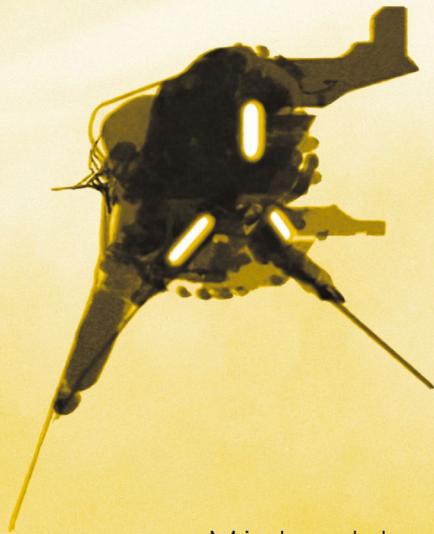


M-SPACE

L'INCIDENT DE TRITON

Scénario d'introduction à Élévation



Michael Larrimore



L'INCIDENT DE TRITON

Scénario d'introduction à Élévation

Michael Larrimore

Version du 23/09/2024



Rédaction : Michael Larrimore.

Illustration de couverture : Axel Torvenius.

Illustrations intérieures : Clarence Redd, Dan Mackinnon et Jerome Gautier.

Maquette VO : Clarence Redd.

Remerciements : Pete Nash et Lawrence Whitaker.

Version française : Benoît Tainturier et James Manez.

Mythras

GATEWAY

Cette œuvre fait référence aux règles de Mythras Imperative, œuvre réalisée par The Design Mechanism et traduite en français par d100.fr sous le nom de Mythras Fondamentaux, avec l'autorisation de The Design Mechanism. Les logos et marques déposées de Mythras Imperative sont la propriété de The Design Mechanism.

The Design Mechanism n'offre aucune garantie sur la qualité, la viabilité ou l'adéquation de ce produit.

Cette version française a été traduite par d100.fr avec l'autorisation de Clarence Redd et de FrostByte Books.

The Triton Incident © FrostByte Books 2019. Tous droits réservés

L'Incident de Triton © d100.fr 2024. Tous droits réservés

Version du 26/08/2024



Sommaire

Synopsis	4
Cadre de jeu	5
Arrivée à Clairvoyance	6
La station Clairvoyance	10
Interlude: Des bruits dans la pénombre	12
Une sortie extravéhiculaire inattendue	13
Un loup dans la bergerie	17
L'attaque de Clairvoyance	21
Conclusion	24
Personnages	25

SCÉNARIO 0 :

L'incident de Triton

«Ici la Station Clairvoyance. Nous sommes attaqués. Je répète, nous sommes attaqués. Les assaillants ont déjà forcé les sas et se dirigent vers le centre de contrôle. Nous avons besoin d'aide immédiatement. Si quelqu'un reçoit ce message, venez à notre secours...»

Localisation : Station Clairvoyance

Synopsis

Élévation est une organisation qui explore les étoiles non répertoriées à la recherche de vie intelligente. En tant que nouvelles recrues, les personnages joueurs sont envoyés sur la station orbitale Clairvoyance pour observer le déroulement des opérations. Dans le cadre de leur mission, ils doivent aussi récupérer des données concernant de potentielles exoplanètes observées récemment par le puissant télescope à bande large de la station. Ces données sont censées être transmises au siège d'Élévation sur Terre.

À leur arrivée, les personnages joueurs rencontrent le personnel et les chercheurs contractuels de la station spatiale. Après avoir visité les lieux, ils s'installent à leurs postes de travail. Ils doivent passer quelques jours sur la station avant de retourner sur Terre avec les nouvelles données. Mais leur simple mission d'observation est interrompue par une tentative de meurtre et l'irruption d'un vaisseau mystérieux.

Le vaisseau est un destroyer furtif des k'taars, une espèce belliqueuse et agressive qui a des vues sur la Terre. Le vaisseau envoie une petite escouade d'androïdes de combat pour sécuriser la station. Les k'taars veulent utiliser le puissant télescope et les instruments de la station afin d'évaluer les capacités défensives de l'humanité. Avec un armement et un équipage limités, les personnages joueurs doivent trouver un moyen de repousser les envahisseurs tout en protégeant la station Clairvoyance et ses précieuses données.



Insigne d'Élévation

Cadre de jeu

À mesure que le voyage supraluminique devient accessible à de plus en plus d'espèces, les zones les plus reculées de la galaxie se dévoilent progressivement, et chaque nouvelle étoile apporte d'innombrables ressources. Les découvertes les plus précieuses sont celles d'espèces intelligentes, qui apportent des idées et des technologies novatrices, ainsi qu'un nouveau marché pour la société de consommation galactique. Hélas, l'histoire regorge d'exemples de telles cultures corrompues par les babioles et les gadgets futiles d'espèces plus avancées, ou bien réduites en esclavage par des envahisseurs sans scrupules.

Un audacieux explorateur spatial du nom de Marcus Leterrien fut le témoin de ces injustices pendant ses voyages. Un jour, en découvrant une espèce jusque-là inconnue, il décida d'adopter une posture différente. Se qualifiant lui-même de « médiateur du premier contact », il devint un défenseur des extraterrestres, bien décidé à leur faire bénéficier d'un traitement et d'accords commerciaux équitables lorsqu'ils rejoignent la communauté galactique. Leterrien créa ensuite une organisation appelée Élévation, qui avait pour mission d'explorer les régions inconnues de la galaxie à la recherche de nouvelles espèces intelligentes pour leur venir en aide.

Aujourd'hui, Élévation est sur le point de fermer ses portes. Marcus Leterrien a disparu il y a quinze ans au cours d'une mission d'exploration, probablement victime des dangereux k'taars. Sa petite-fille Julie Leterrien tente de préserver son héritage. Hélas, sans une découverte digne de ce nom, Élévation sera bientôt à court de fonds. L'un de ses biens les plus précieux est Clairvoyance, une station spatiale en orbite autour de Triton, une des lunes de Neptune. Clairvoyance demeure l'un des plus puissants télescopes du système solaire capables d'explorer l'espace lointain. La station a une valeur inestimable pour Élévation, car elle lui permet de rechercher des planètes inconnues. Julie envoie les nouvelles recrues dans la station dans le cadre de leur formation initiale. Ce séjour leur permet de se familiariser avec le fonctionnement de la station et de rencontrer son personnel éclectique. Les personnages joueurs sont justement de nouvelles recrues. À leur arrivée, les instruments de la station viennent de collecter des données précieuses... et un vaisseau de reconnaissance k'taar est en approche pour s'emparer de la station.



Marcus Leterrien

Personnel d'Élévation

La Dr Emma Galdus est à la tête du département de recherche et de développement d'Élévation. C'est aussi la directrice de la station Clairvoyance. C'est une scientifique brillante, mais très introvertie. Elle interagit rarement avec les autres membres de la station.

Le Dr Daniel Algernon est l'assistant de recherche de la Dr Galdus. C'est également le commandant en second de la station. Il est amical et sert de principal contact aux personnages joueurs.

Jake Federan est le mécanicien et le technicien de la station. Il est souvent préoccupé. Les personnages auront l'impression de le déranger s'ils font appel à ses services.

XO-14 est un robot de service de modèle récent. Il sert de base de données mobile dans la station. Il fait office de contact et de guide pour les personnages pendant leur séjour dans la station.

Arrivée à Clairvoyance

«Caravelle 4 à centre de contrôle de Clairvoyance. Nous entamons l'approche finale. Nos vecteurs sont en phase avec votre signal et nous activons les propulseurs de manœuvre. Amarrage dans T moins une minute.»

Les personnages joueurs arrivent à la station Clairvoyance après un voyage de plusieurs heures qui a inclus un court saut à travers un trou de ver artificiel appelé «brèche». Ce type de voyage peut désorienter ceux qui n'y sont pas habitués et les personnages doivent effectuer un jet Standard d'Endurance. En cas d'échec, ils subissent un mal de brèche temporaire et gagnent un niveau de fatigue. Lisez ensuite ce qui suit :

Lorsque vous avez signé votre contrat avec Élévation, vous rêviez d'aventures lointaines au fin fond de la galaxie. Bien que Neptune ne soit pas le lointain secteur auquel vous aspiriez, vous êtes subjugués par la magnificence de ses gaz tourbillonnants et son immensité par rapport à votre minuscule vaisseau spatial. En approchant de Triton, vous distinguez enfin votre destination qui se détache de la face sombre de la lune.

La station Clairvoyance est en orbite autour de Triton depuis des décennies; à son apogée, elle était le poste d'observation le plus avancé du système solaire. Cette époque glorieuse semble révolue : la coque est criblée d'impacts de micrométéores, ce qui ne vous rassure guère, et seules quelques lumières sont encore allumées le long de l'anneau principal. Au centre de l'anneau se trouve le pont d'observation, dont les télescopes multifréquences recueillent des données extrêmement précieuses. Au cours de votre séjour, vous devez vous familiariser avec le fonctionnement de la station. Mais à la simple idée de rester coincés ici pendant une semaine entière, vous donneriez n'importe quoi pour être ailleurs.

