Stigmata : L'Aube Rouge

Scénario pour Fading Suns par Bradley Roberts

Ce scénario a été conçu pour être joué à la suite du scénario « Premier Sang » disponible sur le site. Le supplément « LifeWeb » est un plus mais n'est pas indispensable pour le jouer. Une équipe de personnages assez musclés paraît indiquée vu les dangers de Stigmata. Un psy et un prêtre sont les bienvenus. Il y a moins de données techniques précises, justes quelques orientations nécessaires pour faciliter la tâche : un MJ assez expérimenté est plutôt recommandé. L'action se déroule deux mois depuis le scénario « Premier Sang ».

Synopsis

Le front des forces symbiotes de Durem, stationnaire depuis plus de quatre ans, est en train de bouger rapidement sans que l'état major impérial ne puisse avoir la moindre idée du pourquoi. En prévention, un bombardement massif depuis l'espace a été ordonné. Mais ce dernier sera un échec cuisant, plongeant ainsi les armées impériales dans le doute.

Cette défaite est une surprise de taille, le plan d'attaque étant secret. L'Oeil se penchant sur la question découvre qu'une petite communauté de vétérans pourrait être à l'origine de la fuite. Les PJs sont donc envoyés sur place afin de vérifier une éventuelle trahison et rapporter leurs conclusions. Une opération de nettoyage est envisagée si les preuves sont suffisantes.

Lors de leur enquête, les PJs risquent de confirmer ces accusations. Mais avant leur retour à la base de Darmak, ils se verront contrains de suivre les vétérans lors d'une mission de sauvetage. Ils découvriront une ancienne base de missile Masseri contenant des choses qui auraient dû rester dans l'ombre. Leurs choix tout au long de cette mission seront déterminant pour la suite du conflit sur Stigmata ainsi que pour leur propre existence.

Introduction

Une fois encore, il est préférable de faire jouer les deux intros en parallèles, passant de l'une à l'autre lors des moments de crises. Commencez quand même par l'équipe au sol afin qu'ils ne comprennent pas au départ l'échec des tirs, puis passez sur le pilote… Et une dernière chose : jamais de morts lors des intros, c'est pas cool pour les joueurs. Ou alors libre à vous de leur faire jouer des PNJs et bon massacre…

A la surface

Une paire de jumelle dépasse derrière une petite crête rocheuse. Elles observent en contrebas une sorte de construction fibreuse faite de matière vivante. Elle semble pulser d'une vie interne, laissant entrer et sortir plusieurs dizaines de créatures symbiotes chaque minute. Au-dessus, une petite dizaine de libellules géantes bourdonnent, patrouillant le secteur. Dans la vallée, au milieu de la végétation chaotique, un bon millier

de ces créatures se regroupent pour un assaut.

De l'autre côté de la crête, à près de 2km de l'objectif, se trouve l'unité des PJs. Leur mission : guider le tir d'un bombardement spatial au mieux grâce au système de visée laser qu'ils possèdent. Plusieurs dizaines d'unités similaires sont réparties un peu partout sur un large secteur, l'objectif étant de surprendre l'adversaire sur tous les fronts au même moment. Calme plat avant l'opération, tenues camouflage de rigueur. Le PJ chef de groupe attend l'heure H tout en observant les alentours. Silence radio avec le PC…

Deux minutes avant le tir il ordonne l'illumination des cibles par deux tireurs, le reste couvrant les environs. A l'heure H le tir ne se déclenche pas, les ordres étant de rester sur objectif jusqu'à élimination de l'ennemi… L'attente dure une petite poignée de minutes (très longues dans ce genre de moment) puis les tirs apparaissent. Missiles et lasers puissants commencent leur travail un peu partout dans un rayon de 200km embrasant forêt et symbiotes…

Pourtant les tirs ne semblent pas très nourris et commencent peu à peu à baisser en intensité. Après deux bonnes minutes de tir, à peine un quart des cibles subissent encore le bombardement. Puis la radio se met à cracher : " *PC Lux à toutes unités… Dégagez de là… je répète, dégagez de là le plus rapidement possible et rejoignez la zone de récupération la plus proche… Annulation de la mission, je répète annulation de la mission… A toutes les unités au sol : REPLIEZ-VOUS IMMEDIATEMENT SUR SITE ! ! !* "

Maintenant déclenchez l'enfer à leurs trousses. Dès leurs premiers mouvements, les libellules foncent dans leur direction avec leur mort comme objectif. Aux PJs de les abattre puis de se mettre à courir. Ils devraient se trouver à une bonne dizaine de kilomètres de leur zone de récupération, servant également pour trois autres unités. Ils doivent suer sang et eau en tirant sur tout ce qui bouge pour arriver sur place. C'est une zone montagneuse de basse altitude avec un peu de végétation, libre à vous de vous amusez à les faire tomber, se blesser lors de leur retour…

Une fois sur site, deux navettes sont sur place, l'une en train d'embarquer une autre unité. Libre à eux de prendre cette première navette ou d'attendre les deux autres unités manquantes en couvrant le secteur (avec un bon jet de Commandement ou Intimidation, la première unité les rejoindra pour les épauler) La troisième unité apparaît au bout d'une bonne dizaine de minutes au sortir de la végétation mais elle ne compte plus que trois membres qui approchent en hurlant. Les PJs comprennent qu'il s'agit en fait de ce qui reste des deux groupes manquants…

Ils couvrent l'arrivée des rescapés alors qu'une nouvelle vague d'insectes volants surgit. Ils sont un peu plus volumineux que les libellules (style scarabées) et commencent à cracher un acide enflammé sur les positions du groupe. Tirs de soutient et récupération, soutes de la navette ouvertes, alors qu'elle décolle (gatling laser en latéral si Comp.Guerre Armes Lourdes) Même chose pour la seconde mais alors qu'elle est à deux mètres du sol, un tir entrant par la soute la fait voler en éclat devant les yeux médusés des Pjs…

Retour vers Darmak en croisant d'autres navettes de sauvetage.

