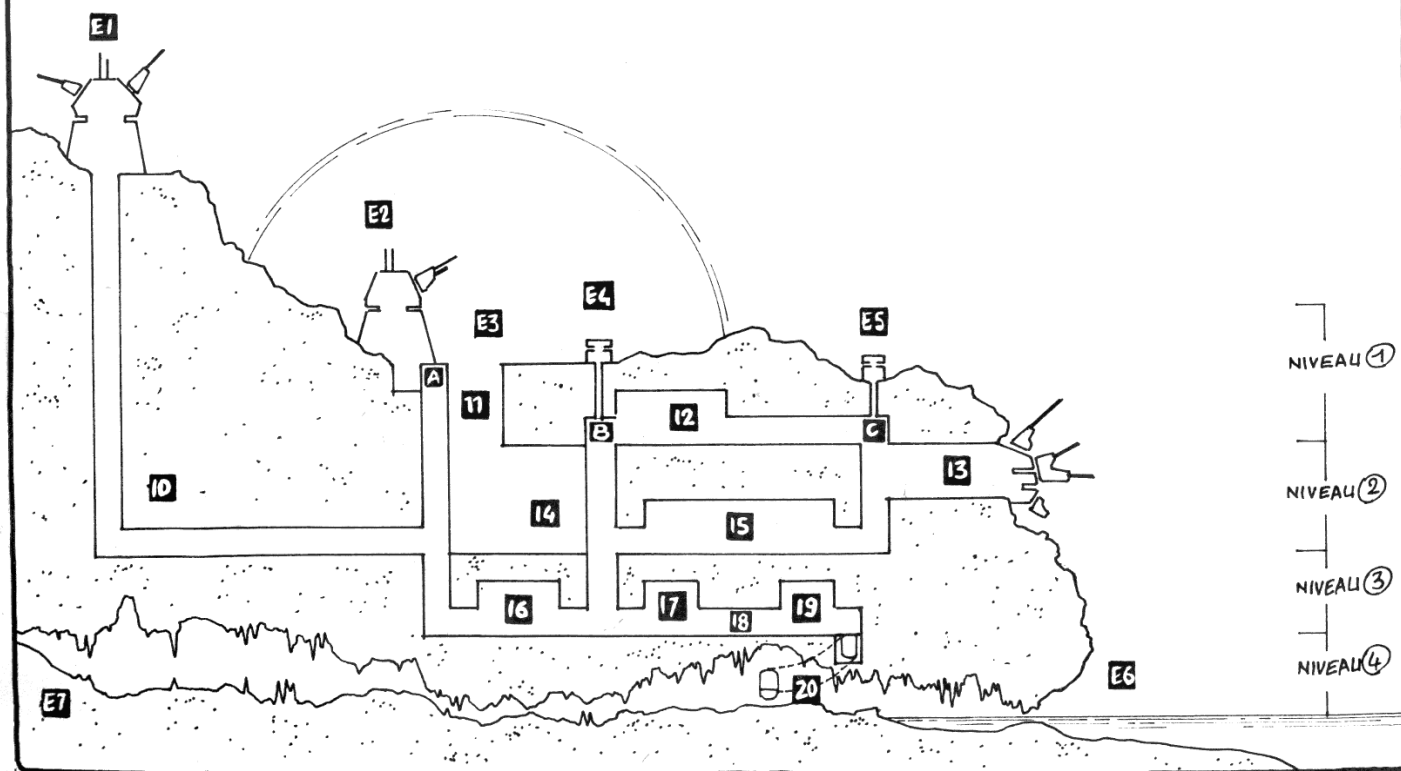
Le personnel de la base comprend plus d'une centaine d'individus des trois races colonisatrices de l'amas de Gion ; 100 humains, 8 karias et 12 malachites, qui portent tous un uniforme indiquant leur fonction dans la base : une combinaison rouge pour les gardes, bleue pour les tekno, orange pour les navyborgs ; les chefs sont en noir et portent des uniformes plus fantaisistes.

Teknos et navyborgs sont en majorité malachites avec quelques humains, les gardes sont tous humains (V6 17 C6 H8 E8 F8) et ils sont encadrés par des chefs karias (V9 18 C6 H9 E9 F10). Les karias sont des guerriers nés, des soldats de grande valeur. Leur force redoutable, leur discipline inflexible, leur ignorance de la peur font merveille sur le terrain.