Après l'amarrage, les personnages joueurs débarquent et sont accueillis par la petite équipe d'Élévation qui séjourne sur la station. Une description détaillée des membres de l'équipe est disponible dans la section Personnages à la fin du scénario. Vous en trouverez une brève présentation dans la marge.



Ginger, espèce aarqune

Résidents de la station

Ténus Reld est une extraterrestre. C'est une cadre intermédiaire du conglomérat des Boissons d'Ulthan. Elle est à bord de la station pour faire des recherches sur l'eau liquide de Triton à la demande de son employeur.

Grégoire Havarich est un autre cadre des Boissons d'Ulthan, qui travaille sous les ordres de Ténus. C'est un commercial dans l'âme, qui recherche toujours le profit.

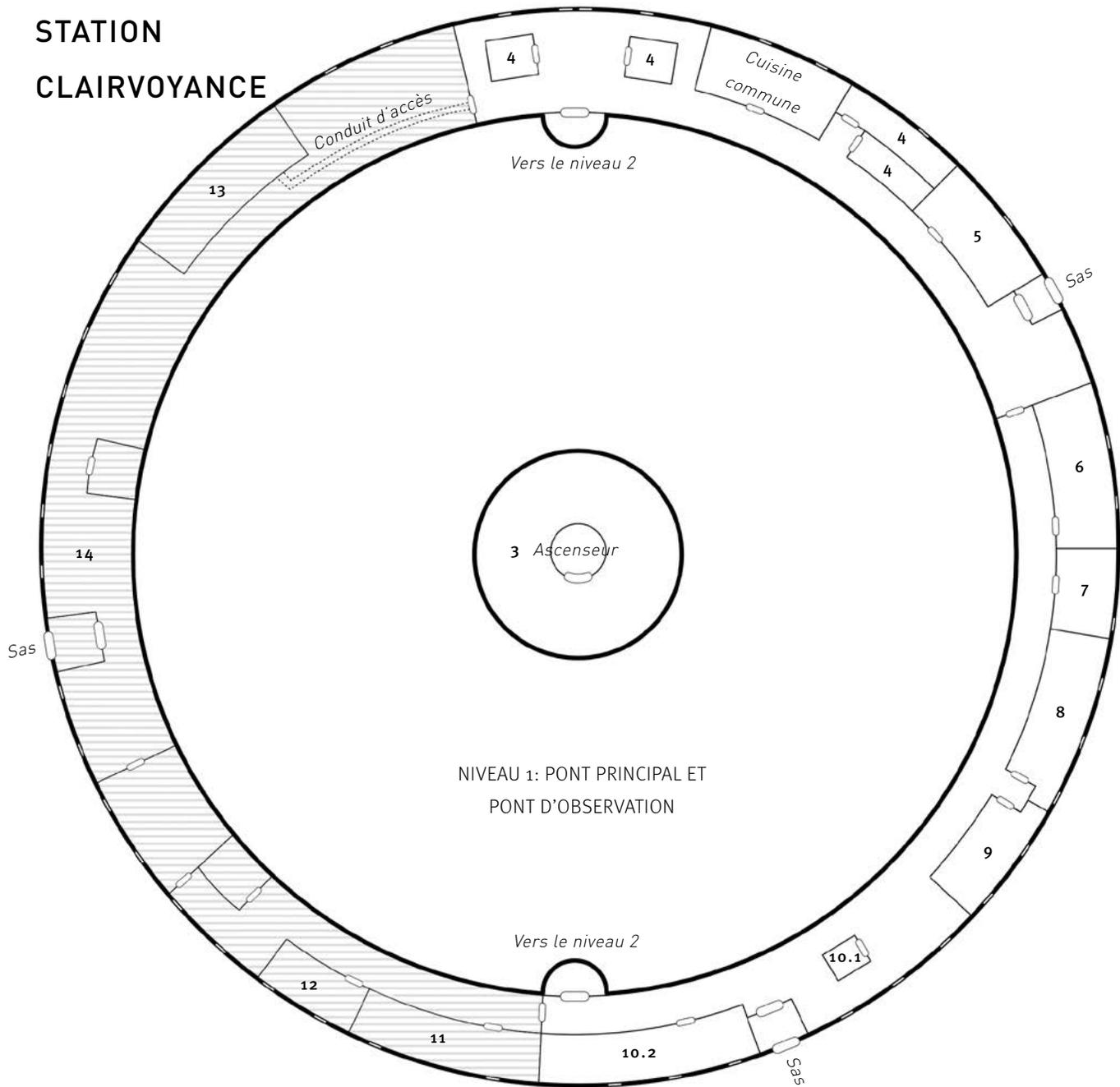
Le Dr Lanton Vettes est un astrophysicien d'une université terrienne qui travaille dans la station pour utiliser son puissant télescope. C'est un bourreau de travail, mais il est amical si on l'aborde lors de ses rares moments de repos.

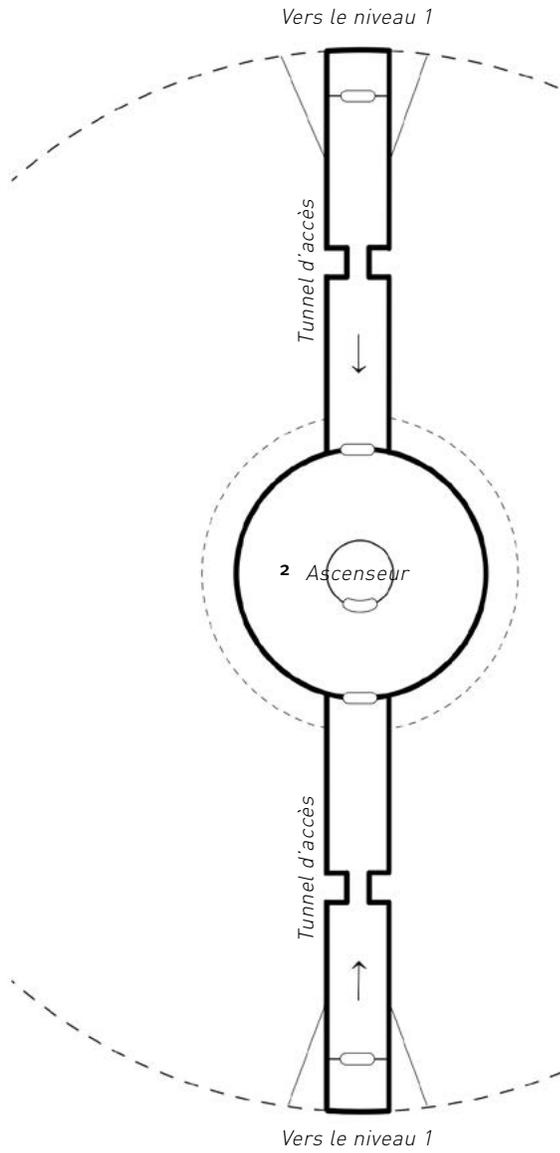
Amy Tarver est une jeune étudiante qui travaille comme assistante du Dr Vettes. Elle a souvent les yeux écarquillés, est un peu naïve et semble ravie d'être ici.

Ginger est une chercheuse extraterrestre spécialisée dans des branches ésotériques et marginales de l'étude spatiale. Naturellement télépathe, elle a du mal à interagir avec les autres sans user de ce talent.

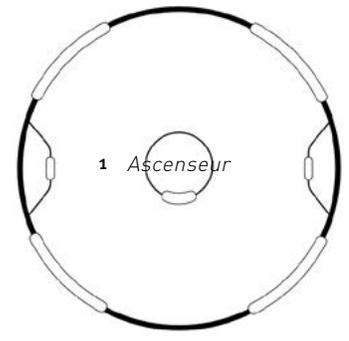
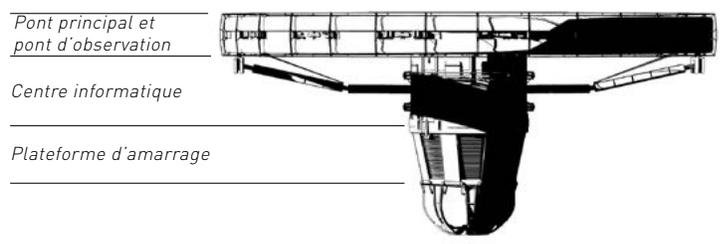
ALT-A0 est un androïde qui joue le rôle d'assistant de Ginger et l'aide dans ses recherches. Il n'a pas une forte personnalité, mais agit parfois un peu trop comme sa propriétaire.

