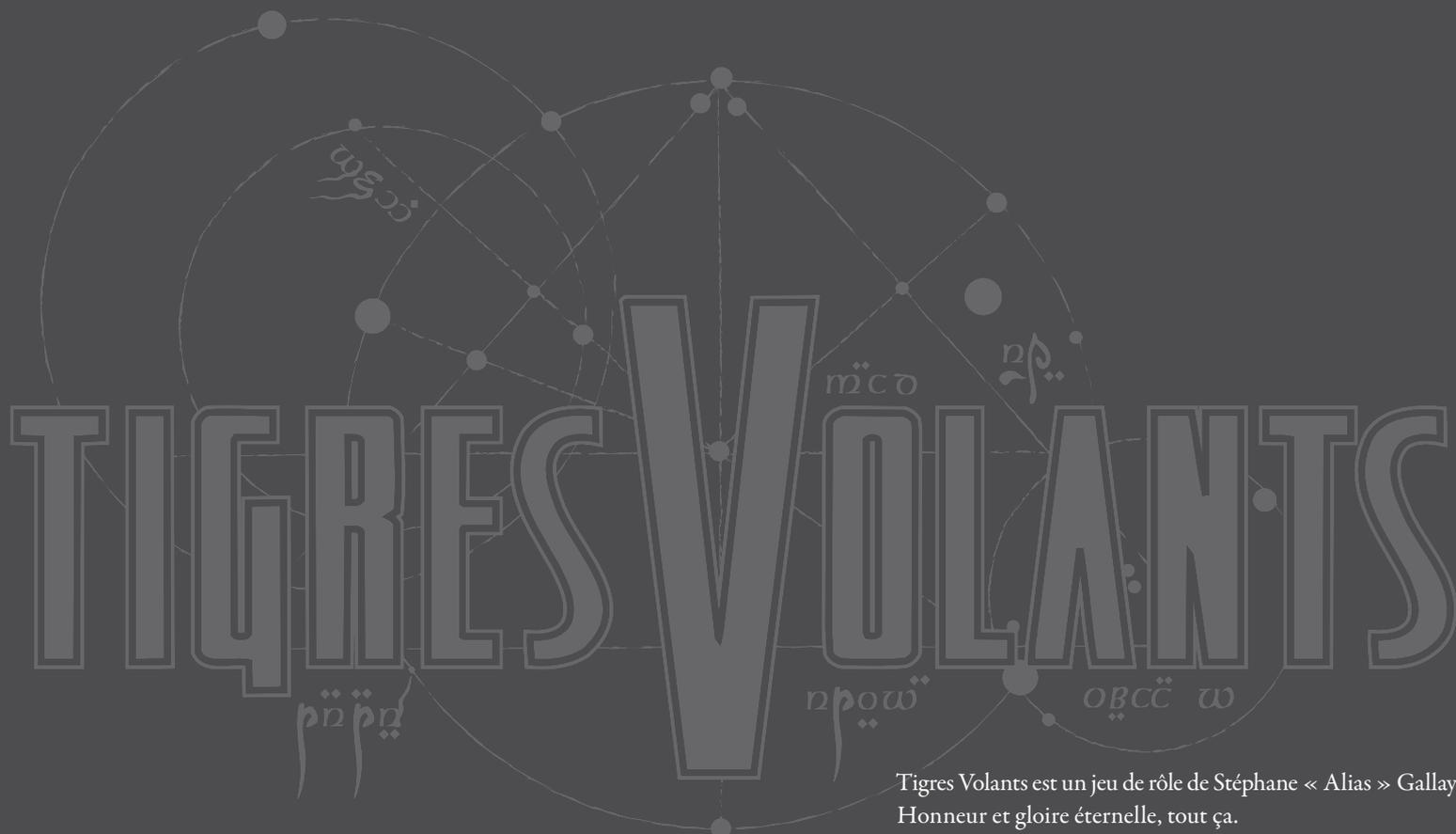


# AUTANT EN EMPORTENT LES VENTS

Un module complet pour *Tigres Volants* par Cédric B.

([www.cedric-b.net](http://www.cedric-b.net) ; [contact@cedric-b.net](mailto:contact@cedric-b.net)).



Tigres Volants est un jeu de rôle de Stéphane « Alias » Gallay  
Honneur et gloire éternelle, tout ça.

# TABLE DES MATIÈRES

## I- BACKGROUND 1

1 • Géographie d'UT-15 .....	1
2 • Historique d'Utopia et de la Zéphyr's Cup .....	2
3 • Utopia .....	3
4 • F.U.C.K .....	5
5 • Peuples .....	6
6 • Personnages et lieux marquants .....	6
7 • Les Sailers .....	12
8 • Vents et nuages sur UT-15 .....	12
9 • Écologie d'UT-15 .....	13
10 • La Zéphyr's Cup : .....	13
11 • Économie .....	14
12 • Paroles, Paroles, Paroles .....	14

## II- SCÉNARIO PRINCIPAL 15

1 • Mise en œuvre .....	15
2 • La Zéphyr's Cup .....	15
3 • Descente aux Enfers .....	20
4 • « C'est la lutteuh finaleuh » .....	25
5 • Mini-scénarios .....	30

### NOTE POUR LE DÉHEMME :

Vous tenez entre les mains un module pour *Tigres Volants*. Avec lui, vous allez découvrir la planète des vents : UT-15, aussi appelée Zéphyr. Sans ressources notables et située aux limites de la Frontière, UT-15 fut longtemps ignorée du monde. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'une bande de jeunes marginaux la choisit pour y fonder une communauté alternative en 2194.

Depuis, UT-15 a été victime de son succès. La planète est devenue une étape touristique des plus prisées et elle est passée entre les mains de Kisbros Corporation qui s'occupe de la mettre en valeur/souiller. (1)

Du rêve des premiers Fondateurs, il ne reste plus grand-chose. L'un des derniers héritages est une course célèbre de *Sailers*, d'étranges machines permettant de voler dans les vents à l'aide de multiples voiles. Une expérience magique/terriblement dangereuse. (1)

*Autant en emportent les vents* vous propose trois aventures et plusieurs mini-scénarios à étoffer selon votre gré. À travers leurs choix, les joueurs pourront influencer définitivement l'avenir d'UT-15. Restera-t-elle dans le giron de Kisbros ? Retrouvera-t-elle son indépendance ?

Mais Zéphyr peut aussi être utilisée pour enrichir vos campagnes, servir de point de départ à une histoire, varier les destinations de vos joueurs... La planète fait également figure de base arrière idéale pour un groupe d'aventuriers un peu aux marges de la loi.

Ne dit-on pas : « Voir Zéphyr et mourir »/« Voir Zéphyr et s'enrichir ». (1)

(1) : Rayez la mention inutile.

### NOTE D'ALIAS

Ne faites pas attention à moi, j'étais juste là pour la mise en page (et quelques bricoles).

## CRÉDITS

Textes : Cédric B.

Assistance éditoriale : Stéphane « Alias » Gallay

Couverture : Alias (logo : Jean-Sébastien Grinneiser)

Mise en page : Alias

# I- BACKGROUND :

## 1 • GÉOGRAPHIE D'UT-15 :

UT-15, aussi appelée Zéphyr, est une planète tellurique un peu plus petite que la Terre. Cependant, son atmosphère est trois à quatre fois plus dense. Cela s'explique par la composition de ses gaz, plus lourds. De plus, son relief est extrêmement marqué. Pour autant, UT-15 ne connaît plus aucune activité tectonique.

On peut diviser UT-15 en trois niveaux.

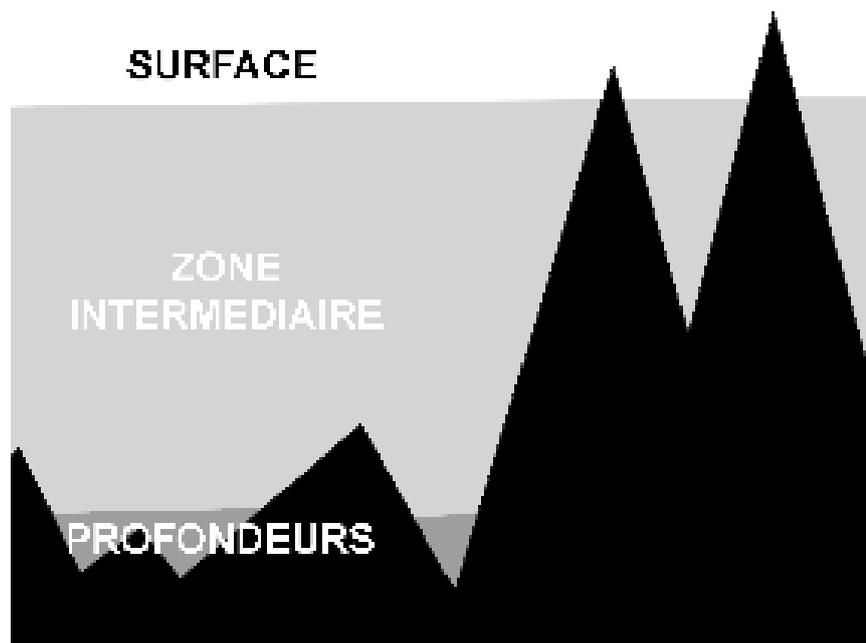
### *Les Profondeurs :*

L'atmosphère y est très lourde. La présence de gaz carbonique en grande quantité la rend inhabitable. Un humain pourrait y survivre une dizaine de minutes sans équipement, guère plus. Les Profondeurs sont en permanence recouvertes d'un épais brouillard. La visibilité dépasse à peine 100 à 200 mètres au mieux.

Le sol est généralement nu, constitué de roches et de sables, témoignant d'une présence importante d'eau dans le passé. Dans quelques dépressions, on peut observer la présence de lichens. Des formes de vie insectoïdes ainsi que des grosses limaces s'y sont développées. On ne connaît rien de leur mode de vie ni de leur dangerosité. Certaines personnes évoquent des vers de plusieurs mètres vivant sous terre et susceptibles de sortir en extérieur.

Les Profondeurs ne sont pratiquement pas connues. Ne présentant aucune ressource susceptible d'être exploitée, UT-15 n'a jamais fait l'objet de missions d'exploration approfondies.

• **Idées de jeu :** Les joueurs peuvent mener ici des missions de reconnaissance. Certaines rumeurs parlent de richesses cachées par les Fondateurs (gaz, minerais...), afin d'éviter d'attirer les rapaces sur UT-15 ou des vaisseaux *crashés* avec des cargaisons de grande valeur. Bien en-



Plan en coupe d'UT-15

tendu, rien de certain, sinon les risques et ce maudit matériel de respiration « 100% garanti » par le Siyan du coin et qui vient de tomber en panne...

### *La zone intermédiaire :*

La zone intermédiaire s'étend de 1 000 à 8 000 mètres d'altitude. L'atmosphère y devient respirable. Cependant, sa composition fait qu'un humanoïde ne peut y évoluer qu'à 80% de ses capacités physiques lors d'un effort soutenu et prolongé. Quand on s'y déplace, on vole au milieu des nuages, généralement fins et légers.

• **Idées de jeu :** Les actions effectuées par les PJ, autre que la manoeuvre d'un *Sailer*, sont affectées par un malus de -5.

Cette zone se caractérise surtout par des vents extrêmement violents et irréguliers. Quelques oiseaux, tous de grande taille, y vivent.

• **Idées de jeu :** C'est dans ce secteur que se déroulent les courses de *Sailers*. Les joueurs peuvent y participer. Toute poursuite devrait également y passer à un moment ou un autre. Et tout scénario devrait comporter une poursuite. Donc tout scénario devrait y passer. C'était la minute aristotélécienne.

### *La Surface :*

De 8 000 à 10 000 mètres, la Surface devient normalement respirable. Au-delà de 10 000 mètres, la composition atmosphérique devient similaire à celle de la Terre. La Surface est composée de petits archipels correspondant aux sommets des chaînes de montagnes les plus élevées et qui percent la couche de nuages de la zone intermédiaire. Au total, cela représente moins de 0,5% de la planète.

Le principal archipel habité est Utopia. Le second est F.U.C.K. Depuis ces hauteurs, on a vraiment l'impression

d'être sur des îles, car la limite entre la zone intermédiaire et la surface est très nettement marquée par les Cirrus. Le soleil y joue d'ailleurs de mille teintes et mille nuances : du rosé à l'orangé, du rouge au mauve... Le spectacle depuis les îles est absolument féérique et constitue un des *must* des grandes croisières qui sillonnent la sphère. Les portions terrestres de la surface sont recouvertes de hautes herbes et de fleurs. Quelques insectes sans intérêt y vivent, ainsi que des papillons qui ont beaucoup de succès.

Située au-dessus des nuages, la Surface est perpétuellement ensoleillée et ne reçoit jamais de pluie. Les végétaux se contentent de l'évaporation atmosphérique et les animaux de la rosée. Le climat y est un peu frais (10° la nuit à 20° le jour) mais régulier. Il n'y a pas de saisons sur UT-15.

- **Idées de jeu :** Nous sommes ici dans le domaine des Humains et des Atlani. Mais ne s'agit-il pas des plus dangereux des prédateurs ?

## 2 • HISTORIQUE D'UTOPIA ET DE LA ZÉPHYR'S CUP :

### Les origines :

C'est en 2185 qu'un groupe de seize jeunes Atalen et Humains marginaux, qui seront appelés par la suite les « Fondateurs », s'installent sur UT-15. Fuyant leur vie « trop stressante, tu vois », ils recherchaient paix, amour et « bonnes vibrations. »

Ils montent d'abord un camp sur la plus grande « île » d'un « archipel » qu'ils baptisent Utopia. Jusqu'en 2191, ce campement est resté temporaire. Les jeunes travaillaient la moitié ou les deux tiers de l'année, faisaient leurs provisions, puis se rassemblaient sur Utopia jusqu'à leur épuisement. Ils se

quittaient alors au milieu des larmes pour se dire « à l'an prochain. »

- **Inspirations :** Pensez *Babas-cool*, *Peace and Love*, *Flower Power*, vie en communauté, expériences mystiques, sexuelles, substances hallucinatoires, lien avec la nature...

### L'essor :

À partir de 2192, Utopia devient si célèbre dans les milieux *underground* que le campement provisoire se transforme en petite ville. Il y a toujours du monde sur place et quelques commerces voient le jour. La population atteint près de 1 000 habitants cette année-là. Il devient possible de vivre de manière permanente sur Utopia.

En 2194, Zéphyr Silvinha, qui faisait partie des « Fondateurs », organise la première course à voiles dans l'atmosphère d'UT-15. Celle-ci est rendue possible par la densité particulièrement élevée de l'atmosphère et les vents continus qui y soufflent. Silvinha la remporte haut la main. À l'issue de l'épreuve, les autres participants décident, verres en main, de baptiser la course : « Zéphyr's Cup ». Jusqu'en 2199, cette compétition reste très confidentielle. Zéphyr remporte les cinq premières éditions puis décide de ne plus y participer mais elle garde la responsabilité de l'organisation.

- **Inspirations :** Le groupe de Zéphyr se rapproche de ceux des surfeurs qui attendent « la » Vague, qui écoutent les chants de la mer, qui veulent rejoindre le Grand Tout... On ne navigue pas par esprit de compétition mais pour fusionner avec les vents et vivre « une expérience ».

### Les premières menaces :

En 2201, un reportage diffusé sur le Répla ayant pour sujet la communauté

d'Utopia va faire connaître UT-15, ses paysages magnifiques, son esprit festif et sa course légendaire à travers toute la Sphère. C'est à ce moment-là qu'Utopia devient un véritable phénomène de mode. UT-15 se transforme en escale obligée des grandes croisières. Les touristes affluent. On ne peut plus ignorer cette petite planète jadis considérée comme sans intérêt. Les autorités officielles commencent à regarder d'un peu plus près vers UT-15. Officiellement, UT-15 appartient à la Confédération européenne. Aucun envoyé officiel n'y a jamais mis les pieds. Seules quelques sondes ont survolé la planète. Mais elle a été déclarée au Cepmes. Kisbros Corporation, grande compagnie dans le secteur du tourisme et des loisirs prend aussitôt contact avec Genève. Elle pressent que UT-15 dispose « d'un gros potentiel commercial susceptible de fournir une croissance indexée à l'entreprise pour le prochain cycle kerderien. »

### La fin du rêve :

Débauchant une série d'expert Snivels, Kisbros Corporation démontre que les « Utopistes » sont dangereux. En témoignent les morts et disparus au cours des différentes éditions des Zéphyr's Cup. Et puis « tous ces gens, comme ça, sans protection, vous ne vous ne rendez pas compte. Cette planète vous appartient. Vous êtes responsable de la sécurité de ceux qui y résident. Y'a même pas d'hôpital, ni de commissariat ! » Ces arguments et quelques millions de \$ finissent par persuader Genève de concéder à Kisbros l'archipel d'Utopia pour une durée de 100 ans. Le contrat est signé en 2202. Il doit donc expirer en 2302.

Sur le moment, le scandale est énorme, quoi qu'on n'ait jamais pu prouver qu'il y ait eu corruption. Un concert de soutien gigantesque est donné sur Utopia. Les

Barge personnelle	Barge de transport	Barge rapide
C'est le véhicule le plus courant sur UT-15. Toute famille en a au moins un. <b>Type :</b> VAH <b>Catégorie :</b> 1 <b>Tonnage :</b> 1 <b>Aménagement :</b> / <b>Opt. Châssis :</b> / <b>Prop. :</b> VAH <b>Opt. Prop. :</b> / <b>Equipage :</b> 1 <b>Passagers :</b> 4 <b>Cargo :</b> 0.2 t <b>V max :</b> 20 <b>Autonomie :</b> 100 km <b>Cat. :</b> 1 (0*/1) <b>PS :</b> 1 <b>Prix :</b> 150 000 \$	Elles sont utilisées pour les transports collectifs d'îles en îles. <b>Type :</b> VAH <b>Catégorie :</b> 2 <b>Tonnage :</b> 15 <b>Aménagement :</b> / <b>Opt. Châssis :</b> / <b>Prop. :</b> VAH <b>Opt. Prop. :</b> / <b>Equipage :</b> 1 <b>Passagers :</b> 20 <b>Cargo :</b> 2 t <b>V max :</b> 15 <b>Autonomie :</b> 100 km <b>Cat. :</b> 2 (1*/2) <b>PS :</b> 2 <b>Prix :</b> 250 000 \$	Véhicule de luxe, tendance sportive. <b>Type :</b> VAH <b>Catégorie :</b> 1 <b>Tonnage :</b> 1 <b>Aménagement :</b> / <b>Opt. Châssis :</b> / <b>Prop. :</b> VAH <b>Opt. Prop. :</b> / <b>Equipage :</b> 1 <b>Passagers :</b> 1 <b>Cargo :</b> 0.2 t <b>V max :</b> 30 <b>Autonomie :</b> 100 km <b>Cat. :</b> 1 (0*/1) <b>PS :</b> 1 <b>Prix :</b> 250 000 \$

Utopistes se couchent sur les pistes d'atterrissage. Rien n'y fait. À coups de martraques, gaz et autres procédés, les réfractaires sont expulsés. Par la même occasion, Kisbros récupère les droits d'exploitation de la Zéphyr's Cup.

Zéphyr Silvinha pense d'abord pouvoir coopérer avec Kisbros. Elle organise la première édition professionnelle de la course et remet la coupe au vainqueur. Elle meurt quelques semaines plus tard, inexplicablement.

- **Idées de jeu :** Les joueurs pourraient enquêter sur le passé d'UT-15 afin de démontrer que le dossier de Kisbros était infondé et empêcher le renouvellement de la concession. Ils peuvent également faire des recherches sur la disparition de Zéphyr. Comment une navigatrice avertie comme elle a-t-elle pu mourir dans un stupide « accident » de *Sailer* ? Et pourquoi n'a-t-on jamais retrouvé son engin ? Qui avait intérêt à sa disparition ? Kisbros ? Des Utopistes qui s'estimaient trahis par elle ?

### L'ère Kisbros :

Après une année de prospection, de planification et de « pacification », Kisbros bâtit la première aile du Transit et le premier hôtel du Playa Resort dès 2204. Les constructions se poursuivent ensuite à bon rythme pour trouver leur physionomie actuelle en 2241. Depuis, Kisbros ne construit

plus. En effet, si la Confédération ne renouvelait pas la concession, elle ne pourrait rentabiliser ces nouveaux bâtiments. Mais tout est prêt. Dès qu'un nouvel accord sera signé, le Princess Resort sortira de terre et avec lui un parc d'attractions.

Afin de faciliter les déplacements sur UT-15, Kisbros a acheté et importé de nombreux véhicules anti-gravité. Ils coexistent avec les véhicules à voile, relique des temps passés, surtout utilisés pour leur côté « romantique ». Les véhicules anti-gravité sont appelés des « barges ». Ils flottent au milieu des nuages. Rares sont les barges munies d'un toit puisqu'il ne pleut jamais à la Surface. Par contre, il y a souvent des voilages pour protéger du soleil. Par rapport aux avions, les barges sont beaucoup plus lentes, mais elles peuvent se maintenir en vol stationnaire. La conduite de barges nécessite la compétence Antigrav.

Reportez-vous au paragraphe 7 (*Les Sailer*, p.22) pour plus d'information sur les véhicules à voiles.

### 3 • UTOPIA :

Utopia se situe à mi-chemin entre l'équateur et les pôles. Elle se compose de cinq « îles » appelées, d'Ouest en Est : Pouce, Paume, Index, Majeur, Annulaire. Des légendes plus saugrenues les unes que les autres ont été inventées par les Utopistes

pour expliquer la disparition « d'Auriculaire » qui aurait existé. Mais si, voyons !

### Le Village :

Centre historique d'Utopia, c'est là que les Fondateurs ont installé le premier campement. Le Village est un assemblage hétéroclite de matériaux divers apportés par les Utopistes : tôle, planches, toiles... Aucune habitation ne fait plus d'un étage en plus du rez-de-chaussée. On ne trouve nulle part ni cave ni sous-sol. Les fils des différents réseaux (électriques, de communications...) circulent de toits en toits à travers les rues. C'est le cas également de pas mal des canalisations. Qui parfois fuient sur la tête des passants. Si c'est l'arrivée d'eau, ça va. Mais l'évacuation...

Les façades des maisons sont extrêmement colorées et décorées. Chaque occupant faisait un effort permanent pour afficher les couleurs les plus criardes possibles. À l'origine, le confort était très sommaire au Village. On dormait dans des sacs sur le sol...

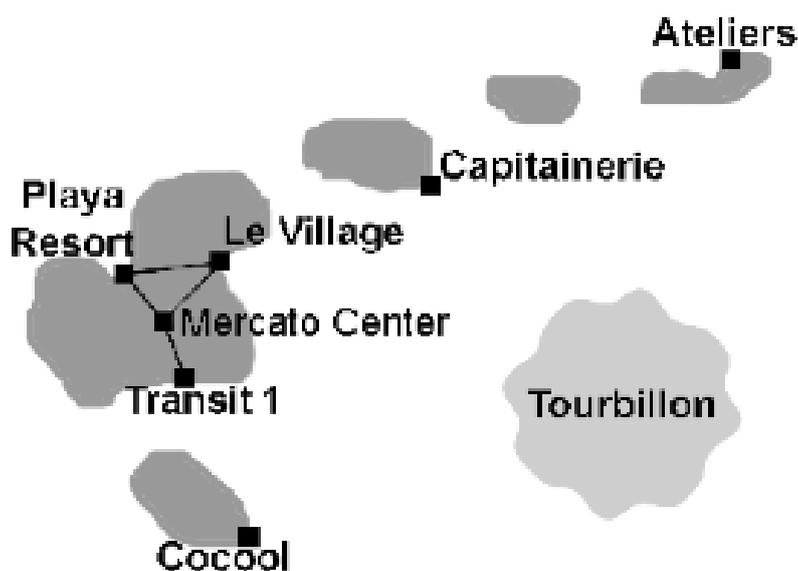
Aujourd'hui, le Village est « muséifié ». Rien n'y est plus authentique. On entretient soigneusement la case de Zéphyr Silvinha pour les touristes. Les autres sont devenues des commerces de gadgets pour les résidents du Playa Resort ou les visiteurs des croisières. Les devantures gardent leur côté exotique mais à l'intérieur des habitations, c'est le confort standard. Les rues sont propres et depuis peu goudronnées.

- **Idées de jeu :** C'est ici que les joueurs devront venir s'ils veulent en savoir plus sur le passé d'UT-15. Ils y restent quelques vieux Utopistes et la maison de Zéphyr n'a peut-être pas livré tous ses secrets. Pour le reste, que faire au Village ? Arnaquer des gogos ou... se faire arnaquer...

- **Inspirations :** Allez voir du côté de Koh Pee Pee, en Thaïlande, et vous y êtes (à quelques milliards de kilomètres près...).

### Mercato Center :

Cet immense centre commercial propose tous les produits standards que l'on peut trouver à travers la Sphère plus, bien évidemment, toute une série d'articles touristiques d'un kitsch terrible. C'est là également que la société Kisbros a bâti ses bureaux pour l'administration de ses



1 cm = 1 km

Plan sommaire de l'archipel d'Utopia

actifs sur UT-15. Pour toute réclamation, adressez donc le formulaire Rec-u2o1o à l'hôtesse du bureau E-111. On y trouve enfin un petit hôpital et le siège de la police privée. Mercato Center est au centre d'un réseau de transports en commun rapide magnétique. Son architecture est standard et sans intérêt, gâchant honteusement le paysage. Ses bulles de verres sortent sans grâce des structures en béton gris.

• **Idées de jeu :** Rien de grandiose à faire ici à part peut-être un braquage. En même temps, le siège de la police n'est pas loin... Si les joueurs travaillent pour Kisbros, ils auront probablement une chambre de fonction ici.

• **Inspirations :** Imaginez n'importe quel centre commercial classique d'assez grande taille. Kisbros n'a eu aucun souci de respecter le site ou l'esprit du lieu, juste de construire vite et pas cher.