En dehors des occupants de chaque pièce qui sont donnés au fur et à mesure de la progression des personnages, des rencontres avec le personnel de la base peuvent avoir lieu dans les couloirs, les escaliers, les parties communes. La nuit (de 9 heures du soir à 9 heures du matin), il n'y a pratiquement que la patrouille qui circule encore ; mais dans la journée, outre la

ECHELLE : — 20m

PLAN N°6A

VUE DE LA BASE
EN COUPE.

patrouille, de nombreux habitants de la base se croisent dans les couloirs. Ils ne se connaissent pas tous entre eux et ne remarqueront pas un ou deux visages inconnus. Mais si le groupe est important, cet afflux de têtes nouvelles risque de mettre la puce à l'oreille de plus d'un. De même, les personnages passeront-ils plus facilement inaperçus en soldats qu'en tekno. Le M.J. peut se livrer à un test NORMAL sous la compétence Déguisement 24 si un membre du groupe la possède : si le résultat est négatif, les personnages sont contrôlés par la première patrouille.

La patrouille, qui fait sa ronde en permanence dans les couloirs de la base, est composée de 10 humains commandés par un karia. Ce dernier est armé d'un revolver à 6 balles de NT 3. Les hommes possèdent 3 grenades soporifiques et 1 étourdisseur de NT 5. La patrouille parcourt tous les étages successivement. A chaque étage, dans l'escalier B, des postes de contrôle reliés au P.C. central jalonnent l'itinéraire de la patrouille.

Si le chef de patrouille marque un retard sur l'horaire prévu ou n'envoie pas le code adéquat, l'alerte jaune est déclenchée. Une seconde patrouille (2 karias, 20 hommes) est envoyée à l'emplacement du dernier appel de la patrouille normale. Si l'une des deux patrouilles découvre un danger dont elle ne peut venir à bout seule, ou si la seconde patrouille disparaît comme la première, l'alerte rouge se déclenche. Tout le personnel de la base est sur le pied de guerre : chacun, officier fourrier ou balayeur, redevient un soldat et se rend à son poste, muni de son étourdisseur personnel. En cas d'alerte rouge, les personnages n'ont aucune chance de passer inaperçus.

Hors des périodes d'alerte, le port des armes est interdit dans la base. Si les personnages marchent groupés, qu'ils n'ont pas emprunté l'uniforme de la base, que leurs armes sont visibles et/ou qu'ils ont un comportement suspect, ils sont à peu près sûrs de se faire contrôler par la patrouille, et donc arrêter.

La patrouille inspecte toute la base, étage par étage. Chaque fois que les personnages empruntent un escalier ou un ascenseur, le M.J. détermine la position de la patrouille, en lançant 1 dé.