STATION CLAIRVOYANCE

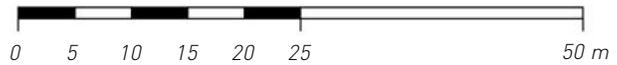




NIVEAU 2: CENTRE INFORMATIQUE



NIVEAU 3: PLATEFORME D'AMARRAGE



La station Clairvoyance

La plupart des zones se trouvent à l'intérieur de l'énorme anneau qui constitue l'essentiel de la station. L'anneau tourne autour d'un axe central cylindrique qui contient la plateforme d'amarrage en bas, le centre informatique au milieu et le pont d'observation à son sommet. L'anneau bénéficie d'une gravité terrienne presque normale grâce à des modules spéciaux alimentés par un matériau extrêmement dense appelé nébulium. Dans les vaisseaux spatiaux, le nébulium joue un rôle essentiel pour produire une gravité artificielle, mais aussi pour alimenter le générateur de brèche qui permet de voyager dans l'espace lointain. La gravité est deux fois moindre dans les zones centrales de la station, ce qui rend les déplacements plus délicats.

1. Plateforme d'amarrage : La grande plateforme circulaire située sous le centre informatique peut accueillir jusqu'à deux vaisseaux spatiaux de taille moyenne ou quatre petites navettes ou chasseurs. Actuellement, deux vaisseaux de taille moyenne y sont amarrés : le premier est le vaisseau des personnages et le second est celui du personnel du conglomerat des Boissons d'Ulthan. La zone comprend également une petite navette utilisée pour les transports et les réparations à courte distance, et quatre nacelles de sauvetage contenant suffisamment d'air, de nourriture et d'eau pour 14 jours galactiques médians. Se trouvent ici aussi des systèmes de réparation automatisés et une station de ravitaillement pour les vaisseaux spatiaux, capable de fournir de l'hydrogène et du bore 11 pour les réacteurs à fusion, et du nébulium pour les générateurs de brèche.

2. Centre informatique : Le centre autonome de collecte et d'analyse de données est l'un des pôles les plus précieux d'Élévation. Il utilise des ordinateurs de pointe pour compiler et passer au crible toutes les données recueillies par la station Clairvoyance. La salle est remplie des écrans en plastique informatique, un matériau spécial qui effectue des opérations complexes et assure le stockage des données. Le centre informatique de la station est très puissant, mais il est principalement dédié aux missions d'observation de l'espace lointain. Son fonctionnement est entièrement automatisé. Toutefois, il arrive qu'un ou plusieurs résidents de la station y soient présents pour effectuer des analyses spécifiques.

3. Pont d'observation : Situé au sommet du cylindre central de la station Clairvoyance, le pont d'observation contient un puissant télescope spatial multibande et des systèmes de détection sophistiqués. Le télescope est piloté par le centre informatique et scrute méthodiquement les zones inexplorées de l'espace lointain. De temps en temps, le personnel d'Élévation s'y rend pour effectuer des observations plus poussées. L'équipement est aussi utilisé par les autres résidents de la station, qui bénéficient de créneaux réservés. Les capteurs surveillent également l'espace proche autour de la station pour détecter les micrométéorites, les objets inconnus et les vaisseaux spatiaux en approche. Des systèmes d'alarme préviennent le personnel de la station de tout danger potentiel.

4. Quartiers d'Élévation : Il s'agit des cabines et de la cuisine du personnel d'Élévation. Quatre dortoirs exigus disposent chacun de lits superposés pouvant accueillir quatre personnes. Une petite salle de bain commune est partagée par tous les résidents. Le personnel permanent dispose de cabines individuelles qui, bien qu'exigües, sont beaucoup plus confortables que les dortoirs. Le personnel peut se retrouver dans une zone de détente qui dispose d'une cuisine commune. Cette dernière est équipée d'unités automatisées de préparation de repas et d'élimination des déchets. Elle est approvisionnée en vivres tous les trois mois.

5. Laboratoire de la Dr Galdus : En tant que responsable R&D d'Élévation et directrice de la station Clairvoyance, la Dr Galdus possède son laboratoire personnel, de loin le plus grand laboratoire de la station. Bien que l'équipement soit obsolète depuis une dizaine d'années, la Dr Galdus a modernisé certains matériels pour qu'ils répondent à ses besoins. Elle n'en autorise l'accès à personne, à l'exception du Dr Algernon. Elle se méfie de toute personne qui demande à y entrer, craignant qu'on veuille lui voler ses idées et ses inventions.

6. Quartiers des Boissons d'Ulthan : En tant que locataire d'une partie de la station, le personnel des Boissons d'Ulthan dispose de dortoirs et de sa propre cuisine. En attendant l'arrivée de personnel supplémentaire, les locaux ne sont occupés que par Ténus

Reld et Grégoire Havarich. Les autres résidents de la station ne peuvent pas y accéder sans leur autorisation expresse. La compagnie a installé une serrure biométrique de pointe sur la porte d'accès, et seuls Ténus et Grégoire peuvent l'ouvrir.

7. Laboratoire de recherche Cal Tech : Les chercheurs de Cal Tech utilisent ce petit laboratoire pour mener leurs recherches sur les phénomènes et les anomalies de l'espace lointain. Le Dr Vettes et Amy Tarver partagent leur temps entre ce laboratoire et le pont d'observation. Ils sont plus accueillants avec les visiteurs que la plupart des autres chercheurs de la station.

8. Quartiers de Cal Tech : Il s'agit de quelques dortoirs. Le personnel de Cal Tech passe son temps libre ici pour se reposer entre deux séries de recherches. Le Dr Vettes et son assistante disposent chacun de leur propre cabine et partagent une petite cuisine.

9. Les quartiers de Ginger : Ginger possède sa propre cabine à l'extrémité de la station, près de la zone condamnée. Ses quartiers sont plus grands que la plupart des autres dortoirs de la station, mais ils sont remplis de notes de recherche, de dossiers et de vieux livres.

10. Infirmerie : L'infirmerie de la station (10.2) n'est pas bien grande, mais elle permet de soigner la plupart des blessures mineures et certaines blessures graves. Elle est bien pourvue en matériel médical de base et en médicaments (stockés en 10.1). Elle dispose également d'une IA autodoc basique qui fournit des directives pendant les soins. Cet équipement permet de réduire d'un niveau la difficulté des jets de Médecine et de Premiers Soins.

11. Local de stockage : Comme la plupart des installations de Clairvoyance sont actuellement inutilisées, de grandes parties de la station servent à entreposer des provisions et des équipements d'Élévation. Certaines parties sont dédiées au stockage de ressources fréquemment utilisées, comme la nourriture, les pièces détachées, les combinaisons spatiales, l'eau potable et les réservoirs d'air. Une petite armoire forte contient six pistolets (dégâts 1d8, portée 20/100/200, capacité 12, recharge 3) et 200 munitions, ainsi que quatre combinaisons de combat légères qui confèrent 4 points d'armure à la tête, la poitrine et l'abdomen. L'armoire est verrouillée

et seul le personnel d'Élévation (Dr Galdus, Dr Algernon et Jake Federan) peut ouvrir la serrure biométrique.

12. Laboratoire vide : À la limite de la zone condamnée, ce laboratoire entièrement équipé n'est pas utilisé actuellement. Il servait auparavant pour des travaux d'ingénierie et son équipement est principalement destiné à la conception et à la production d'appareils technologiques. La plupart des équipements sont emballés dans du plastique ou entreposés dans des armoires. Comme la plupart des pièces de la station, il est équipé d'une trappe murale d'évacuation qui se vide dans l'espace.

13. Centrale énergétique : De l'autre côté de l'anneau, dans la section inhabitée de la station, une protubérance bombée abrite le réacteur à fusion qui fournit l'énergie de la station. Les systèmes du réacteur sont pour la plupart automatisés, mais on peut y accéder par un conduit de maintenance situé sous la station. Normalement, Jake Federan ou XO-14 sont les seuls à avoir accès à la centrale énergétique. Ils s'y rendent plusieurs fois par semaine pour en assurer la maintenance courante.

14. Zone condamnée : Environ la moitié de la station (zone hachurée sur le plan) est actuellement inoccupée en raison des coupes budgétaires et de la réduction du personnel d'Élévation. Cette zone est majoritairement vide, les équipements ayant été vendus ou déplacés vers d'autres sections. Certaines parties de la zone condamnée servent de stockage à long terme de données et d'équipements datant de l'âge d'or d'Élévation, mais la plupart d'entre eux sont mal entretenus ou terriblement obsolètes. La zone condamnée dispose de systèmes minimaux de survie et de gravité. Son énergie a été redirigée vers les zones habitées. Tout le personnel permanent d'Élévation peut accéder à la zone condamnée en utilisant les serrures biométriques des portes étanches, qui font office de sas.

Remarque : Vous trouverez un plan de la station destiné aux joueurs dans le Manuel d'entraînement opérationnel, une aide de jeu téléchargeable gratuitement sur notre site internet.

