

Flash-backs

Ou le retour de l'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs

Un scénario

Blue Planet v2

par
Jérôme Darmont

Synopsis

Il y a quelques mois, un contrebandier du nom de Raster Bob, qui travaillait pour le MRN, fut victime d'un cyclone quelque part en Mer des Dauphins. Son catamaran, sa cargaison et le skipper sombrèrent dans une fosse marine abritant une cache des aborigènes. Une des créatures décida d'utiliser l'humain dans son combat contre les pollueurs. Elle le soigna, lui fit subir quelques modifications biochimiques, puis le renvoya à la surface avec pour mission de détruire les transports de Long John de la corporation GenDiver en attirant d'effrayants grands blancs à eux grâce à ses nouveaux pouvoirs d'émission électromagnétique. Ce sont probablement les personnages qui sortirent Raster Bob de ce pétrin (cf. scénario *L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs*) avant de le remettre aux bons soins de GenDiver ou, plus vraisemblablement, de la GEO.

Mais, où qu'il ait atterri, Raster Bob se lassa rapidement de servir de cobaye, abruti de drogues sensées endormir ses nouvelles capacités. Ayant avec une clairvoyance inhabituelle déduit qu'il s'était passé quelque chose de pas net lors de son naufrage, il s'échappa avec le projet de retourner sur les lieux de l'accident. Pourchassé par les personnages, engagés par la GEO (qui se préoccupe de la sécurité des navires croisant au large de Haven), ainsi que par des agents moins recommandables de GenDiver (plus enclins à lui disséquer le cerveau), il parvint néanmoins à la cache des aborigènes. Plus jamais on n'entendra parler de lui. Ses poursuivants furent soit éliminés, en ce qui concerne les agents de GenDiver, soit frappés d'amnésie et renvoyés à Haven, en ce qui concerne les personnages. Toute trace de la cache fut ensuite effacée par les aborigènes.

Mais voilà que la GEO relance les personnages : où en sont-ils dans leur enquête ? Mais quelle enquête ? Et les voilà repartis sur les traces de Raster Bob dans tout Haven, à interroger les même témoins, à subir des réminiscences de leurs premières recherches alors que le conditionnement des aborigènes se craquelle, tout en menant une course contre la montre avec des gangsters du MRN, eux aussi déterminés à retrouver Raster Bob pour lui faire la peau. Ils doivent donc affronter les ennemis du passé et ceux du présent alors qu'ils remontent leur propre piste jusqu'à l'abysses de la Mer des Dauphins et la révélation finale !

Un réveil brutal

Si les personnages disposent d'un local commun (ils appartiennent à la même corporation, du même village natif, ont monté leur propre entreprise ou habitent sur un bateau), ils s'y trouvent tous au moment de leur réveil. Dans le cas contraire, ils sont tous chez l'un des person-

nages. Ils sont brusquement tirés d'un sommeil sans rêve par la sonnerie du terminal Comm-Core.

L'appel provient de la Cité Gouvernementale de la GEO, à Haven. La jolie brune eurasienne qui apparaît sur l'écran est Camille Bachj, que les personnages ont probablement croisée il y a quelque temps (cf. scénario *L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs*). De but en blanc, elle demande aux personnages où ils en sont et ajoute qu'elle a eu un mal fou à les contacter. Ces derniers devraient tomber des nues. Il leur faudra cependant convaincre leur interlocutrice de leur bonne foi, d'autant que celle-ci menace de leur faire rembourser le sous-marin (mais quel sous-marin ?). Voilà qui promet une séance de roleplay intéressante, mais ne le Modérateur ne doit pas se montrer trop dur avec ses joueurs. Camille Bachj est une personne intelligente et elle devrait se rendre compte assez vite que les personnages n'essayeront pas de l'arnaquer.

Elle leur rappelle donc la mission qu'ils ont acceptée pour le compte de la GEO. Il y a deux jours, Raster Bob s'est échappé de l'Institut des Sciences et Techniques de Haven (ou des laboratoires de GenDiver à Haven, selon l'issue de *L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs*) où il subissait diverses séries de tests. Il a réussi à semer ses gardes dans le quartier des Flotteurs. Raster Bob est potentiellement dangereux, s'il reprend la mer, et également probablement en danger, car il représente un possible moyen de contrôle des grands blancs, qui dans des mains mal intentionnées pourrait se révéler une arme terrible.

Camille Bachj a engagé les personnages pour retrouver et ramener Raster Bob, estimant à juste titre qu'ils auraient moins de difficultés qu'une patrouille de la GEO, puisqu'ils le connaissent bien. Elle leur a offert 10.000 titres pour cela, dont 3000 d'avance (ce qu'ils peuvent vérifier en consultant leur compte en banque). Elle ajoute qu'elle a mis un sous-marin de la GEO à leur disposition la veille et qu'elle souhaiterait le voir revenir (heureusement pour les personnages, le véhicule, en bon état, est sagement amarré à leur ponton habituel ou devant leur logement). Pour terminer, elle enjoint les personnages à venir passer un petit examen médical à l'ISTH.