### **Playa Resort :**

Le Playa Resort est un ensemble de quatre hôtels de grand luxe bâtis au bord de l'île. Leurs façades sont totalement transparentes. Il est cependant possible aux résidents de teinter la vitre correspondant au mur de leur chambre, en totalité ou en partie. Les deux tours les plus élevées, de forme ovoïde, se situent aux extrémités. Les deux autres, plus petites et en forme de meules de foin, sont au centre. Le service au Playa Resort est au-dessus de tout soupçon et les prix au-dessus de vos moyens. Bars personnels, télé, accès au réseau, lits à remous, lumières programmables... L'hôtel comprend toute une série d'installations sportives, un casino, une boîte de nuit, des restaurants... Rien ne manque. Le petit plus du lieu : des balcons flottants que l'on peut décrocher de la façade pour faire une petite balade (une heure d'autonomie à 6 km/h maximum).

• **Idées de jeu :** Au Playa Resort, les joueurs pourront pratiquer de l'espionnage industriel, politique ou militaire. Tous les grands de ce monde y passe à un moment ou un autre. On peut aussi imaginer la mise au point d'arnaques à grande échelle.

• **Inspirations :** On est ici dans l'ambiance de la série des Ocean's (eleven, twelve,

thirteen...). Décor luxueux, femmes fatales, coffres-forts, roulettes de casino...

### **Transit 1 :**

C'est sur la seule plaine de taille à peu près acceptable (2 km) qu'a été bâtie la station d'accueil des touristes. Qu'on y vienne pour la journée, débarquant d'une gigantesque frégate de croisière stationnée en orbite ou pour un séjour prolongé, tout le monde passe par Transit 1. L'ensemble est gris, gris et gris. Quand on arrive à Transit, on se demande où est le paradis promis sur les brochures et on n'a qu'une envie, aller voir ailleurs.

La piste étant trop petite pour accueillir des gros porteurs, les touristes sont descendus par des navettes depuis leur transporteur. Bien souvent, les agences de voyages n'incluent pas le tarif de ce trajet dans leur formule. Une somme de 60\$ par personne tout de même ! Mais qui oserait refuser de rallonger la monnaie après avoir fait le voyage pour venir jusqu'à ce trou perdu aux abords de la Frontière ? Certains appellent cela du racket, d'autres du commerce. Tout dépend si vous êtes plutôt Talvarid ou Siyan...

Lors de sa fondation, Transit reçut le n°1. Car Kisbros espère bien lui faire des petits frères et des petites sœurs à l'avenir.

### **Capitainerie :**

La capitainerie est un grand ensemble de bâtiments voués à l'activité des *Sailers*. L'architecte a essayé de faire dans l'esprit du Village. La Capitainerie est donc un ensemble de bâtiments bas et colorés.

La Capitainerie comprend un centre météorologique, pratiquement inutile vu que pour le moment personne n'arrive à prévoir les changements d'orientation des vents. On y trouve également un centre de secours plutôt bien équipé. Le club nautique permet à tout le monde, moyennant finance de louer un *Sailer*. Toutes les tailles sont disponibles et il est possible de se faire accompagner par un professionnel. On peut également y prendre des cours : à l'heure, à la journée ou à la semaine.

L'ambiance y est très sympathique. Tout le monde se tutoie et se tape dans le dos. Ici, c'est coooooool. Depuis peu, le club propose des « plongées » dans les profondeurs. Pensez à signer le bordereau de décharge. Quelques riches personnes possèdent leur propre *Sailer* qui mouille ici.

• **Idées de jeu :** La Capitainerie peut être une bonne base arrière et une bonne couverture pour les joueurs dans le cadre de missions d'enquêtes ou d'explorations. Rajoutez-en sur le côté relationnel. Les moniteurs et monitrices sont très très chaleureux...

### **Ateliers :**

Les ateliers portent mal leur nom. UT-15 ne possédant aucune industrie, les pièces des *Sailers* sont fabriquées sur des planètes voisines. Dans les ateliers, on se contente simplement de les assembler, de les tester, de les régler et de les décorer. Les peintures sentent extrêmement mauvais et c'est pourquoi les Ateliers ont été placés le plus loin possible des autres zones habitées. Les *Sailers* les plus abîmés du club nautique viennent se faire retaper ici.

• **Idées de jeu :** Si on participe à une course, on peut venir espionner les réglages des *Sailers* adverses. Voire... les saboter...

### **Cocool :**

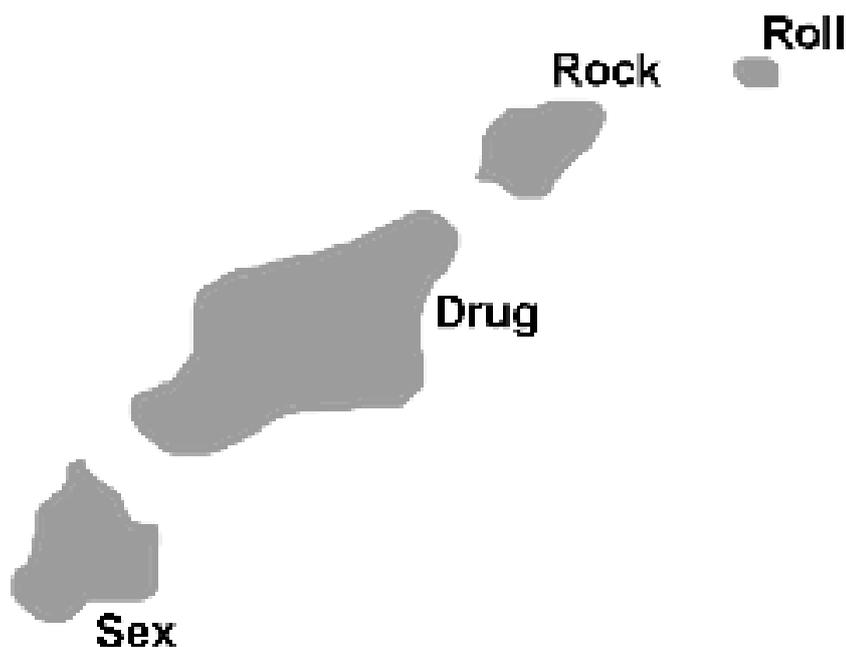
Parfois, des jeunes abruti... euh naïfs débarquent sur UT-15 sans avoir compris qu'elle était la réalité de la planète depuis l'arrivée de Kisbros. D'autres, peuvent se ruiner au casino du Playa Resort. Tous en sont au même point : pas d'argent là où il en faut beaucoup. Dans ce cas, ils n'ont qu'une issue, rejoindre Cocool. Au départ, Cocool a été fondée par des jeunes *Sailers* à l'arrivée de Kisbros. Ils voulaient leur coin à eux, pas loin du « Tourbillon ».

Aujourd'hui, Cocool est un immense bidonville. Prostitution, drogue, criminalité, misère, saleté... L'espérance de vie y est très courte. Parfois, quelques touristes viennent s'encanailler à l'entrée du ghetto. La zone est livrée à elle-même, mais les alentours sont très surveillés par la police privée de Kisbros, qui tient à ce que ces pauvres restent entre eux et ne viennent pas ternir l'« UT-15 Dream ».

• **Idées de jeu :** Prostitution, drogue, criminalité : y a vraiment besoin qu'on vous explique ?

### **Tourbillon :**

Tourbillon est l'un des rares courants aériens constants sur Zéphyr. Il s'agit d'une grosse dépression qui permet aux *Sailers* de rejoindre en quelques minutes le fond de la zone intermédiaire. Un *spot* à réserver tout de même aux navigateurs



Plan sommaire de F.U.C.K

les plus aguerris, surtout qu'il n'y a pas de bouton « arrêt » dans cet ascenseur.

- **Idées de jeu :** Amusez-vous à y envoyer « malencontreusement » vos joueurs, pour voir. Secouez bien et servez frais. Les jets à effectuer vont de Difficile (-5) à Très Difficile (-10). voire plus en cas de tempête.

## 4 • F.U.C.K. :

À l'arrivée de Kisbros Corporation, une grande partie des Utopistes s'est estimée trahie. Elle a aussitôt plié bagages et bagages (car d'armes, elle n'avait point) pour s'installer sur un nouvel archipel localisé à deux heures de transports au Sud-Ouest d'Utopia. Insolemment, ils l'ont baptisé F.U.C.K soit : Front Uni Contre Kisbros. Chaque île a ensuite reçu un nom permettant de graver à jamais la profondeur de toute leur philosophie : Sex, Drug, Rock et Roll.

### Généralités :

F.U.C.K n'a pas de centre. Ici, tout est en réseau, décentralisé (bordélique disent certains). Les habitations se massent en cordon le long des littoraux. Tous les goûts architecturaux se mélangent sans recherche d'une quelconque unité. Bien évidemment, faute de moyens, la plupart des habitations sont faites de matériaux recyclés. Les Fuckistes ont essayé de recréer Le Village ou du moins l'esprit d'Utopia. Les noms des îles ne correspondent pas à

une réalité particulière. Sur chaque île, on peut trouver à la fois du Sexe, de la Drogue, du Rock et du Roll. On considère que 10% seulement de la population de F.U.C.K y résident de manière permanente. Les autres sont de passage pour une semaine, un mois, un an... En général, on ne revient pas deux fois sur F.U.C.K. On en garde juste un souvenir ému pour la vie.

- **Inspirations :** Pour avoir une idée de ce joyeux bordel, pensez au festival du soleil en Californie, au *Spring Break* en Floride, à Key West dans la série *Dallas Barr*. C'est une sorte de fête, d'orgie, de carnaval permanent. On y tient tant qu'on peut et quand on peut plus, on repart. On pourrait comparer F.U.C.K à un lupanar géant sauf que les passes y seraient gratuites. Quelques originaux vivent de leurs plantations personnelles dans l'intérieur des terres.

### Géopolitique de F.U.C.K. :

Les Fuckistes sont tous d'accord sur une chose : ceux qui sont restés sur Utopia et ont accepté les conditions de cette « ignoble firme trans-capitaliste » qu'est Kisbros sont de « gros bâtards d'enculés ». Ces mêmes « gros bâtards d'enculés », qui ont abandonné leurs idéaux, se sont grassement enrichis avec le tourisme de masse. C'est d'ailleurs pourquoi les Fuckistes les qualifient de « gros bâtards d'enculés » plutôt que de « bâtards d'enculés » tout simplement.

Cela dit, une fois dépassé ce petit dénominateur commun, les Fuckistes ne sont d'accord sur rien. Il y a d'abord ceux qui disent « tant pis ». Ils ne pensent plus à Utopia, seulement à vivre tranquillement leur vie sur F.U.C.K. Ils s'appellent les « Easy ». On leur fait parfois remarquer que Kisbros pourrait bien demander aussi la concession de F.U.C.K, un jour. Mais ils s'en fichent (« on ira ailleurs ») ou n'y croient pas. Les « Easy » représentent la masse des Fuckistes.

Viennent ensuite les « Hard ». Eux pensent qu'il faut combattre Kisbros, la « Main du Mal » sur Zéphyr. Mais ils ne sont pas d'accord entre eux non plus. Les « Hard Hard » sont prêts à tout. Les premiers attentats ont eu lieu. Pour le moment, ils ne visent que des constructions. Ils organisent parfois de gros *happening*. Les « Easy Hard » souhaitent utiliser des moyens légaux. Ils sont moins visibles mais plus nombreux. Ils sont en train de boucler un gros dossier démontrant les fautes de Kisbros (problèmes écologique, traitement des employés, cas de Cocool...) et leurs droits historiques sur Utopia. Ils essaient maintenant de récolter suffisamment d'argent pour envoyer une délégation à Genève faire du *lobbying* et empêcher le renouvellement de la concession.

Ces trois mouvements ne se sont pas partagés les îles. Ils vivent mélangés les uns aux autres. Des frictions éclatent parfois. Cela ne dépasse pas le cadre du bar pour le moment. Mais avec l'imminence de la fin de la concession, les esprits s'échauffent.

- **Idées de jeu :** F.U.C.K est la base arrière idéale pour mener des opérations commando contre Kisbros Corporation ainsi que pour les activités de contrebande. Par ailleurs, vos joueurs apprécieront sûrement l'ambiance.

- **Inspirations :** Pour les *Hard Hard*, pensez aux *Brigades Rouges*, à *Action Directe*... Du côté des *Easy Hard*, on serait plutôt dans un mélange alter-mondialisme, pacifisme, écologie.

### Les grands moments :

La fête est permanente à F.U.C.K., mais cinq grands moments rythment l'année. On considère d'ailleurs que c'est seulement après avoir vécu ces Big Five que l'on peut réellement se dire « Fuckiste ».

La première fête est la fête des années (celle passée qui a été bonne, celle à venir qui le sera). La seconde est un festival de musique alternative. La troisième, dans la semaine qui suit, est un rassemblement politique annuel où les plus grands illuminés viennent exposer leurs théories. La quatrième fête est la course non-officielle de *Sailers* : la Zéphyr's Cut. La dernière est un tournoi de *futebol*, organisé par la communauté originaire de Copacabana. Celui-ci reste encore relativement confidentiel. Mais si vous espérez une fois dans votre vie voir un Talvarid tacler un Atalen, c'est ici qu'il faut venir.

Une autre fête est célèbre : la fête des Downlanders. Elle s'adresse à la communauté highlander et vise à accueillir les nouveaux arrivés à l'aide de gages stupides : récupérer une banane coincée entre une paire de seins... Cela dit, plus sérieusement, la communauté highlander fournit une aide psychologique active aux siens. Le choc culturel et la perte des repères sont énormes pour eux lors de leur arrivée sur F.U.C.K.

- **Idées de jeu :** Au cours de ces fêtes, les joueurs peuvent être tour à tour ou simultanément : acteurs, spectateurs, organisateurs, victimes... Et dans ces moments de folies collectives, il peut s'en passer des choses...

### **Relations avec Utopia :**

Les Fuckistes, nous l'avons dit, n'apprécient guère les Utopistes qui sont restés malgré l'arrivée de Kisbros. L'inverse n'est pas forcément vrai. Les Utopistes ont une forme d'affection ou de sentimentalisme pour les Fuckistes qui leurs rappellent leur jeunesse. Officiellement maintenant, Kisbros ne reconnaît pas l'existence de F.U.C.K. Cependant, même s'il n'existe pas de ligne de transport régulière, il est possible de rejoindre F.U.C.K depuis Utopia à partir d'une petite embarcation car la police ne surveille pas les sorties.

Par contre, venir depuis F.U.C.K sur Utopia est plus compliqué. Les Fuckistes doivent obligatoirement passer par Transit 1 et déclarer venir de la Sphère. Bien entendu, personne n'est dupe, mais Kisbros Corp. n'a rien contre le fait qu'on vienne dépenser son argent sur Utopia. Par contre, les douaniers seront plus tatillons et pénibles qu'avec les touristes standards. Essayer de rejoindre Utopia sans passer

par Transit 1 est dangereux. La police dispose de satellites et surveille la zone. Elle a le droit d'ouvrir le feu après trois sommations. Enfin, sur le sujet des transports, sachez que F.U.C.K ne possède pas de Starport. Il est donc obligatoire de transiter par Utopia avant de s'y rendre.

Au départ, Kisbros a essayé de faire interdire la colonie de F.U.C.K. Mais la Confédération a préféré fermer les yeux sur son existence pour apaiser un peu la vindicte d'une partie de sa population qui lui en voulait pour la vente de la concession d'Utopia. Kisbros a donc abandonné. Elle a ensuite fait un procès pour faire interdire le nom F.U.C.K. Elle l'a gagné, mais le jugement n'a jamais été appliqué. La Confédération n'a aucune envie d'envoyer un croiseur militaire dans un secteur aussi éloigné pour une mission qui ternira encore son image auprès des citoyens.

## **5 • PEUPLES :**

Globalement, la population d'UT-15 est composée à 80% d'Humains, principalement issus de la Confédération et de Copacabana (ceux-ci n'étant guère dépayés), à 19% d'Atalen et à 1% de euh... d'autres... Les Atalens sont principalement intéressés par les activités nautiques. Ils représentent plus des ¾ des membres du club. Les Siyani ont acquis quelques boutiques au Village, mais leur présence casse un peu l'ambiance. En général, ils préfèrent plutôt le Mercato Center ou F.U.C.K, où leur amour des cargaisons interdites et des secrets est comblé. Les Karlan sont absents d'UT-15 et les Eyldar très rares. On trouve par contre quelques Talvarids, mais presque exclusivement sur F.U.C.K. Pour finir, citons la présence de Snivels au siège local de Kisbros Corporation au Mercato Center. Comment ça vous n'avez pas le formulaire Rec-u2010 ?

- **Idées de jeu :** Tout le monde peut venir sur UT-15. Mais pensez au rôle-play. Un Highlander voire un Karlan, pourquoi pas. Mais jouez-le bien !

## **6 • PERSONNAGES ET LIEUX MARQUANTS :**

**Note :** vous trouverez un tableau récapitulatif des Caractéristiques et Talents des personnages présentés à la fin de cette partie.

### **Zéphyr Silvinha / Fonction : Icône**

Bien qu'elle soit morte, impossible de ne pas parler de Zéphyr Silvinha. Elle a donné son nom à la course de *Sailer* et son surnom à la planète. Aujourd'hui, on retrouve son portrait partout sur Utopia et les breloques pour touristes.

Silvinha est la fille unique de deux résidents de Copacabana. Son père était moniteur de voile et avait remporté quelques régates locales. Sa mère était plongeuse. D'une certaine manière, on peut dire que Silvinha a transposé dans les airs sur UT-15 ce que ses parents faisaient dans les mers sur Terre.

Il reste très peu de représentations d'époque de Zéphyr. Elle avait un visage doux cerclé de longs cheveux bouclés et de grands yeux noirs. Elle portait généralement un bandana de couleur variable.

Ses compagnons évoquent une personne énergique mais à l'écoute des autres. Bref, une icône si parfaite que certains soupçonnent qu'on ait quelque peu arrangé le passé. Mais attention. Ne dites pas du mal du Silvinha sur UT-15. C'est même la seule personne qui fasse l'unanimité entre les deux archipels : Utopia et F.U.C.K.

Zéphyr est morte au cours d'un vol de routine à bord d'un *Sailer*. La disparition de son appareil alimente les suspicions les plus folles. Pour Kisbros, il avait été saboté par les *Hard* qui en voulaient à Silvinha qui avait collaboré pour organiser la première course de *Sailers* de l'ère professionnelle. Pour les *Hard*, il avait été saboté par Kisbros car, après avoir constaté à quel point cette société était « pourrie », elle avait décidé de les rejoindre.

- **Idées de jeu :** Celui qui éclaircira cette affaire gagnera une énorme renommée. Et selon la vérité qui émergera, un des camps prendra une grosse option pour la re-négociation de la concession.

- **Inspiration :** Zéphyr Silvinha sur UT-15, c'est un peu comme le « Che » à Cuba. Pas une rue sans voir son portrait sur un mur.

### **Brad The Bald / Fonction : Vestige historique**

Brad est un humain originaire de la Confédération. Il est le dernier « Fondateur » vivant. Il aligne donc près de 140 ans.

À ceux qui s'en étonnent, il répond que « l'air de Zéphyr est le plus pur ». Ses amis disent plutôt que « l'alcool, ça conserve. » Brad vit dans une maison à l'écart du Village.

Aujourd'hui, Brad est un vieillard. Sa silhouette est mince et filiforme. Son crâne n'a pas vu de cheveux depuis plus d'un siècle. Brad est à demi-sénile. Il passe ses journées dans les vapeurs d'alcool à tenir des propos égrillardes envers les femmes qui passent devant lui. Les touristes qui ne le connaissent pas le considèrent comme un vulgaire rebut social. Les Utopistes historiques et Fuckistes lui vouent un profond respect. Les hommes n'hésitent pas à glisser discrètement un billet dans sa poche, les femmes à se laisser pincer les fesses.

Chacun (Kisbros, les différents groupes de *Hard...*) essaie de le rallier à lui à force d'alcool. Il ferait une formidable caution morale pour la re-négociation de la concession. Mais Brad est sous la protection de son arrière-arrière-petite-fille, une jolie femme de 20 ans au physique latin et au tempérament de feu nommée... Zéphyr. Zéphyr Aara le protège et le tient à l'écart de ces machinations politiques.

- Idées de jeu : Entre son état et sa petite-fille, faire parler Brad, de façon cohérente s'entend, n'est pas une mince affaire. Mais si on y réussit, il aurait, paraît-il, des choses importantes à apprendre au sujet de la mort de Zéphyr Silvinha. Un moyen d'obtenir l'attention de Brad est de lui proposer un dernier vol de *Sailer*, ce que tout le monde lui refuse, y compris sa petite-fille, en raison de sa santé.

### **Roger Cannon / Fonction : chef de la police**

Roger Cannon est un Highlander « pure souche ». Dans sa chambre, on trouve le portrait de Gabriel Fore. Il conserve son uniforme avec soin et le remet souvent lorsqu'il est seul. Ses propos, et le ton avec lequel il les formule, ne cache pas son origine. Bien qu'il réside sur UT-15, il vit comme un moine.

Mais alors, que fait-il sur Zéphyr ? Lui n'en dit rien. Quand il parle de son passé, c'est pour évoquer ses faits d'armes glorieux au sein de l'armée Highlander. De mauvaises langues disent qu'il aurait « fuit au combat » et aurait été renvoyé.

Quoi qu'il en soit, Roger Cannon est d'autant plus insupportable et glorieux

d'autant plus la nation Highlander qu'il semble avoir le besoin permanent de lui prouver son attachement.

Cela ne dérange pas Kisbros car Cannon est un excellent chef de sa police et, malgré ses idées, il reste quelqu'un d'honnête et d'impartial.

- Idées de jeu : En apprendre un peu plus sur le passé de Cannon, ce serait avoir un moyen de pression énorme sur l'un des personnages les plus importants d'UT-15.

### **Sskysosks / Fonction : Administrateur de la concession**

Ce Snivel est le personnage le plus important d'UT-15, mais aussi le plus secret. Qui peut se vanter de l'avoir vu ? Sskysosks ne quitte jamais son bureau du Mercato Center. Il dirige la concession à l'aide d'un réseau de caméras de surveillance parfaitement au point. Sskysosks est d'une terrible efficacité. Logistique, administratif, gestion... Avec lui, la concession est une machine parfaitement huilée dont la rentabilité augmente de plus de 10% par an.

Si le personnage peut ressembler à un technocrate insupportable mais sans danger, c'est une fausse image. Il est arrivé sur UT-15 avec une mission bien précise de la part de Kisbros : tout faire pour que la Confédération renouvelle la concession. Il s'est donc assigné deux missions : donner à Utopia une façade irréprochable et agir dans l'ombre à l'aide de tous les coups tordus possibles contre F.U.C.K. Ses airs affables cachent donc un être très très dangereux.

- Idées de jeu : Placez fréquemment le nom de Sskysosks dans vos scénarios mais ne permettez pas à vos joueurs de le rencontrer. Du moins, pas facilement. Sskysosks doit rester une sorte d'ombre, de fantôme... Le Snivel peut être un employeur ou un ennemi redoutable.

### **Tenzin Gyatso / Fonction : propriétaire du Everyday Night Fever**

Tibétain et bouddhiste, Tenzin Gyatso est venu sur Zéphyr pour y sauver les âmes perdues et les ramener dans le droit chemin. Il a tenu trois jours avant de se pervertir lui-même en remplaçant les pré-

ceptes du *Grand Véhicule* par le triptyque Sexe, Drogue et Rock and Roll. Sa mission d'évangélisation s'étant soldée par un terrible échec et Tenzin n'ayant pas un sou en poche, il vécut durant quelques années de petits boulots. À force de travail, il amassa assez d'argent pour acheter un petit troquet. De fil en aiguille, Tenzin se retrouve maintenant à la tête d'un bar-discothèque de plus de 300 places à l'entrée du Village.

Ici, la fête dure toute la nuit. À la tombée du soleil, Tenzin frappe dans son gong, relique de son passé, et la petite foule amassée dans la rue peut entrer dans l'*Everyday Night Fever*. Aux premiers rayons du soleil, Tenzin frappe à nouveau son gong. Tout le monde doit alors sortir. Durant la nuit, la fête n'a pas faibli. La clientèle est jeune et met de l'ambiance mais tout cela reste dans la bonne humeur. Ici, pas de risque de bagarre de bar. Il faut dire que les vigiles et le reste du personnel savent se montrer très persuasifs vis-à-vis des fauteurs de troubles.

L'*Everyday Night Fever* est un lieu plutôt chic. Tout y est propre. Les éclairages et le mobilier sont soigneusement étudiés. Les lieux se composent d'une grande piste de danse ceinturant un podium pouvant accueillir groupe de musique, DJ, danseurs... Tout autour, des banquettes douillettes sont disposées dans une série d'alcôves.

- Idée de jeu : Tenzin est très accessible. Il aime bien raconter sa vie et parler aux étrangers pour les initier aux coutumes locales. Il passe surtout sa journée à dormir, mais il ne refusera pas de se faire guide ou accompagnateur durant le reste du temps.

### **Umor / Fonction : propriétaire du Oh Oh Ooooooooooh**

Umor est un Talvarid, embauché au départ par Kisbros pour travailler sur les chantiers d'Utopia. Rapidement, l'ursoïde, « grande gueule », fonde une cellule syndicale – structure jamais vue sur UT-15 – et mène des grèves très dures. Il est finalement licencié. Soutenu par la communauté Fuckiste, il s'installe sur F.U.C.K et finit par y ouvrir un bar le *Oh Oh Ooooooooooh* sur l'île de Drug.

Le *Oh Oh Ooooooooooh* est un véritable bouge. Les tables ne sont pratiquement ja-

mais nettoyées, le sol non plus. Les lumières sont à moitié grillées. Les clients ont tous des têtes de truands (ou alors, ils le sont). Le *Oh Oh Ooooooooooh* n'a pas d'horaires. Umor y dort dans une arrière-salle. Quand il se lève, il ouvre son bar. Quand il va se coucher, il le referme. Quand il veut prendre sa journée, il la prend. Personne n'a jamais songé à s'en plaindre... Le caractère très très colérique du personnage n'incite pas aux plaintes.

Umor vit chichement avec son bar. Mais de toute façon, là n'est pas l'important pour lui. À ses yeux, le *Oh Oh Ooooooooooh* est avant tout un lieu pour des réunions politiques anti-Kisbros, un lieu pour monter des coups illégaux mais également le club des Talvarids. En effet, bien que tout le monde soit admis au *Oh Oh Ooooooooooh*, le bar sert aussi de siège à « l'amicale » des ursoïdes.