Interlude: Des bruits dans la pénombre

Comme une grande partie de la station est actuellement inutilisée, les personnages joueurs n'ont accès qu'aux zones habitées indiquées ci-dessus. Des personnages curieux peuvent s'intéresser aux portes étanches et effectuer un jet de Perception. En cas de réussite, ils entendent des coups légers qui semblent trop aléatoires ou irréguliers pour provenir d'une machine. L'intensité des bruits varie au cours du temps: d'abord très faible, elle devient de plus en plus forte, avant de redevenir à peine audible. S'ils interrogent le personnel d'Élévation, les Dr Galdus et Algernon balayent le problème d'un revers de main. Quant à Jake, il marmonne en disant: «Je vérifierai ça plus tard. J'ai des choses plus importantes à faire. À commencer par faire circuler de l'air respirable dans la station». XO-14 est serviable et proposera d'enquêter sur le sujet ou d'aider les personnages à trouver la source du bruit. Le personnel extérieur à Élévation n'a pas accès à la zone condamnée et n'apportera pas son aide pour y pénétrer. Cependant, les personnages peuvent tenter de pirater la serrure des portes en réussissant un jet Difficile d'Informatique ou Standard de Crochetage.

Comme mentionné plus haut, la zone condamnée ne dispose que d'un système de survie limité et d'une faible gravité. Les personnages auront donc besoin de combinaisons ordinaires ou spatiales pour traverser cette section en toute sécurité. Ils auront également besoin d'une source de lumière, car la zone est dépourvue d'éclairage. Des combinaisons ordinaires et des combinaisons spatiales standards sont disponibles dans le vaisseau des personnages ou dans le local de stockage de la station. Le casque de ces deux types de combinaisons intègre une lampe d'une portée de 30 m, ainsi que des communicateurs.

L'exploration de la zone condamnée est déconcertante, car elle est vide, sombre et très poussiéreuse. De plus, les caisses d'équipements entreposées ici et là produisent des ombres inquiétantes. Les personnages peuvent effectuer un autre jet de Perception quand ils explorent la zone. En cas de réussite, ils entendent à nouveau les étranges bruits de coups depuis une coursive sombre. La source de ce bruit est un vieux robot de manutention qui s'est activé tout seul à la suite d'un dysfonctionnement. Son intelligence artificielle est très rudimentaire et le court-circuit de son système d'alimentation a faussé sa programmation. Il tente d'attraper tout ce qu'il voit pour l'emporter vers une destination aléatoire. Il considère les personnages joueurs comme des marchandises et risque de les écraser en les attrapant avec ses pinces.

Lisez le paragraphe suivant lorsque les personnages découvrent le robot:

Le cliquetis s'amplifie, porté par l'air ténu jusqu'aux capteurs audios de vos casques. En face de vous, une silhouette imposante s'avance dans l'encadrement d'une porte. Elle se contorsionne pour passer à travers. Vous reconnaissez un modèle récent de robot de manutention, de plus de trois mètres de haut et presque aussi large. À la place des mains, il possède de grandes pinces magnétiques qui s'ouvrent et se ferment à une cadence régulière. Son unique capteur optique émet une lumière jaune et se focalise sur vous. Le robot avance à pas lourds, ses pinces s'ouvrant et se fermant de plus en plus rapidement à mesure qu'il s'approche de vous.

Considérez le robot défectueux comme un klevv k'taar (page 30) qui n'a pas la capacité de voler et n'attaque qu'avec ses pinces, qui infligent 1d4 + 1d4 points de dégâts en combat rapproché. S'il obtient un effet spécial lui permettant de saisir son adversaire, il inflige des dégâts à chaque round tandis qu'il écrase sa victime. Il essaie d'attraper une seule cible à la fois, en ignorant toutes les autres. Les personnages peuvent berner le robot pour lui faire saisir n'importe quel objet autour de lui, à condition de réussir un jet de Tromperie. Par contre, ils seront incapables de le raisonner. Un personnage disposant du matériel informatique approprié peut tenter de pirater les systèmes du robot pour le désactiver en réussissant un jet d'opposition d'Informatique contre sa Volonté.

Une sortie extravéhiculaire inattendue

Pendant qu'ils explorent la station, les personnages entendent une alarme indiquant qu'un sas est sur le point de s'ouvrir sur le vide de l'espace. S'ils en recherchent l'origine, ils découvrent ce qui suit:

Tout autour de vous, la lumière ambiante décline pour céder la place à des flashes lumineux orange. Un signal d'alarme couvre le bourdonnement sourd des systèmes automatisés de la station. Au bout de la coursive, vous apercevez une épaisse écoutille entourée des signes d'avertissement jaunes qui identifient les sas de la station. L'écoutille est flanquée de deux lampes orange qui clignotent à un rythme régulier. À travers le hublot carré et transparent, vous voyez la porte extérieure coulisser, évacuant dans l'espace le peu d'air qui se trouvait dans le sas. Puis vous apercevez une silhouette humaine aspirée dans le vide de l'espace.



La station Clairvoyance en orbite autour de Neptune.

En réussissant un jet de Perception, les personnages ont juste le temps d'apercevoir les vêtements portés par l'individu (une blouse de laboratoire et un pantalon gris). Ils reconnaissent la tenue que portait le Dr Algernon lors de leur dernière rencontre avec lui.

Les personnages doivent intervenir immédiatement s'ils veulent secourir ou rattraper le pauvre scientifique. Ils ont plusieurs options, les plus rapides étant aussi les plus risquées.

Par le sas : Les personnages peuvent utiliser le même sas pour sortir et essayer de récupérer le Dr Algernon. Près de l'écotille du sas, des casiers contiennent trois combinaisons spatiales. Le sas doit cependant suivre un protocole de sécurité avant de pouvoir être ouvert depuis l'intérieur. À l'intérieur du sas, un câble d'urgence de 100 m de long peut être fixé à la ceinture d'une combinaison spatiale.

La scène est jouée avec un conflit détaillé contre l'Endurance de 50 % du Dr Algernon et une réserve de CON de 10. Le personnage qui tente de le secourir utilise les valeurs indiquées dans la marge.

Si les personnages parviennent à épuiser la réserve de conflit du docteur en premier, ils parviennent à le sauver avant qu'il ne meure. Si la réserve des personnages est épuisée en premier, le Dr Algernon expire avant d'être récupéré ou dérive trop loin pour être rattrapé avec le câble. Si le personnage à l'extérieur de la station obtient une maladresse à l'un de ses jets, sa combinaison présente un dysfonctionnement (le personnage subit 1d4 points de dégâts dans une localisation aléatoire tant qu'elle n'est pas réparée) ou le câble se détache.

Drone de réparation externe : La station est équipée de drones de réparation télécommandés pour faciliter la réparation de la coque et des systèmes externes. Une console permettant d'activer l'un de ces drones se trouve dans la coursive à 50 m du sas. Accéder au système de contrôle et démarrer le drone prend un certain temps.

Manceuvrer le drone jusqu'au Dr Algernon nécessite de remporter un conflit détaillé contre l'Endurance de 50 % du Dr Algernon et une réserve de conflit de 14. Consultez les valeurs dans la marge.

En cas de succès, le drone parvient à ramener le docteur jusqu'au sas. En cas d'échec, le Dr Algernon meurt avant d'être récupéré ou dérive hors de portée du drone de réparation.

Utiliser une navette : C'est de loin l'option la plus lente. Les personnages peuvent se rendre à la plateforme d'amarrage de la station et utiliser la navette pour récupérer le Dr Algernon. La navette met une minute à démarrer et il faut trente secondes supplémentaires pour sortir de la plateforme une fois ses portes ouvertes. En raison du temps écoulé, les personnages doivent réussir un jet de Détecteurs pour localiser le corps du docteur. Ils doivent ensuite effectuer un jet de Pilotage pour le récupérer à l'aide des bras manipulateurs de la navette. S'ils choisissent cette option, le docteur Algernon périt avant d'être secouru.

Les personnages peuvent combiner plusieurs méthodes pour tenter de sauver le Dr Algernon. Par exemple, l'un d'entre eux peut sortir par le sas et le drone de réparation peut l'aider à récupérer le corps. Dans ce cas, vous pouvez échanger certaines compétences des conflits détaillés et utiliser la moyenne des réserves de conflit de la force d'opposition.

Conflit détaillé : Par le sas

Compétences : Apesanteur, augmentée par Athlétisme (pour enfiler rapidement la combinaison spatiale) et Électronique (pour accélérer l'ouverture du sas)

Réserve de conflit : CON + DEX / 2

Durée d'un round : 1 round

Force d'opposition : Endurance 50 %, réserve de CON 10

Conflit Détaillé : Sauvetage par drone

Compétences : Pilotage

Réserve de conflit : DEX + INT / 2 ou la réserve de 10 du drone, selon la valeur la plus basse

Durée d'un round : 1 round

Force d'opposition : Endurance 50 %, réserve de conflit 14

Les indices au sujet du Dr Algernon

1. Une boîte à outils murale se trouve non loin du sas, au bout de la coursive. Il manque un grand pied-de-biche habituellement utilisé pour ouvrir les écrouilles coincées.