L'examen médical, mené par Camille Bachj elle-même, révèle que le sang des personnages contient de forts taux de substances chimiques inconnues — en partie les mêmes que celles qui ont été retrouvées dans les analyses sanguines de Raster Bob... À la suite de ce check-up, bien que visiblement soucieuse, Camille Bachj déclare les personnages bons pour le service et les enjoint à reprendre leur enquête à zéro (une prime est négociable, mais pas plus de 5000 titres). Cette fois-ci, elle insiste cependant pour être en contact quasi-permanent avec eux.

Sur la piste de Raster Bob (à nouveau)

Immédiatement après s'être échappé, Raster Bob a été pris en chasse par la sécurité de la GEO ou de GenDiver (selon l'endroit d'où il s'est enfuit). À bord d'une moto-sauterelle empruntée, il a réussi à se rendre jusque dans le quartier des Flotteurs où il est parvenu à semer ses poursuivants à pied. Il s'est ensuite directement rendu à Gorkytown rencontrer une certaine Marushka, un contact qu'il avait noué au sein de la famille Gorchoff du temps où il faisait de la contrebande d'armes pour le compte du MRN, et qui lui devait pas mal d'argent. Son compte en banque regonflé de quelques 200.000 titres de divers états corporatistes, Raster Bob est ensuite allé trouver un dauphin nommé Fournisseur qui opère sur le Marché

Commun pour lui acheter un sous-marin d'occasion. Il a finalement navigué droit sur la cache des aborigènes avant de disparaître, emmené par les mystérieuses créatures...

Les personnages ont différents moyens de reconstituer le parcours de Raster Bob. Le plus évident consiste à se rendre au point de départ du fugitif, dans le quartier des Floteurs, puis de remonter sa piste. C'est aussi l'option qui rend le scénario le plus linéaire, aussi le Modérateur ne devra pas hésiter à laisser les personnages trouver des raccourcis et court-circuiter certains des événements ci-dessous. Il devra néanmoins veiller à mettre en scène les flash-backs que vivent les personnages, afin de les plonger dans la confusion dans un premier temps, puis de les aider à deviner ce qui s'est passé dans un second.

Une manière possible de tracer Raster Bob dans Haven sans même se déplacer est d'utiliser l'outil informatique. Un jet d'Intellect + Informatique de difficulté Moyenne permet de glaner quelques éléments biographiques concernant Raster Bob. Il a semble-t-il grandi comme de nombreux natifs des quartiers pauvres de Kingston, livré à lui-même très jeune. Une holo le représente comme un grand black souriant à la coiffure rasta, habillé uniquement d'un pantalon « corsaire » blanc. Un jet de difficulté Compliquée (-1) permet de plus, par divers recoupements, de déduire qu'il exerçait probablement la trouble profession de contrebandier pour le compte du MRN. Il n'a cependant jamais été arrêté ni inquiété par les forces de l'ordre.

Finalement, les personnages s'intéresseront peut-être au compte en banque de Raster Bob. Se faire passer pour lui auprès du serveur de la Kingston Bank & Savings est une tâche stimulante (-3), qui nécessite de surcroît un logiciel de piratage approprié (coûtant environ 5000 titres au marché noir), mais qui permet de découvrir des éléments décisifs. Le lendemain de sa cavale, le compte de Raster Bob a été crédité d'une myriade de petites sommes virées depuis autant de banques différentes, pour un total confortable de 200.000 titres de divers états corporatistes. Tracer l'origine de ces fonds est dangereux à plusieurs égards (difficulté Redoutable (-5)), car ils proviennent des comptes de la Mafiya de Haven, la famille Gorchoff ! L'argent a dans la journée été reversé en totalité sur un compte de la Banque Coloniale Hanover de Haven au nom d'un certain Fournisseur.

Les personnages peuvent également avoir recours à leurs contacts (pirates informatique, informateurs de rue, flics...) pour obtenir tout ou partie des informations ci-dessus. Ce sera au Modérateur de décider ce qu'ils peuvent apprendre ainsi ou pas.

Le quartier des Floteurs

Selon leur origine, les personnages ne seront peut-être pas les bienvenus dans les Floteurs. Mais personne ne se fait de cadeau dans ce quartier sordide, si bien que, soit par des contacts, soit moyennant quelques titres (le tout à jouer en roleplay, plus éventuellement des jets de Réflexe + Baratin ou de Présence + Corruption de difficulté Facile (+1)), ils se font relativement facilement indiquer le bar d'un type surnommé « le Rasta ». Si Raster Bob s'est planqué dans le quartier, c'est sûrement là-bas. Le bar est quasi-impossible à trouver sans aide. Il est situé sur une barge délabrée sans aucune enseigne laissant penser qu'un débit de boisson y est établi.

Flash-back

L'intérieur de l'établissement n'est guère plus engageant que l'extérieur. Constitué d'une unique salle basse de plafond, il est meublé de tables et de chaises dépareillées en bioplastique de

couleur douteuse. Il n'y a pas un chat ici à part l'homme affalé sur le comptoir, apparemment inconscient. Black, la quarantaine, crâne rasé, un peu de bide, t-shirt distendu aux couleurs de la Jamaïque, il semble avoir été violemment rossé il y a peu. Un jet d'Intelligence + Premiers soins à -3 permet de diagnostiquer un nez et quelques côtés cassés et de le ranimer. Encore choqué, le Rasta ne fait aucune difficulté pour raconter ce qui lui est arrivé. Deux types avec des tronches de tueurs ont fait irruption dans son rade. Ils en avaient après Raster Bob, qu'il a hébergé quelques heures. Devant son refus de coopérer, ils l'ont tabassé jusqu'à ce qu'il crache le morceau. Espérant que son pote avait suffisamment d'avance, il leur a avoué qu'il s'était rendu à Gorkytown, voir une certaine Marushka qui lui devait du fric.