• **Idée de jeu :** Umor, c'est un peu les guérilleros colombiens. Un mélange de politique et de criminalité. Difficile, parfois, de distinguer ces deux aspects l'un de l'autre. Umor est sincère dans ses convictions, tout autant qu'intéressé par le passage d'une cargaison de drogue. Umor est un personnage susceptible de donner des missions aux joueurs (qui ont intérêt à les réussir...). Le *Oh Oh Ooooooooooh* est le meilleur lieu pour rencontrer des personnes un peu louches, préparer des missions ou recueillir des informations.

### **Gonzo / Fonction : Barman**

Non loin du *Oh Oh Ooooooooooh*, se trouve le *Drink All What You Can*, abrégé en *DAWYC*. Le principe est simple. Vous payez votre entrée (relativement cher d'ailleurs) mais ensuite vous consommez à volonté. Quand vous glissez sous la table, on vous ramasse et on vous allonge dans la salle de repos. Vous devez alors repayer une entrée pour consommer à nouveau. Mais en général votre état vous incite plutôt à rentrer chez vous.

Le barman le plus connu du *DAWYC*, voire de tout UT-15 est Gonzo. Gonzo est un black immense doté d'une musculature impressionnante et des « dents du bonheur ». Il est aussi plus doux qu'un agneau et déteste la violence. Gonzo est également un grand timide qui se cache souvent derrière ses *dreadlocks*. Son seul

but est de vous fournir le cocktail de votre vie. C'est pourquoi il aime bien bavarder cinq-dix minutes avec vous avant de se décider, pour savoir ce qui va vraiment vous plaire.

Au *DAWYC*, on sert les cocktails les plus originaux de Zéphyr. On confectionne également différents mélanges à fumer qui, eux, doivent être payés.

• **Idée de jeu :** Ici, on recherche toujours quelques aventuriers pour remonter quelques « produits » des Profondeurs afin de créer des boissons originales.

### **Pee Wee Wee / Fonction : « Dirige » les Downlanders**

Pee Wee Wee, aussi appelé P2W, a fondé les Downlanders. Depuis des dizaines d'années, UT-15 est l'une des destinations favorites des jeunes Highlanders qui craquent et fuient leur société militarisée. Zéphyr est alors rêvée comme un *eldorado*. Mais l'arrivée et le retour à la réalité est souvent dur à assumer. P2W a donc fondé une association pour soutenir les jeunes Highlanders. Avec ses amis, il a bâti une immense maison sur l'île de Sex (ses amis pour se moquer l'appellent la « Caserne ») afin de servir de siège à ces Downlanders.

L'association aide les jeunes Highlanders à s'installer. Elle peut les héberger, elle les soutient pour trouver du travail, les nourrit... Elle donne aussi une assistance psychologique à ceux qui en ont besoin. Enfin, elle organise la fête des Downlanders.

La « Caserne » est bâtie sur deux niveaux. Elle est très colorée et décorée de peintures représentant des scènes tournant les soldats Highlanders en ridicule, souvent en les plaçant dans des positions scabreuses. Le portrait de Gabriel Fore a également un grand succès et se retrouve détourné de mille manières.

Pee Wee Wee est un personnage totalement excentrique, efféminé, qui aime s'habiller avec des frous-frous et des dentelles et se maquiller de manière extravagante. Cela dit, il est également très intelligent et est diplômé en psychologie, sémiologie, sociologie et anthropologie. Aussi, si quelqu'un s'avise de se moquer de lui ou de le traiter avec condescendance, il s'en rendra compte aussitôt. Si lui-

même n'est guère dangereux, il dirige une association de Highlander. Il vaut donc mieux éviter de le fâcher... P2W fait partie des personnes écoutées et respectées sur F.U.C.K.

• **Idée de jeu :** Si un des personnages est Highlander, il connaît forcément P2W. Son intelligence et ses relations peuvent toujours s'avérer utiles.

### **Sussasky / Fonction : Grand commerçant et informateur**

Sussasky est un Siyan. Il vit au Playa Resort, où il loue une chambre à l'année, qu'il a redécorée selon ses goûts. C'est tout dire... Sussasky possède près de 25% des commerces d'Utopia. Après Kisbros, il est donc la « deuxième puissance » d'UT-15. Ses relations avec Kisbros sont très bonnes et il coopère efficacement avec le Sniveł Sskyssosks. D'ailleurs, Sussasky fait ce qu'il faut pour bien s'entendre avec tout le monde. Ses largesses lui épargnent, pour le moment, la haine des Hard.

Arrivé très jeune (pour un Siyan) sur UT-15, Sussasky a commencé par être vendeur ambulancier dans les rues. Il a ensuite acquis son premier commerce puis d'autres, au fil des années, souvent de manière douteuse. Sussasky a compris que les Siyani étaient mal vus sur UT-15, car ils ne sont pas censés faire partie de la « carte postale ». Aussi délègue-t-il ses magasins à des humains. Mais il surveille les comptes avec une attention « snivelesque ». Au quotidien, il réside au Playa Resort, laissant traîner les oreilles afin de récolter auprès des grands de ce monde quelques informations commercialisables auprès d'autres grands de ce monde.

Même si cela ne représente qu'une toute petite partie de son activité, Sussasky ne refuse pas de participer à un coup illégal s'il peut s'avérer juteux et ne nuit pas aux intérêts de Kisbros. En effet, Kisbros Corp. est parfaitement au courant de l'ensemble des activités du Siyan, mais elle laisse faire d'autant que parfois cela peut l'arranger et que Sussasky n'oublie jamais de verser une petite commission.

• **Idée de jeu :** Sussasky a toujours besoin de quelques bras pour des paquets à convoier ou des convois à attaquer... Il est aussi toujours prêt à rendre service en

NOM	Cannon	Policier de base	Sskys-soks	Umor	P2W	Sussasky	Brada-boum
FO	14	12	10	18	8	10	14
CO	14	12	10	18	8	10	14
AG	10	10	6	10	8	6	12
VO	14	10	16	10	12	14	12
PE	10	12	8	8	12	8	8
IL	8	8	16	8	16	14	8
IF	10	8	10	8	14	10	8
EQ	8	8	10	8	8	10	6
IT	8	8	16	8	14	14	12
<b>Talents</b>	Armes de tir +4 Esquive +2 Antigrav +2 Recherche +2	Armes de tir +2 Esquive +2 Recherche +2	Bureaucratie +6 Information +4 Persuasion +4	Armes naturelles +4 Armes de contact +4	Psychologie +4 Eloquence +4 Information +2	Marchandage +6 Musique +4 Information +4	Explosifs +6 Armes de tir +4 Esquive +2
<b>Equipe-ment</b>	Uniforme highlander Radiant B Officier (FA+11)	Neutraliseur (FA+7)	Vêtements de luxe Neutraliseur (FA+7)	Lame vibrante (FA+6)	Communicateur	Vêtements de luxe Ordinateur 10 000 \$	Explosifs Pistolet Plasma (FA+11)

NOM	Ghost	Alano	Membre des RATK	Kohal	Cola	Karenn	Tacha
FO	8	8	12	12	10	14	12
CO	8	8	12	12	10	12	12
AG	14	8	10	14	16	14	9
VO	12	14	10	14	14	16	16
PE	16	14	10	14	16	12	10
IL	12	17	8	10	12	10	14
IF	14	8	16	10	12	12	14
EQ	12	6	10	10	12	10	12
IT	16	8	10	10	12	10	10
<b>Talents</b>	Information +6 Recherche +4 Survie urbaine +4	Météorologie +6 Zoologie +4 Botanique +4	Musique +4 Armes naturelles +2	Sailer +6 Esquive +2 Météorologie +2	Sailer +4 Esquive +2 Météorologie +2	Tir +4 Esquive +2 Antigrav +2 Recherche +2	Persuasion +4 Eloquence +4
<b>Equipe-ment</b>	Ustensiles pour déguisements	Appareils de mesures Ordinateur	Couteaux (FA+3) Bières	Tenues sportives	Plein de bricoles plein les poches	Neutraliseur (FA+7)	Communicateur Ordinateur

fournissant matériel ou informations. Mais pas à n'importe quel prix...

### *Bradaboum / Fonction : Marchand d'armes*

Ce Rowaan aux poils noirs est arrivé sur UT-15 au départ pour se faire oublier de quelques Highlanders trop remuants. Il fait des efforts désespérés pour adopter le mode de vie local. Mais son amour des armes à feu et des explosifs est trop fort. Seul avantage pour les Fuckistes, Bradaboum est devenu l'expert officiel pour les feux d'artifices et autres spectacles pyrotechniques. L'alcool, la drogue et le sexe étant présents partout, Bradaboum fait commerce du seul produit vraiment rare sur Zéphyr : les armes.

Bradaboum loge au *Oh Oh Oooooooh*. C'est le meilleur ami d'Umor. Un jour sur deux, ils se font la gueule ou se basonnent. Mais ils sont prêts à donner leur

vie l'un pour l'autre. Bradaboum est le roi des gaffes. Quand il réalise son erreur, il pleure généralement pendant les deux heures qui suivent.

### *Ghost / Fonction : Indic*

Si Sussasky est le mieux placé pour vous informer de ce qui se passe au sommet, pour en savoir plus sur la rue, il faut aller voir Ghost. Enfin, aller voir... Ghost est insaisissable. Personne ne sait où le trouver, personne ne sait à quoi il ressemble. Si vous avez besoin de lui, il faut traîner dans les bars en le demandant. S'il pense que vous en valez la peine, il finira par venir vous rencontrer. Et il refuse toujours les rendez-vous : « C'est moi qui vous contacterai. »

Nul ne sait à quoi ressemble Ghost ni même quel est exactement son origine.

Tout juste peut-on dire qu'il est humanoïde. Il est toujours habillé d'une façon différente, maquillé, grimé. Femme un jour, homme le lendemain, blond, brun, black... Il transforme même sa voix et y compris sa personnalité. Affable à une première rencontre, il pourra être cassant à la seconde. Ou l'inverse. Certains disent qu'il commence à perdre la tête à force de changer de costume.

Les rumeurs les plus folles courent sur Ghost. On se demande entre autres si ce pseudonyme ne cache pas plusieurs personnes en réalité, voire une organisation. Une chose est sûre : si quelqu'un est au courant de quelque chose, c'est Ghost.

- Idée de jeu : Vos joueurs étant sûrement comme les autres, ils croiseront forcément la route de Bradaboum et de Ghost un jour ou l'autre.

### **Alano El-Lean / Fonction : Scientifique et explorateur**

Non loin du Club Nautique d'Utopia se trouve le flambant Centre de Recherches Scientifiques d'UT-15. À vrai dire un... préfabriqué. Lors de la signature de la concession, Kisbros s'était engagé à mener des études sur UT-15. Cela faisait partie des actions visant à laisser penser que le *deal* était honnête. Kisbros a toujours respecté cette clause car elle sait que sinon les Fuckistes en profiterait aussitôt pour saisir les tribunaux. Elle a donc fondé le fameux Centre et créé un poste de chercheur.

Actuellement, ce poste est occupé par Alano El-Lean, un Atalen. Au départ, celui-ci était véritablement exalté par sa tâche. Mais il a vite compris. Son salaire lui est versé, c'est tout. Il ne possède aucun moyen financier. Il n'a aucun équipement. Tout juste peut-il aller mendier des relevés météorologiques au Club Nautique. Ses rêves de recensement des espèces d'UT-15 ou de modélisation des vents s'évanouissent peu à peu.

Certains jours, Alano El-Lean retrouve la flamme et son ardeur. Il se voit parcourir les Académies pour exposer les travaux. Le lendemain, il se prend pour le plus raté des scientifiques et se noie dans l'alcool. Ce trait de caractère ne lui vaut pas beaucoup d'amis. Pourtant, Alano est un personnage attachant et de bonne compagnie, capable de parler de tout.

- **Idée de jeu :** Alano a besoin d'aide pour explorer les Profondeurs et effectuer des relevés dans l'atmosphère. Il n'a pas d'argent mais est prêt à tout, y compris mentir et tout promettre pour embaucher les joueurs.

### **Rolling Zeppelins / Fonction : groupe de rock commercial**

Rolling Zeppelins est LE groupe d'UT-15. Formé par quatre jeunes nés sur Zéphyr, ceux-ci ont choisi comme partie de leur nom celui d'un engin volant. Le groupe est composé de quatre gravures de mode dignes d'un *boys band* qui s'appellent : Mac (chant et guitare rythmique), Archie (guitare solo), Cal (Basse) et De-reck (batterie).

Les Rolling Zeppelins exaltent la vie sur Zéphyr, la beauté de ses paysages... Mais

ils ont toujours pris soin de ne pas prendre position entre Fuckistes et Kisbros. Ils se contentent de dire que « les gens devraient s'entendre. » Cela leur permet d'être accepté partout et de donner des concerts depuis le Playa Resort jusqu'au festival de F.U.C.K. Les Rolling Zeppelins connaissent un réel succès et ont déjà joué un peu partout à travers la Sphère. Ils délivrent une musique rythmée mais pas trop violente. De quoi apparaître comme des rebelles tout en restant commerciaux.

Ils sont difficilement accessibles. Ils surjouent avec leur statut de stars et sont toujours accompagnés de dizaines de groupies, gardes du corps, conseillers, stylistes, photographes, techniciens...

Mais comme ils résident à l'année sur Utopia et qu'ils sont loin d'être discrets, on les croise forcément un jour ou l'autre.

- **Idée de jeu :** Les Rolling Zeppelins peuvent employer les joueurs selon leurs compétences.
- **Inspiration :** Pour jouer les Rolling Zeppelins, pensez aux caricatures de stars. Drogue, soirées sans fin, filles faciles, *egos* surdimensionnés...

### **Rage Against The Kisbros / Fonction : groupe de rock indé**

RATK est le pendant des Rolling Zeppelins. RATK est un groupe ultra-politisé et ultra-confidentiel. En dehors de F.U.C.K, personne n'a jamais entendu parler d'eux. Mais sur l'archipel, ce sont de véritables idoles. Leurs concerts, quotidiens, rassemblent rarement plus de 300 personnes, mais l'ambiance y est furieuse. Les membres de RATK sont gras, sales et leur ventre accuse une forte tendance à consommer les alcools locaux. On leur prête également une participation active à certaines actions violentes contre Utopia. RATK est composé de trois personnes qui ont pris pour pseudonyme : Vladimir (chant et guitare), Ilitch (basse) et Oulianov (batterie).

La musique de RATK ressemble surtout à... du bruit. La basse et la batterie dominant. Le chanteur passe du suraigu aux graves avec une facilité déconcertante.

- **Idée de jeu :** Les RATK ont peu de chance de jouer un rôle majeur dans un de vos scénarios. Mais ils peuvent servir pour la musique de fond ou comme compagnons de cuite.

### **Daremm Aool / Fonction : champion de Sailer**

Daremm Aool est le plus grand *Sailer* actuel. Encore une victoire dans une Zéphyr's Cup et il égalisera le record de Silvinha (cinq trophées d'affilée). Daremm est un Atalen arrivé sur UT-15 il y a 15 ans avec un but précis : gagner la Zéphyr's Cup. Il a tout sacrifié pour cela. Malgré les attraits d'UT-15, il vit pratiquement comme un moine, se couche tôt, s'entraîne tous les jours, soigne son alimentation... Daremm est une idole sur Utopia, mais son comportement ne lui attire guère de sympathie. Il est distant et affiche un air de supériorité horripilant.

L'Atalen vit dans une superbe villa à l'écart du village.

- **Idée de jeu :** Daremm a reçu des menaces de mort. Des Fuckistes extrémistes veulent lui faire la peau pour l'empêcher d'égaliser l'exploit de Zéphyr Silvinha. Les joueurs peuvent travailler pour un camp ou pour l'autre, sachant que ceux qui veulent le faire disparaître souhaitent faire croire à un accident pour ne pas transformer Daremm en martyr.

### **Kohal Ulial / Fonction : Sailer mystique**

Kohal est également un Atalen. Il vit sur UT-15 depuis plus de 50 ans. Kohal n'a jamais participé à la Zéphyr's Cup car il rejette toute forme de compétition. Kohal est un personnage solitaire. Gagner sa confiance est une entreprise longue et difficile. Il vole des heures et des heures chaque jour et passe le reste de son temps assis à regarder le ciel et les nuages. Certes, il prend régulièrement des substances. Mais il est suffisamment mystique pour planer sans elles. Kohal a souvent de longues conversations avec Tenzin Gyatso, mais quitte le club dès que la clientèle arrive.

Kohal n'apprécie pas Kisbros, mais son amour pour le vol est si fort qu'il vit dans une petite maison isolée sur Index, à proximité du tourbillon.

Kohal ne vole pas vite. Il n'effectue pas de figures acrobatiques. Mais pour tous, il est le meilleur, le « seigneur des vents ». Son vol est si gracieux, si noble...

- **Inspiration :** Kohal c'est un peu le Bernard Moitessier d'UT-15. Alors qu'il était en tête de la première course autour du monde en solitaire, Moitessier avait

préférée continuer sa route plutôt que s'arrêter et récolter son prix et la gloire. Il lança ce message avec un lance-pierre : « Je continue sans escale vers les îles du Pacifique, parce que je suis heureux en mer, et peut-être aussi pour sauver mon âme. » Il écrira aussi : « Libre à droite, libre à gauche, libre partout ».

- Idée de jeu : Si UT-15 a des secrets, nul doute que Kohal, qui l'a parcouru en tous sens, en connaisse une grande partie. Mais comment le faire parler ?

### **Cola Weatherspoon / Fonction : Sailer « new generation »**

Cola représente la « new generation ». Elle et ses amis n'aiment pas les courses classiques. Ils cherchent avant tout à s'éclater et mettre au point de nouveaux « tricks ». Ils utilisent pour cela des petits *Sailers*. Cola est originaire du Texas. C'est une jeune fille délurée et provocatrice, qui aime les tenues légères. Elle teint régulièrement ses cheveux de couleurs différentes et aime tatouages et *piercing*. On lui prête une liaison avec un ou plusieurs membres de RATK. Cola et sa bande vivent dans un petit campement de toile sur Roll, dans l'archipel de F.U.C.K. Ils partent souvent avec des provisions pour s'installer quelques jours sur une île inhabitée et adorent explorer les profondeurs, pour l'amour du risque.

- Idée de jeu : Cola aurait sûrement beaucoup de choses à apprendre sur ce qu'elle a pu découvrir dans les îles ou les Profondeurs. Mais encore faudrait-il gagner sa confiance...
- Inspiration : Pensez à *La Plage*, le film de Danny Boyle. Mais enlevez le côté glauque. Pour le moment, Cola et sa bande vivent heureux.

### **Karenn Oslov / Fonction : « Leader<sup>1</sup> » des Hard Hard**

Karenn est née sur UT-15. Ses parents y vivaient tranquillement. Son père tenait une boutique au village. Sa mère donnait

des cours au Club Nautique. Karenn a mené une jeunesse tranquille et heureuse. Elle n'a pas eu, à l'adolescence de mauvaises fréquentations. Rien ne la prédisposait à devenir « leader » des Hard Hard.

Karenn a commencé à s'intéresser aux Hard Hard par des lectures. Durant des mois, elle a assimilé, seul, tout une série d'écrits théoriques, depuis les penseurs de l'ère pré-atomique terrienne (Marx, Lénine...). Peut-être ses origines soviétiques lui ont-elles donné une attirance particulière pour ces doctrines. Toujours est-il que, quand elle s'exprime, elle ne prononce pas une phrase sans employer un ou deux mots de la terminologie marxiste. À 18 ans, Karenn fuit Utopia pour rejoindre F.U.C.K. Elle y découvre une nouvelle vie avec ce qu'elle considère comme les bons côtés (les organisations de lutte contre Kisbros) et les mauvais côtés (le côté fête, sexe... car Karenn est moralement plutôt rigide et physiquement plutôt frigide). Elle parle bien et fait ce qu'elle dit. De plus, elle n'a pas froid aux yeux et mène régulièrement des opérations commandos et autres coups d'éclat contre le Playa Resort qui lui font rapidement gagner le respect des Hard Hard.

Voilà maintenant vingt ans que Karenn vit sur F.U.C.K. Elle n'a jamais revu ses parents. Elle mène une vie quasi-monacale. Elle commence à en avoir assez d'attendre et souhaite maintenant passer à la vitesse supérieure, quitte à ce qu'il y ait de la casse et pas seulement matérielle. Surtout que la renégociation de la concession approche.

Karenn est maintenant une femme d'âge mûre mais encore très bien conservée par sa vie frugale et ses entraînements. Elle est blonde, avec de longs cheveux noués en chignon, un visage pâle en amande et de grands yeux gris.

- Idée de jeu : Karenn est incorruptible. On ne peut l'acheter. Elle ne boit pas, ne se drogue pas, le sexe ne l'intéresse pas. Si vos joueurs sont opposés à elle, elle possède néanmoins un point faible : ses parents. Ils sont grabataires et mourants et elle a un énorme sentiment de culpabilité pour avoir fui s'en ne leur avoir jamais rien dit. Si elle a l'impression que les joueurs la manipulent, attention à sa réaction. Mais s'ils font les choses bien, elle pourrait décider de quitter la lutte pour s'occuper de ses parents.

- Inspiration : Karenn Oslov, c'est un peu la « Louise Michel d'UT-15 ».

### **Tacha Glynn / Fonction : « Leader<sup>1</sup> » des Easy Hard :**

Tacha Glynn est une Rowaan aux poils brûlés et aux multiples cicatrices. Au départ, elle faisait partie des Hard Hard et menait les opérations commandos. L'arrivée de Karenn Oslov l'a reléguée sur la touche. Ne le supportant pas, elle quitta les Hard Hard puis, quelques années plus tard, rejoignit les Easy Hard. Elle refuse de faire un lien entre son évolution et l'arrivée de Karenn. Elle parla alors de « maturation », de « réflexion ». Cela fait bizarre dans la bouche d'une Rowaan. Néanmoins, ses talents de combattante lui évitent les remarques désagréables.

Aujourd'hui, Tacha est vieille (autre exception pour une Rowaan) mais encore vaillante. Elle ne va pas courir ou sauter d'immeubles en immeubles mais son esprit est encore vif et acéré et elle sait montrer les crocs, au sens propre, quand il le faut. Tacha s'exprime haut et fort, avec talent et passion. Ses critiques à l'égard des Hard Hard qui « par leur violence font le jeu de Kisbros » ne cessent pas.

Tacha a une lourde responsabilité. C'est elle qui supervise la rédaction du « mémoire » qui sera envoyé aux autorités européennes lors de la renégociation de la concession avec Kisbros. Elle est consciente que son apparence l'empêchera de mener la délégation à Genève. Mais elle compte bien peser de tout son poids dans la constitution de celle-ci.

Tacha a un complexe d'infériorité par rapport à son intelligence. Elle prend donc toujours grand soin à s'exprimer clairement, en hiérarchisant sa pensée. C'est d'ailleurs un de ses atouts. Elle est très pédagogue quand elle parle et tout le monde peut la comprendre.

- Idée de jeu : Même si Tacha n'est pas seule à décider, sa voix aura un poids énorme dans la constitution de la délégation pour Genève. Les joueurs, s'ils souhaitent en faire partie, ont donc tout intérêt à se faire bien voir par elle.

<sup>1</sup> Par « leader » il faut entendre « la personnalité la plus influente, la voix la plus écoutée » car les Hard Hard ne sont pas une structure organisée en tant que tel.

## 7 • LES SAILERS :

Le terme de *Sailer* désigne à la fois l'engin et celui qui le dirige. Ici, le mot est à comprendre dans le sens d'appareil.

Les premiers *Sailers* ont été bricolés par Zéphyr Silvinha et sa bande. Un *Sailer* se compose d'un long fût oblong qui tient lieu de coque. Le navigateur se tient à cheval dessus, solidement attaché. Avec le temps, les coques sont de plus en plus profilées.

Sur une coque, on peut compter de 2 à 6 ailerons de tailles et de formes variables.

À partir de cette coque, on trouve quatre voiles fixes, de forme généralement triangulaire. Elles sont disposées autour du fût comme des pétales autour d'une fleur. Ces voiles, au départ d'une course, sont reliées chacune à une main ou un pied. Néanmoins, au fil de la course, un pilote peut bloquer une ou plusieurs écoutes afin de libérer ses membres.

On peut alors utiliser les deux voiles mobiles. Les voiles mobiles sont reliées directement au harnais du navigateur. On peut les déployer dans toutes les directions. Elles ont davantage une forme de parachute. Le bout qui les relie au navigateur fait plus de 30 mètres de long. Ces voiles peuvent servir à augmenter la toile pour plus de rapidité ou à chercher des vents de directions différentes au-dessus ou au-dessous (auquel cas, on leste la voile avant de la laisser tomber). Avec la force du vent, il faut parfois déployer une force quasi surhumaine pour ramener une voile. On ne la déploie donc qu'après mûre réflexion, ou alors on se résigne l'abandonner.

La taille des *Sailers* n'a pas de limite officielle. Les *Sailers* les plus gros sont les plus rapides mais aussi les moins maniables. En outre, plus un *Sailer* est gros, moins il a de chance de trouver un courant aérien à sa taille. La mesure la plus commune pour un *Sailer* est donc de 6 mètres de long pour 50 cm de large.

Les *Sailers* actuels disposent de nombreux équipements électroniques, voire de bras mécaniques pour aider à la manoeuvre des voiles. Ceux-ci sont interdits dans les courses officielles.

Un *Sailer* peut atteindre la vitesse de 50 km/h en vol plane, de 150 km/h en piqué et de 20 km/h en remontée.

Ce qui a fait le succès et la renommée de ce sport, plus que la course, c'est la sensation inédite et grisante que ressent le navigateur. Des émotions inexplicables.

On se sent voler, glisser, faire corps avec le vent...

• **Inspirations :** Zéphyr Silvinha est issue d'une famille de marins de Copacabana. Quand elle a créé son premier *Sailer*, elle s'est référée à ses connaissances en voile. Utilisez donc au maximum des termes pour faire authentique : bout (corde), écoute, choquer (régler), empanner/virer, bâbord (gauche), tribord (droite), au près (face au vent), grand largue (vent arrière)...

