

TERMINAL NORD

Scénario rapide pour Tigres Volants, prévu pour être joué en convention en 2–4 heures, par jusqu'à six personnages d'horizons aussi divers que variés.

EN DEUX MOTS

L'ANPA détourne une navette orbitale, faisant la liaison avec le starport de Copacabana, pour récupérer une caisse de matériel confisquée par des agents highlanders sous couverture. Si les personnages veulent récupérer leurs petites affaires, il va falloir qu'ils se secouent un peu... En objectif secondaire, une petite virée en Fédération des hautes-terres, avec son côté officiel et ses zones d'ombre.

LES ÉVÉNEMENTS

Ça commence sur la station orbitale terrienne Youri-Gagarine : les personnages sont tous en transit pour la Terre, via Copacabana et se préparent à embarquer dans la navette de Copa Orbital. L'engin est prévu pour une centaine de personnes et accueille, sur ce vol, une quarantaine de personnes (inclus les personnages). On trouve pas mal de routards, mais aussi des agents d'affaire et deux Highlanders en costume noir sobre, qui ne pourraient pas avoir plus l'air d'être des services secrets (enfin, d'un des services secrets) s'ils le faisaient exprès.

Une voix synthétique et sirupeuse annonce une tempête tropicale sur Copacabana et, par conséquent, un vol agité. Il n'est donc pas étonnant que le commandant Coelho de Varga demande aux passagers de ne pas se défaire de leurs harnais de sécurité pen-

dant le vol ; certains râlent d'ailleurs sur le fait qu'il n'y aura pas de service à bord, mais le trajet n'est censé ne durer qu'une centaine de minutes.

Dans un premier temps, l'orbite ; c'est très joli : on voit très bien, dans la lumière rasante du soleil couchant, l'œil de la tempête centré sur Copa... Ensuite, l'entrée en atmosphère ; ça secoue, il y a des flammes, c'est sympa aussi. Puis, on entre dans le vif du sujet : une tempête tropicale répondant au doux nom de Chloé ; là, ça ne rigole plus du tout. Bienvenue sur Essoreuse Airlines ! La pluie cingle la carlingue, qui bouge dans tous les sens ; on n'y voit pas à dix mètres.

Soudainement, tout se calme : l'atterrissage. L'équipage annonce qu'ils sont arrivés au terminal nord du starport de Copacabana, mais qu'ils sont en parking provisoire. Il demande aux passagers de rester assis jusqu'à nouvel ordre. Tout irait bien si cela ne durait pas un moment et si, pour tout arranger, un personnage un tantinet observateur ne remarquait pas qu'ils ne sont pas exactement sur le starport de Copacabana, mais sur une bout de piste en pleine jungle...

Ce qui s'est passé

L'équipage a été remplacé par deux agents de l'ANPA, qui ont fait dévier l'atterrissage en profitant du mauvais temps : la navette est posée sur un ancien aéroport militaire, reconverti en

aéroport civil, puis abandonné à la fin du XXI^e siècle, le tout en pleine forêt amazonienne.

Pendant que les passagers poireautent, les autochtones sont en train de vider les soutes en quatrième vitesse. Ils recherchent une caisse d'environ un mètre cube, qui contient du matériel professionnel d'émission clandestine – un petit cadeau des soutiens amérindiens outre-Sol. Cette caisse a été déjà interceptée par la Police politique highlander, qui la rapatrie discrètement via Copacabana – pas si discrètement que ça, puisque l'ANPA a eu vent de la manœuvre.

Le problème, c'est que les révolutionnaires sont pressés et ne vont pas vraiment prendre le temps de faire le tri : ils vont donc vider la soute de la navette et tout embarquer avec eux, puis fileront vers la ville voisine.

CE QUI PEUT SE PASSER

La suite des événements dépend grandement des actions et réactions des personnages, néanmoins, on peut poser un certain nombre de saynètes.

Tarmac Showdown

Si la manœuvre de l'ANPA est remarquée suffisamment tôt, les personnages peuvent essayer de sortir de la navette pour intercepter les voleurs de valises. Ça implique deux problèmes poten-

tiels : ouvrir la navette et se retrouver face à des révolutionnaires armés... Ouvrir n'est pas un gros problème, sinon un détail ennuyeux : les verrous de vol sont encore enclenchés ; cela dit, l'ouverture de sécurité fonctionne. On peut aussi essayer de forcer la porte du cockpit, qui est vide : les pilotes sont sortis par une trappe de service. Dans tous les cas, ça va se voir.