2. Des fragments de peau se sont coincés sous les ongles du Dr Algernon quand il a tenté de repousser son agresseur. Ces tissus ont été trop endommagés par le vide pour que l'on puisse extraire leur ADN, mais un jet de Médecine permet de les identifier comme de la peau humaine.

3. Le visionnage des images des caméras de sécurité montre que le Dr Algernon est entré dans le centre informatique vingt minutes avant d'être éjecté par le sas. Les caméras du centre informatique et des coursives près du sas ont été désactivées et il n'y a aucune image de l'attaque.

4. Peu avant que le Dr Algernon n'entre dans le centre informatique, la clé biométrique de la Dr Galdus a été utilisée pour y entrer. Si Galdus est interrogée, elle nie être allée dans le centre informatique. Les images des caméras de sécurité la montrent effectivement dans son laboratoire à ce moment.

Lorsque les personnages récupèrent le Dr Algernon — quelle que soit la méthode employée — il est évident qu'il a subi une blessure mortelle avant d'être éjecté du sas. Sa tête présente un trou béant au niveau de la tempe, probablement provoqué par un gros objet contondant, et les tissus crâniens présentent des lésions dues à l'exposition au vide. En réussissant un jet Difficile de Perception, Difficile de Premiers Soins ou Standard de Médecine, les personnages découvrent que les tissus, le sang et la structure interne du crâne du Dr Algernon ne sont pas normaux. En réalisant un examen rapide, toute personne avec des notions de médecine comprend que ses tissus sont artificiels et que l'intérieur de sa boîte crânienne a été assemblé par un procédé technologique.

Le Dr Algernon est en réalité un singe rhésus dont l'intelligence est décuplée grâce à des implants cérébraux cybernétiques sophistiqués. Le singe est logé dans un compartiment aménagé à l'intérieur de la cage thoracique d'un corps androïde. Il y a plusieurs années, la Dr Galdus n'était pas satisfaite des assistants de laboratoire que lui envoyait Élévation. Elle décida donc d'améliorer l'un de ses animaux de laboratoire pour en faire son assistant. Le corps androïde aide le singe à assurer ses fonctions et à interagir avec les humains. Bien qu'il ne dispose pas d'un système de survie complet, il permet au singe de subsister si les personnages parviennent à le sauver à temps. Si le singe a survécu et que la cage thoracique est ouverte, il murmure «les détecteurs» avant de sombrer dans le coma.

Que le singe ait survécu ou non, les personnages peuvent trouver plusieurs indices sur son corps androïde et près du sas, s'ils prennent le temps de chercher. Ces indices sont décrits dans la marge.

La Dr Galdus devient soudainement émotive si elle apprend ce qui est arrivé au Dr Algernon, surtout s'il est mort. Jake et XO-14 ne connaissaient pas la vraie nature du Dr Algernon. Si on lui dit la vérité, le mécanicien de la station semble très contrarié d'apprendre seulement maintenant la véritable nature du Dr Algernon. En vérité, il joue la comédie et un jet de Perspicacité réussi révèle que sa réaction sonne faux.



Un loup dans la bergerie

La station est sous le choc après l'attaque du Dr Algernon. Chacun reste au sein de son propre groupe et jette un regard suspicieux sur les autres. Si les personnages continuent d'enquêter, ils peuvent suivre plusieurs pistes.

S'ils ont trouvé les fragments de peau humaine sous les ongles du docteur, leur enquête se limite à cinq suspects potentiels: la Dr Galdus, Jake Federan, Grégoire Havarich, le Dr Vettes et Amy Tarver. Ils peuvent prendre le temps d'interroger chacun d'entre eux, mais compte tenu de la paranoïa ambiante, il sera difficile d'obtenir leur coopération.

- » La **Dr Galdus** essaie de rester imperturbable, comme à son habitude. Toutefois, l'attaque contre le Dr Algernon semble l'avoir vraiment affectée. Si le singe a survécu, elle se trouve souvent dans l'infirmierie: assise à côté de lui, elle chantonne une chanson traditionnelle irlandaise en caressant sa fourrure. Si on l'accuse de s'en être pris au singe, elle est tellement contrariée qu'elle part en trombe dans son laboratoire et refusera de parler aux personnages jusqu'à l'attaque de la station (page 21).

- » **Jake Federan** soutient qu'il a été pris au dépourvu par la révélation de la vraie nature du Dr Algernon. Il affirme que la Dr Galdus devrait être renvoyée en raison de ses expériences bizarres. Il essaie d'éviter tout le monde et s'isole dans la centrale énergétique ou dans d'autres zones de la station auxquelles il est le seul à avoir accès. Si les personnages se montrent insistants ou accusateurs, il se met en colère et devient agressif, allant jusqu'à les menacer de les dénoncer à la direction d'Élévation pour diffamation. Un test réussi de Perspicacité révèle que ses réactions ont quelque chose de bizarre. Si on le lui fait remarquer, il s'enferme dans le silence.
- » **Grégoire Havarich** reste dans la section des Boissons d'Ulthan et passe son temps dans ses quartiers à travailler sur son ardoise numérique. Il est possible de le persuader de parler, mais il nie tout rôle dans l'attaque contre le Dr Algernon. Il esquive toute question concernant l'endroit où il se trouvait dans la station plus tôt dans la journée. Il se contente d'affirmer qu'il a passé la journée dans ses quartiers à travailler sur les futures ventes du projet qu'il mène dans la station. Comme pour Jake, un jet de Perspicacité révèle qu'il ment, mais il s'en tiendra à son histoire si les personnages ne trouvent pas de preuves contre lui (voir page 20).
- » Le **Dr Vettes** est anxieux dès qu'on l'interroge, tout en faisant mine d'être bouleversé par l'attaque. Bien qu'il soit nettement plus disposé à parler que les autres, il nie avoir joué un rôle dans l'attaque. Si les personnages insistent, il reconnaît avoir eu une liaison avec son assistante de recherche Amy. Il craint que sa femme le découvre à son retour sur Terre.
- » **Amy Tarver** se renferme après l'attaque. Elle reste dans sa cabine dans les quartiers de Cal Tech, allongée sur son lit à écouter de la musique. Si on l'interroge, elle éclate en sanglots et raconte aux personnages sa liaison avec le Dr Vettes. Elle explique avoir peur que sa femme ou l'université l'apprennent et qu'elle perde sa place dans le programme d'études.

- » Un examen approfondi des **images de vidéosurveillance** révèle l'emplacement de toutes les personnes mentionnées ci-dessus, avant l'attaque et immédiatement après. Aucun jet n'est nécessaire, mais le visionnage prend plusieurs heures. Les images confirment que la Dr Galdus est restée dans son laboratoire, tandis que le Dr Vettes et Amy Tarver sont restés dans leurs quartiers. On peut voir Jake plusieurs heures avant l'attaque en train de parler à quelqu'un sur son communicateur, mais il est manifestement absent pendant la période où les caméras n'ont pas fonctionné. En réussissant un jet de Perception, il est possible de l'apercevoir au loin dans une course, près du laboratoire vide (zone 12), juste après l'attaque. Grégoire est resté dans ses quartiers la majeure partie de la journée. Mais environ une heure avant l'attaque, on le voit entrer dans le centre informatique. C'est à peu près à ce moment que la clé biométrique de la Dr Galdus a été utilisée sur la serrure de la porte du centre informatique. En raison de la panne, il n'est pas possible de savoir à quel moment il en sort.
- » En fouillant le **laboratoire vide** et en réussissant un jet Difficile de Perception (Facile si les personnages cherchent spécifiquement à cet endroit), les personnages trouvent le pied-de-biche caché dans une trappe d'évacuation des déchets. Quelqu'un a tenté de s'en débarrasser en jetant l'objet dans l'espace, mais la barre s'est mise de travers dans le conduit et elle est restée coincée. Les empreintes digitales sur la barre sont inutiles dans l'immédiat, car il n'existe aucune base de données des empreintes digitales du personnel de la station.
- » Une recherche dans le **centre informatique** peut dévoiler quelques pièces du puzzle, surtout si on suit les derniers mots du Dr Algernon. Un jet d'Informatique révèle que les systèmes de surveillance ont été trafiqués. Une analyse rapide du système montre que les détecteurs à longue portée et les communications externes à longue distance de la station ont été désactivés. Contrairement aux caméras qui ont simplement été éteintes, les systèmes internes des détecteurs et des communicateurs ont été détruits. Des fils ont été coupés, des circuits ont fondu sous l'effet d'une chaleur intense, et des composants vitaux ont été retirés ou complètement brisés. La réparation des dégâts nécessite des pièces de rechange et plusieurs heures de travail. Elle ne sera pas terminée avant l'attaque de la station (voir ci-dessous).

Si les personnages ont étudié les pistes ci-dessus, ils devraient suspecter Grégoire ou Jake d'être l'auteur de l'attaque. Les deux seront évasifs, voire conflictuels, si les personnages insistent pour savoir où ils étaient. Mais un jet d'opposition d'Influence ou de Tromperie contre leur Volonté les fera craquer.

