

Station de bouts

Idée pour un scénario « bac à sable » dans l'univers Tigres Volants.

Point de départ, point de salut

Les personnages sont des membres de la Dame de fer. Leur mission-à-la-con-du-mois leur a valu de se retrouver dans un petit vaisseau sérieusement cabossé avec un McGuffin précieux et caractériel à bord – dans le cas présent, un détecteur d'activité tachyonique dernier modèle, démonté à vif sur un croiseur highlander pendant qu'un autre groupe faisait « diversion » en balançant des missiles dessus. Bref, un plan bien con et bien typique.

Leur navette est suffisamment endommagée pour les forcer à faire escale sur Silvarsin, une station spatiale indépendante et, jusqu'à présent, plutôt bien accommodante avec les excentricités de la Dame de fer (enfin, du clan Cirtan, le faux-nez clanique de l'organisation). Pas de bol : les services de réparation sont déjà surchargés par deux voiliers stellaires qui débarquent avec plein de trous, rapport à des pirates ou des météorites (ce n'est pas très clair) et, comme ce sont des clans alliés, ils ont la priorité. Le vaisseau des personnages devra attendre deux ou trois jours.

Pour ne rien arranger, le McGuffin des personnages fait des siennes à la sortie de l'hyperespace en émettant un bref signal hautement insolite. C'est d'autant plus gênant qu'en plus des autres vaisseaux amarrés à la station se trouve un cargo de Singapore, officiellement venu se ravitailler. Problème : à bord du vaisseau, il y a un petit commando highlander et la cargaison est, disons, assez sensible (armes lourdes destinées à une nation cliente).

Cela dit, personne ne va trop moufter, dans un premier temps ; quelques représentations monétaires exotiques changent de main et tout le monde est content. Les personnages peuvent en profiter pour aller se pinter la gueule au bar ; après une semaine en hyperespace dans un vaisseau endommagé, ce n'est pas du luxe.

Le lendemain matin, l'ambiance a quelque peu changé : il y a, dans la station, des Eyldar et des Atlani dans des combinaisons stellaires qui ressemblent curieusement à des uniformes et plusieurs gros vaisseaux autour de la station. Les communicateurs retransmettent les flux d'informations officiels (et officieux), qui confirment la nouvelle : Silvarsin vient officiellement d'annoncer son rattachement aux Principautés-unies et la flotte ici présente est là pour assurer la protection de la station.

Ah, au fait, les douanes viendront inspecter votre vaisseau prochainement. Mais à part ça, restez calme et continuez comme si de rien n'était.

Allégeance express

La déclaration d'allégeance n'est pas du goût de tous les clans locaux, surtout de ceux qui commerçaient avec les pirates. Elle a été négociée en secret par le clan Elsikar, qui dirige la station, sous l'insistance de clans stellaires alliés, qui en ont marre se faire tirer dessus par tout ce que la région compte de pirates à la petite semaine.

Ce qui ennuie surtout les clans locaux, c'est de ne pas avoir été consultés ; le reste, ils finiront sans doute par en prendre leur parti (et surtout savoir quelles pattes graisser pour avoir la paix). Pour le moment, ils chouinent grave.

En parlant de pirates, un petit groupe affilié à la Nueva Tortuga se cache dans la station depuis que leur vaisseau a été confisqué par la flotte de protection. D'ailleurs, à ce sujet, les personnages ont intérêt à préparer leur vaisseau pour une inspection en bon et due forme, qui impliquera Eran et Tamdar (voir plus bas, mais cette fois-ci en mieux habillés), ainsi que deux représentants des Principautés-unies, une Eylwen du nom de Jairil et un Atalen prénommé Sertan.

Lieux

Silvrasin, la station, est de forme toroïde classique, en partie terraformée ; elle est de plutôt grande taille (env. 30 km. de diamètre) et raisonnablement récente (terminée après la chute de l'*Arlauriëntur*). Elle est plus ou moins indépendante, mollement rattachée à la Fédération des États de la Frontière, mais prend son allégeance surtout auprès des clans stellaires, qui s'en servent comme centre de transit.