« Eh, les mecs ? LES MECS ! Qu'est-ce que vous êtes revenus faire ici ? »

Lorsque les personnages reviennent à la réalité, ils sont dans le bar du Rasta, qui compte cette fois-ci quelques clients médusés. C'est le Rasta qui vient de les apostropher. À moins que les personnages ne surmontent leur surprise en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, s'en suit sans doute une petite explication qui intéresse beaucoup certains clients. Ces derniers appartiennent en effet au MRN et sont à la recherche de Raster Bob. Pour arriver à leurs fins, ils tentent de rester discrets et de prendre les personnages en filature à leur sortie du rade. Si ces derniers sont méfiants, le Modérateur peut les autoriser à faire un jet de Perception en opposition à celui de Perception + Filature des deux ruffians. Dans le cas contraire, il n'y a aucune raison qu'ils les repèrent. Cependant, si Tom Wheeler a survécu au scénario *L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs*, c'est lui qui dirige l'équipe du MRN. Bien qu'il conserve un profil bas dès qu'il aperçoit les personnages, ceux-ci peuvent le reconnaître à leur tour (leur autoriser un jet de Perception comme ci-dessus).

Fusillade à Gorkytown

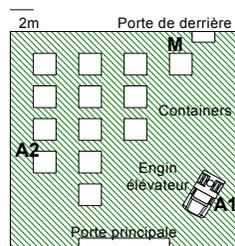
Une fois à Gorkytown, il n'est pas si facile que ça de mettre la main sur la dénommée Marushka, surtout si les personnages ont des têtes de flics. Presque tout le monde la connaît, mais elle n'est pas un simple dealer de pharium. Il faut d'abord comprendre quelles sont les marchandises dont elle fait commerce (les armes), puis montrer un minimum de répandant financier avant d'être crédible et de se faire indiquer le lieu où elle mène ses transactions. Éventuellement, un jet de Présence + Culture de la rue ou Corruption de difficulté Stimulante (-3) peut s'avérer nécessaire. Si les personnages ont des entrées au sein de la patrouille de la GEO, ils peuvent également obtenir l'information par ce canal. Marushka travaille habituellement dans la section du quartier des entrepôts qui fait partie de Gorkytown. Elle opère rarement deux fois de suite dans le même hangar.

Flash-back

Lorsque les personnages parviennent à proximité du bâtiment, ils peuvent entendre des bruits suspects à l'intérieur (jet de Perception/Ouïe de difficulté Moyenne). Un jet de Perception/Ouïe + Culture militaire de difficulté Facile (+1) permet de surcroît d'identifier des tirs d'armes à feu automatiques munies de silencieux. L'intérieur de l'entrepôt est sombre (malus de -2 à toute action pour les personnages ne disposant pas de la vision de nuit). Au fond de la pièce, cachée derrière une caisse, à proximité d'un géant criblé de balles et apparemment mort (son garde du corps), Marushka (M sur le plan) tente de riposter à l'assaut de deux assaillants (des agents de GenDiver). Le premier (A1 sur le plan) lui coupe toute retraite, que ce soit par la porte de derrière ou la porte principale. Le second (A2 sur le plan) est en train de se faufiler parmi les containers afin de la prendre à revers. Ils ont pour objectif de la capturer pour la

faire parler, quitte à la blesser si nécessaire.

À moins que les personnages n'aient rien détecté et débarquent en plein milieu de la fusillade (auquel cas ils deviennent des cibles faciles), ils devraient avoir un léger avantage, même s'ils sont vite repérés dès qu'ils ouvrent la porte. C'est au Modérateur qu'il revient d'évaluer la tactique qu'ils mettent en œuvre. La tâche ne doit pas être facile (les agents de GenDiver sont des pros), mais il faut éviter de massacrer froidement les personnages s'ils se prennent les pieds dans le tapis. Une intervention, même malheureuse, peut permettre à Marushka de reprendre l'initiative et de descendre un des deux agents, par exemple. Toute idée autre que « tirer dans le tas » doit également être encouragée (par exemple, prendre le contrôle à distance de l'engin élévateur, qui dispose d'un module de télécommande, ou grimper sur un container pour jouir d'une position dominante). Si tout ne se passe pas trop mal, les personnages devraient sauver la mise de Marushka.



Lorsque les personnages se présentent à nouveau devant Marushka, cette dernière a considérablement amélioré son système de sécurité. Trois gorilles sont présents avec elle dans l'entrepôt et un de plus surveille les alentours depuis le toit. Bien que surprise, elle n'est pas une ingrate (ces Russes ont le sens de l'honneur !) et se révèle prête à répéter aux personnages les révélations qu'elle leur a déjà faites concernant Raster Bob. Elle gardait de l'argent pour lui. En fait, à chaque transaction, il mettait de côté quelques armes appartenant au MRN, pas grand chose à chaque fois pour ne pas se faire repérer. Comme elle avait un petit faible pour lui, elle les revendait en douce, lui constituant petit à petit un bas de laine, en échange d'une commission symbolique. (Note : elle ne révèle cette combine que si les personnages posent explicitement la question). Lorsqu'il est passé la voir après une longue absence, elle lui a remis ce qu'elle lui devait : 200.000 titres (quand même !). Il avait l'air aux abois et lui a demandé où on pouvait se procurer un véhicule rapidement. Elle l'a envoyé voir un certain Fournisseur, un dauphin reconnaissable sur le Marché Commun à son module télécommandé particulièrement bariolé.