• **Idées de jeu :** Vous pouvez ajouter sur la fiche des personnages qui en auraient besoin le Talent de Sailer. Celui-ci se calcule avec la formule :  $(PE+IT)/2$ . En vitesse de base par temps de base, appliquez un malus de -5 pour une personne ne possédant par la compétence car piloter un *Sailer* est difficile (gérer toutes les voiles, se déplacer dans un espace à trois

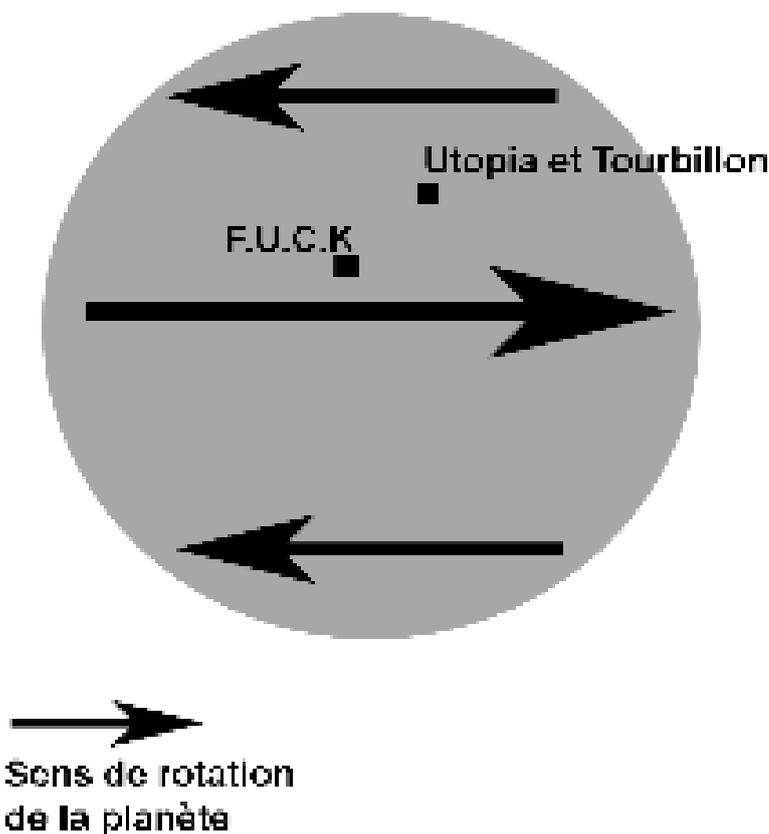
dimensions...). Ajoutez un -5 en cas de tempête ou si le personnage se déplace à pleine vitesse. Les deux sont cumulables ! Par défaut, utilisez une caractéristique en rapport avec les actions décrites par le joueur. À cause de sa morphologie, un Talvarid subit une pénalité de -5 lorsqu'il pilote un *Sailer*. Quant à un Siyan, sa pénalité passe à -10.

## 8 • VENTS ET NUAGES SUR UT-15 :

Toute la difficulté pour les *Sailers* est de manoeuvrer son appareil dans la multitude des courants aériens entremêlés.

Seuls trois courants sont répertoriés comme constants : le *jet stream* équatorial et les *jet streams* polaires. On peut y ajouter le phénomène particulier du Tourbillon. Pour le reste, c'est le domaine de l'aléatoire, du changeant, du mouvant.

Nom	Altitude	Forme	Difficulté pour les traverser
Stratus et Cumulus	Autour de 1 000 mètres	« Moutons »	-5
Cumulonimbus	De 1 000 à 9 000 mètres	Grosses masses	-15
Nimbostratus	De 1 000 à 5 500 mètres	Grosses masses	-10
Altostratus	Autour de 6 000 mètres	Fins	-5
Cirrus	Plus de 9 000 mètres	Fin et allongés	-5



Carte des vents à la surface d'UT-15

Aucune règle ne s'applique. Il faut étudier au cas par cas en regardant les plis dans les voiles, le vol des oiseaux, les trajectoires des concurrents, les déplacements des nuages autour de soi.

Par rapport à une course marine, la difficulté est d'évoluer en trois dimensions. À 2 000 mètres d'altitude, vous pouvez avoir un vent de nord-est. Cinquante mètres plus haut, on peut trouver une « couche » de vent orientée sud-ouest. Tout l'art du navigateur est donc de changer d'altitude pour trouver le bon courant.

• **Idées de jeu :** Mission exploration dans les pas d'un météorologue qui se met en tête de modéliser les vents d'UT-15 afin de pouvoir prévoir leurs variations. Bien sûr, cela implique d'aller à toutes les altitudes pour faire des relevés. Des plus hautes aux plus basses. Même principe pour le phénomène du Tourbillon. Si des fo... bien-faiteurs se décidaient à aller voir tout tout en bas, on aurait peut-être un début d'explication...

Les nuages sur Zéphyr ressemblent à ceux de la Terre. Ils ont donc les mêmes noms.

Le soleil leur donne des teintes sublimes, jouant de nuances subtiles.

## 9 • ÉCOLOGIE D'UT-15 :

Dans les Profondeurs, on a déjà observé de manière certaines deux formes de vie. Citons tout d'abord de grosses limaces qui peuvent atteindre jusqu'à la taille d'un bras (humain). Leur dos est recouvert de longues antennes souples qui donnent l'impression de balancer avec le vent. À chaque extrémité, ces limaces comptent six yeux rouges lumineux. Elles laissent derrière elle des traînées d'un acide peu puissant. Les limaces ne bougent pas si on s'approche, même très près. Elles ne réagissent que si on les touche ou si on les expose à une lumière violente. Elles ne sont pas agressives. On dénombre cinq variétés de limaces, selon leur taille et leur couleur (du brun foncé à l'orangé).

• **Idées de jeu :** Un des cocktails les plus réputés de F.U.C.K est constitué d'acide de limace. Gonzo achète à bon prix tout ce que les joueurs pourront remonter à la surface. Les limaces ne sont pas dangereuses, mais les Profondeurs en général, oui.

Au niveau végétal, on ne trouve que du lichen et de la mousse dans les Profondeurs. La mousse est parfois utilisée comme mélange avec d'autres herbes pour fumer à F.U.C.K. Elle n'a aucune particularité mais ça fait très chic de fumer de la mousse d'UT-15. La mousse a des teintes vertes, parfois fluorescentes, généralement sombre, rousses ou grises. Certains disent que les plus pauvres, comme les habitants de Cocool viennent dans les Profondeurs récolter du lichen pour se nourrir avec.

Les insectes des Profondeurs sont d'une infinie variété : volants, rampants... Certains sont dangereux, d'autres pas. On ne les a jamais sérieusement ni recensés ni étudiés.

• **Idées de jeu :** Lancez une série de D20. Le résultat vous indiquera successivement le nombre d'insectes, la taille de l'insecte (en centimètres), son nombre de pattes, d'ailes, de yeux, d'antennes... Pour la couleur, improvisez. Pour déterminer son degré de dangerosité, relancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 10, il fuit. Sur un résultat de 11 à 20, il sera de plus en plus agressif et fera 1 point de dégât par niveau d'agressivité. Oui, c'est un peu sommaire, mais bon, c'est un JdR, pas une encyclopédie zoologique.

Dans la zone intermédiaire, on ne trouve que des oiseaux, de très très grande taille. Ils nichent sur les rares flancs de montagne où une maigre végétation d'herbes et de fleurs a pu s'accrocher. L'espèce d'oiseaux la plus courante est celle des « gliders ». Un *glider* mesure de un à 20 mètres (lancez 1D20...). Son plumage est d'un bleu irradiant et il se déplace pratiquement sans battre les ailes. Les *gliders* sont amicaux et joueurs. Ils aiment venir observer les humains. Les *gliders* sont solitaires. Ils ne vivent en couple que le temps de se reproduire et d'élever leurs petits.

Il en est de même des *dragons*, des oiseaux au plumage de feu (rouge, orange...) et dont la physionomie rappelle celle des dragons, avec des traits plus arrondis. Par contre, les *dragons* sont parfois agressifs.

Moins courants sont les *howlers*. Les *howlers* se déplacent en bandes (20 + 1D20). Ils se repèrent de loin grâce à leurs cris stridents. Leur plumage est un mélange de blanc et de noir, sans aucune nuance. Les *howlers* sont très agressifs et carnassiers.

Vue leur rapidité, il vaut mieux partir dès les premiers cris entendus. Sinon, il sera difficile de les semer. Si les *howlers* rattrape une proie, ils vont l'entourer et chacun d'entre eux l'attaquera tour à tour pour la mordre et lui prendre un peu de chair.

• **Idées de jeu :** Les fleurs de la zone intermédiaire sont utilisées pour les vendre en infusion dans les boutiques à touriste du Village. Profitez-en pour faire découvrir à vos joueurs les joies de l'escalade. Les plumes de *gliders* ou de *dragons* valent très chers mais leur commerce est théoriquement interdit car ce sont des espèces protégées.

Il faut réussir un jet Très difficile (-10) en Sailer pour échapper à des *Howlers*. La marge d'échec indique combien de points de dégâts le pilote encaisse.

À la surface, les insectes sont sans intérêt. Aucun ne dépasse un centimètre et aucun n'est dangereux. Les papillons sont très nombreux. On en voit partout et ils sont l'un des points forts d'UT-15. On en trouve de toutes tailles (1D20 centimètres pour une aile), de toutes formes, de toutes couleurs et avec tous les motifs possibles. La végétation naturelle de la surface est composée d'herbes vertes hautes (jusqu'au genou en général pour un humain) et de myriades de fleurs multicolores.

• **Idées de jeu :** Certains papillons sont très recherchés et peuvent se négocier à haut prix. Ils sont aussi très rares. Citons le Tigre (orange avec des stries noires) et la Nympe, totalement blanche.

Le système écologique naturel de Zéphyr a été très peu altéré. L'importation d'espèces végétales et animales est strictement interdite (à l'exception des poissons). Parfois, surtout à F.U.C.K, on peut trouver quelques animaux de compagnie, rien de plus. Certains ont défriché quelques lopins de terre pour y pratiquer une agriculture de subsistance, mais cela reste très réduit d'autant que les rendements sont peu élevés.

## 10 • LA ZÉPHYR'S CUP :

La première Zéphyr's Cup qui se déroula en 2194 rassembla une dizaine de participants. Chacun avait construit son propre

*Sailer*, avec des moyens rudimentaires. Chaque concurrent donnait un petit lot et le gagnant les empochait tous. En 2294, pour son centenaire, la course, organisée par Kisbros totalisait plus de 10 000 inscrits. Près de 300 000 spectateurs assistèrent à l'épreuve depuis UT-15 à l'aide d'écrans géants. Celle-ci fut diffusée sur le Répla et vue par environ 10 milliards d'individus à travers la Sphère, selon les chiffres Résométrie. Les *Sailers* sont maintenant construits en souffleries, dotés d'équipement de communication et de détection ultra-performants. Néanmoins, l'assistance satellitaire et l'aide mécanique pour le réglage des voiles, après plusieurs années d'autorisation, ont été interdites.

Le parcours des Zéphyr's Cup varie selon les années. Il commence et se termine toujours sur Utopia où se masse le gros des spectateurs, sur les îles ou des barges flottantes. Les concurrents doivent d'abord passer dans le Tourbillon. Ensuite, une série de cubes de 10 mètres de côté et formés de balises tient lieu de tracé.

D'une expérience mystique, la course est devenue un immense *barnum* promotionnel et commercial.

La Zéphyr's Cut, qui se déroule sur F.U.C.K, est beaucoup moins connue. Elle vise à renouer avec les racines et l'esprit des origines. Chaque *Sailer* doit être construit par son propriétaire. Toute assistance électronique ou mécanique est proscrite.

La pratique des *Sailers* a peu de succès en dehors d'UT-15. Quelques clubs se sont ouverts sur des planètes gazeuses. Mais le sport doit alors souvent se pratiquer avec un équipement respiratoire ce qui lui fait perdre une grande partie de son charme. En dehors de la Zéphyr's Cup, un championnat de *Sailers* se déroule à l'année sur UT-15. Il est suivi par les passionnés et les parieurs qui essaient de découvrir le futur vainqueur de la Zéphyr's Cup qui se déroule deux semaines après sa clôture.

• Inspiration : La Zéphyr's Cup c'est un peu comme le Tour de France. Un énorme succès. Pourtant, à l'année, qui s'intéresse au vélo ?

Produit ou service	Tarif (en \$)
Trajet en transport en commun sur la Paume	2
Trajet entre les îles d'Utopia	5
Trajet d'Utopia à F.U.C.K	20
Trajet entre les îles de F.U.C.K	2
Repas de base à Utopia	5
Location à la journée d'un <i>Sailer</i> à Utopia	50
Location à la journée de matériel d'alpinisme à Utopia	30
Location à la journée de matériel de plongée à Utopia	40
Bière dans un bar	2
Nuit au Playa Resort (chambre simple)	80
Billet pour quitter UT-15	Au moins 400

## 11 • ÉCONOMIE :

Aux origines, la vie sur UT-15 était frustrée. La moindre marchandise importée avait énormément de valeur. On évitait le gaspillage. On pratiquait la mise en commun des ressources, l'échange...

Avec l'arrivée de Kisbros, Zéphyr est maintenant quotidiennement reliée à la Sphère. Plus rien n'y manque. Pourvu qu'on y mette le prix... Voici un tableau indicatif de ceux qui sont pratiqués sur Utopia. Divisez-les par deux les prix pratiqués pour connaître ceux en cours à F.U.C.K.

## 12 • PAROLES, PAROLES, PAROLES :

### *Un couple de touristes standards venus avec Kisbros Corp :*

— Ah bein UT-15 c'était très bien Simone, hein Simone...

— Ah oui alors. Les jolis papillons, les jolies fleurs et les reflets du soleil sur les nuages...

— Et puis les monitrices du club sont charmantes. Ah Simone, ouille Simone, pas taper Simone.

### *Un jeune de retour vers la Sphère :*

— C'était trop coooooooooooooool.

### *Un autre jeune :*

— J...e... xcuzmze [...] zoiqsdhk

### *Un Hard Hard dans un bar :*

— Fuckistes ! Kisbros nous exploite, Kisbros nous spolie. Levons-nous ensemble pour faire face à l'opresseur, la Main du Mal sur Zéphyr.

— Ouais, mais après l'apéro.

### *Un Eylda :*

— Je ne comprends pas pourquoi ces Humains s'agitent ainsi frénétiquement. Ne comprennent-ils pas le sens réel de l'extase ? Il y a cependant une chose que je dois bien leur reconnaître. C'est sur Zéphyr que pour la première fois j'ai rencontré des Humains épanouis et réellement ouverts, sexuellement parlant.

### *Un officier Highlander de retour de mission :*

— Je viens donc d'achever mon rapport de présentation. J'ai toujours fidèlement servi la nation Highlander sans rien demander en retour. Mais aujourd'hui [sanglots] je vous en supplie... Ce que j'ai vu là-bas... C'était... J'en fais des cauchemars toutes les nuits [sanglots]. Aidez-moi...

### *Un Karlan :*

— UT-15 n'existe pas. C'est une aberration.

### *Un poète :*

Comme un vol de *Sailers* hors de l'archipel natal,  
Fatigués de porter leurs misères hautaines,  
De F.U.C.K d'Utopia, pilotes et capitaines  
Partaient, ivres d'un rêve héroïque et brutal.

# II- SCÉNARIO PRINCIPAL :

## 1 • MISE EN ŒUVRE :

Maintenant que vous connaissez UT-15 sur le bout des doigts, il est temps de partir à l'aventure ! Nous vous proposons trois scénarios, lesquels peuvent être joués indépendamment mais sont censés constituer trois chapitres d'une campagne.

Au cours de celle-ci, les joueurs, par leurs choix et leurs actions, décideront de l'avenir d'UT-15. Restera-t-elle dans le giron de Kisbros ? Retrouvera-t-elle son indépendance ? Somblera-t-elle dans la guerre civile ? Entrera-t-elle dans une nouvelle ère de fête ?

Les joueurs et les déhemmes étant ce qu'ils sont, toute tentative de donner des horaires peut paraître vaine. Mais si un commando Highlander m'enlevait et me torturait pour me faire parler, je dirai que chacun des scénarios devrait durer 4 à 5 heures.

Si, à la fin d'une séance, il vous reste un peu de temps, pourquoi ne pas en profiter pour faire un peu de *roleplay* sur Utopia ou F.U.CK et vous servir des « Idées de jeu » pour lancer mini-scénario de 15 à 30 minutes ? D'ailleurs, certaines de ces « Idées de jeu » peuvent vous servir, en les travaillant, pour constituer la base d'aventures complètes.

Après les trois volets de la campagne d'*Autant en emportent les vents*, vous trouverez des mini-scénarios. Ce sont des propositions de prolongements. Elles peuvent être jouées dans la foulée ou lors d'un retour des joueurs vers UT-15, quelques années après.

Globalement, les scénarios sont relativement équilibrés. Les phases dirigistes alternent avec les phases libres où les joueurs devront prendre des initiatives. Les personnages devront combattre mais aussi négocier, s'infiltrer et même... mener une mission diplomatique !

## 2 • LA ZÉPHYR'S CUP :

Ce scénario s'adresse à tous types de personnages. Néanmoins, les Talvarids et surtout les Siyan seront fortement handicapés lors de certaines phases au cours desquelles ils devront piloter des Sailer.

### Introduction :

#### Situation de départ

Les joueurs ont été recrutés par groupes ou individuellement afin de participer à la Zéphyr's Cup. Leur commanditaire, dont ils ignorent tout, ne communique avec eux que par messages écrits, *via* le Répla. Ils ont déjà touché un gros versement de chacun 1 000\$. Le triple les attend s'ils réussissent leur mission. Autant dire qu'on les voit mal refuser...

Remettez aux joueurs les messages ci-contre. Le premier accompagnait le pre-

mier versement. Le second leur parvient la veille de leur débarquement sur UT-15.

Les points 4 et 5 du message inquiéteront sûrement vos joueurs, surtout les plus paranoïaques. Laissez-les en discuter et contentez-vous de sourire.

Concernant le premier point, précisons que Tacha a engagé les joueurs sous le nom de leur choix. Ceux qui souhaitent rester anonymes le peuvent.

#### Qui est le commanditaire ?

Les joueurs vont probablement essayer de savoir qui les paye. Le fait que les messages soient écrits peut leur donner quelques indices. C'est qu'il doit s'agir d'une personne identifiable à la voix. Effectivement, il s'agit de Tacha, une Rowaan de sexe féminin. Il n'en existe qu'une sur Zéphyr susceptible d'organiser un tel coup.

Un autre indice pourra peut-être par la suite les mettre sur la piste. Il s'agit de la

*Exp : [unknown]*

*Objet : Engagement*

*Suite à votre accord, j'ai fait virer sur vos comptes la somme de 1 000\$. Je vous rappelle brièvement le déroulement de l'opération :*

- *Premièrement, vous devrez vous rendre dans quelques jours à un stage d'entraînement de Sailer. J'ai réservé et payé billets pour le transport, logement avec pension complète et formation.*
- *Deuxièmement, vous devrez vous rendre une semaine avant la Zéphyr's Cup sur UT-15 (voir billets ci-joints).*
- *Troisièmement, vous devrez gagner la Zéphyr's Cup. Pour cela, vous pourrez utiliser **TOUS** les moyens possibles. Je vous fournirai une assistance satellite qui vous donnera un avantage décisif.*
- *Quatrièmement, une fois la course gagnée, ils vous restera une simple formalité à accomplir.*
- *Cinquièmement, nous conviendrons d'un lieu de rendez-vous et je vous paierai à ce moment là en mains propres.*

- À photocopier -

*Exp : [unknown]*

*Objet : Course*

*Voici les dernières informations :*

- *En premier lieu, votre engagement parmi les professionnels est confirmé. Votre Sailer est prêt.*
- *En deuxième lieu, sachez que vous devrez rejoindre le club nautique trois jours avant l'épreuve.*
- *En troisième lieu, je vous rappelle que l'utilisation d'une assistance satellite est strictement interdite durant la course. Voici donc comment nous allons procéder. Vous trouverez cachés sous vos matelas un pistolet à air comprimé. Appliquez-le à l'intérieur de votre oreille et tirez. Il vous injectera une puce de communication organique.*

- À photocopier -

manière dont Tacha s'exprime : « Premièrement [...] Deuxièmement [...] Troisièmement... ». Tacha parle ainsi et les joueurs, s'ils ont lu les messages attentivement, le remarqueront quand ils la rencontreront.

Si les joueurs essaient de forcer Tacha à se découvrir, par exemple en refusant au dernier moment de participer à la course, elle ne cédera pas. Elle préfère attendre la prochaine édition pour appliquer son plan avec une autre équipe. Deux heures avant le départ, elle enverra tout de même un message aux joueurs en leur versant 2 000\$ supplémentaires. Elle n'ira pas plus loin.

Si les joueurs essaient de tracer la piste du message, ils peuvent trouver que celui-ci vient d'UT-15. Avec un jet encore plus réussi, ils peuvent découvrir que son origine exacte est l'archipel de F.U.C.K. Au-delà, il est impossible d'en savoir plus. Désireux de sauvegarder leurs libertés, les Fuckistes ont installé leurs serveurs de manière à ce qu'il soit impossible de remonter au-delà du nœud central.

### La vie sur UT-15

Pour brouiller les pistes, les joueurs débarquent sur UT-15 une semaine avant la course, de manière isolée. Auparavant, ils se sont entraînés au *Sailer* sur une planète gazeuse éloignée durant plus d'un mois, de manière intensive. Cette formation, payée par Tacha, a permis à chacun de gagner +4 au Talent de *Sailer*, lequel se calcule à partir de la formule de base :  $(PE+IT)/2$ . Inutile de jouer cet entraînement. Enfin, si vous le voulez...

Par contre, vous pouvez demander aux joueurs ce qu'ils souhaitent faire durant leur semaine de libre. Laissez-les découvrir l'île,

discuter... Vous pouvez utiliser les « Idées de jeu » pour lancer une ou deux mini-aventures. Dans tous les cas, débrouillez-vous pour que les joueurs comprennent, au moins dans les grandes lignes, la géopolitique de Zéphyr : Utopia aux mains de Kisbros, F.U.C.K, les Hard Hard et les Easy Hard.

De plus, les joueurs devraient se renseigner sur la Zéphyr's Cup. Donnez leur des informations sur le régime des vents sur UT-15. Cela leur permettra de comprendre en quoi l'assistance satellite devrait leur assurer un « avantage décisif ».

Si vos joueurs aiment l'action, toute cette phase peut-être zappée. Donnez-leur les informations essentielles et passez à la suite.

### Renégociations salariales

Si les joueurs veulent plus d'argent et, comme dans le cas précédent, refusent au dernier moment de participer à la course, elle versera 2 000\$ supplémentaires. Elle n'en fera pas plus. Comme pour le problème de son identité, elle préférera ensuite appliquer son plan avec une autre équipe lors de la prochaine Zéphyr's Cup.

### Préparatifs :

#### Le Code

Quatre jours avant la course, un enfant approche des joueurs et leur remet un petit ordinateur portable puis s'enfuit en courant, sans rien leur dire. Le garçon est habillé de vêtements moulants colorés et de baskets lumineuses. Il a une grosse tignasse brune.

Si les joueurs le pourchassent, ils devront faire des efforts pour lui mettre la

main dessus car le petit (environ 12 ans) est agile et rapide et il connaît tous les recoins. De toutes façons, s'ils le rattrapent, ce sera en vain. Il n'a rien à dire. Le commanditaire a fait les choses tout en discrétion. Tout s'est fait par message. L'enfant a dû aller chercher l'ordinateur dans une chambre d'hôtel.

Une fois que les joueurs allument l'ordinateur, un programme de *chat* se lance. Leur commanditaire commence alors la conversation. Quand vous parlez, pianotez avec les doigts pour mettre dans l'ambiance. Pensez à vous exprimer comme Tacha : « Pour commencer, allez-vous bien ? Pour continuer, avez-vous besoin de quoi que ce soit ? Pour finir, nous devons mettre un code au point. »

À ce stade, si les joueurs ont des demandes particulières, mais raisonnables, Tacha fera son possible pour les satisfaire. S'il est besoin de livrer quoi que ce soit, elle procédera comme avec l'enfant.

Les joueurs doivent donc mettre un code au point. Tacha, durant la course, suivra à travers les satellites l'évolution des vents. Elle devra donc communiquer aux joueurs les endroits où être placé au mieux : leur indiquer s'ils doivent monter, descendre en altitude... Tacha simulera une conversation, que les joueurs pourront suivre avec leur puce organique, mais celle-ci ne devra donc pas être trop explicite. Tacha laisse les joueurs décider du code. Quel mot ou expression pour « Gauche », « Droite », « Haut » et « Bas » ? Quel nom ou mot pour désigner chacun des joueurs à qui elle s'adressera ? Quoi qu'il en soit, seul le Déhemme peut noter le code. Les personnages ne peuvent emporter un tel papier avec eux. De toute façon, une fois sur le *Sailer*, leurs mains seraient trop occupées pour l'ouvrir.

### Le Club

Il existe deux groupes de concurrents pour la Zéphyr's Cup : les pilotes avec licence et les pilotes sans licence. L'achat d'une licence est extrêmement onéreux. Seuls cent pilotes par an environ en achètent une. Tacha en a acquis une par personnage. Les pilotes avec licence disposent de conditions particulières : ils résident au Club Nautique durant trois jours où ils peuvent s'entraîner, leurs *Sailers* sont abrités dans un hangar, ils partent avec 30 minutes d'avance sur les pilotes sans licence. Les autres concurrents partent donc trente minutes

après ; l'île du Majeur leur est réservée, mais il n'y a là aucune infrastructure. Les pilotes dorment dans des tentes, avec leur *Sailer*, sans protection. Du coup, la plupart débarquent le matin de la course.

Si les joueurs oublient qu'ils doivent entrer trois jours avant au Club, rappelez-leur au dernier moment. Improvisez alors une course contre-la-montre pour atteindre la Capitainerie. Imaginez quelques péripéties : groupes de touristes dans les rues du village, barge de transport qui tombe en panne...

Quand les pilotes sont arrivés, le Club ferme ses portes. Elles ne seront ouvertes que trois jours plus tard. Plus personne ne peut entrer ou sortir. Le Club est un ensemble de bâtiments ultra-modernes colorés. Le tout est propre et lumineux. De grandes fenêtres donnent sur les nuages. Certains trouvent tout cela artificiel, mais la vie y est agréable.