La plupart des habitants de la station vivent dans l'anneau, sur l'extérieur de la partie intérieure ; il y a une gravité à peu près normale (0.8 G, artificielle), mais, en cas de panne de l'antigrav, la rotation permet d'avoir quand même un bon tiers de G. Le moyeu abrite le starport et les secteurs administratifs, les rayons les parties techniques.

Dans le moyeu, il y a une grosse « maison de voyageurs », partiellement aménagée en bar plus classique, mais qui est installée dans une sorte de parc constellé de petits étangs/bassins. Les Terriens restent dans les parties extérieures (qui sont éclairées) ; le reste est sous une immense baie « vitrée » (un grand écran qui diffuse des images de l'extérieur en temps réel).

Le moyeu contient également les docks (pouvant contenir des vaisseaux jusqu'à 250 tonnes) et les systèmes de chargement/déchargement de cargaison, ainsi que plusieurs services techniques (contrôle de trafic, etc.). À l'heure actuelle, outre les deux voiliers stellaires, le cargo de Singapore et le *Ranger Express*, la station accueille surtout du trafic local, des « caboteurs » venus des autres habitats du système stellaire, mais un des docks contient un vieux vaisseau siyansk, monoplace, amarré là depuis plus de quarante ans et dont personne ne sait exactement à qui il appartient et ce qu'il fait là.

Personnalités

- Eran et Tamdar sont deux douaniers, en couple dans la vraie vie. En temps normal, ils sont plutôt débraillés (Eran porte une combinaison stellaire élimée et Tamdar une longue tunique et des sandales), fainéants et très vénaux ; lorsque débarqueront les Principautés-unies, les personnages pourront voir un remarquable changement d'apparence ;
- Randolph ben Amassout est un Rowaan d'un fort beau gabarit, la tête couturée de cicatrices (la rumeur dit qu'il a survécu à un coup de fusil à pompe en pleine truffe), qui tient le bar de la maison de voyageurs. D'apparence plutôt taciturne, il connaît pas mal des petits secrets de la station ;
- Liam O'Cargutt est le chef du « syndicat » des mécanos de la station ; en fait, même si tout le monde l'appelle ainsi, c'est plus une guilde locale, qui a l'avantage de garantir des réparations dans les règles de l'art et le défaut de prendre son temps pour les faire. Sa bête noire est Urilin Werdar, mécanicienne indépendante, qui fait les choses vite et pas (trop cher), même si ça implique de piquer des pièces sur d'autres vaisseaux ;
- Les clans Erkaran et Olethir sont les propriétaires des deux voiliers stellaires en réparation. Ils ont tous deux d'excellentes relations avec le clan Elsikar, mais de nettement moins bonnes l'un avec l'autre : ils ne l'avoueront jamais, mais les « pirates » et autres « météorites » qui ont fait des trous dans leurs vaisseaux sont en fait les conséquence de leur querelle qui a mal tourné.

Forces en présence :

Les personnages

Ils arrivent dans une navette de 200 tonnes officiellement immatriculée à Dagaband, auprès du clan Cirtan. C'est en apparence un courrier rapide, mais il est surtout équipé comme un *U-boot*, à savoir avec pas mal de dispositifs furtifs peu légaux. Il a encaissé pas mal de coups, notamment dans sa propulsion conventionnelle (qui tient le coup sans trop pousser) et ses systèmes furtifs (irréparables) et a subi quelques pertes d'intégrité structurelle (réparés à la hâte) ; il est aussi à sec. Il faudra au moins deux jours pour le réparer, trois si on ne veut pas avoir l'air d'être pressé.