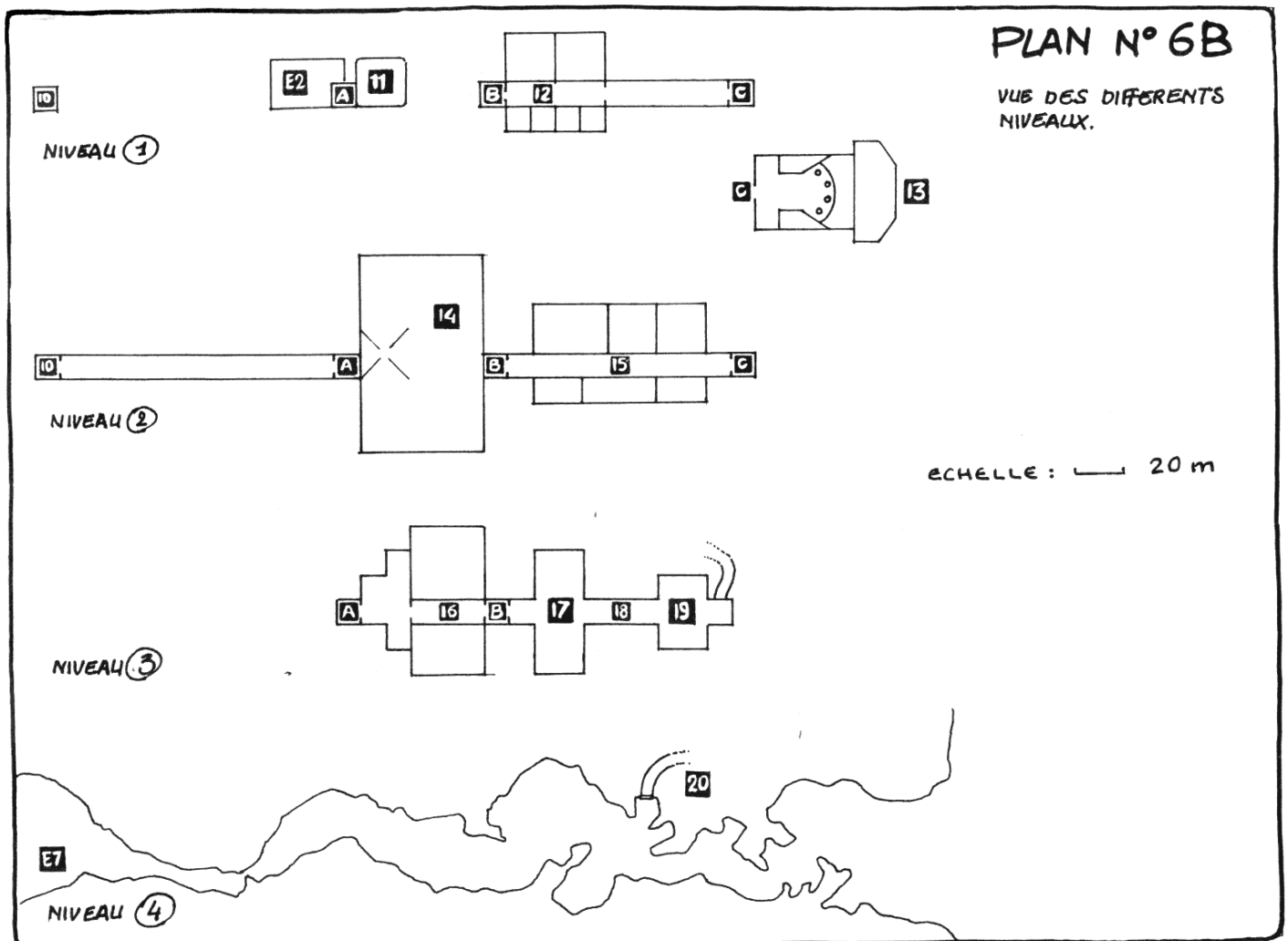
Si le résultat est 1, la patrouille est au premier étage, 2 au second sous-sol, et 3 au troisième, 4 indique que la patrouille est dans l'ascenseur A, 5 l'escalier B, 6 l'escalier C, de jour comme de l'escalier nuit.

La rencontre est inévitable dans l'ascenseur ou les escaliers ; aux étages, la patrouille est située à une extrémité de l'étage et la rencontre n'a lieu que si la progression des joueurs le permet. Chacun des points où le M.J. positionne la patrouille est également un poste de contrôle. En cas d'alerte jaune, la seconde patrouille se rend immédiatement au dernier point visité par la première patrouille.

Enfin, si le M.J. juge que les personnages se montrent par trop indiscrets, n'importe quelle rencontre peut déclencher l'alerte jaune.

A : Ascenseur.

Cet ascenseur (40 personnes maximum) dessert les trois étages de la base. Il met 1 minute pour s'élever et descendre d'un niveau et s'arrête 1 minute à chaque palier.



Il conduit successivement à la tourelle de combat **13**, à la salle des machines **16** en passant par l'astrodrome **14**.

B : Escalier.

Cet escalier est assez large pour que 5 personnes puissent y marcher de front. Il faut environ 5 minutes pour descendre d'un étage et 10 minutes environ pour monter. Son point le plus élevé est sous la bouche d'aération **E4** en face du dortoir **12** au premier étage ; au second sous-sol, il passe entre l'atelier de réparations **15** et l'astrodrome **14**, puis descend au troisième sous-sol entre la salle des machines **16** et la cantine **17**.

C : Escalier.

C'est un escalier en colimaçon assez étroit. Deux hommes peuvent difficilement s'y croiser. Au premier sous-sol, il démarre dans la tourelle de combat **13** sous la bouche d'aération **E5**, il mène au fond de l'entrepôt **15** du deuxième étage.