NB : Si vous le Modérateur le souhaite et qu'un personnage est dans le bon état d'esprit, Marushka, reconnaissante, peut s'attacher à lui. C'est évidemment une liaison dangereuse (la belle est une criminelle, de surcroît fiancée à un membre de la famille Gorhoff), mais son potentiel scénaristique est intéressant !

Et pendant ce temps, que font les rastas du MRN ? Ils espionnent, bien sûr ! S'ils n'ont pas été repérés jusqu'ici, ils tentent d'écouter la conversation des personnages et de Marushka en neutralisant le garde du toit et en espionnant depuis ce perchoir. Selon le moment où le Modérateur veut placer une confrontation avec eux, il est possible de les faire se trahir au moment où ils apprennent les petites combines de Raster Bob (un juron étouffé) ou bien de décider

qu'ils continuent à suivre les personnages jusqu'au bout. S'ils sont repérés, ils tentent immédiatement de s'enfuir, étant probablement en nette infériorité numérique.

Le Marché Commun

Situé dans le quartier des docks, à l'est de la vieille ville, le Marché Commun est l'un des lieux les plus hauts en couleurs de Haven (FC 45).

Flash-back

Malgré l'entassement d'étals divers, il est assez aisé aux personnages de repérer le module télécommandé bariolé de Fournisseur, qui bourdonne au-dessus de la foule. Fournisseur est un businessman dans l'âme. Pour lui, toute transaction est un jeu qui l'amuse follement. Il adore marchander ! Le prix de vente importe peu, tant qu'il rentre à peu près dans ses frais et qu'il a le plaisir de le discuter à loisir. Si les personnages veulent une information, il faut la payer, bien sûr... et prendre le temps de le faire ! Le Modérateur peut jouer la scène en pur roleplay et ne pas hésiter pas à arnaquer les personnages s'il les estime trop riches ou qu'ils se montrent pressés.

Fournisseur a vendu un sous-marin à Raster Bob, le genre de sous-marin de recherche capable de descendre à 15.000 mètres de profondeur. Une bien mauvaise transaction... Raster Bob a payé au prix fort une vieille carcasse quasiment sans marchander, vraiment dommage. « Vous aussi, vous êtes pressés ? Vous l'avez raté de peu ! Il a dû prendre la mer il y a une heure, tout au plus ! J'ai cru comprendre qu'il voulait renflouer une épave quelque part en Mer des Dauphins. » Si les personnages ont joué le scénario *L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs*, cela devrait leur rappeler quelque chose. Ils ont intérêt à se procurer un submersible (capable lui-aussi de descendre à une profondeur de 15.000 mètres) et à se lancer à la poursuite de Raster Bob au plus vite. Avec un peu de chance, ils pourront le rattraper.

« Mes amis, vous avez l'air perdu. Ça va ? J'espère que vous avez fait bon usage de mes informations ! Vous n'auriez rien à vendre, par hasard ? Matériel, véhicule, cette arme dernier cri que je vois à votre ceinture ? Non ? » À moins que les personnages ne souhaitent jouer à nouveau le jeu de marchandage de Fournisseur (ils obtiennent alors les mêmes renseignements), ils ont intérêt de couper court à la conversation. Camille Bachj, qui est normalement en contact avec eux, est capable d'obtenir les coordonnées approximatives du naufrage de Raster Bob (calculées d'après les entretiens qu'elle a eus avec lui). Elles sont transmises directement à l'ordinateur de bord du sous-marin de la GEO prêt aux personnages.

Des pirates... de l'eau

Si les personnages ne se sont pas déjà débarrassés des gangsters du MRN, ces derniers jouent leur dernière carte en essayant de leur subtiliser le submersible prêté par la GEO. Pour atteindre leur objectif, ils tentent de s'introduire discrètement dans le bâtiment et d'en prendre le contrôle par la force une fois au large.

S'ils sont parvenus à monter à bord sans se faire repérer dans un premier temps (selon les précautions prises par les personnages, le Modérateur peut leur autoriser des jets en opposition à la discrétion des intrus), leur tactique est ensuite de les assommer un par un. Bien sûr, ils n'utilisent pas d'arme à feu, ce qui serait fort dangereux dans un submersible. Leur objectif

est de retrouver Raster Bob et ils veulent apprendre des personnages où il se trouve, quitte à être déplaisants. Si les personnages se retrouvent prisonniers, le Modérateur peut se contenter de gérer la situation... Ce n'est pas forcément incompatible avec la fin du scénario et ils trouveront bien une occasion de reprendre le dessus, même après l'issue de cette histoire.

Les chasseurs pourchassés

Flash-back

Mer des Dauphins, profondeur : 500 mètres. Le sonar détecte un objet en mouvement à quelques kilomètres droit devant et l'écart diminue. D'après l'écho, c'est probablement un sous-marin de recherche du même type que celui acheté par Raster Bob (et celui des personnages – PG 159). Mais soudain, deux nouveaux échos apparaissent sur le moniteur... derrière le submersible des personnages. D'après les échos et la vitesse des nouveaux-venus, ce sont des sous-marins d'interception (PG 159) qui ne prennent même pas la peine de dissimuler leur approche.