Le McGuffin est un détecteur tachyonique militaire arraché à un croiseur lourd highlander récalcitrant. Il fait cinq tonnes pour environ trois mètres cube et a été intégré à la hussarde à leur vaisseau. Comme il y en a déjà un et que celui-ci est prévu pour un vaisseau quarante fois plus gros, ça se voit.

De plus, c'est une technologie avancée, donc très sensible et pas toujours très au point ; les personnages n'ont pas embarqué par exemple la coque de douze tonnes qui protège et isole l'engin, ce qui fait qu'il agit de façon bizarre en présence

d'autres champs de Tzégoryne. Genre, lors d'une sortie d'hyperespace – ou dans la gravité artificielle d'une station spatiale...

Objectifs :

1. repartir (nécessite de réparer le vaisseau ou d'en trouver un autre),
2. garder la cargaison

Le clan dirigeant

Il s'agit du clan Elsikar qui, comme il se doit, habite dans le Domaine Elsikar (*Elsikar Sieren*), dans l'écospace du moyeu. C'est un vaste parc où se retrouvent la plupart des services administratifs – principalement sous la forme de leurs responsables, qui travaillent le plus souvent dans des petits kiosques/bungalow au bord des pièces d'eau qui parsèment le domaine.

Quand ils arrivent, les officiers des Principautés-unies sont également hébergés sur place, dans des petits sous-domaines réhabilités pour l'occasion.

La milice est surtout présente dans le moyeu ; les rayons sont surveillés électroniquement et l'anneau est « auto-surveillé » par ses habitants ; les étrangers, surtout ceux qui ne sont pas Eyldar ou Atlani, sont assez rapidement repérés. De manière générale, les armes létales sont tolérées dans le moyeu et interdites ailleurs ; la milice locale n'est pas très zélées sur ce point, tant que personne ne commence à les utiliser, mais les forces de sécurités dépêchées par les Principautés-unies sont un peu plus à cheval sur ce point.

Personnalités :

- Enar Elsikar Itendil, patriarche du clan et fasciné par l'*Arlauriëntur* et les traditions militaires atalen ;
- Kainir Vanjari, atalen d'un clan associé du clan dirigeant, responsable des douanes blasée, à qui on ne la fait pas ;
- Iriel Elsikar Lothlindir, surnommée « la princesse » ; fille d'Enar, elle est chef de la milice, mais plus douée pour la diplomatie que les actions militaires.

Objectifs :

1. ne pas se faire attaquer (notamment par des pirates),
2. faire du commerce,
3. ne pas se fâcher avec les Principautés-unies.

Actions possibles

- Envoyer la douane, dans le cas présent Eran et Tamdar, qui ne sont probablement les individus les plus efficaces, mais ils ont l'œil et peuvent faire un rapport sur ce qu'ils ont vu et entendu ;
- Faire pression sur le syndicat, soit pour retarder – voire arrêter – les réparations, soit pour espionner plus en profondeur ;
- Envoyer la milice pour une fouille en règle ;
- Envoyer les Principautés-unies.

Les clans réfractaires

Ils sont une demi-douzaine de clans, représentant environ 15% de la population de la station – mais pas loin de 40% de son commerce – à ne pas être contents. La plupart habitent dans l'anneau, dans de vastes domaines perdus au milieu des champs ; ce sont surtout des producteurs spécialisés dans les produits à la légalité aléatoire ou à la taxation prohibitive (drogues bizarres, alcool qui tabassent).

Tous ces clans possèdent des petits docks discrets où peuvent s'amarrer des vaisseaux de faible tonnage, mais ils ont été fermés par les autorités, avec l'aide des Principautés-unies.

Dans l'absolu, ils sont très fâchés par les manières cavalières du clan Elsikar, mais pas assez pour faire la Révolution (c'est pas le style de la maison) ; par contre, ils sont partant pour les faire tourner en bourrique par de l'obstruction et de la mauvaise foi.