Plan nos 6A et B

10 : L'ascenseur et le couloir qui mènent à cette partie de la base ne sont utilisés qu'une fois par semaine lors de la relève de la garde de 6 hommes qui veille en permanence. Le résultat de 6 au lancer d'1 dé indique que le jour de la relève est arrivé juste au moment où les aventuriers exploraient ce couloir. Ils

croisent alors une patrouille de 6 humains (V6 17 C6 H8 E8 F8).

11 : Tube d'accès (cf. **E3**).

12 : Dortoir

Deux grands dortoirs de 50 lits et 5 pièces de 5 lits permettent de loger toute la base. La nuit, les dortoirs sont occupés à 80 %. Dans la journée, ils sont occupés à 20 %.

13 : Tourelle de combat

Cette tourelle de combat garde l'accès à la mer. Des équipes tournantes s'y succèdent. Elles comprennent 1 karia de grade 3 (V9 I8 C6 H9 E9 F10), un revolver NT 3, un gilet pare-balles, et 6 humains de grade 1 (V6 17 C6 H8 E8 F8) désarmés. Les gardes humains sont placés devant les canons laser (NT 4, dégâts E x 3) braqués vers la mer.

14 : Astrodrome

800 m² comprenant l'aire de décollage et d'atterrissage vertical des aéronefs (navettes et bulles antigrav). Une aire de 100 m² spécialement réservée à cet effet est signalée sous le tube d'accès.

La force aérienne totale de la base est de 6 navettes blindées (NT 5) de 20 places et 10 bulles anti-G (NT 6) à 2 places. Dans la journée, la moitié de la flotte est à l'extérieur. La nuit, toute la flotte est à la base à l'exception des 2 bulles qui patrouillent en permanence. Il y a toujours un mécanicien et un pilote qui traînent sur l'astrodrome.

15 : Ateliers de réparations-entrepôt

En partant de l'escalier **B**, se présente le dépôt d'armes : il contient suffisamment d'armes (pistolets NT 3, laser NT 4, paralyseurs et étourdisseurs NT 5), d'armures (gilet pare-balles NT 3) et d'uniformes pour équiper toute la base.

Trésorerie :

C'est la salle suivante où le personnel touche sa paie. Un coffre-fort (résistance 100) contient 6000000 de crédits en pièces d'or. On y trouve également quelques bijoux personnels mis à l'abri. C'est le seul « trésor » que contienne la base.

D'autres portes s'ouvrent sur le couloir. Ce sont les ateliers de réparations. NT 3 : mécanique ; NT 4 : électronique ; NT 6 : robotique. On y trouve pièces détachées et outillage nécessaire pour réparer les objets et machines du NT correspondant. La nuit, les ateliers sont vides. Pendant la journée, chacun d'eux est occupé par 2 experts malachites (V7 19 Cio Hs E6 F9), teknos de grade 3. Le couloir prend fin dans l'escalier **C**.

16 : Salle des machines

Cette vaste salle contient les climatiseurs, convecteurs d'énergie, nexus électroniques de tout l'appareillage de la base, notamment le champ de force extérieur. Il faut une force d'impact de 500 points de dégâts pour atteindre la paralysie de la salle des machines. La nuit, 1 expert malachite est de garde ; ils sont 3 pendant la journée (V7 I10 C9 H6 E6 F7).

17 : Cantine

Cuisines, tables, chaises, chariots de plats, le mobilier de la cantine est classique. Les différentes habitudes alimentaires des trois espèces, auxquelles s'ajoutent les effectifs des équipes de nuit, font que la cantine est pratiquement occupée 24 heures sur 24. Deux dés indiquent au M.J. le nombre de rencontres. Il y a environ 8 humains pour 1 malachite et 1 karia.

Ils sont sans armes et ne font pas attention aux aventuriers. Si ces derniers sont suffisamment discrets et arrivent séparément, ils peuvent parvenir à se faire servir à manger par les cuisiniers. Il s'agit de logimecs qui ne sont pas programmés pour effectuer des contrôles.