Grégoire admet être entré dans le centre informatique sans autorisation pour voler les données de l'exploration planétaire du télescope de la station. Il a utilisé une carte d'accès pirate capable de reproduire le dernier code d'accès utilisé, qui était celui de la Dr Galdus. Devenu dépendant aux jeux, il était très endetté et ne voulait pas que ses employeurs l'apprennent, de peur de perdre leur confiance. Il projetait de vendre les données au plus offrant. Ces informations sont en effet très précieuses pour les explorateurs et les entreprises qui recherchent de nouvelles planètes. Dès qu'elle l'apprend, Ténus Reld rompt le contrat qui liait Grégoire à Élévation sur la station Clairvoyance.

Il est plus difficile de faire parler Jake, mais si les personnages y parviennent, il admet être l'agresseur du Dr Algernon. Pour le faire avouer, les personnages peuvent se servir du pied-de-biche (qui porte ses empreintes digitales) et des images de vidéosurveillance où on le voit près de la pièce où le pied-de-biche était caché. Il rechigne à donner le motif de son attaque, et exige qu'on appelle les autorités pour l'emmener hors de la station, sans autre explication. Si les personnages réussissent un jet d'opposition d'Influence contre la Volonté de Jake, il révèle la raison qui l'a poussé à attaquer son collègue.

Jake Federan ne s'attendait pas à devenir le pion de sinistres conquérants extraterrestres. Son frère Jason faisait partie d'une équipe d'exploration financée par une corporation. Son équipe s'approcha trop près de la frontière du territoire k'taar et fut capturée par un escadron de chasseurs. Après avoir enduré des heures de torture et d'interrogatoire, Jason révéla que Jake travaillait pour Élévation et jouait un rôle essentiel dans le fonctionnement de la station Clairvoyance. Un guerrier k'taar nommé Kar'dek réussit à contacter Jake par un canal sécurisé. Il lui proposa d'échanger la vie de son frère contre des plans détaillés de la station et l'assurance de ne pas être repéré par ses détecteurs.

Le Dr Algernon l'a surpris en train de désactiver les détecteurs de la station dans le centre informatique. Jake a poursuivi le pauvre scientifique dans la cour et l'a frappé à la tête avec le pied-de-biche en désespoir de cause, avant de jeter son corps dans le sas. Jake a honte d'avoir attaqué son collègue et de ne pas avoir réussi à éliminer les preuves de son méfait. Il a agi de manière désespérée, de peur que les

k'taars se vengent s'ils rencontrent de la résistance lors de leur assaut. Il est convaincu qu'ils tueront Jason sans hésitation s'il ne leur sert plus à rien.

Pendant que les personnages et l'équipage décident de quoi faire de Jake, et au plus tard douze heures après l'attaque du Dr Algernon, quelqu'un pousse un cri en montrant du doigt l'un des hublots. Dans le froid de l'espace, un vaisseau spatial anguleux, paré d'or et de noir, s'approche de la station.

L'attaque de Clairvoyance

Le vaisseau spatial est une frégate de reconnaissance des infâmes k'taars, des extraterrestres particulièrement agressifs qui ont pour ambition de conquérir la galaxie connue. Kar'dek, le commandant du vaisseau, veut s'emparer de la station Clairvoyance. Il projette d'utiliser l'équipement et le télescope de la station pour recueillir des renseignements sur les défenses et les faiblesses de la Terre, en vue d'une éventuelle invasion. Déterminé et arrogant, Kar'dek considère que cette mission n'est pas à la hauteur de ses capacités et il ne s'attend pas à rencontrer la moindre opposition d'après les informations fournies par son espion. En arraisonnant la station, il espère attirer l'attention et les éloges de ses supérieurs.

Avant l'attaque du Dr Algernon, Kar'dek était en communication avec Jake via son communicateur personnel. Il attendait de savoir si les détecteurs de la station avaient été désactivés. Dès qu'il a eu la confirmation de Jake, Kar'dek s'est rapproché de la station pour se préparer à lancer l'assaut. Son vaisseau est trop grand pour utiliser la plateforme d'amarrage de la station. C'est pourquoi il envoie une escouade de dix kleevs, de terribles robots de combat que le commandant k'taar contrôle directement grâce à des implants cybernétiques. Il prévoit de faire entrer les robots par un sas de la plateforme d'amarrage. Une fois à l'intérieur de la station, cinq kleevs resteront sur la plateforme pour monter la garde. Les cinq autres se dirigeront vers le centre informatique pour prendre le contrôle de l'intégralité des systèmes de la station. Ils tueront ou captureront toute personne qui croisera leur chemin. Consultez la description des robots à la page 30 pour connaître leurs caractéristiques et les tactiques qu'ils emploient. Les kleevs peuvent compter sur leur armure et leurs puissants canons à plasma pour percer les défenses de la station.

Préparation au combat

» À bord de la station, les principales armes à feu se trouvent dans l'armoire forte du local de stockage (zone 11). Ténus Reld possède un pistolet appelé pulseur (dégâts 2d4, portée 10/30/120, capacité 10, recharge 3, spécial: ignore 2 points d'armure de la cible). Elle est prête à le donner à quiconque de mieux entraîné qu'elle au combat, à condition qu'il s'engage à la protéger.

» La Dr Galdus pense que d'autres armes se trouvent dans la zone condamnée de la station. Elle peut demander à XO-14 d'aller les chercher ou guider les personnages jusqu'à elles. Cela prendra quelques minutes, ce qui permettra aux kleevs d'entrer. Si les personnages ne se sont pas occupés du robot de manutention (voir ci-dessus), ils feront face à une menace supplémentaire. Dans la zone condamnée, une autre armoire forte contient deux pistolets avec 100 munitions, deux fusils d'assaut (dégâts 1d10, portée 50/200/500, capacité 30, recharge 3, spécial: peut tirer une rafale de 3 balles qui inflige 2d6 points de dégâts) avec 50 munitions, et une boîte renfermant quatre grenades (dégâts 1d8 dans un rayon de 3 mètres, portée 3/7/15).

» La Dr Galdus travaillait dans son laboratoire sur plusieurs inventions qui pourraient aider les personnages. L'un de ses projets fétiches est le développement d'un bouclier gravitationnel destiné aux personnes et aux véhicules. Le bouclier n'est pas finalisé, mais elle peut fournir aux personnages quelques prototypes fonctionnels. Baptisé « égide gravitonique », ce dispositif est porté au poignet et génère •••

Toutefois, Kar'dek est intelligent et se montrera prudent s'il rencontre une opposition. Une fois la station sécurisée, les prisonniers seront embarqués à bord du vaisseau k'taar afin d'être réduits en esclavage ou échangés contre une rançon. Kar'dek ne quitte jamais son vaisseau et préfère que ses sbires robotiques fassent le travail à sa place. Si ses forces sont en difficulté, Kar'dek dispose de cinq autres kleevs en réserve sur son vaisseau. Mais il ne les utilisera que s'il pense pouvoir encore capturer la station.

Il ne faudra que quelques minutes aux kleevs pour voler jusqu'au sas et le percer avec leurs armes. Si les personnages organisent un plan de défense, ils ont peu de temps pour se préparer. Vous trouverez quelques suggestions dans la marge.

Les occupants de la station Clairvoyance ne sont pas des combattants, mais ils feront tout leur possible pour aider les personnages, car ils savent que leur vie est en jeu. Seul Jake rechigne à apporter son aide, mais il peut être convaincu en réussissant un jet d'Influence.

Si les personnages parviennent à repousser plus de la moitié des assaillants, Kar'dek sera furieux et pointera les armes de son vaisseau en direction de la station. Cette dernière n'a aucune défense mais, si la Dr Galdus ou XO-14 sont encore en vie, ils informent les personnages que la station possède un puissant bouclier gravitationnel qui peut servir en cas d'urgence. Le bouclier peut être contrôlé depuis le centre informatique. La défense de la station à l'aide du bouclier est jouée avec un conflit détaillé opposé à la réserve de conflit de 17 du vaisseau k'taar et à une compétence de 65 %.

Compétences : Informatique, augmentée par Détecteurs (pour observer le vaisseau k'taar et ses attaques)

Réserve de conflit : 16

Durée d'un round : 1 round

Si les personnages parviennent à réduire à 0 la réserve de conflit du vaisseau k'taar, lisez le paragraphe suivant:

Le bouclier de la station s'active au moment où une autre vague de plasma chauffé à blanc jaillit des canons du vaisseau k'taar. Le plasma ricoche sur le bouclier et les tirs sont renvoyés en direction du vaisseau. La coque du vaisseau de reconnaissance s'illumine brièvement avec la couleur orangée du métal en fusion, avant de se disloquer. Le vaisseau se brise en dizaines de morceaux qui se désintègrent en heurtant le champ d'énergie de la station. Les survivants hurlent de joie alors que le vaisseau ennemi n'est plus qu'un amas de débris flottant dans le vide.