Le reste de la population de la station, qui habite dans l'anneau, est composée de domaines agraires et de spécialistes techniques (pilotes, techniciens, etc.). Ce sont des petits clans avec peu ou pas d'influence, qui préfèrent baisser la tête en attendant que ça se tasse. Le plus clair de la population de la station soutient la décision des clans dirigeants. Elle est cependant sensible à la position des clans réfractaires.

Personnalités :

- Rytar Withandir, patriarche du clan éponyme, traditionaliste tendance *statu quo*, son clan est spécialisé dans les arbres fruitiers et les alcools exotiques (dont certains sont très réputés et interdits) ;
- Eiren Eristilion, une des matriarches du « clan Talandar », est une personnalité extrovertie et très curieuse ; elle gouverne un assemblage d'individus excentriques (« Talandar » veut dire « gros mélange ») qui sont spécialisés dans les cosmétiques bizarres, huiles de massage exotiques et autres aphrodisiaques ;
- Vanar Perkalan est un des techniciens de l'anneau, solitaire et quelque peu taciturne ; il est plus ou moins neutre dans cette histoire politique, mais il

connaît très bien les dessous de la station, ses gaines techniques discrètes et ses docks camouflés, connaissances qu'il est prêt à monnayer.

Objectifs :

1. faire du commerce avec qui ils veulent,
2. ne pas se faire attaquer,
3. enquiquiner les clans dirigeants pour leur rappeler les bonnes manières

Actions possibles

- Surveiller les personnages et leur vaisseau, l'air de rien ;
- Contacter les personnages pour une éventuelle mission de livraison ;
- Submerger le clan Elsikar avec des demandes administratives futiles ;
- Droguer/saouler/enlever certains dirigeants des Principautés-unies ;
- Grève générale !

Les Principautés-unies

La task force compte deux vaisseaux lourds (équivalent d'un croiseur léger highlander, environ 5 000 tonnes) et une douzaine de Patrouilleurs (200 tonnes), plus quelques chasseurs d'escorte et de reconnaissance (50 tonnes). Ils ont surtout deux cents combattants de première ligne, répartis en dix sections, dont deux sont activées en tous temps (une sur le vaisseau et une sur la station) ; si la situation dégénère, ils activeront de plus en plus de sections, mais en garderont toujours au moins une sur chaque croiseur.

Politiquement, la petite *task force* ne forme pas un bloc uni non plus : si le plus clair de la flotte est directement affiliée au clan Iliarsin (le clan dirigeant des Principautés-unies), une petite partie de ce dernier (et une bonne partie des autres) n'est pas opposé à l'idée de favoriser des petits trafics.

Personnalités :

- Tandil sha-Iliarsin est à la tête de la task force, c'est une militaire accomplie qui a la réputation de totalement manquer d'humour et de fantaisie en service (mais elle reste à bord d'un de deux croiseurs) ;
- Klaus Wurfheim-Lantassan est un ancien militaire européen qui a rejoint les Principautés-unies à la faveur d'un coup de foudre, il dirige les opérations militaires avec efficacité ;
- Syndil sha-Iliarsin est la sœur jumelle de Tandil et la responsable des opérations diplomatiques, mais c'est quelqu'un de beaucoup plus pragmatique, voire vénal

Objectifs :

1. défendre la station, surtout contre les pirates,
2. ne pas se fâcher avec les autorités de la station

Actions possibles

- Surveillance rapprochée du vaisseau des personnages ;
- Interrogatoire des personnages ;
- Saisie du vaisseau ;
- Emprisonnement des personnages.

Les pirates de la Nueva Tortuga

Ils sont six en tout, mais ils ont des armes planquées dans la station. Les Principautés-unies sont arrivées pendant qu'il faisaient la foire et se sont fait saisir leur vaisseau avant d'avoir eu le temps de dessouler. Depuis, ils ont piqué des fringues autochtones et se font passer pour un clan stellaire, le clan Alak (surnommé « le clan Ylech »). Le problème est que leur seul Atalen est originaire de Caramer Laeralis (et a donc un accent épouvantable) et que deux Rowaans (surnommés « les Frères Tapedur »), ça passe difficilement inaperçu. Leur vaisseau, le « Ranger Express », est un ancien destroyer highlander décommissionné et passablement rafistolé, bourré de contrebande. Il est en dehors de la station sous bonne garde (équipage de prise et un Patrouilleur).