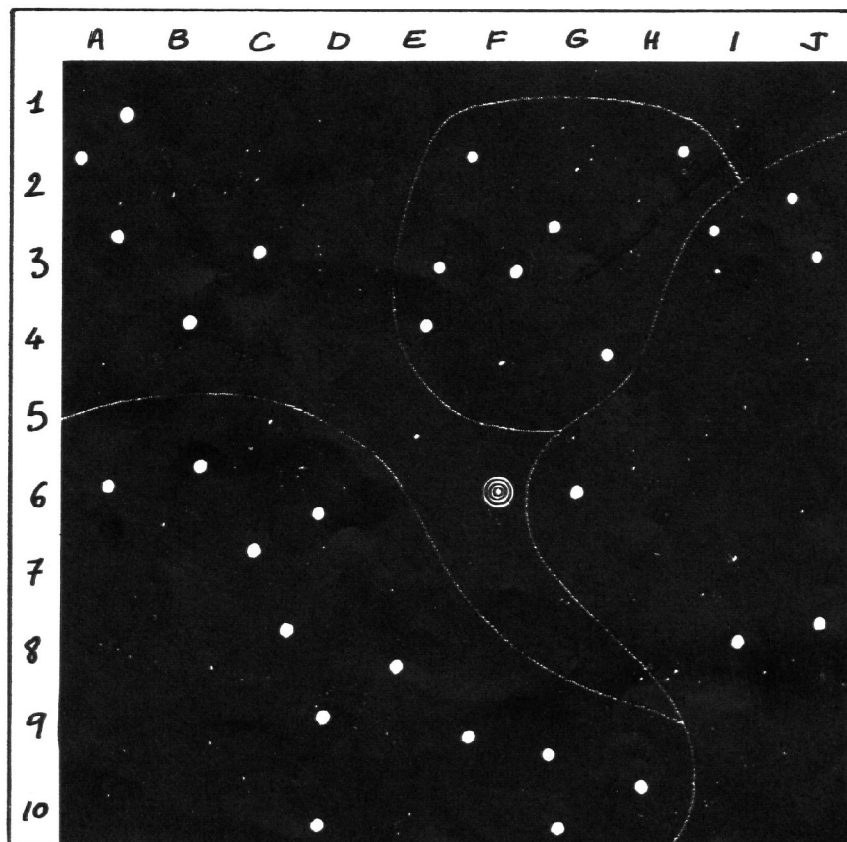
18 : Couloir

Ce couloir mène directement au P.C. Il n'est utilisé que par le personnel autorisé. 1 karia (V9 I8 C9 E9 F10) muni d'un laser NT 4, et 4 humains (V6 I7 C6 H8 E8 F8) armés d'étourdisseurs NT 5 gardent ce couloir jour et nuit. Ils arrêtent systématiquement tous ceux qui empruntent cet accès et demandent des instructions au P.C. où se trouve le chef de la base, un karia, Théodus. Si les aventuriers arrivent jusque-là, Théodus ordonne qu'ils soient désarmés et amenés jusqu'à lui.

19 : P.C.

Dans le poste de commandement (P.C.) se trouve Théodus le chef de la base, son fidèle garde du corps, un officier chargé du standard et des liaisons avec la patrouille, et un malachite.

Secteur Galactique de l'Amas de Gion

**LES AGRIPPINES (PLANETES MINIERES)**

A1	α ALPHA D'AGRIPPINE	NT 5
A2	β BETA	NT 4
A3	γ GAMMA	NT 4
B4	δ DELTA	NT 5
C3	ε EPSILON	NT 4

AMAS DE GION

E3	KIRKISS	NT 3 (KARIA)
E4	SHAKRA	NT 4 (KARIA)
F2	HANLOR	NT 3
F3	KATIA	NT 4
G3	YJABURG	NT 4
G4	20 %	NT 3
H2	OUR	NT 4 (MALACHITE)

ALLIANCE DES DOUZE SOLEILS

A6	LUDIO	NT 2
B6	MYRTIL	NT 3
C7	BRAZIL	NT 4
C8	CARAMAN	NT 4
D6	ULYSSE	NT 2
D9	VIALA	NT 6
D10	MARINE	NT 2
E7	PERSEPHONE	NT 3
F9	MACBETH	NT 6
G9	DIOMEDE	NT 5
G10	CERAMIQUE	NT 1
H10	GLOBALE	NT 2

EMPIRE

J2	ANATOLIA	NT 6
J3	STYX	NT 6
J8	VONDA	NT 6
G6	CERBERE	NT 2
I3	KHARG	NT 5
J8	TREFOILIA	NT 6

SECTEUR 412/39, ZONE 312/54 A8 : Bordure de l'Empire galactique

Epilogue

Lorsque les aventuriers parviennent au P.C. de la base, l'épilogue est proche. L'attitude de Théodus dépend en grande partie de ce qui s'est passé auparavant. Il est bien évident qu'elle ne serait pas la même si les aventuriers lui sont amenés alors qu'ils tentaient de pénétrer dans la base, ou si la capture a lieu après que ceux-ci ont mis la base à feu et à sang. C'est donc au M.J. de moduler les circonstances précises de la rencontre selon le contexte.