Les organisateurs de la course rassemblent les pilotes dans un petit amphithéâtre et leur font un discours. Le dernier à parler est le Commandant de la base. C'est un homme aux cheveux blancs et à la barbe en collier. Il a la peau tannée, ridée autour des yeux. Il parle de respect, d'éthique, de sportivité...

Durant trois jours, les joueurs sont donc enfermés dans le Club. Ils vont pouvoir s'entraîner, ce que font tous les autres, mais aussi essayer de commencer à forger leur victoire...

## Sabotages

En effet, si l'assistance satellite sera d'un énorme avantage, elle ne sera peut-être pas suffisante. Il vaut donc peut-être mieux pour les joueurs mettre hors d'état de concourir les meilleurs *Sailers*, comme Daremm Aloom. Si les joueurs ont discuté avec la population sur UT-15, ils connaissent les prétendants à la victoire. Sinon, ils peuvent parler avec les pilotes. Mais attention à ne pas se faire remarquer.

Il y a deux façons de procéder pour les joueurs : s'en prendre aux engins ou aux pilotes. Voici les données de base.

> **Les pilotes les plus en vue** : Six noms se détachent. Ce sont les six prétendants possibles au titre. Les autres sont des seconds couteaux en comparaison. Ces six pilotes sont :

- Daremm Aloom : voir p.18
- Cirdec Draluob : Terrien de la Confédération. Blond aux cheveux très courts, coupe quasi-militaire. Un visage d'ascète. Peut-être le moins doué de tous les pilotes mais le plus méthodique, le plus travailleur et le plus dur au mal.
- Arno Nilleshna : Terrien de la Confédération. De longs cheveux bruns,

des yeux violets (lentilles), une peau pâle, un look gothique. Un pilote capable de manœuvres brillantes, mais qui manque de confiance en lui.

- Erdan Oroo : Le seul non-humain des six. Il s'agit d'un Rowaan aux poils roux. Une grande gueule mais pas méchant.
- Guilian Espero : Jeune garçon branché de Copacabana. Cheveux blonds teints. Réputé pour sa folie en vol, Guilian reste très calme à terre. Une sorte de Jekyll et M. Hyde.
- Georges W. Tree : Texan arrogant et au patriotisme souvent pitoyable (son *Sailer* est peint aux couleurs du Texas). Prêt à tout pour gagner, y compris aux pires tricheries.

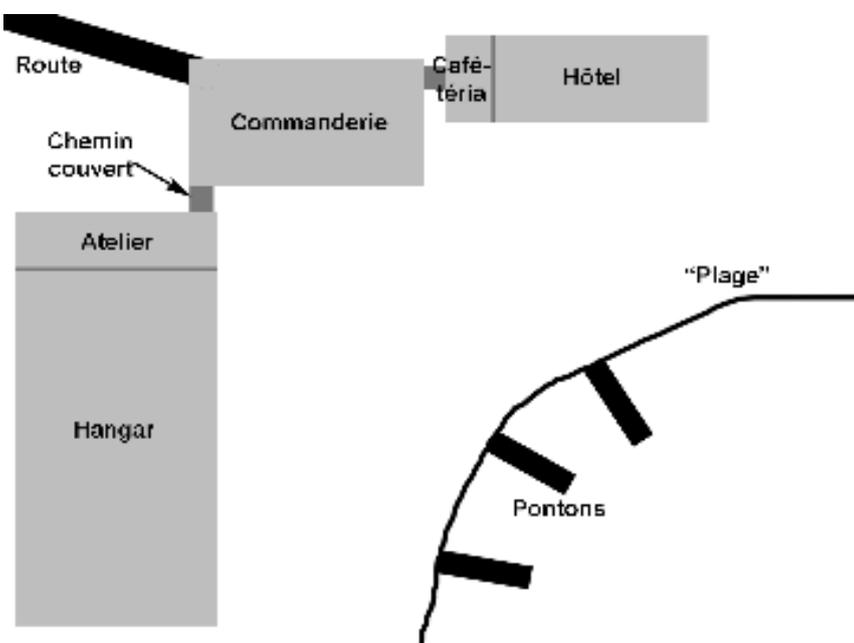
En cas d'agression sur les pilotes, n'oubliez pas qu'il s'agit d'athlètes bien préparés. Considérez que les six ci-dessus sont des personnages de niveau 12. Tree et Oroo sont armés de couteaux (FA+3). Les autres pilotes sont à considérer comme des personnages de niveau 10.

## L'architecture du club :

Le Club Nautique est accessible depuis les airs, les barges flottantes s'arrimant aux pontons. C'est par là que les pilotes sont arrivés. La route n'est guère utilisée. Elle relie le Club aux autres parties de l'île, mais les membres du Club restent entre eux.

**Commanderie** : Ce bâtiment est construit de plain-pied. Il regroupe le centre météorologique, de communication, de détection... Deux personnes au minimum y veillent en permanence car le Club a la responsabilité de la sécurité de l'ensemble des « airs » d'Utopia.

**Hôtel** : Cet hôtel de luxe compte des chambres habituellement louées par les *Sailers* en formation ou en voyage. On y trouve des chambres de une à quatre personnes. Les joueurs reçoivent une chambre de deux et une chambre de quatre places ; à eux de se répartir. La cafétéria est toujours ouverte, mais le service n'y est assuré que de 7 h à 22 h. C'est là que les pilotes se restaurent durant les trois jours.



Plan du Club Nautique

**Hangar :** Tous les *Sailers* du club ont été sortis et placés sur la plage, simplement protégés par des bâches. Les *Sailers* des pilotes les ont remplacés. Ils sont parqués en 4 rangs de 25 appareils. La journée, la moitié à peine s'y trouvent en même temps. Le reste est en vol. Le Hangar est fermé de 8 h à 20 h. Seuls le mécanicien en chef et le Commandant ont la clé du cadenas qui ferme la grande porte donnant sur la plage et de la petite porte amenant à la Commanderie. Le cadenas n'est pas un obstacle insurmontable.

**Pontons :** Une série de barges flottantes y est amarrée, dont celle du Commandant, une « bête de course ».

### Les organisateurs :

Que va-t-il se passer au fur et à mesure des sabotages ou des agressions ? Tout dépend évidemment de la manière dont ils s'y prennent. Mais, au mieux, dès le troisième problème, on ne pense plus qu'il s'agit de hasard mais de sabotages.

Les organisateurs se refuseront à faire appel à toute aide extérieure, pour préserver le règlement qui impose trois jours de huis clos, sauf en cas de mort ou d'agression extrêmement sévère (personnage dans le coma...). S'il le faut, ils démonteront, en secret, les caméras de surveillance, braqués sur l'extérieur, pour les installer dans le hangar. Des moniteurs pourront faire des planques, cachés pour surprendre les saboteurs la nuit.

En cas de récidive, une grande réunion sera convoquée. Le Commandant refera son laïus sur « l'esprit du sport ».

Au départ, l'ambiance était un mélange de décontraction, de complicité entre les pilotes. On se raconte ses « faits d'armes » (au fait, que diront les joueurs dans ce cas ?). Faites vivre la montée de la tension. La suspicion qui se répand. Les personnes qui ne se parlent plus...

Voilà, maintenant, que vous savez tout, c'est aux joueurs de prendre l'initiative et de mettre leurs coups au point.

## LA DERNIÈRE NUIT :

**Avertissement :** soyez souple et sachez vous adapter. Si le scénario a tiré en longueur, n'hésitez pas à sauter cette partie et à passer directement à la course.

## L'enlèvement

La nuit précédant la course, le Commandant décide d'assigner les pilotes dans leur chambre pour éviter tout problème (sabotage...) de dernière minute. Des moniteurs (niv.10) sont réquisitionnés pour surveiller les couloirs. Sachant qu'il y a des toilettes dans chaque chambre, personne n'a à en sortir.

Une nuit de repos se prépare donc. Mais les Hard Hard en ont décidé autrement. Avec Karenn Oslov (voir p. 19) à sa tête, un commando de six personnes pénètre discrètement dans le Club. Par chance pour eux, le système d'alarme a été désactivé pour être remonté dans le hangar afin de prévenir de nouveaux actes de vandalisme. Ils approchent donc sans encombre l'hôtel. À l'aide de grappins, ils atteignent les toits puis entre dans une chambre double. Là, ils forcent la fenêtre en silence. Enfin, ils entrent. Leur but est de droguer les pilotes pour les enlever afin de faire connaître leur cause à la Sphère toute entière.

Mais à ce moment, un des membres du commando fait du bruit. Les deux pilotes se réveillent. C'est le début de la lutte. Les chambres aux alentours peuvent également être réveillées en cas de raffut.

Considérez les agresseurs comme des personnages de niveau 13 munis de poignées cinétiques (FA+2) sauf Karenn (voir sa fiche).

En gros, l'idéal serait que le commando reparte avec un des personnages endormi par une dose de drogue administrée à coups de seringue.

Karenn se montre à visage découvert. Faites en sorte que les personnages se souviennent d'elle. Il s'agit d'un personnage récurrent. Mettez-la en valeur durant les combats. Faites-lui dire une phrase au moment de partir.

## La poursuite

Le commando repart avec le personnage et embarque sur une barge flottante. Si les PJ ont fait un repérage, ils savent que la barge du Commandant est amarrée au ponton. Dans ce cas, ils rattrapent le commando sans problème. Mais rien n'indique qu'ils pourront extirper leur ami des griffes de ses ravisseurs. Sinon, il faudra y aller avec une autre. Quoi qu'il en soit, un jet en sécurité s'impose. Dernier recours : les *Sailers*. Mais il faudra alors réussir une flopée de jets pour rattraper les fuyards avec de tels appareils.

Au mieux, le personnage enlevé est libéré. Au pire, l'enlèvement réussit et le PJ ratera la course, réapparaissant dans le final. Cela dit, les joueurs peuvent aussi décider de rejoindre les Hard Hard s'ils correspondent mieux à leur philosophie. Dans ce cas, participeront-ils à la course ? Et si oui, au bénéfice de qui ?

## LA COURSE :

### Avant le départ

Le rapt (ou tentative de rapt) de la veille au soir permet de faire retomber tous les soupçons sur les Hard Hard. Certains, plus intelligents, se disent que les sabotages ne sont pas liés au commando mais, pour la majorité, l'affaire est claire : les Hard Hard ont tout tenté pour empêcher la course.

Malgré tout, les pilotes sont rassemblés sur la plage où le Commandant fait un nouveau discours. Puis, les pilotes doivent se soumettre à une fouille complète avant de pouvoir récupérer leur *Sailer*. Tout objet, même de petite taille sera détecté, sauf la puce organique.

Enfin, tous les pilotes rejoignent en *Sailer* la ligne de départ, située à quelques centaines de mètres du Tourbillon. Décrivez l'ambiance : les centaines de barges flottantes chargées de spectateurs, les milliers de *Sailers* de la deuxième vague qui attendent sur l'île du Majeur, les écrans géants, la sono... Faites monter la pression : les pilotes se regardent en quoi, froncent les sourcils, se jaugent. Les mains se crispent, la sueur perle...

Si le commando a réussi à enlever un pilote la veille, une rumeur enfle alors et circule d'appareil à appareil. Le commando a fait une déclaration publique et menace de mettre leur otage à mort si la course se déroule. Pour les organisateurs et les autorités, il est bien évidemment hors de question de céder aux pressions de « terroristes ». Maintenant, aux joueurs de voir quel comportement adopter. Une chose est sûre, les autres pilotes sont partis pour concourir, même s'ils sont peïnés.

Se doutant que les personnages sont probablement décontenancés, leur commanditaire les rappelle et leur jure sur ses grands dieux que leur ami ne risque rien, qu'il connaît les personnes du commando, qu'il est intervenu et que tout ira bien. Tout cela est faux, mais seul compte pour lui que ses « employés » gagnent la Zéphyr's Cup.

En tout cas, le joueur enlevé ne peut pas intervenir. Il doit attendre en silence de pouvoir revenir en jeu. Si le cœur vous en dit, vous pouvez l'isoler pour jouer une scène où le commando le fait poser pour l'enregistrer en vidéo et le menace ensuite. Laissez-le également essayer de s'échapper (et pourquoi pas réussir, même si cela paraît improbable).

### Le départ

Le départ est donné et les pilotes plongent dans le Tourbillon. Deux jets vont être nécessaires : un premier pour prendre une bonne place et un second pour tenir sa trajectoire dans les turbulences du tourbillon. Si les deux jets sont réussis, le personnage se place en 20° place. Si l'un d'eux est raté, il est 40°. Si les deux sont ratés, il est 80°. Le premier jet s'effectue sans malus, le second avec un malus de -5.

### La course

Simulez-la par exemple avec des pions que vous faites avancer sur une feuille quadrillée ou notez simplement la position du joueur à côté de son nom sur un papier libre. Trouvez quelque chose pour que les joueurs visualisent leur placement par rapport aux autres concurrents.

Régulièrement, le commanditaire appelle les personnages et leur donne ses instructions à l'aide du code. Les joueurs doivent les exécuter immédiatement. Rappelez-vous qu'ils doivent le faire de mémoire. Au total, chaque joueur aura 3 consignes à suivre. Pour chaque consigne correctement exécutée, le personnage gagne 5 places au classement. Si la consigne est mal exécutée, il en perd 5. Si elle n'est pas exécutée ou que le personnage perd trop de temps à réfléchir, il garde sa position.

De plus, faites faire trois jets aux joueurs pour tester leur compétence en *Sailer*. Un jet réussi fait gagner deux places, un jet manqué en fait perdre deux.

Si un personnage a la vie trop facile, ou simplement pour pimenter un peu la course, voici quelques événements que vous pouvez introduire :

- **attaque d'Howlers** : il faut réussir un jet Très difficile (-10) en *Sailer* pour échapper à des *Dragoons*. La marge d'échec indique combien de points de dégâts le pilote encaisse.
- **problème mécanique** : le joueur doit réussir immédiatement un jet très

difficile pour ne pas perdre le contrôle de son appareil (-10). Pour le reste de la course, il subira un malus de -5 à tous ses jets suite à l'avarie.

- **collision** : un autre pilote arrive sur une trajectoire qui annonce une collision. Si le joueur le laisse passer, il perd une place. S'il veut passer devant, il doit faire un jet difficile (-10). S'il est réussi, il gagne une place. S'il est raté, suivez la procédure précédente (« problème mécanique »).
- **rafales** : le vent souffle en rafales. Demandez quelques jets difficiles (-5) ou Très difficiles (-10) selon votre humeur.

L'idéal serait que chaque joueur ait droit à un événement et que vous en fassiez un vrai récit. S'il est bien négocié, accordez un gain de deux places au personnage. Sinon, faites-lui en perdre deux. De plus, demandez aux joueurs s'ils ont des idées particulières pour se rapprocher de la tête. N'hésitez pas à les valoriser en leur faisant gagner une à cinq places.

Dans tous les cas, sachez faire ressentir aux joueurs l'angoisse au fur et à mesure. Le but approche. Le droit à l'erreur n'existe plus. La moindre faute de concentration et tout est gâché...

### Le final

Les joueurs qui ne sont pas au moins 10° à l'issue des jets et des trois consignes du commanditaire finissent la course en roue libre. Ils ne peuvent plus rien espérer. Pour les autres, c'est l'heure du grand final.

Placez une règle ou un autre élément à un bout de la table pour figurer la ligne d'arrivée. De l'autre côté de la table, placez dix pions, en les espaçant et en respectant le classement. Prévenez les joueurs. Il reste deux jets de *Sailers* à effectuer. Chaque jet fera gagner deux places au mieux. Selon leur position, les joueurs vont donc peut-être devoir trouver des idées pour faire la différence. Il est peut-être temps pour les Alphans d'utiliser leurs talents, de la manière la plus discrète qui soit...

Dans tous les cas, un joueur au moins doit finir dans les trois premiers, sinon, l'aventure s'arrête ici... C'est aussi possible d'ailleurs. Le commanditaire les houspille et leur dit qu'ils ne toucheront jamais la suite du paiement et coupe tous

contacts avec eux. Cela n'empêchera pas de reprendre le cours de l'histoire à partir du scénario : *Descente aux Enfers*.

## REMISE DES PRIX :

### La cérémonie

Les trois premiers pilotes sont conviés à monter sur l'immense barge flottante de l'organisation pour recevoir leur prix. Les autres rejoignent des petites barges flottantes de 6 à 12 places qui gravitent tout autour.

Alors que les officiels se préparent, le commanditaire appelle les joueurs et leur assigne la fin de leur mission. Ils doivent dévisser le socle de la coupe, récupérer un cristal dedans et revisser la coupe, sans se faire voir. La coupe est sortie pour la remise des médailles, mais ensuite le vainqueur part avec une réplique. Il faudra donc agir vite et bien. Pour faire diversion, le commanditaire a prévu une explosion. Il coupe aussitôt la communication.

Les vainqueurs reçoivent leurs médailles. Le vainqueur lève la coupe sous les applaudissements. Le deuxième et le troisième de la course l'encadrent avec leurs médailles. C'est alors que retentit une explosion. Puis une autre. Et une autre encore...

### L'assaut

Le commanditaire n'y est pour rien, mais les Hard Hard ont décidé de lancer une deuxième attaque contre la course au même moment. D'un côté, tout cela profite aux joueurs. Face à l'assaut, chacun ne pense plus qu'à soi. On se jette à terre, on se cache sous les tables, renversant bonnes bouteilles et petits fours... Même le vainqueur oublie la coupe.

Cependant, l'assaut a pour but d'enlever le vainqueur de la coupe. Soit il s'agit d'un des joueurs, soit les joueurs sont dans le coin. Ils sont donc en danger.

C'est Karenn qui mène à nouveau le commando. Son but est de s'emparer de la coupe pour la détruire, afin de choquer l'opinion. Elle mène avec elle une véritable petite armée de 20 hommes répartis en 4 barges flottantes blindées munies de lance-harpon. Une fois leur coup accompli, ils ont prévu de repartir au plus vite. Le joueur enlevé, s'il y en a un, est sur une des barges. Il a été emmené pour essayer de l'échanger contre la coupe ou leur liberté si les choses tournent mal. Ses amis

le voient. Roger Cannon est avec ses hommes, mais ils doivent sécuriser une zone immense et sont totalement dépassés.

Maintenant, c'est aux joueurs de dire comment ils voient les choses. Que font-ils ? Laissez-leur l'initiative et improvisez selon leurs actions. À la limite, ils peuvent très bien décider de rejoindre Karenn et les Hard Hard s'ils ne l'ont pas déjà fait ! Voir trahir pour Kisbros, pourquoi pas. La corporation leur verserait une belle prime. C'est à eux de voir. La seule alternative insensée serait de rester debout au milieu de ce qui est devenu un champ de tir.

Au cas où la mission des joueurs tire vers un échec, Tacha a prévu une solution de rechange. Un commando à elle, de six personnes, va foncer sur la coupe, prendre le cristal et repartir. Il y parviendra sans grosse difficulté, vue la confusion causée par Karenn et ses hommes. Mais que les joueurs ne comptent pas toucher la prime...

## CONCLUSION :

Laissez les joueurs souffler. Racontez une petite scène où des journalistes les interrogent sur la course et les événements qui ont suivis. D'ailleurs, si un personnage souhaitait rester discret, pour une raison ou une autre, c'est raté. Les caméras sont partout et le lendemain le combat est retransmis sur le Répla.

Le lendemain matin, s'ils ont réussi leur mission bien sûr, le commanditaire appelle les personnages via la puce. Il leur demande de se rendre à un point très précis dont il leur donne les coordonnées. Puis, il leur demande de lâcher le cristal. Les personnages le voient donc disparaître dans les nuages. Le commanditaire coupe la communication. Il ne les recontactera plus jamais sous cette forme. Si les joueurs essaient de voir où le cristal a atterri, il découvre un sommet à quelques mètres sous les nuages. Mais le temps qu'ils y arrivent, tout est désert. À leur retour à leur hôtel, les personnages découvrent chacun un sac rempli de billets sous leur lit, avec la somme convenue.

Si les personnages ont trahi Tacha pour un camp ou un autre, elle leur propose double prime pour récupérer l'objet. Si les joueurs sont intransigeants, ils ont intérêt à se débarrasser rapidement de leur puce. Avec elles, la Rowaan peut facilement les localiser et envoyer Bradaboum et Umor en expédition punitive.

## Gains :

Outre la coupe, le vainqueur de la Zéphyr's Cup gagne une grosse dose de notoriété. S'il s'en sert à bon escient, il peut signer de juteux contrats publicitaires pour une année. Accordez-lui un niveau social adéquat. Cela dit, de telles démarches prennent du temps. Elles ne peuvent être menées à bien avant les scénarios qui suivent.

Pour tous les joueurs, attribuez de 3 à 5 points d'expérience, en fonction de tout un tas de choses qui se résume en : « c'est vous qui voyez ».

## 3 • DESCENTE AUX ENFERS :

*Ce scénario fait suite au précédent. Il peut néanmoins être joué de manière indépendante. Dans ce cas, faite une brève présentation aux joueurs des événements de la Zéphyr's Cup qui s'est déroulé peu avant. La mission y avait été menée avec succès par un groupe d'aventuriers. Par contre, si les joueurs sont passés du côté des Hard Hard, l'introduction et la première partie doivent être modifiée. En effet, dans ce cas, c'est Karenn qui mène l'affaire et dirige elle-même l'expédition à laquelle les personnages participent. L'attaque (de la p.49) sera alors menée par un groupe pro-Tacha.*

## Introduction :

### État des lieux

La Zéphyr's Cup a été très fortement perturbée. Cela a permis d'attirer l'attention de la Sphère sur la situation d'UT-15. De ce point de vue, les Hard Hard ont réussi leur coup. Grâce aux joueurs, ils ont peut-être même mis la main sur le cristal. Néanmoins, ils se sont fait passer pour des « terroristes » et cela joue en faveur de Kisbros.

Si Tacha, leader des Easy Hard, a récupéré le cristal enchâssé dans la coupe, soit avec l'aide des joueurs, soit sans eux, elle a pu le décoder. Comme elle l'espérait, on y trouve les coordonnées d'une riche épave localisée par Zéphyr Silvinha. Celle-ci avait caché ce secret pour éviter qu'il ne tombe aux mains de Kisbros. Elle espérait ensuite le faire passer sur F.U.C.K, mais elle n'en eut pas le temps, disparaissant dans un accident douteux.

Tacha souhaite donc monter une expédition pour les profondeurs afin de lo-

caliser l'épave et ramener en surface son trésor. Ainsi, elle aura tous les moyens rêvés pour envoyer, dans les meilleures conditions possibles, une délégation à Genève négocier le non renouvellement de la concession à Kisbros.

Si le cristal est tombé entre les mains des Hard Hard, voire de Kisbros, le premier problème va être de le décoder. Ce sera aux joueurs de trouver une solution, laquelle se résumera vite à enlever la Rowaan, protégée par Umor et Bradaboum, pour lui faire cracher le code.

## Contact

### Option 1 : Tacha a obtenu le cristal grâce aux PJ :

Tacha Glynn le sait, elle a besoin pour cela « d'aventuriers ». Les Fuckistes sont gentils, mais, à part chez les Hard Hard, on n'y trouve pas les ressources humaines nécessaires à une telle entreprise. Elle fait donc passer un message aux personnages et leur donne rendez-vous chez elle, sans chercher à se cacher.

Tacha habite une vaste demeure isolée sur Drug. Elle est constituée d'un corps central en bois tropical imputrescible et d'une grande véranda où elle fait pousser des plantes (oui, oui, une Rowaan qui fait pousser des plantes...). L'ensemble est plutôt coquet et soigné même si tous les bibelots qui traînent sur les meubles et étagères sont d'un goût discutable... L'ensemble donne l'impression d'être dans la maison d'une vieille gentille mamie.

Tacha reçoit les joueurs dans la véranda. Elle a préparé du thé, des infusions et des petits gâteaux. Elle fait tout pour avoir l'air inoffensive, voire naïve. Quand elle parle, pensez à son « tic » de langage : premièrement, deuxièmement, troisièmement... Reportez-vous au premier scénario pour plus d'informations. Si les joueurs ont de la jugeotte et de la mémoire, cela devrait leur mettre la puce à l'oreille. S'ils questionnent Tacha pour savoir si elle est la mystérieuse commanditaire qui les a employés pour la Zéphyr's Cup, elle nie en bloc.

Tacha Glynn se présente comme la veuve d'un Rowaan qui a longuement exploré les Profondeurs. Celui-ci serait mort, il y a quelques années. En rangeant des affaires, Tacha dit avoir retrouvé des notes de son époux localisant l'épave d'un vaisseau scientifique

qui contiendrait dans ses coffres des fossiles, plantes séchées, animaux empaillés ou en bocaux, etc de toute la planète UT-15. Tacha souhaite que les joueurs prennent la tête d'une expédition pour remonter les coffres de l'épave afin qu'elle puisse révéler ses trésors au grand jour et donner à son mari la gloire scientifique qu'il aurait mérité.

Elle propose aux joueurs la somme de 2 000\$ chacun ainsi que le droit d'exploiter commercialement le récit de leur aventure. Cette somme couvre leur salaire, mais aussi les frais de l'expédition. De plus, elle leur impose une équipe de 6 hommes. Les joueurs doivent tous les prendre et ne peuvent en embaucher d'autres. Tacha n'impose pas de délai particulier. Les PJ ont en gros deux semaines pour achever leur mission. Elle leur remet un cristal d'information avec toute la documentation collectée par son « défunt mari ». Ce n'est évidemment pas le même que celui que les joueurs ont peut-être récupéré à l'issue de la Zéphyr's Cup. Elle a fait transférer les données dans un autre bloc, après les avoir triées.

Laissez les joueurs négocier, s'ils le désirent. Tacha ne montera pas au-delà de 2 500\$. Si les personnages sont trop gourmands, elle se tournera vers d'autres personnes.

### **Option 2 : Tacha n'a pas le cristal :**

Après avoir réussi à décrypter le bloc de données, les Hard Hard ou Kisbros décident de confier une mission de récupération du trésor aux joueurs. Mais, comme Tacha, on leur cachera la vérité. Ils n'accéderont qu'à des informations partielles et remaniées.

### **Option 3 : Tacha a le cristal mais les PJ l'ont trahie :**

Ceux-ci, pour leur propre compte, pour Kisbros ou pour les Hard Hard, vont devoir d'abord récupérer le cristal pour enlever Tacha pour qu'elle leur donne le code permettant de décrypter les informations qu'il contient.