Personnalités :

- Laran Skarkir, ex-capitaine du vaisseau et atalen, jamais à court d'un plan foireux et recherché un peu partout, il est prêt à tout pour quitter les lieux au plus vite, de préférence avec vaisseau et cargo ;
- Rachel Li est une Eurasienne originaire des colonies européennes, navigatrice du vaisseau et capable d'ouvrir n'importe quelle serrure en moins de trente secondes ;
- Paul et Marcel Favre (aucun lien de parenté, mais se ressemblent comme deux gouttes de kérosène) sont les deux Rowaans en question, du genre pas fins mais qui tapent fort.

Objectifs :

1. quitter la station,
2. récupérer leur vaisseau

Actions possibles

- Surveiller discrètement les personnages et se renseigner sur leur vaisseau ;

- Contacter les personnages et essayer de négocier leur passage hors de la station ;
- Enlever un personnage ou voler une pièce détachée importante (ou l'artefact) ;
- Tenter de prendre le vaisseau de force.

Les Singalanders

Contraction de Singapore et Highlanders, l'équipage mixte du SRS *Golden Sunset*, a la charge d'un de ces petits cargos militarisés que les corporations de la Ville libre (et leurs commanditaires de la Fédération) affectionnent tant. Ils sont sur la station pour ravitailler et doivent repartir dans les deux jours ; ils transportent une cargaison d'armes destinée à une nation cliente de la FHT ; c'est très légal et officiel, mais ils préféreraient que ça reste discret.

La présence de pirates dans les parages les inquiète d'autant plus qu'ils n'ont aucune confiance dans les Principautés-unies. La chose est réciproque : les Principautés les soupçonnent d'être là pour soutenir un contre-coup d'état sur la station (le fait que les plus excités des clans réfractaires y aient pensé à haute voix n'aide pas).

Pour ne rien arranger, l'équipage n'est pas du tout enthousiaste à l'idée de laisser du personnel non autorisé monter à bord, rapport au fait qu'une partie de l'équipage n'est pas du tout de Singapore et que ça pourrait faire pas mal de ramdam diplomatique s'il devait y avoir une fuite prouvée à l'appui. L'équipage « officiel » du vaisseau jouera donc de toutes les ficelles possibles et imaginables (et même d'un certain nombre moins rationnelles, si nécessaire) pour empêcher une visite des douanes.

Personnalités :

- le lieutenant-commandeur U Wan, Eurasien à la peau bistre, est un diplomate dans l'âme et le second du commandant Akirang Gupta (qui ne sort pas du vaisseau et a une réputation de pète-sec). C'est lui qui a la responsabilité des négociations avec la station et les Principautés-unies ;
- le colonel Mokhtar Diasso, à la peau café au lait et aux cheveux presque blancs est le responsable des troupes highlanders, avec une certaine réputation pour les réactions épidermiques. Il doit gérer des pioupiou (mal) déguisés en personnel de Singapore qui ont envie de se dégourdir les pattes ;
- Li-Ann Hangso, Asiatique au visage très plat et au sourire inscrutable, est officiellement mécanicienne, mais elle est aussi championne des trafics divers, au point que si on la laisse faire, elle vend le vaisseau (ça s'est déjà produit).

Objectifs :

1. garder leur cargaison,

2. quitter la station,
3. faire profil bas

Actions possibles

- Se battre avec les Principautés-unies ;
- Envoyer des espions surveiller les personnages ;
- Envoyer des drones surveiller le vaisseau ;
- Opération commando contre le vaisseau.