La vérité, telle qu'elle peut parvenir à se dégager de la mise au point finale, si les circonstances lui permettent d'avoir lieu, est la suivante :

Ti Sien Po, capitaine de l'armée confédérée de l'amas de Gion, est le second du commandant Théodus sur la base d'Our IV. Il souhaite déconsidérer son chef en montrant qu'il est incapable de faire face à une attaque contre la base. C'est pour cette raison qu'il organise lui-même cette attaque avec l'aide d'Ulmer, autre adjoint de Théodus. Ti Sien Po (c'est le malachite) est présent dans le P.C. au moment de la confrontation finale, son but est de se débarrasser des aventuriers et de Théodus en même temps.

Théodus karia, 42 ans, V10 I9 C7 H9 E10 F8, commandant en chef de la base « El Zeitoun », officier de l'armée confédérale de Gion, décoré de l'ordre du Pain de sucre, commissaire délégué aux Affaires ouriennes pour l'île Luette, représentant la confédération auprès des aborigènes.

Théodus est de mauvaise humeur. Et ce d'autant plus que les aventuriers auront commis des dégâts. Il interroge sèchement les personnages et ne répond pas à leurs questions. Il mène l'enquête pour savoir qui a envoyé ce groupe de saboteurs. Il agite perpétuellement une badine sous le nez de ses interlocuteurs et s'en frappe parfois la carapace lorsqu'il s'énervé.

Le garde du corps, karia, V10 I9 C7 H10 E10 F11, ne bouge pas plus que l'officier de transmissions, humain, V7 I8 C8 H7 E6 F8. Si un danger menace ou si un ordre de Théodus intervient, ils s'exécutent sans hésiter. Le malachite se tient un peu à l'écart. Il porte un uniforme de capitaine de l'armée confédérée. Les personnages possédant la compétence Langages E.T. 42, sont avertis personnellement par le M.J. qu'il ressemble étrangement à Ti Sien Po.

Ti Sien Po tient prête une grenade soporifique pour le cas où il viendrait à être reconnu. Dans ce cas, les personnages se réveilleraient une demi-heure plus tard, Théodus et les gardes égorgés, Ulmer et Ti Sien Po en fuite.

C'est le scénario qui doit avoir lieu, quel que soit le résultat de l'interrogatoire des prisonniers.

Dans le cas où les aventuriers prendraient les devants en tentant de prendre la fuite avant que son véritable rôle ne soit révélé, Ti Sien Po intervient en faveur des personnages et s'arrange pour faire tuer Théodus. Il indique alors aux personnages le moyen de s'enfuir par la trappe qui mène à la rivière souterraine. Il prétendra alors avoir été présent à l'interrogatoire en tant que prisonnier. A la première occasion, il abandonnera les aventuriers et rejoindra les gardes de la base. C'est alors lui qui dirigera les poursuites.

La fuite

Si les aventuriers explorent un peu la pièce où ils se trouvent, ils découvrent rapidement l'existence d'une porte dérobée qui mène à un escalier métallique 20 conduisant sur la berge de la rivière souterraine. En descendant le courant, on arrive à une vaste caverne qui débouche sur la mer juste en dessous de la tourelle 13.

En remontant le cours de la rivière, on rejoint la galerie ourienne qui passe sous la montagne. C'est aussi le domaine de chasse d'un bleuk qui rôde en permanence le long de la rivière. Il attaque tous ceux qui envahissent son territoire (voir p.12).

Il y a une chance sur six (résultat de 6 au dé) de tomber sur une patrouille d'aborigènes ouriens à chaque intersection de galeries. Leur réaction est alors hostile.

Les recherches éventuelles des gardes de la base ne les portent pas sur les traces des aventuriers s'ils s'échappent par la rivière souterraine, à moins qu'Ulmer ou Ti Sien Po ne les aient rejoints.

Si les aventuriers sont repris par les gardes de la base, ils risquent 10 ans de prison, et la prison à vie s'ils ont tué des soldats. S'ils ne sont pas repris immédiatement, ils échappent aux futures investigations.