Dans les airs

Le pilote escorte une flotte composée d'une quarantaine de navires de toutes tailles ; impériaux, nobles, ecclésiastiques ou guildiens. Une cinquantaine de chasseurs spatiaux assurent la protection rapprochée du convoi depuis la station spatiale Ventris jusqu'à l'orbite de Stigmata où, une fois la flotte positionnée, un bombardement massif aura lieu. Quatre bonnes heures de voyage et les vaisseaux arrivent dans l'orbite de la planète. Le positionnement devrait prendre une bonne demi-heure puis un quart d'heure plus tard commencent les hostilités.

L'escadrille " Ocelot " est chargée de la protection de trois navires Hawkwood, deux bâtiments Hazat, et deux vaisseaux Recruteurs. Dix chasseurs pour sept navires… c'est un peu léger mais la mission étant peu risquée et secrète, cela devrait suffire. En plus une trentaine d'autres s'occupent des interceptions éventuelles à longues distances. Bref peu de casse en vue…

Alors que le timing semble quelque peu tarder et que le positionnement prend plus de temps que prévu, la radio se met à cracher : " *Attention à tous les navires… Ici la station Ventris, une large escouade de chasseurs ennemis vient d'être repérée à environ trois UA de votre position, sortant de la Ceinture de Sargasse… les premiers relevés indiquent de près de deux cents appareils… je répète, près de deux cents appareils… tous nos chasseurs disponibles se dirigent vers vous en soutien mais la flotte ennemie devrait vous intercepter avant leur arrivée… les corvettes Shalimar, Havok et le croiseur impérial Nabbuco se dirigent également vers vous… préparez-vous à tenir jusqu'à leur arrivée… les ordres ne changent pas : destructions massives sur Durem pour les vaisseaux lourds et protection de ces derniers pour les chasseurs… bonne chance… terminé* "

Les leaders de chaque formation donneront ensuite leurs ordres et l'attente commencera alors que certains vaisseaux modifieront leur position pour recevoir la flotte ennemie de manière plus défensive. Les chasseurs à longue portée seront rapprochés, puis après une bonne dizaine de minutes d'attente les senseurs seront littéralement surchargés d'échos ennemis. C'est à ce moment que la base de Sylan signale le décollage de quatre vaisseaux lourds symbiotes, d'une tentative échouée de les intercepter par la chasse atmosphérique. Ils se dirigent vers la flotte en orbite…

C'est ici qu'il vous faut déchaîner l'enfer : tirs nourris des deux côtés, interceptions des ennemis, destruction d'au moins deux ou trois navires terriens, déroute de la flotte et fuite… Le pilote doit voir ses ailiers et son leader réduits en flammes, un croiseur exploser sous ses yeux, recevoir débris et onde de choc, voir un de ses moteurs prendre feu : bref côtoyer la mort au plus près. Puis faites arriver les renforts pour couvrir la retraite vers la Station Ventris sans avoir réussi grand chose des objectifs de base…

Briefing

C'est encore une fois le Colonel Stuart Melvin Hawkwood qui l'effectuera. Cette fois pourtant, il sera accompagné par un membre de L'Oeil Impérial : l'agent Salima Sahar, avec laquelle les PJs ont déjà travaillés lors de la mission sur Daishan (supplément VO :Lifeweb – The Living Planet)

“ Messieurs, vous n’êtes pas sans savoir que le bombardement de la ligne de front de Durem a été un échec. Près de 400 morts, sans parler des blessés et du matériel perdu ; le tout pour un résultat négligeable… La mission a été délibérément sabotée, les symbiotes connaissaient nos plans… ”

L’agent Sahar prendra alors la parole : “ *D’après nos premières informations, il semble que la fuite vienne non pas de troupes régulières mais de troupes spéciales… très spéciales. Vous avez certainement entendu parler des survivalistes de la forêt de Vrool… Ce sont d’anciens vétérans ayant désiré rester sur Stigmata après leur temps de service, un peu comme ceux des fermes fortifiées. Par contre ils ne sont pas restés pour vivre de leur récoltes comme ces derniers mais pour continuer la chasse au symbiotes. Blessés physiquement ou psychologiquement trop profondément, ils ne sont plus aptes pour le service actif. Vous devez rejoindre cette petite communauté dirigée par un moine du nom d’Ezrakiah. On ne connaît que peu de choses sur la suite mais leurs techniques de combat, alliées à leur connaissance du terrain, en font des soldats particulièrement efficaces. A maintes reprises ils ont aidé des unités en situations critiques et leur fureur à combattre les symbiotes n’est plus à prouver… Ce qui rend cette mission de renseignement si délicate. Ils peuvent avoir été retournés ou convertis par les symbiotes. La totalité ou peut-être une infime partie, nous n’en savons rien mais les ordres de l’état major sont stricts : trouver d’où vient la fuite et éradiquer le problème* ”