## **Préparatifs :**

### **Prise d'informations**

Les joueurs voudront peut-être en savoir plus sur Tacha Glynn. Celle-ci est très populaire. Globalement, les Fuckistes ne verront pas donc d'un très bon œil des personnes fouiner et enquêter sur elle. Au début, ce sera des « je

ne la connais pas », « qu'est-ce que vous lui voulez ? ». Quand les joueurs disent : « Est-ce que c'est vrai que... ? », les gens répondent toujours « oui » pour ne pas contredire le discours que Tacha a pu leur tenir.

Si les joueurs se font trop insistants, un groupe les agressera la nuit. Ceux-ci sont des Easy Hard qui veulent protéger leur chef. Ils agissent de leur propre initiative et Tacha n'en sera pas au courant.

Si les joueurs sont très forts, rusés et réussissent quelques bons jets (Difficile en Information), tout juste peuvent-ils apprendre que Tacha n'a jamais eu de mari et encore moins scientifique !

Suggérez aux joueurs qu'il serait peut-être bon pour eux de s'intéresser aux Profondeurs. Qu'ils sachent où ils mettent les pieds...

### **Le cristal**

#### **Option 1 : les PJ décodent ont donné le cristal à Tacha, aux Hard Hard ou à Kisbros :**

Ceux-ci ont décodé eux-même le cristal et leur rende des informations choisies par eux.

En vrac et mélangés, on y trouve :

- des descriptions portant sur les Profondeurs,
- des notes sur les insectes qui y vivent et les dangers qu'ils représentent,
- le croquis d'une zone d'environ 100 km<sup>2</sup> dans laquelle est censée se trouver l'épave (le pseudo-mari explique ne pas avoir reporté son emplacement précis pour plus de sécurité),
- une (fausse) biographie de Abélard Glynn, le mari imaginaire de Tacha,
- une photo des coffres à retrouver (coffres en acier blanc),
- les adresses et coordonnées des membres du groupe.

Relisez les passages concernés dans la première partie de ce module pour plus de précisions.

Un jet Difficile (-5) en Informatique permettra au joueur de savoir que les no-

tes proviennent d'un dossier d'origine dont de nombreuses parties ont été enlevées. Un jet Très Difficile (-10) permet de repérer que la biographie est un document récent, sans lien avec le reste du dossier. Dans tous les cas, impossible d'accéder aux parties cachées du dossier d'origine, celui qui était dans le cristal de la coupe remise au vainqueur de la Zéphyr's Cup.

#### **Option 2 : les PJ décodent eux-même le cristal :**

Ils auront la vraie information : la nature réelle du vaisseau et de son chargement (voir p.53). Cela pourra leur éviter une mauvaise surprise lors de l'approche...

### **La succession de Tacha**

Si à un moment Tacha quitte le jeu (enlèvement, meurtre...), celle qui s'imposera à la tête des Easy Hard sera Zéphyr Aara, petite-fille de Brad The Bald (voir p.15). Celle-ci est déterminée, énergique et inventive. Elle a une volonté à toute épreuve et bénéficie de l'aura de son grand-père.

### **L'équipe**

Selon pour qui ils travaillent, différentes équipes sont possibles. Dans ce cas, s'ils le souhaitent, ils peuvent profiter des données du cristal pour passer voir les personnes qu'ils auront sous leurs ordres. Sinon, ils les découvriront au moment du départ. Le lieu et l'heure étant à fixer par les joueurs. Les membres des équipes possibles sont les suivants :

#### **L'équipe de Tacha :**

Umor : Umor est de mauvaise *umor*. Il estime que la direction de l'expédition aurait dû lui revenir. Tacha lui a dit la vérité sur le trésor de l'épave et il a tous pouvoirs si les PJ essaient de la doubler. En plus de sa lame habituelle, Umor a pris avec lui un fusil plasma (FA+12) qu'il ne cherche nullement à cacher. Umor fera tout pour être désagréable avec les joueurs et leur mettre des bâtons dans les roues, mais sans aller jusqu'à nuire au bon déroulement de l'expédition.

Bradaboum : Bradaboum est également au courant de la réalité de l'expédition. Jouez au mieux sa relation avec Umor : une amitié franche et virile, des engueulades à n'en plus finir...

Gonzo : le barman a été recruté par Tacha, qui lui a sorti la même version qu'aux PJ. Il est motivé à l'idée de découvrir de nouveaux ingrédients pour ses cocktails. N'oubliez pas que Gonzo ne correspond pas à son apparence. C'est un être discret et peureux. Par contre, il est extrêmement serviable – le porteur idéal. Enfin, si on parvient à le motiver, il peut devenir un redoutable combattant grâce à sa puissance physique. Considérez-le comme un personnage de niveau 10 sauf pour les épreuves physiques ou le combat au corps à corps (niveau 16).

Alano El-Lean : tout comme Gonzo, Alano ignore tout de la réalité de la mission. Tacha l'a recruté car elle savait que ce scientifique ne refuserait pas une descente dans les Profondeurs et que, peut-être, ses connaissances pourraient y être utiles. En tout cas, Alano sera un poids mort, voire un danger. Poussé par sa fièvre de découvertes, il n'hésitera pas à désobéir, enfreindre les règles de sécurité, voire se mettre en danger pour suivre un insecte encore inconnu.

Camille d'Estrée : Originaire de la Confédération, cette « femme » superbe ressemble en tous points à ces mannequins de papier glacé. Forte poitrine, cheveux blond-platine, longue jambe, peau satinée... Bien qu'elle ait été recrutée pour une mission d'exploration, elle trouve le moyen de s'habiller coquettement (chemise ouverte, short moulant...). Dès le début, elle n'aura de cesse d'aguicher l'un des PJ (celui qui paraît le plus « masculin »). Ce sera d'abord des petits gestes pour mettre sa plastique en valeur, puis des sous-entendus. Enfin, si le PJ ne répond pas, elle se fera plus explicite, dans ses propos puis dans ses actes... Normalement, le PJ devrait succomber. Il se rendra alors compte que Camille n'est pas une femme mais... un homme... Qui aime se travestir en femme (épilation laser...) et qui aime les hommes. Quoi qu'il en soit, Camille d'Estrée n'a pas été recrutée pour rien par Tacha. Considérez-la comme un personnage de niveau 12 pour le combat à distance, de niveau 11 pour le reste. Face aux problèmes, elle/il se révélera efficace et courageux(se).

Darna : Petite brune aux yeux noirs, Darna est habillée en *gothic-light*. Spécialiste

des armes de contact (couteaux...), elle n'a peur de rien. Elle parle peu, mais elle sait se faire écouter. Darna est disciplinée. Cela dit, si on lui demande de faire quelque chose d'idiote, elle le fera mais non sans avoir d'abord dit ce qu'elle pensait de la chose. Considérez-la comme un personnage niveau 11, sauf pour le combat en Arme de contact (niveau 13).

Les quatre premiers personnages n'ont pas été détaillés, car vous trouverez leur description et leurs caractéristiques dans la première partie de ce module.

#### *L'équipe de Karenn :*

- Karenn elle-même sera présente mais elle laisse les PJ assurer la direction. Elle n'intervient qu'en cas de faute flagrante ou de conflit entre membres de l'équipe.
- Elle aura sous ses ordres 6 sbires de niveau 12.
- Alano, Camille et Darna en feront également partie (voir ci-dessus).

#### *L'équipe de Kisbros :*

- Elle est dirigée par Roger Cannon qui considérera les PJ comme ses subalternes.
- Il est accompagné de 6 hommes de niveau 12.
- Alano, Camille et Darna en feront également partie (voir dans l'équipe de Tacha).

Dernière hypothèse, les joueurs sont indépendants sur le coup. Et bah ils vont devoir se débrouiller pour recruter. Regardez du côté des personnages « connus » d'UT-15 (p.15 et suivantes) pour leur marché au bestiaux.

#### **Chez Casto, y'a tout c'qui faut...**

Le départ approche. Il va peut-être falloir que les joueurs préparent l'équipement du groupe : masques respiratoires, véhicules, tentes, outils... Laissez leur l'initiative. Ne leur soufflez rien. Tout oublié ne fera que rajouter une bonne séance de *ro-*

*leplay*. Si les joueurs n'ont pas fait l'effort de se renseigner sur ce qui les attend, il est évident qu'ils s'avancent vers de sérieux problèmes.

Soyez attentifs aux aspects suivants :

- Comment les personnages se déplaceront-ils ?
- Comment respireront-ils ?
- Comment constitueront-ils leur campement ?
- Quelles sont leurs réserves ?
- Ont-ils du matériel d'escalade ?

## *Premières embrouilles*

### **Départ**

Au moment du départ, les personnages sont pris en chasse par deux barges anti-gravité avec des hommes armés à bord. Un jet réussi en Vue permet de les repérer assez tôt pour se préparer au combat dans des conditions normales. En cas d'échec, les assaillants disposent d'un tour gratuit.

Si les personnages sont envoyés par Tacha ou Kisbros ou encore sont en *free-lance*, ils retrouvent Karenn sur leur route. C'est normalement la troisième fois qu'elle croise les personnages. Au cours du combat, elle n'hésitera pas à se moquer d'eux. Considérez les personnages (pilotes, combattants...) comme de niveau 12, sauf Karenn (voir sa fiche).

Pourquoi Karenn est-elle là ? Elle dit venir pour se venger. La réalité est autre. Proche des vainqueurs lors de la remise des prix, elle a vu le vol du cristal dans la coupe. Depuis, elle fait suivre les personnages, jusqu'à aujourd'hui. Elle sait que quelque chose de valeur se cache derrière tout ça, même si elle en ignore la nature exacte. Son but sur le moment présent n'est pas de gêner l'expédition. Elle a demandé à ses hommes de ne blesser personne. Elle souhaite juste profiter du combat pour coller sous le châssis d'un des véhicules des personnages un émetteur magnétique. En effet, elle sait qu'elle ne pourra les suivre dans les Profondeurs (brouillards...) et que sa présence serait trop étrange pour être vue comme une coïncidence. Elle utilise donc ce subterfuge.

Aussitôt le traceur mis en place, elle ordonne le repli. Laissez les joueurs se féliciter de s'être débarrassé de Karenn aussi facilement. Laissez-les également douter des motivations réelles de la meneuse des Hard Hard.

Si les personnages sont par les Hard Hard, remplacez le commando de Karenn par un groupe de PNJ de niveau 11 mené par Umor et Bradaboum. L'objectif de ce commando, aux ordres de Tacha ou de ses collaborateurs si la Rowaan a été mise « hors-jeu » par les joueurs, est le même (tracer les PJ).

## Explorations

### Arrivée

La descente vers les Profondeurs va exiger quelques jets en Pilotage ou *Sailer*, selon le moyen de transport utilisé. En cas d'échec, un personnage peut passer par-dessus bord. Il faut alors réussir des jets en Agilité pour le rattraper puis en Force pour le remonter.

Une fois arrivés à destination, demandez aux personnages comment ils s'organisent, à quel endroit ils montent leur camp et comment, etc. Faites-leur dresser un plan.

Si les personnages sont malins, ils peuvent se douter que le vaisseau s'est crashé au pied de la barrière montagneuse. En ce cas, les recherches ne prendront que quelques jours et non quelques semaines.

Profitez du temps mort pour quelques séances de *roleplay* : drague de la part de Camille, engueulades et réconciliation autour de bouteilles d'Umor et Bradaboum, conflit d'autorité avec Roger, froideur de Karenn, humeur très changeante d'Alano...

### Day after day

Selon votre humeur, celle de vos joueurs, l'heure et tout un tas d'autres paramètres, voyez si vous voulez que la partie s'étire ou pas. Si vous laissez les joueurs vous expliquer comment ils procèdent pour fouiller la zone et que vous brodez à partir de ça. Si vous les laissez, s'ils le souhaitent, collecter végétaux et insectes. Ou si vous passez directement aux choses sérieuses.

Voici en effet trois événements qui peuvent agrémente le scénario. A vous de voir si vous souhaitez ou pas les faire jouer. Nous vous recommandons surtout le premier. Les autres sont plus optionnels.

**1. Jeanne d'Arc :** certains des joueurs (ceux qui ont la meilleure ouïe) entendent des voix. Les autres peuvent douter d'eux. Même ceux qui entendent n'en sont pas très sûrs. Bien sûr, fouiller dans ce brouillard est des plus malaisé. Les sons sont très ténus et il est difficile de localiser leur provenance. Les recherches se soldent par des échecs. Entretenez la paranoïa. Si vos joueurs sont brillants et/ou chanceux (jet en Recherche), ils peuvent trouver des traces de pas au sol. Au moins, ils savent maintenant qu'il ne s'agit pas de phénomènes surnaturels. Mais quant à savoir qui rôde autour d'eux... Les plus perspicaces, c'est-à-dire les Déhemme auront compris qu'il s'agit du commando qui les as « tracé » et les suit à distance.

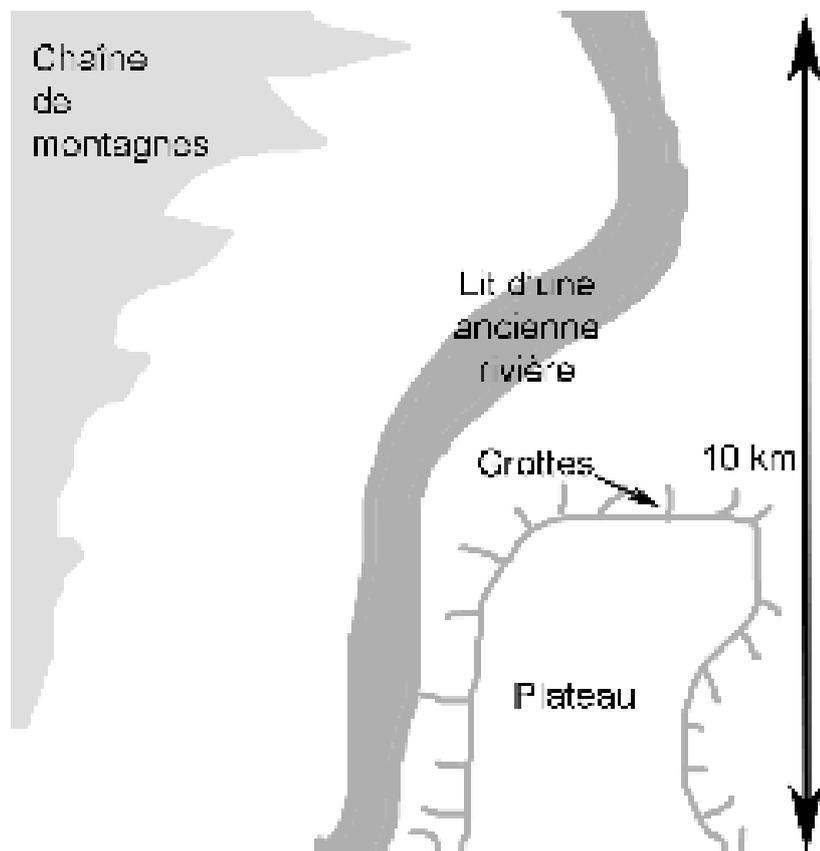
**2. Lost in Exploration :** un des PJ ou des PNJ (faites des jets secrets pour le déterminer) se perd. Difficile de se retrouver dans ce brouillard. Or, pas de chance, la tuyauterie du système de respiration tombe en panne. Enclenchez une course contre la montre. La localisation par le son n'est pas forcément facile, surtout proche des montagnes et des plateaux où

il y a de l'écho (malus de -5 aux jets). Bien sûr, si les personnages sont tous munis de système de type GPS, inutile de perdre du temps avec cette péripétie.

**3. L'assaut des bêtes :** un des personnages (à désigner selon votre sévère mais juste volonté) est attaqué par des insectes. Petit rappel : Lancez une série de D20. Le résultat vous indiquera successivement le nombre d'insectes, la taille de l'insecte (en centimètres), son nombre de pattes, d'ailes, de yeux, d'antennes... Pour la couleur, improvisez. Pour déterminer son degré de dangerosité, relancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 10, il fuit. Sur un résultat de 11 à 20, il sera de plus en plus agressif et fera 1 point de dégât par niveau d'agressivité. Oui, c'est un peu sommaire, mais bon, c'est un JdR, pas une encyclopédie zoologique.

### Le Grand Soir

Après plusieurs journées de recherches infructueuses, les personnages finissent leur repas du soir et s'appêtent à se coucher. Quand soudain un étrange silence s'abat autour d'eux. Puis, c'est un bruit assour-



Croquis des environs

dissant. Des milliers d'ailes d'insectes qui font Zzzzzzzzzz, des milliers de pattes qui font Krkrkrkrkrkrk, etc. Les joueurs voient alors sortir du brouillard une véritable marée d'insectes qui fond sur eux.

Une seule échappatoire : la fuite. Toute tentative de faire face est inutile. Il y a des milliers de bêtes. Si un personnage s'acharne à lutter, faites-lui perdre un point de FV par seconde de contact avec la nuée.

Après de longues minutes de course folle, les joueurs parviennent à fuir. Enfin, peut-être ? Faites trois jets en Agilité. La marge d'échec correspond au nombre de points de Force vitale perdus.

Une fois à l'abri, les personnages devraient avoir plusieurs problèmes : Comment se retrouver ? Comment retrouver le campement ? Comment le remettre sur pied. Les dégâts sont en effet très importants. Les joueurs devraient être passablement démoralisés. Sinon, c'est que vous êtes trop gentil.

Si les personnages cherchent l'origine de ce phénomène, ils vont perdre beaucoup de temps. Certains des PNJ, comme Alano, peuvent être très intéressés par cette question. Si on leur donne du temps et des moyens, ils découvriront des roches effilées dans une gorge qui, vibrant lorsque le vent souffle de manière très particulière, émettent de puissants ultra-sons qui effraient les insectes.

## Découverte

### L'approche

Après l'effort, le réconfort. Les personnages finissent enfin par trouver l'épave. Mais dès qu'ils s'approchent, elle tire ! Quoiqu'écrasé depuis un siècle, le vaisseau a toujours un système de défense automatique actif.

Les joueurs vont probablement se mettre aussitôt à l'abri. Les environs regorgent de roches. Ils vont dans la foulée tenter de trouver une solution à ce problème. Mais s'ils y réfléchissent un peu plus, ils devraient s'interroger. Ils étaient censés retrouver un navire scientifique. Clairement, celui-ci ressemble plutôt à un appareil militaire. Un modèle trafiqué et retapé. Un truc de contrebandier ou de pirate. Bref, pas du tout ce que Tacha Glynn ou leur autre commanditaire leur avait dit...

Si les joueurs sont malins, ils trouveront peut-être une manière de s'approcher

du vaisseau en minimisant les risques. Le plus simple, reste d'avance roche après roche (dont, rappelons-le, les environs regorgent) et de choisir les angles morts. En ce cas, trois jets en Agilité devraient suffire. S'ils foncent droit devant, les trois jets sont à effectuer avec un malus de -5.

### L'exploration

Le vaisseau est éclairé par le système de secours. On peut le désactiver pour arrêter les tirs automatiques déclenchés par le vaisseau, mais, dans ce cas, les coursives sont aussitôt plongées dans le noir le plus complet. Aux joueurs de voir. Une exploration sommaire du vaisseau montre que les moteurs ainsi que le système principal sont HS. Seuls la « pile » auxiliaire et les systèmes de survie étaient encore en activité.

Laissez les joueurs fouiller le vaisseau. Ils découvrent des cadavres (Rovaans pour la plupart, mais Humains également). Décrivez l'état général. Des papiers répandus au sol, des conserves périmées, des insectes un peu partout... Des insectes... Des insectes.

Les personnages finissent par trouver les coffres qu'ils doivent remonter. Seul problème : des insectes y ont établi leur « ruche ». Il va donc falloir les déloger avant d'espérer récupérer quoi que ce soit.

On peut distinguer trois ruches, de formes coniques et faites de terre. Elles sont gardées par des insectes noirs munis de quatre ailes bleues translucides, de carapaces et de deux « dents » à l'avant.

Les bêtes ont une Agilité de 14. Si elles touchent, elles font (on parle de l'essaim en général) 2 points de dégâts. Elles peuvent attaquer tous les personnages simultanément. Quand on les touche, on leur fait perdre « 1 point d'essaim ». Au bout de 12 points d'essaim, les insectes fuient.

Bien évidemment, il est tout à fait possible de trouver une solution moins risquée que le combat simple : enfumer, faire fuir... Les bêtes ne seront pas effrayées par la lumière ni par le bruit. Par contre, elles craignent la chaleur.

### Le jackpot

Les personnages récupèrent donc 6 coffres d'un mètre de long. Ce sont des coffres blancs sans aucune marque extérieure, comme de gros blocs fondus en une seule

coulée. On ne voit ni inscription, ni poignée, ni serrure. Si les joueurs essaient de les ouvrir, ce sera un échec. S'ils veulent utiliser les gros moyens pour les forcer (explosifs...), Umore et Bradaboum ou Karenn et Roger (bref, ceux qui savent la vérité au sujet du contenu des coffres) s'y opposent totalement. S'ils réussissent malgré tout à les faire exploser, tout ce qui était à l'intérieur est perdu et en tellement mauvais état qu'on ne peut vraiment savoir quel était sa nature. Ah oui, il s'agit de billets de différentes monnaies représentant pour plusieurs dizaines de milliers de dollars. Un jet exceptionnellement réussi (marge de réussite supérieure à 10) indiquera qu'il s'agissait de cartons ou de papiers. Alors les joueurs pourront pleurer...

### Le retour

#### Trahisons ?

Après avoir chargé les coffres, il est temps de reprendre la route vers la surface. C'est alors que le convoi sort des Profondeurs et atteint la Zone Intermédiaire que le commando qui s'était manifesté peu avant la descente (voir p.49) décide d'attaquer pour s'emparer des coffres. Mais avant tout, son chef commencera par quelques moqueries, histoire de chauffer les esprits. Cette attaque a lieu dans tous les cas puisque si les PJ ont fait sauter les coffres, les membres du commando l'ignorent.

Son objectif est donc clair : récupérer les coffres. C'est pourquoi ses douze hommes (niveau 11), ainsi qu'elle-même, ne sont munis que de pistolets Neutraliseurs (FA +7). Cependant, s'il lui apparaît clairement que les PJ vont réussir à s'échapper, le chef sortira un lance-missile : mieux vaut perdre les coffres plutôt que de les voir tomber aux mains de ses ennemis ! Gardez donc cette carte en main, pour la fin. Pour éviter les missiles, les personnages doivent réussir un jet en Antigrav.

Bien sûr, un combat classique de fin, ça ne fait pas très TV. On va donc pimenter les choses.

#### Option 1 : Équipe de Tacha :

En voyant débarquer Karenn, Bradaboum pète les plombs. Il accuse les autres, PNJ mais aussi PJ, d'être des traîtres. « C'est pas possible que Karenn nous ait retrouvé comme ça ! Y'a un putain de traître ici. »

Umor le prend mal et se vexe. Bradaboum s'échauffe encore plus : « Ça doit être toi l'enfoiré qui nous a vendu ! Tu voulais diriger l'expédition. Et comme Tacha a pas voulu, tu nous as niqué. » Umor répond de manière mesurée : « Putain d'enculé de ta race. Tu nous accuses, mais c'est peut-être toi le bâtard ! » Bref, le Rowaan et le Talvarids commencent à s'envoyer coups de poings et autres amabilités « dans la gueule ».

Les joueurs vont donc devoir gérer l'assaut de Karenn ainsi que le pugilat dans leurs rangs.

### **Option 2 : Équipe des Hard Hard, Kisbros ou indépendante :**

Même problème de conflit lié à une suspicion de trahison. Roger, Karenn ou un autre s'en prend à deux de ses hommes qui s'étaient perdus à un moment dans les Profondeurs. « Vous n'étiez pas perdus ! Vous allez prévenir ces enculés de Easy Hard ! »

### **Tacha Glynn**

Au moment critique, la cavalerie arrive, à savoir Tacha (ou l'un de ses successeurs) et trois barges remplis d'hommes en armes. Le combat dégénère et il apparaît rapidement que le rapport de force est totalement en défaveur des opposants de la Rowaan. Les PJ, s'ils avaient trahi Tacha, ont une opportunité de la rejoindre : c'est le moment de retourner rapidement sa veste pour se ranger de son côté. S'ils résistent, ils s'apprentent à vivre des moments difficiles.

Au cours de cette brève intervention, montrez aux PJ un autre visage de Tacha que celui qu'ils connaissent. Elle pilote une barge, tire, donne des ordres... De plus, en quelques paroles sèches, elle calme Umor et Bradaboum ou tout autre récalcitrant. Les PJ devraient comprendre qu'ils étaient sous ses ordres si c'était le cas. Peu après, si les PJ ne l'ont pas fait, elle remarque la petite balise déposée par le commando au début de l'aventure. Cela permet de disculper tout le monde.

Si les PJ ont trahi Tacha au scénario précédent, la Rowaan va montrer qu'elle est très susceptible et qu'elle a la mémoire longue. Les PJ sont emprisonnés.

### **Conclusion :**

L'arrivée de Tacha (ou l'un de ses successeurs) ôte tous espoirs aux joueurs de s'emparer des coffres. Surtout qu'Umor et Bra-

daboum sont dans leur dos. Et qu'ils se sont réconciliés aussi vite qu'ils s'étaient fâchés.

Les Easy Hard embarquent les coffres sur ses barges, remercient les PJ, les félicitent et leur disent qu'ils auront peut-être bientôt besoin d'eux, s'ils ont coopéré, ou les enferme dans les sous-sols de la demeure de Tacha avec Roger dans le cas contraire. Le menu fretin est laissé libre. Karenn a réussi à s'échapper. Si on l'interroge, Tacha accepte de dire toute la vérité : le contenu des coffres (des millions de \$), le rôle d'Umor et Bradaboum... Si Tacha est prisonnière par la faute des PJ, le commando va ensuite la libérer. On voit mal les joueurs pouvoir s'y opposer.

### **Gains :**

#### **Option 1 : les joueurs ont travaillé pour Tacha ou retourné leur veste au dernier moment en sa faveur :**

Les PJ ont normalement gagné une belle prime s'ils ont travaillé pour Tacha. Celle-ci leur laisse également tout le matériel de l'expédition, y compris les véhicules. Elle a suffisamment d'argent maintenant...