Si personne ne bronche, Le joker vient ici des agents des Services secrets highlanders qui accompagnent la caisse : ils sont armés (des Automags tellement discrets que, même quand ils tirent, on les remarque à peine) et décidés. Au déhemme de voir comment les utiliser, mais la méthode la plus intéressante et de les faire abattre par l'ANPA, afin de montrer aux PJs que ça ne rigole pas...

Si les joueurs ont vraiment envie de jouer à Fort Alamo... disons que ça risque de se terminer comme dans la Vraie Histoire. Les révolutionnaires sont une douzaine, équipés d'armes à feu rustiques, soit, mais diantrement efficaces : Kalachnikovs (fusil automatique gros calibre), Automags et autres ; ils ont aussi des protections souples (niveau *Travel*) et deux jeeps (plus le petit chariot électrique à bagages, mais bon). On posera une VM à 11, histoire de fixer les idées.

En face, les personnages auront ce qu'ils ont réussi à passer aux contrôles de

L'abonné mobile ne peut être joint pour le moment

Il est fort probable que les personnages tentent, à un moment donné, d'utiliser leurs communicateurs personnels. Surprise : l'environnement réseau affiche environ zéro virgule trois. Dans l'absolu, la jungle tropicale n'est pas exactement un nexus de communications, mais en plus, l'ANPA a amené un brouilleur à grand spectacle. Un spécialiste en télécoms parviendra à voir la différence, mais pour le pékin moyen, ça se traduit par « pas de réseau ». Une fois que les révolutionnaires auront mis les voiles, un semblant de connexion reviendra.

sécurité de la station. En d'autres termes, rien, ou presque : on admettra, par pure bonté d'âme, des armes discrètes et/ou non létales, voire des armes de combat rapproché pas trop encombrantes.

Pas beau comme un aéroport

L'aéroport (sur lequel on peut vaguement déchiffrer les lettres SA...PRO...PERID...D) compte encore quelques bâtiments, en ruine et envahis par la végétation, mais encore utilisables – à preuve, l'ANPA les utilise en ce moment pour entreposer leurs véhicules. Il y a deux hangars et le corps de bâtiment central.

Les personnages pourront s'y réfugier, y poursuivre et combattre les révolutionnaires, voire probablement y piquer un moyen de transport abandonné là par un malchanceux ou un retardataire. Cela dit, sans éclairage (il y a des lampes dans la navette), ils vont surtout trouver des débris et des canettes de bière highlander vides.

Quoi qu'il en soit, les révolutionnaires devraient finir par s'enfuir dans le lointain (option nuit et pluie) avec la plupart des bagages des personnages (évidemment, s'ils récupèrent quelque chose, ce sera leur brosse à dents et leur pyjama, pas les choses importantes).

Opération : Sauvetage

Une fois les autorités contactées, il faudra environ une heure pour que les secours arrivent. Autant dire une chose : quand les Highlanders organisent des secours, ils ne font pas semblant ! Ça implique de commencer par prévenir les hôpitaux, la police locale, l'armée et la presse – mais pas forcément dans cet ordre. L'idée des autorités régionales est de monter une opération médiatique à grand spectacle, sur le thème « efficacité et professionnalisme » ; en clair, ça va être le cirque.

Tous les passagers auront droit à l'arrivée des hélicos des médias, suivis de près par deux turbopères de l'armée, qui dégorgeront une horde de militaires suréquipés pour sécuriser le périmètre, avant qu'un troisième turbopère ne largue carrément l'hôpital de campagne à vingt mètres de la navette... Passez rapidement sur la scène, avec les personnages qui se font débarquer, ausculter, interroger par les journalistes embarqués (quoi qu'ils disent, ce sera retravaillé au montage), puis diriger vers des minibus VES, direction São Prosperidad.

Tout le monde sera obséquieusement poli avec eux et le directeur de la cellule de crise fera un bref, mais émouvant discours, portant sur le devoir de la nation highlander de secourir les personnes en détresse et la légendaire hospitalité de la région.

Sandre Andega, commissaire de police

La cinquantaine sérieusement empâtée, le commissaire Andega a de faux airs de Sergent Garcia. Seulement, dans son cas, c'est de l'incompétence active : il est gravement corrompu. Il fera de gros efforts pour paraître efficace, mais n'aura de cesse d'expédier les dépositions des passagers, de façon à ce que tout le monde reparte vite à Copa. Si d'autres officiels sont dans ses parages, il sera plus attentif.