Le Colonel reprendra ensuite : “ *Votre mission : vous rendre sur place sous le prétexte de vouloir développer les techniques de leur communauté pour les transmettre ensuite aux troupes régulières. Accessoirement, les objectifs du front symbiote et une topographie détaillée des Monts Istal ainsi que de la forêt de Vrool sont envisageables, ainsi qu’un nouveau bombardement en préparation ou tout autre raison valable, à vous de voir… Votre objectif : en apprendre le plus possible sur cette communauté et savoir si un ou plusieurs d’entre eux sont à l’origine de la fuite, les capacités psychiques de certains d’entre vous seront certainement déterminantes pour cela. Je vous rappelle que vous devez revenir pour votre rapport et donc toute action d’éclat ou nettoyage sur zone sont formellement interdites … est-ce bien clair ?… Je sais que certains d’entre vous ont perdu des compagnons lors des derniers combats mais votre objectif doit rester prioritaire, mettez de côté vos sentiments personnels pour le moment* ”

Sahar prendra de nouveau la parole : *“ Une dernière chose, Ezrakiah et ses hommes sont des fanatiques de premier ordre. Ses hommes le considèrent comme un messager divin venu les guider dans leur croisade. Ils auraient développé des dons ou des rituels théurgiques inconnus sous sa tutelle. On les a vu opérer à plus de 5000km de leur camp alors qu’ils ne possèdent à priori pas de véhicules … Faites très attention à lui là-bas… Vous devrez être sur vos gardes 30h par jour… Bonne chance ”*

Le ou les Théurges apprendront avant leur départ le premier rituel de la Légion de La Lumière Manifestée. Achat ou cadeau suivant vos volontés (éventuellement un niveau supplémentaire s’ils le possèdent déjà)

Sentir Symbiote
Niv1/ Foi + Observation/ P/ Temporaire/ 1A
Le théurge entonne une prière silencieuse lui permettant de percevoir tous les symbiotes à portée de vue, même s’ils imitent une forme de vie différente (Humain,

animal, plante…) Ce n'est pas forcément que visuel : certains ressentent une malveillance immonde, entendent un chant cacophonique ou se sentent nauséeux, en plus de voir la forme primordiale du symbiote. Il est à noter que certains symbiotes très puissants (7+ en Synergie) ont développé une sorte d'imitation ne pouvant être traversée par ce rituel.

Le PJ pilote récupèrera une navette de transport pour le voyage. Sa raison pour accompagner les autres : ils ont déjà travaillé ensemble et, pour le cas de la topographie ou du bombardement, ses compétences sont indispensables pour le bon déroulement des relevés sur place.

L'équipement est à votre discrétion mais rien de spécial pour cette mission. Ce n'est pas de la reco, du sauvetage ou du commando : c'est du renseignement. Equipement standard ou personnel, radio, rations, machine pensante avec programme de cartographie pour l'ingénieur du groupe ou le pilote et c'est tout.

La Forêt de Vrool

La forêt se trouve sur l'extrême ouest du continent de Durem et couvre une superficie équivalente à trois fois l'Amazonie teyrienne actuelle. Encaissée entre la mer de Tibed et la partie septentrionale des Monts Istal, elle est une véritable énigme pour les forces impériales. La végétation subtropicale composée en grande partie de hautes fougères légèrement bleutées y est haute de prés de quatre mètres et abrite de nombreuses formes de vie. Au-dessus, la canopée luxuriante culmine entre 45 et 60m par endroit, servant de réservoir naturel exceptionnel pour la faune et la flore. Entre ces deux points, seuls les troncs géants peuplent l'horizon. Ces derniers sont de plus étonnamment troués et permettent de trouver un abri sûr pour la nuit. Aucun écosystème ne semble s'intéresser à cette partie de la forêt et les habitants des hauteurs ne voient jamais leurs cousins d'en dessous. La lumière ne traverse que très épisodiquement quelques percées éparses, plongeant le sol dans une sorte de crépuscule permanent.

La chose la plus étonnante reste que les forces symbiotes ne semblent jamais s'être intéressées à l'endroit malgré le foisonnement de vie locale. Quelques patrouilles passent plus ou moins régulièrement pour surveiller le secteur, plus par conscience que par réel danger.

Le campement de la communauté d'Ezrakiah devrait se trouver à la limite des derniers contreforts nord des Monts Istals. Il faudra poser la navette sur un sol instable, la stabiliser après l'atterrissage puis la camoufler avant de s'enfoncer dans la forêt. Le programme de cartographie possède les coordonnées d'un point de rendez-vous " régulier " avec les survivalistes. Par contre ces derniers ne sont pas au courant de l'arrivée des PJs, en tout cas pas de la part de l'état major... Ils seront toutefois suivis, par la canopée, durant leur progression au bout de la première demi-heure de marche. L'ambiance est chaude, humide, sombre et bruyante, la population animale n'ayant que rarement la visite d'humains. Certains iront même jusqu'à approcher les PJs par curiosité. Lâchez vous un peu…

Alors que les PJs arrivent sur site, une douzaine de personnes tomberont des arbres, accrochés à de fines lianes, ou apparaîtront au travers de trous dans les troncs. Ils se

présenteront aux PJs puis leur demanderont la raison de leur présence en ces lieux. Le chef du groupe s'appelle Silas. Il se montre très méfiant et presque hostile envers les PJs.