Si certains des PJ ont ramassé végétaux et insectes des Profondeurs, ils peuvent essayer de les monnayer.

Enfin, leur notoriété change de statut sur UT-15. Les vainqueurs de la course de *Sailers* s'avère travailler pour Tacha ! Chez les Fuckistes, les nouvelles vont vite. Ils vont devenir des héros locaux : boissons à volonté dans les bars ! Sur Utopia, s'ils y retournent, la police les interrogera. Mais, faute de preuve, elle devra les relâcher.

Pour les points d'Hixpé, de 3 à 5 points ce sera bien.

#### **Option 2 : les joueurs ont travaillé contre Tacha :**

Ils sont défaits, sauf actions « suppresque » de leur part. Ils ont droit aux trois à cinq points d'Hixpé mais pour la notoriété, ils repasseront. Ils sont enfermés au fond d'une cave, avec des chaînes et un bol d'eau.

## **4 • « C'EST LA LUTTEUH FINALEUH » :**

*Voici le troisième et dernier volet de la fabuleuse trilogie d'UT-15. Nous sommes*

*bientôt en 2301. Il est temps pour tous les protagonistes de rejoindre Genève afin de renégocier la concession, dans le cas de Kisbros, ou d'y mettre fin, pour les Fuckistes. Dans ce scénario, vous aurez votre dose syndicale de poursuites et de combats. Mais il est clair qu'il s'agit avant tout d'une mission diplomatique. Espérons que les joueurs auront pensé à s'armer d'un cerveau...*

### **Introduction :**

#### **État des lieux**

Nous sommes en été 2300. Dans quelques mois, durant l'hiver, vont s'ouvrir les négociations autour du statut d'UT-15. Quatre groupes en font partie :

- Kisbros souhaite un renouvellement de la concession, pour un nouveau siècle au moins.
- Les représentants de la Confédération y sont plutôt favorables. D'une part, ils craignent le retour d'UT-15 sous leur responsabilité. Ils estiment que la planète est ingérable et ne leur apportera que des soucis. D'autre part, les dollars de Kisbros ont rempli bien des poches depuis de nombreuses années. Un gros paquet de Députés ont donc été corrompus euh... persuadés.
- Les Hard Hard, dont Karenn, veulent faire capoter toute forme de négociations. Leur souhait est que la situation dégénère. Ils espèrent ainsi pousser Kisbros à bout et à la faute.
- Les Easy Hard de Tacha préparent une délégation pour Genève. Leur but n°1 est d'évincer Kisbros d'UT-15. Leur rêve ultime est d'obtenir une autonomie pour la planète, une réelle indépendance paraissant trop improbable. Mais on ne sait jamais... Au pire, ils espèrent, si Kisbros obtient une nouvelle concession, que celle-ci sera de la plus courte durée possible.

#### **C'est reparti**

Tacha fait venir les joueurs chez eux. Relisez le scénario précédent pour une description de sa demeure. Comme lors de leur première rencontre, Tacha joue son rôle de bonne

« mamie Nova ». Elle commence par bavarder, discuter de tout et de rien (le temps qu'il fait, la petite Zéphyr Aara qui a bien grandi...). Enfin, elle aborde le fond du sujet.

Avec l'argent remonté de l'épave, elle a accédé à un vaisseau de transport pour rejoindre la Terre. À bord, une délégation pour Genève aura pour but d'empêcher, par des moyens légaux, le renouvellement de la concession de Kisbros sur UT-15. Tacha souhaite que les joueurs mènent cette délégation. Même si ce n'est pas forcément eux qui vont discuter, ils devront amener la délégation jusqu'à Genève et y assurer sa sécurité.

Si les joueurs l'ont trahie, elle leur propose leur libération en échange de ce service. Mais cette fois elle se méfie. Ils seront sous étroite surveillance. Si les joueurs veulent savoir pourquoi elle les choisit, elle avance deux raisons. *Primo*, les PJ ont (normalement) gagné la Zéphyr's Cup et sont célèbres, ce qui peut aider. *Secundo*, le fait qu'il travaille pour elle après avoir été du côté des Hard Hard ou de Kisbros montrera que le combat des Easy Hard dépasse les oppositions classiques et que ceux-ci ont des positions justes.

### Préparatifs

Tacha donne carte blanche aux joueurs. Il n'y a que deux éléments non-négociables. En premier lieu, elle ne veut pas faire partie de la délégation. Elle se sent trop fatiguée pour ça et surtout elle sait bien que sa réputation et son apparence joueront contre la délégation si elle est présente. Ensuite, elle impose la présence de trois personnes : Aldohen et Kelinian, deux Atlani fins négociateurs et Ganden, un Higlander. Pour le reste, les PJ font ce qu'ils veulent. L'argent n'est pas un problème. Matériel, personnel... laissez-leur l'initiative. S'ils recrutent, demandez-leur sur quels critères, selon quelles modalités...

### Aldohen et Kelinian

Aldohen et Kelinian sont deux Atlani formés à partir du même moule. Deux clones, deux frères jumeaux... Physiquement, ils sont relativement beaux. Leur grande taille et leur visage altier leurs confèrent un air supérieur. Eux pensent qu'ils le sont vraiment.

Ils sont arrogants et prétentieux : quand on leur demande une explication, ils soupirent et lèvent les yeux au ciel.

Aldohen et Kelinian passent leur temps à discuter entre eux, à voix basse. Un PJ peut espérer gagner (un peu) de leur estime s'il est très intelligent et très cultivé.

Aldohen et Kelinian pensent qu'ils sont les vrais chefs de l'expédition. Pour eux, les PJ ne sont que leurs gardes du corps. Certains moments risquent donc d'être un peu houleux... Il est impossible de contacter Tacha pour remettre les choses au point. On ne peut communiquer avec F.U.C.K depuis la Sphère. Si on les pousse à bout, ils quittent la délégation. Une sacrée perte tout de même, vus leurs compétences. En effet, considérez-les comme des personnages de niveau 8 pour toutes les activités physiques sauf pour le combat (10), de niveau 14 pour tout ce qui est réflexion et connaissances et de niveau 17 pour tout ce qui concerne la négociation, l'éloquence...

Aldohen et Kelinian s'habillent richement, ce qui tranche avec les habitués Fuckistes. Si on les interroge, ils disent sans problème d'où ils viennent. Ils sont les fils d'un vieil Atalen que Tacha a connu dans le passé. Ils ont été recrutés par elle. D'ailleurs, ils se fichent des Fuckistes et d'UT-15 où ils viennent tout juste de mettre les pieds. Il n'empêche que leur sens de l'honneur fera qu'ils donneront leur maximum pour sortir vainqueurs des tractations diplomatiques.

### Ganden

Cet Highlander mesure 2 mètres et il a une mâchoire carrée. Regardez avec une équerre, vous verrez ! Ganden est muet. Au sens propre. Tout juste peut-il émettre quelques sons mais il n'en ressent que rarement le besoin. Impossible de savoir quoi que ce soit de son passé et pour lui faire la conversation... Bon courage. Selon le passé des PJ, Ganden sera leur fidèle garde-du-corps prêt à se sacrifier pour eux ou celui qui surveillera leurs faits et gestes. Ganden ne quitte jamais les PJ des yeux. Il écoute tout. Son visage n'exprime aucune émotion. Il semble juste enregistrer des informations.

Pour tout ce qui est combat, Ganden est de niveau 15. Pour le reste, de niveau 11.

Faites-le mourir à un moment ou un autre à Genève. Pourquoi ? Parce que !

### Le Zéphyr

Tacha a acheté un petit navire de croisière, d'environ 50 mètres de long, qu'elle a

rebaptisé : *Le Zéphyr*. Le vaisseau a une silhouette relativement lourde, avec des lignes arrondies. Il dispose de grandes baies vitrées donnant sur l'espace. À l'intérieur, au premier niveau, on trouve les salles suivantes : salle de commandes, remise, trois chambres (une avec un lit double, deux de quatre places), salle de jeux, cuisine, salle à manger, salle d'eaux.

Enfin, il faut aussi mentionner un coffre, dans la petite chambre. Tacha y a déposé 250 000\$ pour les frais de mission (logement, corruption...). Les joueurs ont à déterminer un code à 8 chiffres. S'ils l'écrivent, c'est comme si leur personnage l'écrivait. Donc, ils pourraient se le faire voler. Ils vont donc devoir le retenir... Quant à vous, écrivez-le. Si les joueurs oublient le code, ils devront faire sans les 250 000\$.

En sous-sol, on trouve une cale de 100 m<sup>2</sup> et la salle des machines.

*Le Zéphyr* dispose de deux petites navettes de cinq places (il faut se tasser). En outre, il a été trafiqué et est muni de deux canons. On y accède par la salle des machines.

Pour le reste, il possède l'équipement standard d'un navire de cette taille : appareils de détection, communication...

### Le Zéphyr

Type : spatial  
 Catégorie : 3  
 Tonnage : 500 t  
 Aménagement : Normal  
 Opt. Châssis : Grand luxe  
 Prop. : Spatiale  
 Opt. Prop. : Propulsion de secours, décollage vertical  
 Équipage : 1  
 Passagers : 9  
 Cargo : 50 t  
 Vmax : 10 000 km/s  
 Autonomie : 1 AL.  
 Cat. : 3 (2\*/2) PS : 5  
 Armement : deux canons

### Le grand départ :

#### On y va

C'est aux joueurs de décider de l'heure et du jour du départ. Tacha n'a pas fixé de date précise. Seulement le voyage va durer trois mois et si les PJ veulent arriver assez tôt à Genève pour travailler dans de bonnes conditions, ils n'ont guère plus de

deux semaines pour recruter l'équipage, les hommes et se fournir en matériel (la nourriture, c'est important quand on part pour trois mois...).

Le Zéphyr est posé à quelques dizaines de mètres de la maison de Tacha, dans une petite cuvette et recouvert de bâches. Le jour dit, tout le monde là. Embarquement !

### Attachez vos ceintures

C'est le jour du départ (qui pilote ?). Tacha salue le décollage depuis sa fenêtre. Mais à peine le Zéphyr a-t-il pris quelques dizaines de mètres d'altitude que le visage de Roger Canon s'affiche sur l'écran de communication :

« Vous êtes en état d'arrestation pour possession illégale de vaisseau dont le monopole a été accordé à Kisbros sur UT-15 (art. 13a de la convention) et possession illégale d'armes (art. 5a de la convention). Veuillez vous poser immédiatement pour ne pas y ajouter un refus d'obtempérer (art. 2b) ».

Si les joueurs « obtempèrent », Tacha se rue vers le vaisseau et les fait redécoller. Si le Zéphyr ne quitte pas UT-15, tout est perdu. Pour les joueurs, l'objectif est de parvenir à sortir de l'orbite d'UT-15. En effet, c'est seulement dans cette zone que s'applique l'autorité de Kisbros. Au-delà, ils ne peuvent rien faire. Pour l'heure, Canon, depuis son PC, commande quatre chasseurs (lesquels composent d'ailleurs la totalité de la flotte à disposition). Les pilotes sont de niveau 13.

### Chasseurs de Kisbros

Type : spatial

Catégorie : 2

Tonnage : 50 t

Aménagement : Plein comme un oeuf

Opt. Châssis : Blindage défensif, senseurs ultra-performants, maniabilité supérieure

Prop. : Spatiale

Opt. Prop. : Performances extrêmes

Équipage : 1 Passagers : /

Cargo : 0.5 t

Vmax : 30 000 km/s

Autonomie : 0.1 AL.

Cat. : 2 (2/2) PS : 10

Armement :

En toute logique, les PJ ne peuvent pas lutter. Malgré tout, rendez ce combat épique. Peut-être vont-ils chercher à semer leurs ennemis dans les Profondeurs (mais ils ont des radars...), à les faire s'écraser contre les

montagnes (mais ce sont des bons pilotes). Les chasseurs commencent par abattre les deux tourelles de canon du Zéphyr. Puis ils l'encerclent. De leur côté, les PJ peuvent espérer abattre un appareil, et encore, peut-être deux s'ils sont très forts.

Après de longues minutes de bataille, les ennemis s'appêtent à donner le coup de grâce. Ils semblent bel et bien décidés à abattre l'appareil. Toute tentative de communication se soldera par une coupure radio. Le visage de Canon sur l'écran de communication est ironique. Les PNJ à bord s'appêtent à mourir avec dignité, y compris les Atlani. Tout paraît perdu quand... un chasseur explose en une boule de feu.

Arrivant sur des barges haute-altitude, Karenn se mêle au combat. À l'aide de missiles téléguidés, elle abat un à un les chasseurs restant. Sa barge est malgré tout touchée, mais Karenn parvient à s'en sortir. Une fois la menace éliminée, Elle prend contact avec les PJ. Elle demande à monter à bord. Normalement, ils ne devraient pas refuser. Elle vient de les sauver. Elle est prête à toutes les exigences (être désarmée...). Une fois à bord, elle déclare avoir compris ses erreurs. Que la mission peut réussir et sauver UT-15 de Kisbros. Qu'elle regrette donc ses actions passées et est intervenue pour sauver les PJ. Si on lui demande ce qu'elle faisait là, elle répond un : « J'ai mes petits secrets. » Au final, elle demande à faire partie de la mission diplomatique. Une fois encore, elle le veut tellement qu'elle acceptera tout : se faire fouiller, dormir dans la cale... S'il le faut, elle suppliera : « J'ai trahi les miens pour vous sauver. Je suis grillée maintenant. Aidez-moi. Au moins, emmenez-moi sur Terre où je pourrai retrouver la terre de mes ancêtres et commencer une nouvelle vie. »

Éventuellement, elle peut jouer sur la corde sensible avec les PJ s'ils ont été aliés à un moment ou un autre.

Ce que les joueurs ignorent c'est que Karenn a prévenu Kisbros du décollage du Zéphyr pour pouvoir sauver les joueurs et monter à bord. Ses opinions sont toujours les mêmes. Elle veut faire échouer les négociations. Si elle peut intégrer la délégation, son objectif est de tuer les délégués européens présents. Sinon, elle trouvera sur Terre comment nuire au mieux.

En tout cas, concernant les réparations, Tacha explique qu'il ne faut plus

perdre de temps et qu'ils n'ont pas les pièces sur UT-15. Donc, puisque le Zéphyr peut voler, qu'il vole.

### C'est un long roman...

Trois mois, c'est long. En tant que maître absolu de l'espace et du temps, vous avez le pouvoir de dire : « trois mois plus tard... ». Cela dit, si vos joueurs aiment le *roleplay*, voici quelques petites pistes :

- qui dort dans le lit double ? ☺
- la promiscuité rend la vie difficile : deux PNJ se battent très violemment (notez que Karenn reste d'un comportement irréprochable).
- un PNJ tente de forcer le coffre-fort. Il interroge les PJ sur leur date de naissance, etc, sous des prétextes futiles (« je joue au LotoSphère »...). Il peut réussir si les PJ ont décidé d'un code ultrasimple, du genre : 12345678 ou un code lié à leur vie. Sinon, il échoue mais les PJ voient que quelqu'un a essayé de l'ouvrir. Les soupçons pourraient se reporter sur Karenn. Quand son innocence sera prouvée, cela lui fera un bon point supplémentaire.
- champs d'astéroïdes, bla bla...

### L'Orange Bleue :

#### Arrivée en fanfare

Perçant l'atmosphère puis sortant des nuages, le Zéphyr arrive en vue du Starport de Genève. Il est aussitôt encadré par six chasseurs de la Confédération. Kisbros a porté plainte pour la destruction de ses chasseurs (et aussi, accessoirement, pour la mort des pilotes à bord). Les personnages sont donc « attendus ».

La pire idée serait de tirer. Dans ce cas, la mission tombe à l'eau. Plus aucune négociation ne sera possible avec la Confédération. La mauvaise idée serait de fuir. C'est un aveu de culpabilité. De plus, il sera difficile par la suite de renouer contact pour négocier. Pour fuir, il y a deux possibilités : repartir dans l'espace, se poser et quitter le Zéphyr. Dans tous les cas, les pilotes européens ne cesseront de lancer des ultimatum et des sommations, mais ils ne

tireront pas. Enfin, la meilleure solution reste de négocier. Les Atlani le propose évidemment et ils peuvent y aider : faire jouer le statut de plénipotentiaire, donner une autre version de l'attaque sur UT-15... Au fil des minutes, les pilotes changent trois ou quatre fois d'avis, après consultation des instances dirigeantes. Finalement, les personnages sont autorisés à se poser.

### Hotel, sweet hotel

Si les personnages ont fui, à eux de se débrouiller pour se loger. D'autre part, demandez-leur comment ils comptent reprendre contact avec la Confédération. Si les personnages ont été autorisés à se poser, ce n'est pas à n'importe quelle condition. Ils doivent obligatoirement loger au *Continental Rousseau*. D'autre part, si les PJ reprennent contact avec succès, la Confédération leur imposera de regagner cet hôtel, dédié aux ambassades diplomatiques. À chaque fois, ils seront accompagnés par un solide détachement de forces de l'ordre.

Le *Continental Rousseau* est un immense hôtel de plus de 1 000 chambres en bordure du lac. Le bâtiment ressemble à un gros chalet, avec du bois et des balcons fleuris. Le *Continental Rousseau* est le lieu où la Confédération accueille les diplomates, car il y a peu d'entrée à surveiller et ils ont installé des micros partout. Si jamais les joueurs parlent de manière trop indiscrette dans leur chambre, tant pis pour eux... Souvenez-vous en !

Un lieutenant a été détaché pour servir d'officier de liaison auprès d'eux : Matteo Sforza. Cheveux gominés, bronzage impeccable, dents plus blanches que cette page... Il ne dit jamais « non », n'annonce jamais un refus. Sforza est poli et obséquieux. Mais on n'obtient jamais rien de lui. Un parfait fonctionnaire des Affaires étrangères. C'est lui qui accompagne le groupe chaque fois qu'il sort, qui les mène dans les différents lieux de réunions, etc.

### Je me voyais déjà...

Les personnages sont bien traités, logés et nourris à l'oeil. Ils peuvent utiliser tous les équipements de l'hôtel : piscine, tennis, jacuzzi... Mais les jours passent et rien ne passe. Quand on interroge Sforza, il répond invariablement de ne pas s'inquiéter, que ça va venir... Mais rien ne

vient. D'une manière ou d'une autre, les PJ vont donc devoir forcer la main des autorités qui les ignorent superbement et qui, on l'apprend par la presse, ont commencé à négocier avec Kisbros.

Pour cette partie, laissez les PJ mener le bal et prendre les choses en mains. Que vont-ils faire ? Une démonstration de force ? Un plan média ? Une grève de la faim ? Quoi qu'il en soit, la Confédération continuera à snober les envoyés de Tacha tant que les médias ne s'en mêlent pas. À partir du moment où les journalistes sont sur le coup, changement de programme. Les PJ sont convoqués pour des « réunions de travail informelles ». Le verbiage habituel pour désigner la première étape des négociations.

Selon vos envies et celles des joueurs, cette partie peut être plus ou moins longue. À vous de voir quel est le meilleur moment pour que la situation se débloque.

## Négociations :

### Les paramètres

Les négociations se déroulent dans une salle de conférence dans les sous-sols du *Continental Rousseau*, réquisitionnée pour l'occasion. Sforza accompagne systématiquement les PJ. Karenn tente par tous les moyens d'en faire autant. Face aux joueurs, la Confédération a envoyé trois négociateurs. Ils ne sont pas décideurs, mais leur rapport aura une très grosse influence sur le vote final des députés. Ces trois négociateurs sont :

- Thor Ayerdhal : Thor est issu d'une grande famille suédoise, liée aux milieux politico-financier qui a fui lors de l'invasion de la Scandinavie par les Highlanders. Depuis plusieurs générations, elle s'est établie à Genève et travaille pour la Confédération à de postes de plus en plus prestigieux. Thor est grand et athlétique, blond aux yeux bleus. Il s'habille en pantalon de soie et pull en cachemire à col roulé. Il est direct mais toujours respectueux. C'est le leader des négociateurs. Il est honnête et fera le rapport qui lui paraît le plus juste.

- Miguel Pedrota : Plus en retrait, ce Portugais ne lâche jamais son portable des yeux, sur lequel il ne cesse de prendre des notes à l'aide de son stylet. Habillé d'un costume gris sans classe, il ne cherche pas la lumière. Il est plutôt hostile aux Fuc-

kistes, dont le mode de vie lui paraît totalement décadent. Cela dit, il n'en fait pas une affaire personnelle et veut avant tout éviter des soucis à la Confédération.

- Marc Zenden : D'origine néerlandaise, Marc Zenden est brun aux cheveux gras. Son visage est bouffi et son ventre rebondi. Il est jovial, aime plaisanter et met ses interlocuteurs à l'aise. Il avoue sans problème être déjà allé sur UT-15 dans sa jeunesse et avoir apprécié son esprit festif. Zenden est « acheté » par Kisbros. Comme il est malin, il ne se montre pas totalement hostile. Mais entre deux sourires, il sortira les pires crasses pour déstabiliser la délégation fuckiste.

La première rencontre se passe bien, mais rien de concret n'en sort. Peu à peu, les joueurs devraient avoir le sentiment de perdre leur temps. Il leur faut passer la vitesse supérieure.

### Plan média

Comment les PJ vont-ils débloquent la situation ? Rencontres avec les médias (qui seront extrêmement friands de ce sujet), appel à des personnalités (les artistes sont plutôt favorables aux Fuckistes). Jouez quelques scènes : interview sur des plateaux téléés...

Quoi qu'il en soit, c'est seulement avec un gros battage médiatique que les négociateurs changeront de ton. Ils ne seront plus seulement là pour écouter et gagner du temps. Ils passeront au concret : « Que proposez-vous en échange de la fin de la concession ? », « Quelle forme d'autonomie vous paraît acceptable ? », etc.

### Chasse à l'homme

Le succès des PJ va inquiéter Kisbros. Ils pensaient maîtriser la situation. Mais il devient clair pour eux qu'elle commence à leur échapper. Ils vont donc lancer leur plan B. B comme « Blam dans ta gueule ».

Les PJ reçoivent une invitation d'un groupe d'intellectuels qui leur promet leur soutien. Le rendez-vous est donné pour un repas sur un bateau apponté juste en bas du *Continental Rousseau*. L'embarquement se passe bien. Les PJ rencontrent effectivement des artistes, journalistes, etc, regroupés dans le PROUT-15 : Pour le Retour aux Origines d'UT-15. Le repas,

raffiné, commence. Un orchestre joue quelques airs. La nuit tombe et on voit depuis le milieu du lac les lumières de la ville. Un commando de plongeurs payé par Kisbros entre alors en action. Il perce des trous dans la coque du navire qui, peu à peu, prend l'eau.

Effectuez quelques jets discrets pour voir à quel moment les PJ se rendent compte de quelque chose. Aussitôt, ce devrait être la ruée vers les bouées de sauvetage tout à l'arrière. Elles ne sont plus là... Quant à la radio, elle grésille et crépite. Rien d'autre. Un jet facile (+5) en Électronique suffira pour comprendre qu'un brouilleur situé à distance empêche toute communication. Le bateau, percé à l'avant, pique du nez. Aux joueurs de voir comment ils réagissent, mais la prudence recommande de s'éloigner pour éviter d'être happé par les remous. Par ailleurs, nous sommes en pleine nuit en hiver et la température du lac est proche de zéro.

Nageant au milieu des débris, les PJ entendent des cris d'appel à l'aide ou d'agonie des autres invités. Laissez-leur la main pour voir ce qu'ils essaient de faire. Lancez quelques dés pour estimer leur résistance. Les PJ les plus résistants vont peut-être devoir aider les plus faibles. S'ils ne veulent pas mourir « naturellement », deux plongeurs reviennent finir le travail. Ce sont des combattants de niveau 13. Ils n'utiliseront que des petits couteaux (FA+2). C'est le bon moment pour faire disparaître Ganden.

Finalement, un bateau arrive au secours des naufragés. Les plongeurs s'enfuient.

Quel est le bilan de tout ça ? Sur les soixante personnes à bord (invités et personnel compris), vingt sont mortes. Si les PJ n'ont pas de preuves particulières d'une agression, accuser Kisbros se retournera contre eux. Bien sûr, l'étude de l'épave révélera des choses, mais elle ne sera pas effectuée à temps pour la fin de la négociation. S'ils ont récupéré un couteau ou une pièce de bouteille d'un des plongeurs, les événements vont tourner en leur faveur. Les médias se déchaînent.

### Enquêtes

Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent enquêter sur les trois négociateurs pour essayer de les mettre dans leur poche. Filature, écoutes, photos volés... Tout est pos-

sible dans les limites de leur imagination et de votre raison. Thor a un point faible : il aime beaucoup, beaucoup les femmes. Et certaines sont mineures. Marc est corrompu et si les PJ lui donne plus de 50 000\$, il retournera sa veste en leur faveur sans problème. Quant à Miguel, sa vie est aussi terne que son costume. Le seul moyen de le rallier est de la convaincre, avec des arguments en bonnet difforme.

### Et si les joueurs trahissent encore ?

C'est leur spécialité ou quoi ? Bon, supposons qu'ils souhaitent couler les Easy Hard. Les deux Atlani vont vite le comprendre. Leurs actions contre eux seront d'ailleurs vite monté en épingle auprès des autorités officielles et du grand public par les deux diplomates professionnels pour prouver que le camp soutenu par les PJ est corrompu et immoral. Finalement, le mieux pour eux serait d'attendre la conférence finale. Mais s'ils ont fait du dégât avant, Genève les exclut de la délégation. Kisbros va tenter de les récupérer pour se faire un beau coup de pub. S'ils le souhaitent, ils pourront donc participer à la grande sauterie finale mais dans un nouveau camp. S'ils prennent fait et cause pour les Hard Hard, Karenn les arrête aussitôt en leur expliquant en secret son plan lors de la dernière journée de négociation. Elle leur demande de jouer aux moutons jusque là. Bêêêê. Bêêêê.

### Final :

#### La table ronde

Nous sommes le 31 décembre. La Confédération ne sait plus quoi faire. Elle décide donc d'une grande table ronde au Parlement de Genève (voir description dans le Livre des Règles). Les Fuckistes ont droit à 10 représentants, Kisbros a autant. Il y aura 30 députés de la Commission UT-15 et le président du Parlement. La presse est convoquée et une conférence sera donnée à l'issue de la négociation qui est prévue pour durer la journée.