Il est temps de tester les règles de poursuite et de combat sous-marin (FM 113-122) ! Cela dit, la meilleure tactique pour les personnages est de plonger le plus rapidement possible vers les profondeurs. Les sous-marins de leurs assaillants ne peuvent en effet descendre qu'à –2000 mètres au maximum (au minimum, d'ailleurs, en toute rigueur). Mais encore faut-il que les personnages le sachent (jet d'Intellect + Pilotage de difficulté Complicquée (–1), éventuellement) ! En tout cas, le Modérateur ne doit pas se priver de leur lancer une ou deux torpilles et de leur causer une belle frayeur. Finalement, s'ils ne voient vraiment pas comment s'en sortir, une planche de salut peut leur être tendue en leur signalant que le sous-marin de Raster Bob a brusquement plongé vers ce qui ressemble sur le sonar à une fosse abyssale... Le dénouement est proche !

Si, pendant la poursuite, les personnages tentent d'identifier leurs assaillants, le Modérateur peut leur autoriser un jet d'Ouïe + Électronique de difficulté Complicquée (–1). En cas de réussite, ils détectent que les deux sous-marins qui les pourchassent sont d'un modèle couramment utilisé par la corpo GenDiver.

NB : Si les gros bras du MRN ont l'occasion de prendre le contrôle du submersible des personnages par surprise, ils profitent de leur flash-back pour ce faire.

Révélation

Flash-back

Deux sous-marins s'enfoncent dans l'obscurité, éclairant chichement l'eau sombre quelques mètres sous leurs carlingues... La descente paraît interminable... Profondeur : –5000 mètres. Le fond sablonneux de l'océan se dessine enfin dans la lueur des projecteurs. Le submersible de Raster Bob se dirige vers un amas rocheux comme si son pilote en avait perdu le contrôle, mais il semble finalement ralentir, puis s'y enfoncer mollement avant de s'immobiliser.

Ceci est le sas d'accès quasi-invisible à une cache aborigène (MG 202-203). Constitué de naites, d'environ cinq mètres de diamètre sur un mètre d'épaisseur, il permet un passage volontaire tout en ne laissant pas filtrer l'eau, malgré la pression. L'arrimage de Raster Bob a déclenché l'apparition d'une lueur verdâtre à l'intérieur de l'installation. Les personnages peu-

vent d'ailleurs distinguer sa silhouette traverser le sas. Auront-il le courage de l'imiter (il semble qu'il y ait la place d'arrimer un second submersible) ?

Cette cache est un site de recherche sur la technologie humaine (MG 204). Elle est constituée d'un labyrinthe de boyaux grossièrement circulaires qui, à intervalles apparemment irréguliers, débouchent sur des pièces hémisphériques de tailles variables (les plus grosses mesurent une quinzaine de mètres de diamètre). Les personnages visitant les lieux ont sans doute la surprise de découvrir que l'intérieur de la cache est doté d'une atmosphère respirable.

Les personnages ont un peu de temps pour explorer les lieux. Ils y découvrent divers équipements technologiques à divers stades de montage ou de démontage : objets divers en bioplastique, ordinateurs, véhicules (dont les restes d'un catamaran !), armes et même un petit réacteur à fusion. En revanche, aucune trace de vie. Raster Bob est introuvable. S'ils ont eu la sagesse de laisser quelqu'un en faction à l'entrée, ou simplement lorsqu'ils ressortent, ils s'aperçoivent bientôt qu'ils ne sont plus seuls. Trois aborigènes (pas d'erreur possible) se sont positionnés non loin des sous-marins, flottant nonchalamment entre deux eaux. Heureusement, ils ne sont pas menaçants. Non, tout va bien, tout est calme, tranquille. Les personnages ressentent un profond bien-être. Ils s'endorment d'un sommeil sans rêve...

Plus rien. Plus aucune trace... La fosse marine est bien là, mais plus l'amas rocheux. Il a été remplacé par un récif corallien blanchâtre. Plus de sas, plus de grotte, plus rien. Aucune trace du sous-marin de Raster Bob. Tout cela était-il réel ?

Conclusion

Et bien voilà, ça y est. Vos personnages ont maintenant la preuve que les aborigènes existent. Ils sont désormais les dépositaires d'une fraction des secrets de Poséidon. Les questions sont toujours plus nombreuses que les réponses, mais ce n'est qu'un début... Il y a encore beaucoup à faire pour tout comprendre, et après ? Sans doute encore beaucoup à faire pour concilier la civilisation humaine et celle des Anciens... À suivre...

Conseils concernant le déroulement du scénario

Tout d'abord, que faire si les personnages sont blessés, voire tués pendant un flash-back ? Premièrement, le Modérateur doit éviter de les tuer, sauf éventuellement à la fin, car il devient alors assez difficile de retomber sur ses pieds. Sinon, toute blessure, même la plus grave, est guérie par les aborigènes avant qu'ils ne renvoient les personnages à la surface. Ces derniers débent donc le scénario en pleine forme. Il suffit ensuite au Modérateur de garder une trace distincte de leur état de santé dans les flash-backs et de celui du présent.