à suivre...

















Tifaine - Soldat grade 2

Table des matières

1 LES PIRATES DE L'AMAS DE GION	4
CONSEILS	4
LES PIRATES DE L'AMAS DE GION	5
Ce que les joueurs peuvent connaître	5
Ce que les joueurs doivent connaître	5
L'amas de Gion et la situation Ourienne	6
Ce que le M.J. est le seul à savoir	6
Plan n° 1	7
Plan n° 2	7
Plan n° 3	8
Organisation de l'expédition	9
Ce que seul le M.J. doit savoir	9
Plan n° 4	9
Plan n° 5	13
Organisation militaire de la base	13
Plan nos 6A et B	15
SECTEUR GALACTIQUE DE L'AMAS DE GION	16
Epilogue	17
TABLE DES MATIERES	18

FICHE DE PERSONNAGE

EMPIRE GALACTIQUE				
Nom du joueur Date de création/...../.....				
Nom Sexe Age				
Planète d'origine Caractère Passions				
Grade Spécialité Points de Guilde				
Destin Points PSI /				
Crédit Notes				
Caractéristiques primaires			Caractéristiques secondaires	
 Charme	 Intelligence	 Volonté	 Résistance physique	 Résistance mentale
 Habileté	 Force	 Endurance	 Intuition	 Réflexes
Évasion mentale (C + I + V) Évasion physique (H + F + E)			 Adaptation	 Perception
			 Beauté	 Discrétion

SANTÉ			MATÉRIEL		
Seuil blessure légère (H) Grave (H + F) Mort (H + F + E)			Armes		
Dommages			Armures		
Localisation des blessures Haut Moyen Bas			Matériel divers		
Prothèses Pérédène Drogues					
Casier judiciaire			Possessions		
CT. CONTACT CT. DISTANCE CT. MAINS NUES COMBAT ROBOT PROTH. ARME TACTIQUE	COMMANDEMENT CONDUITE NT4 CONDUITE NT5 CONDUITE NT6 CONSC. PSI MÉCANIQUE	CONVERSION ÉLECTRONIQUE FOI HYPNOTISME MÉDECINE PROT. RÉPAR.	INFORMATIQUE LANGAGES E.T. LOGIQUE STRATÉGIE TÉLÉKINÉSIE TÉLÉPATHIE	ADMINISTR. CORRUPTION DÉGUISEMENT ESTIMATION MARCHANDAGE SÉDUCTION	CONDUITE NT1 CONDUITE NT2 CONDUITE NT3 COMBINAISON ORIENTATION ROBOTIQUE
ARMES LOURDES ARTS MARTIAUX CTLE ÉNERG. CTLE SENS 6° SENS S.DÉFENSE.U.	CTLE ÉMOTIONS INTERROG. INVISIBILITÉ NEUTRAL. PSI PILOTE T.-L. TRANSMETTEUR	CHIMIE ÉNERGIE INTÉG. MENT. MÉDECINE PSI MOT. VARLET PHARMAC.	CYBERNÉTIQUE ÉCOLOGIE MAINTIEN VIE PROJ. ASTRAL PHYSIQUE TECHN. UNIV.	COMM. TRID INDUSTRIE MARCHÉ PSYCHO. UNIV. TECHN. VENTE TRF EMPATH.

Collection dirigée par Gérard Klein

Empire **galactique** est un *jeu de rôles* qui vous emmènera dans l'univers de la science-fiction. Sous la conduite d'un *Maître de jeu*, vous conquerrerez les étoiles, vous explorerez d'autres planètes, vous rencontrerez des espèces étranges, amicales ou effrayantes.

Vous combattrez, et si la Force et la Chance sont avec vous, vous remporterez victoire, gloire et fortune. Et surtout vous découvrirez l'immensité et la richesse de l'Empire **galactique** qui s'étendra, dans des milliers d'années, sur des milliers de mondes.

Le livre du Maître de jeu lui permettra de découvrir les règles **d'Empire galactique**, de construire ses propres mondes et ses propres aventures ou de se servir des nombreux scénarios publiés dans la même collection. Il pourra dès lors projeter dans l'avenir de quatre à dix joueurs.

Il leur faudra cependant d'abord consulter **Le livre du rôle** qui leur permettra de créer leurs personnages et qui est publié dans la même collection.

Simulations : les *Jeux de rôles* du Livre de Poche.