Après quelques palabres d'usages, les guerriers les escortent plus profondément dans la forêt et au bout de quatre heures de marche intensive, ils sont remontés grâce à ce même type de lianes fines jusque dans les hauteurs. Là ils découvrent une communauté vivant, mangeant, dormant, s'entraînant au milieu de la végétation de hauteur. Le sol n'est ni plus ni moins que l'entrelacement de nombreuses branches (attention lors des premières heures de marches à comprendre le système c.a.d suivre les branchages et non les feuilles lors de leurs déplacements, sinon la chute risque d'être mortelle) Les locaux dorment derrière de larges feuilles servant d'habitation, tous les uns avec les autres. Les guerriers ont un équipement des plus sommaires : peu d'armes de distance, hormis des arbalètes, tenues faites de fibres naturelles où sont entrelacées feuilles et branches diverses pour le camouflage, de larges lames au côté style machettes ou glaive… La communauté recèle une petite centaine de personnes avec une légère préférence pour les hommes. Tous les âges sont représentés et quelques enfants jouent de branches en branches lors de l'arrivée des PJs.

Le groupe se dirigera auprès du protecteur de l'endroit. Ils pénètreront au travers de l'une des feuilles servant d'habitation et monteront l'une des plus grosses branches pour arriver sur une petite plate-forme naturelle leur permettant de voir l'ensemble de la canopée environnante ainsi que le sommet des principaux massifs montagneux. Là se trouve un homme enveloppé dans une large cape sale, la capuche recouvre sa tête et le sommet de son visage. Il semble perdu dans ses pensées puis relève la tête en faisant retomber le capuchon. Il doit avoir une bonne trentaine d'années, de bonne corpulence, assez costaud, le visage recouvert d'une fine barbe. Il se présente au Pjs sous le nom d'Ezrakiah, leur souhaite la bienvenue chez lui puis demande la raison de leur visite. Il les écoute ensuite patiemment. Silas laissera paraître son mécontentement si les Pjs évoquent leur souhait d'en apprendre plus sur les techniques de combat du groupe. Ezrakiah finira par dire qu'il prend en compte leurs demandes et qu'il doit réfléchir à la question. Il terminera la discussion en les invitant à rester pour la soirée de veille ainsi que pour la nuit.

Les PJs seront maintenant libres de circuler dans les environs (attention à suivre les branchages) et de poser quelques questions. L'ambiance est détendue et ils seront bien accueillis. Toutefois ils n'obtiendront pas grand chose mis à part quelques informations sur les derniers raids du groupe. Ils apprendront que vingt guerriers participaient à l'action au sol lors du bombardement et que seulement treize en sont revenus en vie. Les locaux seront heureux d'avoir des nouvelles du front et ne comprennent pas pourquoi celui-ci bouge si rapidement depuis peu de temps. Rien ne pourra être repéré par les pouvoirs psychiques par contre la détection de symbiote sera étrange : quelque chose sera ressenti mais rien ne se verra…

Ils auront cinq heures de liberté avant le dîner du soir et la veillée. Encore une fois ils seront chaleureusement accueillis ; les vétérans raconteront faits d'armes et morts de compagnons durant le repas en se signant après chaque histoire. Ils attendront également les haut faits des PJs. Une interprétation sobre et réelle, éventuellement laissant voir ses sentiments, sera la bienvenue ; une interprétation hors de propos et exagérée sera mal perçu et ne jouera pas en leur faveur pour la suite, tout comme pas d'interprétation du tout…

Puis Ezrakiah les prendra à part avec ses dix meilleurs combattants. Il accepte de les aider mais pour cela il leur faudra prouver leur appartenance à la communauté. Demain quelques épreuves les attendent, s'ils les passent avec succès il verra comment les aider au mieux. Il interrogera alors chaque personnage sur les motivations de son arrivée sur Stigmata et sur leurs aspects les moins connus (jouez sur les défauts et avantages de chaque PJ afin que les autres les découvrent de manière différente à l'habitude) allant chercher dans le passé de chacun. Puis il leur souhaitera bonne nuit et les laissera se retirer dans la place préparée pour eux. La nuit sera depuis longtemps tombée…

Lors de la conversation ainsi que lors des jours suivants, les PJs Psy ou Théurges auront la possibilité de glaner quelques infos suivant leurs pouvoirs respectifs (un perso bien Empathique pourra éventuellement en récupérer un peu) Les vétérans sont des fanatiques qui vénèrent littéralement Ezrakiah. Ils sont méfiants envers les PJs et espèrent qu'ils ne passeront pas les épreuves. Ils ne doivent pas se découvrir et trahir leur « Messiah » quitte à tuer les PJs le cas échéant. Ils ont confiance en lui et savent qu'ils sont sur la bonne Voie contrairement aux Autres. Ces Autres qui ne doivent pas voir les stigmates du Maître car ils ne pourraient pas comprendre…

Pour Ezrakiah, les choses sont un peu plus difficiles. Il résistera le mieux possible à une tentative d'incursion théurgique alors qu'un Psy (quel que soit le niveau de Psyché utilisé) passera sans grand problème…ou presque : il sentira son cœur exploser en battant trop fort comme si un moteur de vaisseau se mettait en route ; il ressentira des centaines de milliers d'odeurs, de cris, de clameurs, de douleurs, de pleurs, de haines, de pensées affluer ; le froid glacial de l'eau polaire et la brûlure éternelle du cœur de la terre… Tout cela en l'espace d'une demi seconde… Le choc lui fera perdre connaissance en hurlant alors que les yeux du moine se poseront sur lui, un sourire apparaissant au coin de ses lèvres. L'espace d'un infime instant sa peau se sera teintée de rouge (oui, celle du PJ) pour les plus perceptifs… Il sera hors service durant les douze prochaines heures.