Avec la disparition de Kar'dek, tous les kleevs restants cessent de fonctionner et deviennent inertes.

Si le vaisseau de reconnaissance parvient à épuiser la réserve de conflit de la station, lisez ce qui suit:

Le bouclier s'active une fraction de seconde trop tard. Le plasma chauffé à blanc traverse vos défenses et frappe une section de l'anneau située de l'autre côté de la station Clairvoyance. Immédiatement, des sirènes retentissent et une voix automatisée annonce: «Brèche critique dans la coque. Je répète, brèche critique dans la coque. L'intégrité de la coque est compromise. Tout le personnel est prié de se diriger immédiatement vers les nacelles de sauvetage.» S'en suit une bousculade frénétique alors que vous vous précipitez vers la plateforme d'amarrage. Vous sentez la station vaciller sous vos pieds. Au moment où vous atteignez les nacelles de sauvetage, vous voyez une énorme section du grand anneau se détacher et s'éloigner vers la surface de Triton. Alors que la nacelle est éjectée, vous regardez en arrière et voyez le vaisseau k'taar faire demi-tour et s'éloigner. La station Clairvoyance se fractionne en milliers de débris.

Le vaisseau k'taar quitte le système solaire. Quelques heures plus tard, les balises de détresse de la nacelle de sauvetage sont captées par un vaisseau de patrouille terrien et les survivants sont secourus.

- *un champ de force personnel de courte durée, de la taille d'un grand bouclier antiémeute. En jeu, il permet à un personnage de parer n'importe quoi, même des tirs énergétiques et des projectiles, en réussissant un jet de compétence de combat défensif. Les dispositifs sont défectueux et après toute parade réussie, le joueur doit lancer 1d100. Si le résultat est supérieur à 60 %, l'égide gravitronique tombe en panne et ne peut plus être utilisée. La Dr Galdus dispose de trois exemplaires. Elle possède également ce qu'elle appelle un « repoussoir »: une tige métallique d'un mètre de long surmontée d'un nœud énergétique de forme cylindrique. En combat rapproché, cet appareil inflige 1d10 points de dégâts avec une taille Gigantesque et la cible est projetée en arrière sur 2d6 mètres. Si elle percute un objet, la cible et celui-ci subissent des dégâts de chute égaux à la distance de recul. Comme l'égide gravitronique, le repoussoir a 40 % de chances de tomber en panne après une attaque réussie.*
- » *Des personnages – ou des PNJ – entreprenants et ayant une formation en ingénierie ou en science peuvent fabriquer des pièges ou des bombes artisanales pour repousser les kleevs, en utilisant les appareils et les produits chimiques qu'ils trouvent dans la station. C'est au maître de jeu de déterminer l'effet exact de ces objets en fonction de l'ingéniosité et des jets de dés des joueurs.*

Un kleev, le robot d'attaque utilisé par les k'taars.



Conclusion

L'issue de l'aventure dépend de la façon dont les personnages ont agi au cours de l'attaque de la station. S'ils ont réussi à repousser le vaisseau k'taar et ses dangereux robots, ils sont acclamés comme des héros et reçoivent les félicitations du commandement d'Élévation. Les membres d'équipage survivants pourront servir d'alliés et de contacts pour les personnages. La Dr Galdus se sentira particulièrement redevable s'ils ont pu sauver le Dr Algernon. Si Jake Federan a survécu, il est placé en détention pour avoir aidé les k'taars. Avant d'être emmené, il supplie les personnages de retrouver son frère Jason avant que les k'taars ne se vengent. Peut-être y a-t-il dans l'épave du vaisseau de reconnaissance un indice sur sa provenance...

Dans le cas où les personnages seraient capturés, ils risquent d'être emprisonnés par un empire extraterrestre malveillant sur une terrible planète-prison. S'ils sont assez audacieux et intrépides, ils pourront peut-être s'échapper ou lancer un appel à l'aide pour que quelqu'un vienne à leur secours.

Si les personnages ont pris la fuite à bord d'une nacelle de sauvetage et que la station est détruite, le commandement d'Élévation sera mécontent d'avoir perdu une ressource aussi précieuse. S'ils ont tout de même réussi à récupérer les données de recherche que Grégoire a tenté de voler, ils ont entre leurs mains une piste prometteuse vers une possible exoplanète...

Quelle que soit l'issue de L'Incident de Triton, l'aventure se poursuit dans le supplément Élévation.

PERSONNAGES

Dans cette aventure, les principaux PNJ appartiennent à plusieurs catégories distinctes. Par souci de simplicité, les personnages d'une même catégorie ont tous les mêmes caractéristiques. Toute compétence standard qui n'est pas mentionnée a une valeur de base de 40 %. N'hésitez pas à étoffer les PNJ en ajoutant des compétences supplémentaires.

Cadres

Cette catégorie regroupe les cadres d'entreprise, les fonctionnaires et les autres professions ayant l'habitude de prendre la parole et d'appliquer des directives.

Ténus Reld : Représentante du conglomérat des Boissons d'Ulthan, Ténus Reld a signé un contrat avec Élévation pour louer les instruments de la station afin d'étudier la teneur en eau de Triton. Son objectif est de déterminer si l'eau de Triton peut être utilisée pour fabriquer une boisson gazeuse qui serait commercialisée sur Terre. C'est une femme d'affaires sérieuse qui tient à remplir ses obligations envers la maison mère. Elle ne veut pas qu'on la détourne de sa mission, car elle veut retourner au plus tôt au siège de l'entreprise sur sa planète natale, Mercant Prime.

Ténus est une femme de l'espèce rajolienne, âgée d'une petite cinquantaine d'années. À l'instar de la plupart de ses congénères, elle accorde une importance primordiale aux affaires et au sens du devoir. C'est pourquoi elle voit le moindre contact social comme une transaction commerciale.

Grégoire Havarich : Ancien vice-président de HY-DRAT, l'un des plus grands fabricants de boissons énergisantes et sportives sur Terre. Grégoire a accepté un contrat juteux avec les Boissons d'Ulthan pour servir d'intermédiaire dans toutes leurs opérations à l'intérieur du système solaire. Il est ambitieux et opportuniste, toujours à l'affût d'un moyen de faire avancer sa carrière. Il est vaniteux et avide, et n'hésitera pas à trahir qui que ce soit pour obtenir ce qu'il veut.

Grégoire est un humain d'une trentaine d'années. Il est toujours bien habillé avec le dernier costume à la mode, y compris dans la station. Il semble toujours suivre Ténus Reld à la trace et la complimente sans cesse. Mais dès qu'elle a le dos tourné, il lève les yeux au ciel et se moque d'elle discrètement.

FOR	10
CON	11
TAI	10
DEX	11
INT	12
POU	12
CHA	13

Mouvement	6 m
Points d'action	2
Points de vie	10
Armes	—
Armure	—
Pts de pouvoir	12
Mod. de dégâts	—

Compétences : Commerce 65 %, Éloquence 60 %, Influence 65 %, Perspicacité 65 %, Tromperie 60 %, Volonté 60 %

Attitude :

Tanus Reld : Froide et affairiste avec tous ceux qui ne sont pas rajoliens. Elle étudie constamment les gens qui l'entourent.

Grégoire Havarich : Avenant mais superficiel. Toujours le sourire aux lèvres. Retourne sa veste dès qu'il peut en tirer un quelconque profit.

Équipement : Ardoise numérique, carte d'accès biométrique, ordimontre, vêtements de marque.

FOR	9
CON	10
TAI	10
DEX	11
INT	15
POU	14
CHA	11

Mouvement	6 m
Points d'action	2
Points de vie	10
Armes	—
Armure	—
Pts de pouvoir	14
Mod. de dégâts	—

Compétences : *Artisanat (un type de technologie) 70 %, Détecteurs 60 %, Électronique 65 %, Informatique 60 %, Mécanique 65 %, Médecine 60 %, Perception 65 %, Recherche 70 %, Science (un type) 75 %*

Attitude :

Dr Galdus : Distraite et socialement maladroite, perdue dans ses pensées.

Dr Algernon : Amical et agréable, enclin à d'étranges périodes d'immobilité.

Dr Vettes : Amical et avenant, mais silencieux et concentré lorsqu'il travaille.

Ginger : Calme et sereine, enthousiaste quand elle parle de son travail.

Équipement : *Ardoise numérique, scanner portable, ordimontre, divers outils et notes.*

Scientifiques

Les inventeurs, les ingénieurs et les chercheurs tentent de percer les secrets de l'univers ou de repousser les limites de nos connaissances.

Dr Emma Galdus : À la tête de la division recherche et développement d'Élévation, la Dr Galdus est diplômée dans de nombreux domaines scientifiques et techniques. C'est l'un des esprits les plus brillants du système solaire. Cette surdouée est tellement intelligente qu'elle est incapable de nouer des relations avec les gens qui ne sont pas de son niveau, c'est-à-dire l'essentiel de la galaxie. Elle est le stéréotype du «savant fou» et ses inventions n'ont de sens que pour elle. Il arrive même que le fonctionnement de certaines inventions lui échappent un peu.