En parlant de blessures éventuelles, venons-en à l'opposition (les affreux du MRN et de GenDiver). Ils sont là pour mettre un peu de piment et d'action dans le scénario. Le Modérateur est libre d'alléger cette opposition ou de la renforcer, selon le style de jeu du groupe et/ou la force des personnages. Mais il doit garder à l'esprit que les « méchants » ne sont pas là pour éliminer les personnages — à moins que ceux-ci n'agissent vraiment stupidement. Le Modérateur ne doit également pas hésiter à leur donner des petits coups de pouce s'il pense qu'ils ne méritent pas leur sort. Par exemple, si les deux sous-marins de GenDiver, qui constituent la menace la plus dangereuse, sont près de les envoyer par le fond, les aborigènes peu-

vent intervenir (sans se montrer) pour forcer les pilotes de GenDiver à commettre une erreur fatale (descendre plus profondément que leurs engins ne le permettent ou prendre trop de risque et entrer en collision, par exemple).

Expérience (PG 76)

- Roleplaying : environ 3 points
- Objectifs remplis : 1 pour une bonne enquête, 1 pour comprendre à peu près ce qui se passe, 1 pour la « gestion » de l'opposition (les agents de GenDiver et les gangsters du MRN)
- Survie : 1 point

Caractéristiques des PNJ

☛ Camille Bachj

Pur produit de la GEO, médecin de formation, Camille Bachj était un agent sous couverture à bord du navire où Raster Bob faisait office de cuisinier (cf. scénario *L'homme qui murmurait à l'oreille des grands blancs*). Après son sauvetage, elle a continué à suivre son dossier. C'est elle qui a pensé à faire appel aux personnages pour le retrouver, plutôt que de mettre à contribution la patrouille de la GEO, qui a bien d'autres chats à fouetter à Haven. Physiquement, c'est petite brune eurasiennne non dénuée de charme.

Espèce : Humaine modifiée

Origine : GEO

Background : Université, GEO

But : Justice

Motivation : Loyauté

Attitude : Optimiste

Rôle : Agent sous couverture

Attributs primaires : Carrure -1, Forme 1, Agilité 1, Dextérité 1, Perception 0, Intellect 2, Présence 1, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 0, Force 0, Robustesse 0

Modifications : Oxyphorie sanguine améliorée, Multi-glandes, Implant espionnage, Yeux bioniques toutes options, Antipoison

Aptitudes : (Supérieure) Technique, Discrétion (Bonne) Médecine, Sports, Armes à feu, Culture

Talents : Baratin 5, Administration 3, Informatique 6, Culture terrienne 5, Culture de la GEO 6, Anglais 5, Français 7, Politique 5, Histoire 2, Écriture 2, Culture corporatiste 4, Corruption 3, Culture coloniale 2, Démolition 3, Déguisement 5, Électronique 3, Armes de poing 5, Se cacher 3, Thaïlandais 5, Crochetage 3, Armes d'épaulé 4, Persuasion 3, Télécommande 4, Filature 5, Déplacement silencieux 3, Combat sans arme 4, Biochimie 1, Chimie 1, Premiers soins 5, Médecine générale 5, Pharmacologie 3, Psychologie 3, Chirurgie 1,

Art vétérinaire 1, Combat armé 1, Armes lourdes 1, Commandement 1, Culture militaire 1, Stratégie 1, Tactique 1, Lancer 3

Équipement : Armure Polyflex légère (Protection 2/4), Pistolet dissimulable (Dégâts 6)

☛ Le Rasta

Le Rasta est une figure des Floteurs connue pour sa sympathie envers le MRN. Ce dernier ne lui fait pas totalement confiance (tant d'enthousiasme, c'est suspect), mais le Rasta abrite cependant souvent des activistes dans la cale à double fond de sa barge, qui possède même un accès au cloaque sur lequel flotte le quartier (qui a tout de même le mérite de rejoindre l'océan).

Espèce : Humain pure souche

Origine : Colonie martienne

Background : Colonial, Rue

But : Survie

Motivation : Peur

Attitude : Coopératif

Rôle : Tenancier de bar

Attributs primaires : Carrure 3, Forme -1, Agilité -2, Dextérité 0, Perception 0, Intellect 0, Présence 1, Volonté -2

Attributs dérivés : Endurance -1, Réflexes -1, Force 1, Robustesse 1

Aptitudes : (Supérieur) Communication (Bon) Culture, Discrétion, Subterfuge

Talents : Anglais 5, Informatique 3, Maîtrise d'avarie 1, Conduite 3, Électronique 1, Mécanique 1, Pilotage 2, Culture spatiale 3, Nage 2, Culture cétacée 1, Culture coloniale 4, Culture de la GEO 1, Culture native 3, Baratin 5, Camouflage 3, Droit 3, Persuasion 5, Déplacement silencieux 3, Culture de la rue 4, Combat sans arme 4, Administration 2, Économie 3, Culture corporatiste 2, Gestion 3, Négociation 4, Écriture 2, Combat armé 1, Corruption 1, Armes de poing 1, Crochetage 1, Filature 2

☛ Tom Wheeler

Tom Wheeler est né dans une ferme à algues située à des miles de la civilisation. Il y a passé une enfance heureuse sans se soucier du recontact jusqu'à ce qu'une pollution d'origine officiellement indéterminée, mais notoirement attribuée à une exploitation de Long John voisine, ne ravage les récoltes de ses parents plusieurs années de suite. Ruinée, la famille Wheeler fut forcée de rejoindre la cohorte grandissante des pauvres de la ville la plus proche, Kingston. Tom était une recrue parfaite pour le MRN, au sein duquel il officie depuis avec conviction (politique et religieuse).