Le Test

Le lendemain c'est avant l'aube que les PJs seront réveillés, après à peine trois heures de sommeil. Ils auront ensuite différentes épreuves physiques à accomplir : course sur la canopée sans chute, saut de l'ange avec une liane accrochée à la cheville puis se libérer seul et remonter au point de départ, immersion dans la boue en tenant sa respiration pendant au moins deux minutes puis devoir ressortir sans aide, approche discrète d'un poste de garde désigné puis mettre hors de combat les sentinelles sans armes et sans bruits, repérages d'embuscade et contre-offensive surprise le tout en silence, etc.… Faites jouer le plus possible les compétences de Survie, Acrobatie, Pistage, Vigueur, Observation, toutes celles de Combat et de Guerre.

Ensuite les épreuves de volontés suivront : rester caché le plus longtemps possible sans bouger après une blessure moyenne ou grave qui risque de s'infecter, garder son calme au milieu du chaos environnant d'une attaque surprise, résister à la fatigue à la douleur à la peur à la chaleur au froid et à la torture réelle… Utiliser les compétences de Discrétion, Stoïcisme, Concentration, Force d'âme en croisant surtout avec la caractéristique de Calme.

Enchainez les deux types d'épreuves toute la journée et toute la nuit… Ezrakiah et ses hommes ne veulent pas ménager les PJs, ils veulent les faire craquer. Pas de soins, ni de repos entre chaque test ; s'ils sont blessés, fatigués, libre à eux d'abandonner. Le résultat des épreuves est en fait un jugement global de l'équipe. Ils doivent tous craquer à un moment ou à un autre ! Le tout est de savoir en combien de temps et de quelle manière. S'ils restent soudés, s'entraident mais éventuellement sont capables de se sacrifier pour le groupe, ils ont une petite chance d'être acceptés…

Ezrakiah et ses lieutenants seront toujours plus ou moins à distance pour les juger. Lors des derniers tests, un hurlement se fera entendre suivi de la chute d'un corps. Ceux qui arrivent à en rejoindre le lieu d'origine trouveront Ezrakiah à genoux au sol. Il pleure et la teinte de sa peau est écarlate (Jet de Connaissance Stigmata pour faire un lien, voir background d'Ezrakiah en annexe) Il finit par se relever alors que ses hommes le rejoignent, il leur ordonne de se préparer à partir en mission de sauvetage. Durant ce temps, il soigne les PJs les plus blessés grâce à la théurgie et leur demande de se joindre au groupe sur le départ. Les PJs pourraient penser qu'il s'agit encore du test mais ce n'est pas le cas. En l'espace d'une poignée de minutes, une équipe d'une dizaine de personnes équipée combat se retrouve devant le prêtre. Ce dernier tient en main une sorte de cristal d'une vingtaine de centimètres de long ayant une légère teinte rougeoyante. Il demande à tous les membres de se concentrer sur la gemme et de garder son calme pendant la *« transition »* puis entonne un chant lent dans une langue inconnue. Tout autour des PJs semble grandir à vitesse vertigineuse puis ils sont engloutis par le sol. Ils semblent traverser la terre elle-même avalant débris et résidus. Ils ne perçoivent plus rien…

Le Sauvetage

Puis la lumière réapparaît. Ils se retrouvent au milieu d'une forêt différente avec des cris au loin. Ils localisent l'origine sans difficulté : une escouade est en train de se faire massacrer par des symbiotes. Des créatures ressemblant vaguement à des grands scarabées sont en train de finir les derniers survivants d'un crash de navette de transport. Aux PJs de nettoyer le secteur puis de porter secours aux éventuels survivants, en fait un seul, le temps pour leurs équipiers d'un jour de finir le boulot. L'homme est en train de mourir quand les joueurs le rejoignent. Il prend la main du premier s'approchant et lui balance une rafale psychique comprenant un message et sa douleur (Stoïcisme pour rester calme) avant de s'effondrer mort. Le PJ reçoit des informations pour se rendre sur une base militaire à quelques dizaines de kilomètres de là. Il connaît le code d'accès, doit être génétiquement identifié et doit récupérer la traverse pour la rendre au « *Soleil Renaissant »* avant qu'elle ne tombe entre des mains ennemies. Les symbiotes sont déjà en route…

Autour d'eux les cadavres de cinq hommes s'étant défendus sont en vrac. Deux d'entre eux ont la boite crânienne explosée sans trace de leur cerveau. Etrangement les victimes ne sont pas de la même escouade, ni même de la même unité : un pilote spatial, deux soldats de l'infanterie de différentes légions, un officier des renseignements et un membre de la Légion de La Lumière Manifestée. Une dernière petite chose, ils sont tous équipés de fusils blaster d'un type très particulier : des blasters au radium (oui, oui, comme lors de la mission de récupération ayant été effectuée il y a deux mois…) Espérons également qu'ils penseront à prendre un échantillon génétique sur une des victimes.