Le lendemain, le 1<sup>er</sup> janvier, le Parlement votera pour choisir définitivement entre les différentes options : renouvellement de la concession à Kisbros, autonomie d'UT-15 au sein de la Confédération, indépendance.

Tout le monde prend donc place dans un petit amphithéâtre. Le président et les députés sont à la tribune. Kisbros est placée sur les bancs de droite, les Fuckistes sur ceux de gauche.

Faites le bilan des actions des Fuckistes et comptez leurs points :

Ils ont fui à l'arrivée : 0 pt

Ils ont négocié à l'arrivée : 2 pt

Ils ont mis les médias de leur côté : de 1 à 4 pt

Ils ont impliqué Kisbros dans l'attentat du bateau sur le lac : 4 pt

Ils ont rallié à eux les négociateurs : 2 pt par négociateur

Simulez un peu les discussions. Kisbros fait valoir ses droits historiques, la mise en valeur de la planète, la paix, le commerce. Ses représentants parlent des Hard Hard en les présentant comme des terroristes. Demandez aux joueurs d'avancer leurs arguments en faveur du camp qu'ils représentent : Kisbros ou Fuckistes. S'ils sont avec les Fuckistes, augmentez leur compte d'un point, s'ils sont contre eux, retranchez-en un. Enfin, chacun PJ ou PNJ (les Atlani), effectue un jet en Éloquence ou en Diplomatie. Chaque personnage de la délégation de Tacha qui le réussit rapporte un point. A nouveau, si les joueurs travaillent pour Kisbros et qu'ils réussissent leurs jets, ils en font perdre au total des Fuckistes. Chaque personnage qui le manque fait perdre un point à son camp. Si le jet est réussi (ou raté) avec une marge supérieure à 5, cela rapporte, ou fait perdre, 2 points. Un personnage peut choisir de ne pas faire de jet, s'il pense le rater. Les Atlani font le jet, évidemment.

### Quelle sera l'issue ?

De 0 à 5 points : Kisbros signe une nouvelle convention pour une durée de 100 ans. Les habitants de F.U.C.K doivent quitter la planète. La Confédération envoie des troupes pour faire appliquer la décision.

De 6 à 10 points : Kisbros signe une nouvelle convention pour une durée de 50 ans. F.U.C.K voit ses droits sur l'archipel reconnus.

De 11 à 15 points : Kisbros perd la concession. Ses actifs sur la planète (hôtels, infrastructures...) sont rachetés par la

Confédération. UT-15 gagne un statut d'autonomie (parlement local...)

16 points ou plus : Kisbros perd la concession. UT-15 devient indépendante. Les actifs de Kisbros sur la planète seront gérés par la Confédération avant de lui être transmis quand une autorité stable et élue démocratiquement sera mise en place.

### Le jubilé de Karenn

Les négociations prennent fin. Les uns peuvent hurler de joie, les autres crier au scandale. Karenn entre alors en action. Elle saute sur le président du Parlement et sort une arme : un pistolet (FA+7). Tout le monde recule. Il n'y a pas de forces de l'ordre dans la salle, mais elles voient aussitôt ce qui se passe sur les caméras de surveillance et bouclent l'amphithéâtre.

Karenn se lâche. Elle déverse toute sa haine. Elle va tuer tout le monde pour plonger UT-15 dans le chaos. Même si la négociation a été très positive (indépendance...), elle ne croit pas aux promesses des « politiciens pourris de Genève ». Les joueurs doivent agir et rapidement. Au moindre mort, considérez qu'on se retrouve dans la situation où les Fuckistes auraient obtenu zéro point. Or, Karenn est décidée à passer rapidement à l'acte. Il y a deux options : la force ou la discussion. Karenn doute d'elle-même, surtout si Kisbros a perdu la concession. Avec un peu de Diplomatie ou d'Éloquence (jet simple), on peut la ramener à la raison.

Une fois Karenn neutralisée, il va falloir conserver l'opinion de son côté. Présenter Karenn comme une « extrémiste qui n'est pas représentative de l'immense majorité, pacifique, de F.U.C.K ». Les Atlani peuvent s'en charger si on leur demande, mais ils ne le feront pas spontanément car ça ne les intéresse pas.

Maintenant, l'issue va dépendre des joueurs. Ils peuvent très bien se rallier à sa cause, par conviction ou par intérêt (faire échouer le processus de négociation). Cela dit, suivre Karenn relève du suicide. Certes, ensemble, ils feront échouer les négociations. Mais ensuite ce sera une balle ou la prison...

Karenn, à l'issue de cette partie, est soit morte, soit emprisonnée, même si elle a accepté de se rendre sans violence. Si les PJ lui avait promis la liberté, elle gardera

envers eux une haine éternelle... En parlant des PJ, que deviennent-ils ? Bonne question. Mais c'est vous le MJ !

Finalement, le 1<sup>er</sup> janvier, le Parlement (enfin les seize députés présents) vote et entérine le choix de la table ronde (sauf si Karenn a abattu un député). C'est la fin d'un long combat...

### Conclusion :

#### Option 1 : les PJ ont gagné leur combat contre Kisbros :

Le *Zéphyr* est réparé et tout le monde repart, sauf Karenn. Quelle destination ? Si F.U.C.K doit être abandonné, tout retour sur UT-15 est impossible. Dans tous les autres cas, le *Zéphyr* peut rejoindre *Zéphyr* [sic]. Les joueurs sont félicités, voire fêtés comme des héros s'ils ont réussi à faire partir Kisbros. Dans ce cas, une grande fête est donnée : musique, feux d'artifices... S'ils ont obtenu l'indépendance, ils deviennent des véritables idoles. Leurs portraits côtoient maintenant ceux de *Zéphyr* Silvinha sur les murs. On leur érige une statue au centre du Village, on leur offre une grande maison et leur garantie nourriture et boisson à vie. Quant à UT-15, elle prend officiellement le nom de *Zéphyr*.

En tout cas, jouez le retour sur UT-15 en essayant de mettre un peu d'émotion. Tacha a les larmes aux yeux et ne parvient même plus à parler. Umor et Bradaboum prennent les PJ dans leur bras et les serrent jusqu'à leur briser les os (pas au sens propre, hein).

UT-15 plonge dans un joyeux bordel pour plusieurs jours.

3 à 5 points d'expérience, bla bla bla bla...

#### Option 2 : les PJ ont gagné leur combat pour Kisbros :

Ils ont droit à une chambre à vie au Playa Resort. De nouveaux hôtels s'apprêtent à sortir de terre. Ma foi, c'est une autre forme de fête...

#### Option 3 : les PJ ont perdu :

Tout retour sur UT-15 est vivement déconseillé...

### Gains :

Modifiez le statut social des joueurs en conséquence, selon ce qu'ils ont obtenu. Leurs actions à Genève ont pu aussi leur faire gagner une grosse dose de notoriété.

Pour tous les joueurs, attribuez de 3 à 5 points d'expérience. Ajoutez-en 1 si leur camp l'a emporté aux négociations, voire deux s'ils étaient avec les Fuckistes et qu'UT-15 est devenue indépendante. On vous l'a dit, c'est la fête !

## 5 • MINI-SCÉNARIOS :

Après la fête, la gueule de bois... Les PJ vont devoir, s'ils le veulent, replonger dans le quotidien. Il y a plein de choses à régler sur UT-15. Les cinq mini-scénarios proposés ici sont à développer. Encore que si l'impro ne vous fait pas peur, vous n'aurez pas beaucoup de travail à faire. Pour beaucoup, leur déroulement est lié à l'issue de la négociation à Genève. Ajustez donc en fonction des circonstances. Bien entendu, rien n'oblige de jouer tous les scénarios. Rien n'oblige non plus de les jouer à la suite. Les PJ peuvent partir écumer d'autres planètes et revenir sur *Zéphyr* plusieurs mois ou années après. De plus, l'ordre des scénarios n'est pas obligatoire. Mais si vous les inversez, attention à rester cohérent.

Enfin, dès le premier scénario que vous jouez, remettez Karenn en scène : soit elle a fini emprisonnée et vient de s'échapper, soit les PJ reçoivent des menaces de mort d'une fraction armée qui prétend vouloir venger leur ancienne leader. Si elle est morte, inventez-lui une « successeuse » (oui, ça se dit pas), sorte de vengeresse (ça, ça se dit par contre).

Les mini-scénarios proposés sont les suivants :

- La Fin des Hard Hard : ce scénario entre espionnage et infiltration amènera les PJ à liquider définitivement les Hard Hard, du moins s'ils réussissent. Et s'ils le veulent...
- Pirates à gogo : Des pirates entravent l'arrivée des marchandises et des touristes et sur UT-15. Qui est derrière tout ça ? Les PJ devront montrer des talents de meneurs d'hommes et de stratèges.
- Hasta Siempre : Le sang va couler ! Et la bière aussi ! Viva la Revolucion !
- C'est une Maison Blanche : Les élections arrivent et les PJ sont en charge de leur bon déroulement. À moins qu'ils ne soient candidats... Ce scénario

rio est très cérébral. Si vos joueurs ont besoin de leur dose quotidienne d'action, couplez-le avec d'autres événements (pourquoi pas Pirates à gogo).

- Quand sonne le glas... : Ce scénario à l'issue extrêmement sombre marque la fin de la « belle époque » d'UT-15. Les PJ se retrouvent en danger et pourchassés. Jusqu'à une issue inattendue.

## La fin des Hard Hard :

### Problématique de départ

Les attentats se multiplient sur Zéphyr. Même s'ils sont sans gravité (pour le moment), cela effraie les civils et les touristes. Tacha ou Kisbros (bref, ceux qui ont la main) souhaite y remédier, définitivement. Pour eux, tant que les Hard Hard existeront, l'avenir de Zéphyr restera en suspens, assombri par la violence. On propose donc un plan aux joueurs pour retrouver et anéantir ses opposants.

### Coup monté

#### Option 1 : Tacha est alliée aux PJ :

Tacha demande aux PJ de dynamiter sa maison. Ainsi, ils pourront faire croire qu'ils ont trahi les Easy Hard et ont épousé les idées des Hard Hard. Ce soir là, outre Tacha, il y aura Umor et Bradaboum chez la Rowaan. Les PJ doivent donc faire exploser la maison « en douceur » pour ne détruire qu'une partie vide à l'heure H.

Umor et Bradaboum prennent les joueurs en chasse après l'explosion. Tacha ne les a pas informés du plan. Ils représenteront donc un réel danger pour les PJ car ils pensent sincèrement qu'ils les ont trahis. Comment ont-ils prévu de fuir ?

#### Option 2 : les PJ sont recrutés par Kisbros (qui paie bien ses employés) :

Si les PJ sont avec Kisbros, le même plan est adapté depuis le Mercato Center par Roger Cannon.

### De bars en bars

Devenus des parias, les PJ vont devoir se cacher de la population et réussir à entrer

en contact avec les Hard Hard. A eux de vous dire comment ils comptent procéder. Certains bars sont plus indiqués que d'autres. Les RATK peuvent aussi servir d'intermédiaire.

### La rencontre

Finalement, les PJ sont attaqués par un commando anonyme. Laissez les PJ croire qu'il peut s'agir de Easy Hard qui ignorent le plan. Malgré leurs efforts, ils succombent sous le nombre. Ils se réveillent plus tard, dans un entrepôt, avec des Hard Hard. On les interroge longuement, car on se méfie malgré tout. On leur demande enfin de prouver leur bonne foi par un acte de violence. A eux de choisir lequel et de monter le coup. Des représentants des Hard Hard seront présents en permanence pour tout superviser. Si quelque chose leur paraît louche, la mission est compromise.

### Assaut sur Transit-1

Si les PJ réussissent avec succès à prouver leur bonne foi, ils sont aussitôt emmenés pour rejoindre un commando prêt à attaquer Transit-1, afin de bloquer toutes relations d'UT-15 avec la Sphère. L'idée est de faire un maximum de dégâts, y compris humains. Les PJ se retrouvent donc jetés en plein chaos. Il est clair que s'ils ne tuent pas un ou deux civils ils auront l'air louches aux yeux des autres. Ils vont donc devoir y passer. Et vu ce que deviennent les Hard Hard, il faut à tout prix les arrêter. Non ? Bah non ! Les PJ peuvent très bien décider de les rejoindre et de tout leur révéler. Dans ce cas, il va falloir préparer la contre-attaque. Les personnages peuvent faire les agents doubles et infiltrer Kisbros ou les Easy Hard...

### La base

Les PJ repartent avec le commando pour regagner la base des Hard Hard, l'épave d'un gros cargo dans les Profondeurs. Tout y est : centre de commandement, chambres pour les membres recherchés par les forces de l'ordre et surtout : arsenal avec armes et munitions. Aux joueurs de voir ce qu'ils font et comment ils s'échappent. Ils sont légèrement surveillés car nouveaux venus mais ne font pas l'objet d'un suivi actif.

### Quelle issue ?

Si les Hard Hard ont perdu leur arsenal, ils sont à terre pour plusieurs années. Ils en seront réduits à de sanglants attentats mais n'auront plus aucun espoir d'alternative politique. Dans tous les cas, ils seront encore plus déterminés et haineux. Ils ont l'impression (réelle non ?) de s'être faits « baiser en beauté » (ou du moins qu'on a voulu le faire).

## Pirates à gogo

### Problématique de départ

L'arrivée des touristes se tarit sur UT-15. Cela est dû à une activité pirate intense qui effraie les *tour-operators*. De plus, les pirates commencent à attaquer les cargos de ravitaillement. La planète subit pratiquement un blocus.

Tacha pense que Kisbros est derrière le coup (ou réciproquement si Kisbros a conservé la concession). Les PJ vont devoir prioritairement mettre fin à la piraterie. En outre, leur mission sera un total succès s'ils parviennent à prouver la culpabilité de Kisbros ou des Easy Hard qui commanderaient ces mercenaires.

### Conseil de guerre

Tacha ou Kisbros réunit tout ce que Zéphyr compte comme capitaine de navires de croisière, de commerce, de transport... Au total, les PJ peuvent compter sur une flottille hétéroclite de près de 100 appareils. Flottille dont le commandement leur revient.

### Le plan

Que vont décider les joueurs ? Sillonner l'espace proche ? Monter une embuscade ? À eux de décider. Ils devront se montrer convaincants car chaque propriétaire tient énormément à son véhicule. En tout cas, les pirates vont finir, à un moment ou à un autre à sortir de leur trou.

### John Low

Le capitaine des pirates est un dur, un tatoué. Il impose une discipline de fer à ses hommes. Mais ceux-ci l'acceptent car John Low endure les mêmes souffrances

et les mêmes épreuves. Il mange comme ses pirates, dort comme eux, ne prend qu'une part du trésor...

John Low est un petit homme ventripotent, mal rasé et affublé de vêtements colorés. Il aime s'exprimer par des devinettes et des charades. Au premier regard, il ne paie pas de mine. Mais il est très dangereux car il a perdu tout sens moral. Bien, mal... Tout cela n'a plus d'importance à ses yeux. Seule compte sa flotte pirate. S'il faut empaler une mère enceinte ou un enfant de six ans, il le fera.

John Low est à la tête d'une flotte d'un gros navire de guerre, de six unités de plus petites tailles ainsi que de trois gros cargos de transport.

### **Kisbros Corp.**

Selon la manière dont les PJ procèdent, ils pourront, ou non, accéder au vaisseau-mère des pirates. Dans l'ordinateur de la cabine de commandement, on peut trouver des preuves impliquant Kisbros. Encore faut-il y parvenir... Oui, Kisbros. Même si les personnages travaillaient pour eux, la firme pensait qu'ils échoueraient (de préférence en se faisant descendre). Ils ont monté le coup pour montrer à quel point les Fuckistes sont dangereux.

### **Bataille stellaire**

Finalement, une flotte de la Confédération arrive sur les pirates. Les PJ, si Zéphyr est devenue autonome ou indépendante peuvent exiger d'en prendre le commandement puisqu'on se situe dans leur zone de juridiction. Simulez alors une gigantesque et épique bataille spatiale.

### **Quelle issue ?**

Les pirates n'en veulent pas particulièrement à Zéphyr, qui d'ailleurs ne leur rapporte pas grand-chose. Seuls les versements de Kisbros les incitent à rester dans cette zone. Si le rôle de Kisbros est étalé publiquement ou s'ils ont subi une rude défaite, ils iront voir ailleurs. Non sans avoir conservé en mémoire le nom et le visage des PJ...

Bien entendu, les PJ peuvent aussi négocier de tous les côtés et protéger Kisbros en gardant l'affaire secrète. Après tout, certains aiment bien se faire fouetter.

## ***Hasta Siempre***

### **Debouts, les forçats de la terre...**

La situation devient extrêmement tendue. Les Hard Hard quoi qu'il leur soit arrivé dans les scénarios précédents, ont effectué quelques attentats très meurtriers. Les mois « d'embargo » causés par les pirates ont rendu la vie très difficile. Les opposants au pouvoir en profite pour lever la population mécontente. Si Kisbros a perdu la concession, elle arme des civils gratuitement. Si elle l'a toujours, les Easy Hard font de même.

Vous pouvez commencer une première scène avec un attentat auquel les PJ échappent. La poursuite des poseurs de bombe, le secours aux victimes. La foule dans la rue s'énerve. Ça tourne à l'émeute. La pression monte et bientôt toute la ville est en ébullition. On entend des coups de feu un peu partout.

### **Debouts, les forçats de la faim**

Les PJ vont devoir se situer et choisir un camp sinon la fuite. Dans un premier temps, ils peuvent être pourchassés par des ennemis. Ils devront se sauver et essayer, peut-être, de rejoindre les dirigeants qu'ils soutiennent. Un conseil de guerre va alors se tenir, en leur présence.

### **La raison tonne en son cratère**

La révolte gagne tout UT-15. Les PJ vont participer au plan de bataille. Mais il faut aussi se préoccuper de problèmes terre-à-terre. Nous sommes en guerre. Est-ce qu'on rationne ? Est-ce qu'on autorise les rassemblements ? La liberté de la presse ? Il faut recruter et former des troupes. Jusqu'à quel âge ? Bref, dans cette phase, abordez le côté logistique.

### **C'est l'éruption de la fin**

Passez maintenant à une phase de bataille. Faites monter la sauce. D'escarmouches, on passe aux batailles rangées. Et voilà que le conflit final s'avance !

### **Du passé faisons table rase**

C'est alors qu'un croiseur militaire de Genève arrive en orbite. Voilà qui calme tout le monde aussitôt. La Confédération n'en

voie aucun homme au sol, mais la force de frappe du navire dissuade tous les belligérants. L'officier De Vaux, est un homme âgé et raisonnable. Il a connu la guerre, au sein de la Force d'interposition sur Trian, et il ne trouve pas ça beau. Il expose le plan de sortie de crise : des élections. Genève ne voulait pas se mêler des affaires internes d'UT-15, mais elle n'a plus le choix. Par ce biais, elle espère en finir au plus vite, en s'en tirant de manière positive.

## **C'est une Maison Blanche...**

### **Problématique de départ**

Pour Genève, il est temps maintenant de doter UT-15 d'une autorité légitime. Elle souhaite donc organiser des élections pour désigner un Président et un Parlement. Elle voudrait que les joueurs veillent au bon déroulement des opérations. Cela implique bien sûr qu'ils ne soient pas candidats... Pourquoi eux ? Ne sont-ils pas au coeur de tout depuis le début ?

Il s'agit en tout cas d'une mission essentiellement diplomatique avec peu ou pas d'action. On va élire un président et 100 députés le même jour.

Les soldats de Genève ne mettront pas le pied sur UT-15. Ils n'interviendront qu'en cas de viols flagrants et répétés du processus électoral. De Vaux a consenti à s'installer au Mercato Center avec ses aides de camp.

### **La Convention**

De Vaux réunit toutes les personnes intéressées pour présenter les responsables du bon déroulement du scrutin : les joueurs. Passez-leur la parole. Tout le monde attend un speech de leur part pour qu'ils expliquent comment ils voient les choses et comment ils comptent procéder.

Demandez leur ensuite de décrire le calendrier, les règles (urnes, isolements...). Si quelque chose ne plaît pas, quelqu'un prend aussitôt la parole pour renvoyer les PJ dans les cordes.

### **Candidat ou Candidat pas ?**

Quelques jours après le début de la campagne, un journal local, le *Big Zéph*, lance une pétition pour demander aux PJ d'être

candidats. Celle-ci remporte un immense succès. Que vont faire les joueurs ? Soit ils continuent leur mission, soit ils se lancent dans un nouveau challenge : se faire élire. Avec quels moyens ? Demandez-leur de donner leur slogan, de décrire leurs affiches... Le *Big Zéph* sera un soutien précieux. De Vaux, par contre, leur en voudra énormément. Mais il ne les empêchera pas.

Tacha, si elle est vivante, se présente. Elle essaiera de récupérer les PJ et de les faire élire sur sa liste. Un refus équivalait à une déclaration de guerre.

### Le grand meeting

De Vaux a réussi à obtenir des principaux candidats qu'ils participent tous à un grand meeting. Chacun aura droit à cinq minutes pour s'exprimer. Celui-ci se déroule sur le tarmac de Transit-1 et réunit plus de 20 000 personnes (ce qui est énorme pour UT-15), dans une ambiance woodstockienne. En tout cas, cela demande une grande diplomatie pour satisfaire tous les politiciens et gérer tous les problèmes liés à la foule. Pensez aussi aux problèmes de sécurité. Les Hard Hard seront sûrement tentés d'agir...

Si les PJ sont candidats, faites-les parler 5 vraies minutes. Si, si. Le gros incident sera une explosion (une bonbonne de gaz d'un vendeur de merguez grillées imprudent...). Celui-ci va provoquer un immense mouvement de foule qui pourrait mal tourner.

### Rebelles un jour, rebelles toujours

Tout étant possible, les joueurs peuvent oeuvrer pour les Hard Hard et chercher à saboter le processus électoral. Cela aura un temps. Celui qui précédera l'envoi des troupes de la Confédération sur le sol d'UT-15. Un nouveau cycle de chaos pourra alors s'ouvrir...

### Le scrutin

Le jour du scrutin, de nombreux dysfonctionnements sont à régler : matériel manquant, fraude, risques d'attentats... Les PJ seront sur des braises.

### Quelle issue ?

Quels que soient les actes des PJ, Tacha, si elle est vivante, est suffisamment popula-

re pour être élue Présidente. Le Parlement comporte une très forte majorité Easy Hard. Elle pourra donc mener la politique de son choix. Les seuls éléments qui peuvent empêcher Tacha d'accéder aux pouvoirs sont les joueurs s'ils se présentent (ils sont eux-mêmes très populaires) et un éventuel attentat réussi contre sa personne.

Si la Rowaan est morte, les choses sont beaucoup plus ouvertes. Zéphyr Aara est populaire, mais n'a pas la carrure de celle qui l'a précédée. Les Easy Hard devraient l'emporter, mais les PJ auront des marges de manoeuvres plus importantes.

## Quand sonne le glas

### Problématique de départ

Tacha (ou son successeur chez les Easy Hard) pense que les PJ sont devenus trop populaires sur Zéphyr. Pour elle, des idoles n'ont pas leur place dans une authentique démocratie de citoyens égaux. Il faut donc en finir avec eux. Elle va leur tendre un piège pour les éliminer. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, elle ne fait pas cela pour intérêt personnel. Elle est sincèrement convaincue de bien faire. D'ailleurs, elle s'apprête également à se suicider. Car elle aussi pèse d'un poids trop lourd sur Zéphyr.

### Le piège

Umor propose aux PJ une chasse aux *Dragoons* qui deviennent trop nombreux en ce moment et menacent l'éco-système de la Zone Intermédiaire. Après quelques dizaines de minutes, le moteur de la barge explose, piégé par Bradaboum. Attention, ni Bradaboum ni Umor ne savait ce qui allait se passer. Tacha a monté son coup dans le dos de tout le monde.

Umor aperçoit au loin une nuée de *Gliders*. Il oblique vers lui et fonce dedans. La barge a juste assez d'élan pour y parvenir. La dernière chance de chacun : sauter et s'accrocher à un gros *Glider*. Rappelons qu'un *Glider* mesure de 1 à 20 mètres. Un *Glider* de plus de 5 mètres peut porter un homme.

Umor ne réussit pas son saut, d'autant qu'il faut pour lui un *Glider* de bien plus grande taille. Il disparaît dans les nuages. À jamais.

### Chasse à l'homme

Finalement, les *Gliders* posent les PJ sur des escarpements rocheux tout en bas de la Zone Intermédiaire, juste au dessus des Profondeurs. Les PJ tombent alors nez à nez avec un groupe d'Hard Hard. Aussitôt, un combat s'engage. Les Hard Hard appelant des renforts, les PJ n'ont qu'une issue : la fuite.

Simulez la peur, le froid, la faim... Les cris des poursuivants sur les talons... Des jours ont passé. Demandez-leur comment ils se nourrissent : plantes, oiseaux capturés, oeufs pris dans les nids...

### La remontée

Enfin, les PJ arrivent à une falaise. Ils vont devoir la remonter. Après de nombreux jets divers, ils arrivent sur un plateau. Au-dessus d'eux, mais à plusieurs centaines de mètres, de nombreuses barges vont et viennent. Ils sont non loin d'Utopia. Mais comment attirer l'attention ? Utilisez sa montre, sa boucle de ceinture pour refléter le soleil, allumer un feu...

### Retour au Village

Les PJ devraient penser que le coup a été monté par les Hard Hard. Mais c'est un hasard s'ils sont tombés sur eux. Ils apprendront la vérité à leur retour au Village. Tout le monde ne parle que de ça dans la rue : « Tacha s'est suicidée. » Bradaboum va voir les joueurs dès qu'il peut. Il a retrouvé une lettre de Tacha où elle avoue tout. Il est ravagé car il a causé l'explosion qui a tué son meilleur ami. Tacha lui avait dit que c'était pour un piège contre les Hard Hard... On ne pourra plus rien tirer de lui dorénavant. Il n'est plus qu'une épave imbibée d'alcool.

### Quelle issue ?

Ce scénario très sombre signe la fin de la belle époque. Bien sûr, les PJ peuvent rester sur Zéphyr. Ils sont toujours les bienvenus. Mais la joie s'en est allée.