Espèce : Aquaforme plongeur

Origine : Natif

Background : Rural, Rue

But : Vengeance

Motivation : Foi

Attitude : Discipliné

Rôle : Écoterroriste

Attributs primaires : Carrure 4, Forme 2, Agilité 2, Dextérité 0, Perception -1, Intellect 0, Présence -1, Volonté 0

Attributs dérivés : Endurance 3, Réflexes 0, Force 3, Robustesse 2

Modifications : Développement musculo-squelettique, Ballast, Plaques sous-cutanées (Dégâts à mains nues +1), Protection des côtes (Protection +1)

Aptitudes : (Supérieur) Combat rapproché, Survie (Bon) Agriculture, Armes à feu, Sports, Discrétion

Talents : Anglais 5, Aquaculture 1, Natation 8, Culture coloniale 2, Pêche 4, Culture native 3, Voile 1, Élevage 2, Botanique 3, Conduite 2, Agriculture 2, Mécanique 1, Orientation 4, Zoologie 3, Baratin 3, Camouflage 4, Droit 1, Persuasion 2, Déplacement silencieux 4, Culture de la rue 3, Combat sans arme 4, Corruption 1, Informatique 1, Culture corporatiste 2, Déguisement 1, Électronique 1, Armes de poing 3, Crochetage 1, Politique 1, Télécommande 3, Filature 1, Combat armé 2, Démolition 1, Premiers soins 4, Armes lourdes 2, Commandement 2, Armes d'épaule 5, Culture militaire 3, Stratégie 2, Tactique 2, Lancer 3, Cueillette 3, Météorologie 2, Alpinisme 3, Navigation 2, Pistage 3

Équipement : Couteau (Dégâts 2), Pistolet-mitrailleur (Dégâts 6/9)

➔ Gros bras du MRN

Ces natifs originaires de Kingston et des environs ont tout du rastafari archétypal (dreadlocks et compagnie). Leur mission est de retrouver Raster Bob, de lui faire rembourser ce qu'il doit au mouvement si possible et de le liquider sinon. Le modérateur peut faire varier leur nombre de fonction de la présence éventuelle de Tom Wheeler et de la force du groupe de personnages.

Espèce : Aquaformes

Origine : Native

Background : Natif, Rue

But : Richesse

Motivation : Pression sociale

Attitude : Rebelle

Rôle : Voyous

Attributs primaires : Carrure 2, Forme 1, Agilité 0, Dextérité 1, Perception -1, Intellect -1, Présence -1, Volonté 0

Attributs dérivés : Endurance 1, Réflexes 0, Force 1, Robustesse 1

Aptitudes : (Supérieurs) Combat rapproché (Bons) Armes à feu, Discrétion, Subterfuge

Talents : Anglais 4, Nage 6, Aquaculture 2, Culture coloniale 3, Pêche 2, Culture native 5, Voile 3, Navigation 1, Orientation 1, Baratin 5, Camouflage 5, Droit 3, Persuasion 4, Dépla-

cement silencieux 5, Culture de la rue 6, Combat sans arme 4, Combat armé 4, Corruption 5, Armes de poing 4, Crochetage 4, Armes d'épaule 4, Négociation 4, Filature 4, Passe-passe 1, Conduite 2

Équipement : Couteau (Dégâts 2), Pistolet gros calibre (Dégâts 7), 3 doses d'analgésique (malus de blessures réduits de 1), 1 dose de sérum de réflexe (+2 en Endurance, Réflexes et Force), Sauterelle utilitaire

➔ Agents de GenDiver

Ces deux hommes ont pour mission de récupérer Raster Bob vivant et de le livrer à leur corpo GenDiver. Ce sont des pros, loyaux, efficaces, bien équipés, bref, dangereux. Le Modérateur peut augmenter leur nombre si celui des personnages et/ou leur puissance le nécessitent, mais il doit être conscient qu'ils constituent une opposition bien plus coriace que les rastafari.

Espèce : Humains modifiés

Origine : Corporatiste

Background : Corporatiste, Université

But : Puissance

Motivation : Professionnalisme

Attitude : Arrogants

Rôle : Agents corporatistes

Attributs primaires : Carrure 2, Forme 2, Agilité 2, Dextérité 2, Perception 0, Intellect 0, Présence -1, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 2, Force 2, Robustesse 1

Modifications : Plot neural sat', Accélération neuronale, Amélioration musculo-squelettique, Multiglandes, Vision nocturne

Aptitudes : (Supérieurs) Combat rapproché, Armes à feu (Bons) Discrétion, Sports, Subterfuge, Technique