La navette peut être réparée avec une bonne heure de travail entre un pilote et un ingénieur. Il faudra ensuite près d'une heure de voyage pour se rendre sur place mais étrangement le reste du groupe (membres des survivalistes) ne voudra pas aller là-bas. Ils ne donneront pas d'explication mais conseilleront aux PJs de faire très attention…

Ils peuvent également demander à retourner au camp de départ, ce qui ne pose pas grand problème : même type de voyage qu'à l'aller. Si cette dernière solution est choisie, Ezrakiah écoutera leur rapport puis leur demandera de se rendre à la base afin de remplir la dernière volonté d'un mort… Il restera évasif sur la région mais les mettra en garde contre l'usure du temps et les dégâts occasionnés par celui-ci. Il regardera par contre de manière totalement écœurée les armes éventuellement récupérées lors du sauvetage. Il comprend leur but et ne peut le cautionner une telle chose, c'est à l'encontre de son état. Il peut les envoyer sur place rapidement car il semble que cela soit la clef de l'opération.

Ne laissez pas vos PJs ralentir les choses, il leur faudra être sur place au plus deux heures après la récupération du message psy. Sinon, quelle que soit leur décision, ils visiteront une base vide et la traverse aura disparue.

La Base Secrète

Cette base, située dans la partie nord des Monts Zupped – loin de tout front, n'est plus en activité depuis plus d'une centaine d'années. C'était à l'époque une base de lancement de missile appartenant à la famille Masseri, allouée à la défense de la planète. Lors de l'assaut symbiote quelques tirs ont été effectués mais il reste encore à l'heure actuelle trente cinq missiles stratégiques armés de têtes nucléaires dans les silos. Les autorités Masseri ne voyant pas de possibilités d'utiliser ces derniers, ils préférèrent les saboter afin que l'ennemi ne puisse s'en servir puis la base fut évacuée. Le chaos qui suivit fit disparaître toutes traces de la base des mémoires et fichiers jusqu'à ce qu'un membre de la famille Masseri ne la redécouvre. Il en informa son supérieur qui lui fit comprendre que cela devrait rester confidentiel. Ce dernier était un membre de la secte du " Soleil Renaissant " comprit toute l'importance de cet endroit. Importance renforcée par le fait que toute la zone était maintenant sous les radiations des missiles sabotés depuis plusieurs décennies. Le lac ainsi qu'une zone de plusieurs kilomètres autour se sont peu à peu infectés, rendant la zone impropre aux symbiotes. La base étant souterraine, elle est viable. En bref, idéale…

L'entrée de la base se trouve sur une petite colline en hauteur par rapport à la berge du lac. La base en elle-même est sur cinq niveaux. Le premier est l'accès et poste de sécurité. Le second servait de cantonnement aux soldats. Le troisième servait de poste de commandement (c'est le seul à être actuellement en service) Le quatrième héberge la centrale de puissance de la base. Elle a été partiellement remise en état lors de la réinstallation de la secte permettant ainsi d'avoir une source d'énergie pour le troisième niveau (lumière, radio, machine pensante, recharges pour les armes et traverse…) Enfin au cinquième niveau se trouve l'accès aux silos, largement plus profondément en sous-sol. Ce niveau est actuellement totalement condamné et personne ne veut savoir ce qui s'y trouve. Les silos se situent un peu plus loin, répartis un peu partout sous la surface du lac. Il y en a quarante huit en tout, trente cinq sont encore chargés.

Lors de l'arrivée sur les lieux, si jamais ils possèdent un compteur Geiger, ils l'entendront crépiter dangereusement, apprenant par la même leur contamination… Quelques petites larves ont été disséminées autour de l'entrée afin de prévenir l'équipe symbiote d'une intrusion. Les portes du complexe sont fermées et les traces d'une troupe de quatre personnes peuvent être aperçues. Le code transmis par le message psy ne suffira pas pour entrer, le code génétique du messager ou d'un des membres massacrés est nécessaire. Une fois le sas passé, ils traversent le secteur de la sécurité. Les larges bureaux sont tous désertés, les portes d'un des ascenseurs sont entrouvertes. L'endroit est totalement sombre. Les escaliers sont un peu plus loin. Ces derniers ont été piégés par la troupe de symbiote arrivée peu de temps avants les PJs. Les spores sont l'équivalent de grenades, en moins mortel (6D mais risque de respirer des spores entraînant la conversion, si pas de masque ou ne retient pas respiration – p105 du LdB) planquées en différents endroits sombres. L'ascenseur est peut-être plus sûr mais pas forcement plus discret, il ne fonctionne pas et une descente athlétique les attend donc. Rien de particulier ici.

Le second niveau est également dans le noir. Il contient ce qui reste des chambres, de la cantine, de la salle de détente et des salles d'entraînement prévues pour une centaine d'hommes. Rien de bien intéressant ici non plus mais un des scarabées est en planque accroché au plafond, non loin de l'accès aux escaliers. S'il n'attaque pas et que personne ne le repère, il se retrouvera derrière les PJs pour la suite, étant le plus discret possible.