Une petite ville si tranquille

Qui dit aéroport dit forcément ville à proximité. Dans le cas présent São Prosperidad est une ancienne ville de chercheurs d'or, au fin fond de la jungle amazonienne, qui a connu son heure de gloire peu avant l'invasion highlander et aujourd'hui vivote péniblement. À vue de nez, on est à pas loin de 4 000 bornes de Copa ; pas cool pour le surf.

Les autorités highlanders locales tentent de donner le change, dans le

Alinda Truthweaver- Marquès, guide officiel

Issue d'une des plus grandes écoles fédérales de publicité, Alinda est une jeune Highlander énergique et souriante, qui se proposera spontanément aux personnages pour les accompagner dans leurs pégrinations. Elle n'est pas originaire du coin, mais a été sérieusement briffée sur ce qu'elle peut (et surtout ne peut pas) montrer. Elle fera donc de gros efforts pour téléguider les déplacements des personnages loin de toutes emmerdes potentielles.

registre « ville modèle de la glorieuse civilisation highlander » : la ville compte son Avenue Gabriel-Fore, sa Salle Gabriel-Fore et son Musée Gabriel-Fore (ainsi qu'un Musée des *Maquiladores*, les chercheurs d'or autochtones, qui insiste sur le fait que de telles activités inhumaines ne sont plus d'actualité).

Dans les faits, lesdites autorités se font toutes petites, quand elles ne sont pas directement à la solde de l'ANPA. La ville entière (hors de la partie répartie le long de l'Avenue Gabriel-Fore) est sous la coupe de gangs plus ou moins affiliés à l'ANPA qui, bien évidemment, n'aiment pas spécialement les étrangers. Comme quelques mines d'or et de pierres précieuses sont toujours en activité – clandestinement – il y a pas mal de personnes mal intentionnées, prêtes à déclencher une bagarre pour des raisons diverses.

On y parle officiellement anglais galactique – officieusement aussi, mais avec un accent impossible – ainsi que l'espagnol latino et le portugais brésilien (très proche de celui de Copacabana).

Aiguille. Botte de foin. Persos...

L'ANPA est hébergée par Concepcion Maxa Xapalucui, héritière d'une dy-

nastie crypto-mafieuse qui a la mainmise sur les maisons de jeu de la ville ; elle-même réside plutôt au Nugget Hotel, le plus luxueux de la ville (bâti avec des subventions fédérales), mais ses séides logent au « Dieu-Jaguar », une gargotte borgne qui fait aussi hôtel, bar, restaurant et coupe-gorge.

Or, par un curieux hasard (surtout dû au fait que c'est le seul de la région), les passagers de la navette seront amenés au Nugget pour la nuit ; en fait,

Concepcion Maxa Xapalucui, baronne locale du crime

Madame Xapalucui (prononcez « tchapaloukoui ») est une femme d'une quarantaine d'année, belle et élégante, mais à l'œil et aux cheveux aussi noirs que ses desseins. Elle régent les activités de la pègre locale, la main dans la main avec l'ANPA. Cette histoire de vaisseau l'enquiquine sérieusement, mais elle a trop besoin d'El Lupo pour envoyer les SWAT dans sa gargotte (elle n'hésitera pas à le faire si elle pense que ça peut la sauver d'un désastre plus grand). Son hôtel est truffé de micros, comme de réglementaire, mais elle a aussi installé une dérivation. Au vu du barouf policier autour de son établissement, elle préférera sans doute négocier plutôt qu'envoyer les personnages nager avec les anacondas...

le chef de la police (rutilant dans son uniforme de parade) les informera que les formalités prendront un ou deux jours, mais que tout le monde sera rapatrié à Copacabana.

En attendant, l'État highlander saura prendre soin de ses hôtes et faire en sorte que leur séjour soit le plus agréable possible. Cela inclut des visites dans les musées locaux (dont les éléments les plus offensants pour les hôtes extra-terrestres auront été préalablement retirés à la hâte) et des « guides » locaux – très gentils, mais

très collants. Les personnages qui se baladent dans les coins pas sur les cartes officielles auront la surprise de retrouver leurs petites affaires dans les vitrines des multiples prêteurs sur gages de la ville – avec plein de certificats d'authenticité très authentiques, mais attention, l'encre est encore fraîche...