Talents : Anglais 5, Baratin 4, Administration 3, Informatique 5, Culture terrienne 4, Économie 2, Culture corporatiste 6, Négociation 2, Persuasion 3, Gestion 1, Allemand 4, Histoire 1, Politique 3, Écriture 2, Combat armé 5, Démolition 3, Premiers soins 3, Cueillette 1, Armes de poing 5, Armes lourdes 5, Camouflage 4, Commandement 3, Armes d'épaule 5, Culture militaire 5, Alpinisme 1, Orientation 3, Parachutisme 3, Télécommande 5, Déplacement silencieux 4, Stratégie 3, Tactique 3, Lancer 5, Combat sans arme 5, Corruption 2, Culture coloniale 3, Déguisement 2, Électronique 2, Russe 3, Crochetage 3, Filature 5, Pilotage 4

Équipement : Couteau McLeod Carbonedge (Dégâts 3), Pistolet dissimulable TLI Rapid (Dégâts 5 – un des deux magasins est chargé avec des munitions perforantes), Armure corporelle légère (Protection 2), Moto-sauterelle de sport Hurricane, Pistolet-mitrailleur (Dégâts 6/9 – dans une sacoche de la moto)

➔ Marushka Amasova

Marushka a été recueillie enfant par la Famille Gorchoff. Ils lui ont appris à survivre dans les rues impitoyables de Moscou, lui ont fourni un abri, la sécurité, une éducation. En retour, elle voue sa vie à la Famille et gravit les échelons. En se fiançant à un jeune Gorchoff, elle a obtenu le contrôle d'une partie du trafic d'armes de la famille, notamment à destination du MRN. C'est comme ça qu'elle a fait la connaissance de Raster Bob. Ce dernier lui plaisait plutôt mieux que son fiancé de la Mafiya, mais elle ne mélange jamais business et plaisir. Presque jamais.

Espèce : Transhumaine

Origine : Urbaine

Background : Rue, Université

But : Amour

Motivation : Loyauté

Attitude : Taciturne

Rôle : Gangster

Attributs primaires : Carrure 0, Forme 1, Agilité 2, Dextérité 1, Perception 2, Intellect 0, Présence 2, Volonté 1

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 2, Force 0, Robustesse 0

Modifications : Modification plastique, Multiglandes

Aptitudes : (Supérieure) Communication, Subterfuge (Bonne) Administration, Combat rapproché, Armes à feu, Discrétion

Talents : Administration 6, Économie 2, Droit 7, Gestion 2, Combat armé 4, Combat sans arme 5, Anglais 3, Russe 5, Négociation 7, Persuasion 7, Écriture 3, Culture terrienne 7, Culture corporatiste 1, Culture de la rue 7, Armes de poing 5, Armes d'épaule 4, Histoire 1, Politique 1, Premiers soins 1, Médecine légale 1, Camouflage 4, Filature 4, Déplacement silencieux 4, Corruption 5, Baratin 6, Crochetage 2, Passe-passe 1, Informatique 3, Télécommande 1, Conduite 3

Équipement : Pistolet petit calibre (Dégâts 6), Pistolet-mitrailleur (Dégâts 6/9), Armure corporelle légère (Protection 2), 2 doses de sérum de réflexe (+2 en Endurance, Réflexes et Force), 1 dose d'analeptiques

➔ Fournisseur

Programmeur/Fugitif/Fournisseur était sur Terre un jeune dauphin au service de la corporation Atlas Materials, qui étudiait la façon particulière des dauphins communs de concevoir des programmes informatiques. Mais programmeur rêvait d'une autre vie. À la première occasion (et en manipulant quelques listes d'attente), il se fit muter sur Poséidon, où il prit rapidement la poudre d'escampette, devenant Fugitif et se joignant à un troupeau de mâles croisant aux alentours de Haven. Comme Atlas ne le rechercha pas très activement, il commença à se faire connaître dans l'underground comme Fournisseur. Vous cherchez du matériel, un véhicule ? Il est votre côté ! Par contre, bien que désormais relativement connu dans la rue, il reste pru-

dent et évite de dealer du matériel de haute technologie ou militaire (souvent, les corps ne sont pas loin derrière les intermédiaires).

Espèce : Dauphin commun

Origine : Corporatiste

Background : Colonial, Rue

But : Liberté

Motivation : Curiosité

Attitude : Énergique

Rôle : Aventurier/Fournisseur

Attributs primaires : Carrure 3, Forme 0, Agilité 1, Dextérité -9, Perception 2, Intellect -2, Présence 2, Volonté 0

Attributs dérivés : Endurance 2, Réflexes 2, Force 1, Robustesse 1

Modifications : Vibratode, Implant micro-ordinateur

Aptitudes : (Supérieur) Communication, Technique (Bon) Administration, Culture, Armes à feu, Subterfuge

Talents : Nage 10, Langue Cétacée 4, Culture Cétacée 2, Culture corporatiste 4, Interspec 6, Télécommande 6, Culture humaine 1, Culture coloniale 3, Culture de la GEO 1, Culture native 1, Baratin 6, Camouflage 3, Droit 3, Persuasion 1, Déplacement silencieux 3, Culture de la rue 4, Combat sans arme 3, Informatique 5, Artisanat 3, Chimie 1, Maîtrise d'avarie 3, Électronique 3, Crochetage 4, Mécanique 3, Physique 2, Corruption 1, Armes télécommandées 3, Négociation 6, Persuasion 6, Filature 2, Administration 2, Économie 3, Gestion 3, Politique 1, Écriture 2, Anglais 4

Équipement : AUXCYCET avec module télécommandé particulièrement bariolé équipé d'un étourdisseur (PG 147)