Le troisième niveau était le poste de commandement et le secteur administratif de la base. En sortant des escaliers/ascenseurs une faible lueur peut être aperçue venant du fond d'un couloir. Les bureaux voisins sont totalement vides également. Il faut se rendre par le couloir en question jusqu'à un sas désactivé pour arriver à l'ancien PC des opérations. La salle est sur trois niveaux allant de haut en bas. Le poste de sécurité dont les escaliers descendent jusqu'au poste de commandement propre puis ensuite vers les différents postes de contrôle. Un énorme écran détruit fait face à une baie vitrée immense permettant de voir sous la surface du lac. En faisant un peu plus attention, on peut deviner les ouvertures béantes des plus proches silos, légèrement en contrebas. Un peu partout de nombreuses bannières portant le visage stylisé de l'Empereur Alexius sont suspendues, chacune surmontée par une étoile à six branches. A la place de l'écran se trouve une fresque représentant divers systèmes stellaires : Draco Major, Heliohippus et Abraxas (Science Astronomie) Certaines personnes versées dans l'occulte (et Conn. Hérésie éventuellement) pourrait comprendre que ceci n'est ni plus ni moins qu'un culte dédié à l'Empereur, certainement mal vu par l'église…En lieu et place du poste de commandement se trouve une sorte de petite traverse d'environ 3m de diamètre. Elle est reliée à divers câbles lui permettant de fonctionner. Un quart de la traverse semble avoir été démonté et posé à côté du reste, il est le seul à être débranché. Un générateur relié à une machine pensante doit permettre de gérer le transfert d'énergie. En fait l'endroit n'est éclairé actuellement que par l'énergie chargeant la traverse, les quelques pupitres de commande reliés à cette dernière, et la luminosité venant de la surface du lac au travers de la bais vitrée (comme si cette dernière l'intensifiait) Non loin, les cadavres de deux Frères de la Bataille en armures gisent dans un bain de sang. Cinq corps de créatures ressemblant à de grotesque croisement humain scarabée jonchent également le sol…

C'est ici que se cachent encore trois scarabées prêts à bondir sur une proie non perceptive. Ce sont les seuls survivants de l'intrusion et ils ont tentés de récupérer la

traverse avant l'arrivée des PJs. Ils attendent car des renforts devraient arriver sous peu, leur supérieur étant au courant… Une fois la menace éliminée, les PJs n'auront que peu de temps pour visiter les lieux. De nombreux papiers et quelques disquettes sont récupérables. La plupart ne sont que chiffres et calculs obscurs ne pouvant éclairer qu'un eskatonique sur les tenants de la secte, sachez qu'en gros elle considère qu'Alexius est le dernier espoir pour sauver les Mondes Connus de la barbarie et du phénomène de disparition des soleils. Elle est composée en grande majorité d'anciens combattants ayant servi sous les ordres de l'Empereur durant les Guerres Impériales, de vétérans du front de Stigmata et de civils y croyant également. Ils sont fanatiques à l'extrême (voir suppl.VO " Heretics & Outsiders " p12) Le reste est codé et se trouve être un petit listing de membres du culte sur Stigmata ainsi que diverses dates et lieux de réunions. Un endroit identifié comme Fort Alexius y est décrit, pouvant être le lieu de culte principal. Une liaison radio directe est d'ailleurs installée ici sur une fréquence codée, utilisant un satellite militaire pour transmettre. Enfin une petite pharmacie de campagne possède 25 doses de Sérum Radium (pour combattre les effets des radiations à long terme) et 10 doses d'Elixir.

La traverse, par contre, est un objet des plus étrange. Mise au point par la Favyana durant la Seconde République en utilisant des cristaux psychiques et une technologie Oro'ym, elle permet d'utiliser les pouvoirs Psy en portée plus grande sans gros problèmes : le coût des pouvoirs utilisés au centre de la traverse est divisé par deux (arrondir au-dessus, permettant ainsi des perceptions plus précises pour un nombre de points d'Anima moindre – sans parler du modif de Jet) Quatre cristaux psychiques sont enchâssés dans une gangue de métal décorée de signes étranges que seuls les plus érudits des Oro'ym pourraient comprendre (langage Ancien Oro'ym) La traverse pèse près de 300kg mais on peut la démonter en quatre morceaux. Lorsqu'elle est sous tension (avec l'équivalent d'énergie d'un Escorteur) et utilisée, la traverse ondule doucement des genoux aux épaules de son utilisateur dans un doux vrombissement. On peut également l'utiliser pour projeter ses pouvoirs en dehors du système stellaire sans devenir fou, par contre l'Effet Sathra est immédiat et sans appel…

Maintenant les PJs doivent dégager le plus rapidement possible ou rester et se barricader en attendant des renforts éventuels :

- Ils sortent et récupèrent leur navette ou celle récupérée sur l'équipe massacrée. Ils doivent sortir sous le feu des symbiotes et courir le plus rapidement possible tout en portant les morceaux de traverse (75kg chacun) Pas facile mais envisageable pour les aventureux. Décollage en urgence et retour… mais où exactement ? Suivez les pistes suivantes…

- Ils font appel à Ezrakiah et ses hommes (par radio, psy ou autre) Bien que pas vraiment chaud, il risque d'envoyer une équipe car il en sait plus sur les PJs qu'il ne le voudrait. Retour au campement après avoir nettoyé le secteur. Il mettra également au courant les PJs pour les radiations sur la base et alentours. Libre à eux de faire avec pour contrer les effets (voir annexes) Ezrakiah les accepte parmi les siens pour un entraînement draconien durant près de trois mois. Ils en sortent marqués à tout jamais mais membres de sa famille et un peu plus expérimentés en opérations de guérilla. Ils ne devront jamais rien révéler leur entraînement, y compris sous la torture. Ils pourront alors se rendre compte que, de temps en temps, un émissaire étrange