Il faut voir que l'endroit est gravement corrompu : à peu près tout s'achète et tout se vend, au grand jour ou pas. Il est préférable de parler portugais ou espagnol, mais une bonne dose de cash marche tout aussi bien – attention cependant de ne pas en faire trop : il y a des gens qui adorent les touristes fortunés. Par contre, l'autochtone n'apprécie qu'assez peu que des étrangers viennent leur brandir des doigts accusateurs sous le nez ou donnent dans la menace physique : la plupart des prêteurs sur gage sont affiliés à Xapalucui et/ou ont des surveillants dénué d'humour.

Le Dieu-Jaguar

En grattant un peu et en faisant ami-ami avec les autochtones, il est possible d'apprendre que celui qui est derrière cet arrivage récent est un individu du nom de El Lupo. L'homme a le

Tómas Schneider, prêteur sur gages

Tómas est un petit vieux de type africain, à la face tellement ridée qu'on dirait un pruneau sec. Il tient une boutique de prêts sur gages dans le labyrinthe de la ville « officieuse ». L'endroit est un capharnaüm épouvantable, où l'on peut retrouver des bougies de deuche aussi bien que des mygales empaillées ou les authentiques Joyaux de la Couronne britannique. Tómas est quelqu'un de très raisonnable, tant qu'on lui propose des sommes décentes ; néanmoins, il a souvent avec lui deux « cousins » (format rugbymen), pour le cas où il y aurait des réclamations houleuses.

genre de réputation qui lui vaut d'être présent sur beaucoup d'affiches, qui annoncent un prix assez conséquent pour tout renseignement pouvant mener à sa capture.

C'est le fidèle lieutenant de Xapalucui et, par conséquent, il a ses quartiers au Dieu-Jaguar. L'y rencontrer n'est pas très difficile, si on ne se laisse pas intimider par l'ambiance pittoresque qui y règne : fumée, tord-boyaux à décaper les cargos stellaires, prostitué(e)s, bagarres, jeux d'argents ; que du bonheur.

L'individu est prêt à négocier un prix de gros pour leurs petites affaires ; quelque part, il a ce qu'il voulait. Cependant, si les personnages ont pensé à (ou pu) fouiller les agents highlanders morts, ils ont une monnaie d'échange potentielle : les codes de la caisse. Ça lui simplifierait le travail.

Si le déhemme est d'humeur joueuse, il peut faire intervenir une descente des autorités dans la cambuse, ce qui va mettre un souk assez considérable, entre les flics highlanders (VM 10, armures semi-rigides, neutralisateurs) et les révolutionnaires (VM 11, armures souples, armes automatiques diverses) et les personnages entre les deux.

COMMENT S'EN SORTIR ?

Il y a deux problèmes : rentrer à Copacabana et retrouver les bagages. Le premier problème est aisément soluble en prévenant les autorités officielles de la ville ; si on leur demande gentiment, l'ANPA peut aussi faire ce genre de choses, mais il faut vraiment être gentil : tuer des révolutionnaires ne va pas aider...

El Lupo, chef révolutionnaire

Le dénommé El Lupo est une sale trogne, sortie tout droit d'un film de Tarantino, avec le tempérament adéquat : bagarreur, brutal, fort en gueule, mais, avant tout, avec un sens très aigu d'où se trouve son propre intérêt. Il est possible de négocier avec lui, si on n'a pas peur de se retrouver trois ou quatre fois avec un calibre sous les narines au cours de la négociations ; El Lupo aime les gens qui ont du courage ! Il est constamment entouré par deux ou trois membres de l'ANPA, équipés en conséquence.

Pour le second, ça va être moins simple : les sbires de l'ANPA vont d'abord

consciencieusement passer le matériel à l'impôt révolutionnaire... Le reste va se retrouver sur les marchés locaux. Cela dit, si on les retrouve, on peut aussi négocier avec la guérilla. Ça risque de coûter des sous, à moins de faire preuve de beaucoup de persuasion.

Il y a les solutions alternatives, genre refaire décoller la navette ; théoriquement, c'est faisable, mais, pour le bien du scénario, il serait préférable que les personnages n'aillent pas très loin. Qu'ils doivent se poser en catastrophe au milieu de São Prosperidad, par exemple.

Jokers

Si la situation tourne mal pour les personnages, le déhemme peut faire intervenir, à choix, les autorités locales (qui n'étaient pas si corrompues que ça, dans le fond), les services secrets highlanders (qui ont suivi leurs agents) ou l'armée (qui a suivi les mouvements de la navette) ; si les personnages ont des contacts puissants, ces derniers peuvent aussi envoyer une équipe d'extraction.