(identifiable comme symbiote avec les capacités adéquates) débarque d'on ne sait où pour donner des informations permettant une opération contrant une avancé des symbiotes. Etrange…

- Ils font appel aux membres de la secte basés à Fort Alexius. Arrivée un peu plus longue mais alors que les symbiotes percent les portes de la salle de commandement, ils débarquent en sauveurs… Par contre le débriefing risque d'être serré. Ils comprennent pourquoi les PJs sont là mais ne leur font pas confiance, mis à part avec un Hawkwood dans le lot (et encore, une infime partie de cette noble famille pense qu'Alexius est un traître envers ce qui a été ses frères et veulent l'abattre…) A vous de voir si vos PJs sont convaincants et/ou sincères, ils pourraient être des recrues de choix. Sinon ils risquent de finir au milieu du lac dans une carcasse de navette calcinée…

- Ils font appel à leurs supérieurs (Militaire ou Œil Impérial) Débarquement tardif, voir un peu trop à vous de juger, et rapatriement sur la base de Darmak. Récupération par l'Oeil de la traverse et félicitations de rigueur. Promotion en vue mais ils ne seront pas en bons termes avec la secte du Soleil. Ce qui risque de les rattraper un jour ou l'autre…

Par contre, et quelle que soit leur décision, il va falloir rendre un verdict sur l'éventuelle fuite de renseignements et trahison de la part d'Ezrakiah et des siens. Et là, le bât blesse. C'est effectivement Ezrakiah qui a communiqué le plan de bombardement aux symbiotes dès qu'il l'a appris. C'est une entente convenue avec ses alliés et il se doit de tenir ses engagements pour continuer à récupérer des informations essentielles à la suite du conflit.

Si les PJs en parlent avec lui avant de donner leur rapport, il expliquera que tout ce qu'il fait est dans un but unique : mettre fin au conflit et permettre à Stigmata de régénérer ses forces vitales. Libre aux PJs de faire avec, mais il sait de toute manière qu'ils sont amenés à se revoir très bientôt, quoiqu'ils décident…

Si le rapport est en la faveur d'Ezrakiah, l'armée ne fera rien pour le moment mais elle continuera à le surveiller. S'il est en sa défaveur, un raid de représailles sera décidé et les PJs (en tant que forces spéciales) participeront à la chasse à l'homme qui s'en suivra. Objectif : éradication des traîtres… Cela risque par contre de modifier les données du conflit, qui changera sous peu de toute manière. Et ce seront les PJs qui influeront sur la suite… Par contre Ezrakiah aura totalement disparu… pour le moment.

Annexes

Ezrakiah
Hésykaste itinérant, il ne pensait pas que son pèlerinage sur Nulpart changerait sa vie de manière aussi radicale. Errant sans but depuis près de sept ans aux alentours de la Gargouille il appela un Empyrean, Bella Angelus, afin que celui-ci lui montre la Voie. Il ne sait toujours pas s'il a réussi ou si cela a été un échec irrécupérable, toutefois il entra en communion directe avec l'esprit d'un Martyr. Ce dernier lui fit ressentir toute sa souffrance et sa douleur alors que la peau d'Ezrakiah semblait brûler d'un feu intérieur que rien ne pouvait éteindre… Il s'éveilla plus de deux semaines plus tard sans pour autant souffrir de quoique se soit. Il partît précipitamment pour Stigmata comme suivant un appel divin. Son cheminement sur place lui a fait comprendre que le Martyr avait besoin de lui mais ne pouvait communiquer de manière classique. Il fit de son mieux pour comprendre la situation sur place et découvrit avec stupeur que certains des symbiotes ne voulaient pas de ce conflit et n'aspiraient qu'à la paix, en harmonie avec les énergies fondamentales de la planète. Il tâche de travailler dans ce sens. Ce qu'il sait des PJs lui a été transmit par le Martyr (J'waltan pour être plus précis – si vous ne possédez pas " Legions of the Empire " vous en saurez plus lors du troisième opus) Il sent qu'ils sont peut-être la réponse à toutes ces années de guerres ainsi qu'à ses propres interrogations. Il ne les forcera pas d'un côté ou d'un autre : il sait que tout viendra en temps et en heure. Lors de l'utilisation de ses pouvoirs sa peau se teinte de rouge. Il est en communion constante avec J'waltan et donc ressent toutes les atteintes à l'intégrité de la planète (dont les tirs de Blaster Radium, 400 RAD par rafale…) avec plus ou moins d'intensité (ne me demandez pas pourquoi… j'en sais rien…) A chaque fois qu'une telle chose se passe, les stigmates apparaissent… ce qui lui permit de rassembler nombres de vétérans désirant en finir avec cette guerre afin de vivre en paix sur Stigmata une bonne fois pour toute…

Les Radiations
En terme de jeu un PJ exposé aux radiations reçoit un niveau de dommage non récupérable par période de [End + Vigueur] points de victoire en jours (1min) Non récupérable par le repos, seul un traitement adéquat peut enrayer la maladie (sérum anti-radium et suivi médical, ou rituel de théurgie Niv7 " Main Secourable de Ste Amalthée ")