La Dr Galdus est une humaine d'une soixantaine d'années. Bien qu'elle soit à la tête des opérations sur la station Clairvoyance, elle en délègue la gestion quotidienne au Dr Algernon et à XO-14. Cela inclut l'encadrement des personnages joueurs pendant leur séjour, et même toute interaction avec eux. Lorsqu'elle n'est pas occupée avec ses recherches, elle adopte toutes sortes de comportements bizarres, comme compter ses pas et noter le résultat dans un petit carnet, ou fabriquer des structures complexes avec des couverts en parlant toute seule à voix basse.

Dr Daniel Algernon : En tant qu'assistant de recherche de la Dr Galdus, le Dr Algernon fait de son mieux pour aider son mentor, tout en veillant à ce que la station Clairvoyance fonctionne le mieux possible. Avec plusieurs diplômes dans des domaines pointus, son génie s'approche de celui de la Dr Galdus, mais il est beaucoup plus sociable. Il tente parfois de réfréner les idées étranges et les comportements bizarres de son mentor. Il gère également les détecteurs et les équipements de surveillance de la station.

Le Dr Algernon a l'apparence d'un homme d'une quarantaine d'années. En réalité, il s'agit d'un singe rhésus mâle à la fourrure brune, doté de nombreux implants cybernétiques sur le cuir chevelu. Il est le commandant en second de la station. Mais dans les faits, c'est lui qui dirige la station Clairvoyance car la Dr Galdus ne peut pas s'en occuper. Il aide les personnages joueurs du mieux qu'il peut pendant leur séjour. Il garde toujours un œil sur les informations fournies par les détecteurs, à la recherche d'une piste prometteuse sur une nouvelle planète. Bien que son comportement soit

moins excentrique que celui de la Dr Galdus, il a parfois le regard dans le vide pendant de longues périodes et il ne semble jamais dormir ou se reposer. Ces périodes d'immobilité correspondent aux moments où son corps androïde se recharge, et à ceux où il se repose à l'intérieur de celui-ci.

Dr Lanton Vettes : Professeur titulaire d'astrophysique à Cal Tech, le Dr Vettes est bien considéré dans la communauté universitaire. Il a écrit plusieurs articles de qualité sur les objets anormaux de l'espace lointain et le paradoxe quantique des trous noirs. C'est un habitué de la station Clairvoyance et l'équipage le connaît bien. Il rédige actuellement un nouvel article de recherche dans le cadre d'une demande de subvention, et passe l'essentiel de son temps dans le centre d'observation à utiliser les télescopes et les ordinateurs qui s'y trouvent.

Le Dr Vettes est un humain quinquagénaire. Parlant doucement et préoccupé par ses théories, il peut paraître froid et distant. Mais les rares fois où il fait une pause, il se révèle très amical et avenant. Il est particulièrement amical avec Amy, son assistante de recherche. À vrai dire, il n'est pas le même en sa présence.

Ginger : C'est l'un des rares chercheurs indépendants à travailler dans la station Clairvoyance. Ginger y séjourne depuis près de deux ans dans le cadre de son étude approfondie portant sur les implications des croyances astrologiques dans le monde réel. Elle a été fascinée par les idéologies ésotériques en arrivant sur Terre. Ses études sont plutôt lucratives grâce aux livres et aux vidéos qu'elle réalise sur le sujet. Elle sait que la plupart des scientifiques sérieux la prennent pour une cinglée ou un charlatan. Aussi est-elle déterminée à trouver un fondement scientifique à ses théories pendant son séjour sur la station.

Ginger est une aarqune de plus de 70 ans qui se décrit comme une femelle. Son peuple est naturellement télépathe et a du mal à communiquer autrement. Mais ses années passées sur la station Clairvoyance lui ont permis de développer un comportement plus avenant que la plupart des aarqunes. Elle est obsédée par ses théories, au point de paraître surexcitée lorsqu'elle en discute. Quand elle est contrariée, elle a même développé un léger tic psychique qui fait ressentir une pression dans la tête de ceux qui l'entourent.



Dr. Emma Galdus

FOR	11
CON	13
TAI	11
DEX	12
INT	12
POU	11
CHA	12

Mouvement	6 m
Points d'action	2
Points de vie	12
Armes	—
Armure	—
Pts de pouvoir	11
Mod. de dégâts	—

Compétences : Athlétisme 60 %, Bagarre 60 %, Détecteurs 60 %, Électronique 60 %, Force Brute 60 %, Informatique 55 %, Mécanique 65 %, Télécommunication 60 %

Attitude :

Jake Federan : Il est réservé, mais s'emporte vite.

Amy Tarver : Excessivement joyeuse et enthousiaste, fascinée par les extraterrestres.

Équipement : Carte d'accès biométrique, ordimontre, trousse à outils.

Techniciens

À l'aise avec le jargon technologique et le fonctionnement des mécanismes, les techniciens peuvent être des pirates informatiques, des mécaniciens de vaisseaux spatiaux ou des hommes à tout faire.

Jake Federan : Mécanicien de la station et technicien en chef, Jake entretient les systèmes essentiels de la station, ainsi que les ordinateurs qui analysent les données provenant des télescopes et des détecteurs. Il apporte son sens pratique de col bleu au travail intellectuel des scientifiques et il prend soin de la station comme si c'était son enfant. Il peut presque toujours être trouvé dans les entrailles de la station, en train d'en vérifier les systèmes essentiels et la centrale énergétique. Il devient anxieux s'il est séparé de son travail pendant trop longtemps.

Jake est un humain d'une bonne trentaine d'années. Ce technicien veille sur la station Clairvoyance. Le fonctionnement de cette dernière repose énormément sur lui et il le sait. En temps normal, il est d'un naturel discret, mais si quelqu'un fait quelque chose susceptible d'abimer la station, son tempérament devient impétueux. Il évite les autres autant que possible, et semble contrarié si on l'interrompt pendant son travail.

Amy Tarver : Étudiante à Cal Tech, Amy travaille actuellement comme assistante du Dr Vettes. Elle l'aide à mener des recherches dans le cadre d'une étude indépendante. Jeune et intelligente, elle prépare son doctorat en ingénierie et suit le Dr Vettes comme un petit chien. Elle est fascinée par son tuteur et ses recherches. Elle saisit toutes les occasions de parler du génie et de l'importance du projet du Dr Vettes.

Amy est une humaine d'une petite vingtaine d'années. Jolie et joyeuse, c'est son premier voyage dans l'espace. Tout est nouveau et excitant pour elle. Elle est éprise du Dr Vettes et passe l'essentiel de son temps avec lui. Elle est également attirée par les espèces extraterrestres, car elle n'en a jamais rencontré auparavant.

Robots de service

Les robots aident leurs propriétaires dans leur travail ou effectuent des tâches dangereuses ou ingrates.

XO-14 : Il y a trente ans, Élévation conclut un accord exclusif avec Capek Robotics pour produire des robots de maintenance connus sous le nom de série XO. Les robots furent conçus par la Dr Galdus. Bien qu'ils soient aujourd'hui dépassés, les XO sont suffisamment fiables et performants pour rester en service. XO-14 a toujours servi sur la station Clairvoyance et a assisté les différentes équipes qui se sont succédé au fil des ans. Il dispose de compétences linguistiques étendues, de bases de données astronomiques à jour, et connaît la station mieux que quiconque. C'est une ressource inestimable, surtout pour les nouvelles recrues envoyées à Clairvoyance.

XO-14 est un robot de forme cylindrique doté d'un système de propulsion antigravité. Son châssis renferme de nombreux appendices munis d'outils et de pinces de préhension. Sur sa face avant, un écran et un projecteur holographique peuvent afficher des informations. XO-14 est amical et sympathique dans toutes les situations, y compris les plus improbables. Il est programmé pour servir le personnel d'Élévation, même au point de se sacrifier.

ALT-Ao : Ginger a acheté ce serviteur androïde de modèle courant pour l'aider dans ses recherches et recueillir des données. Désormais, elle lui voue une étrange amitié. Ao la suit partout et échange avec elle toutes sortes d'idées et de théories. Il aime lui répéter les anecdotes qu'elle lui raconte, et il est pour elle une véritable caisse de résonance. Sa loyauté envers elle est indiscutable, mais il a récemment développé un côté sarcastique à force de lire des commentaires évoquant l'absurdité du travail de sa propriétaire.

Ao est un androïde au corps sphérique qui est doté de bras et de jambes. Ses membres sont longs et recouverts de plastique. À la place de la tête, un panneau affiche des émojis qui expriment son humeur ou son style de conversation, ainsi que des informations qu'il a stockées ou récupérées. Il parle généralement d'un ton monocorde, bien qu'il parodie à l'occasion la manière de parler de Ginger.

Règles spéciales : Les robots sont des êtres artificiels et ne sont pas sujets aux toxines ou aux maladies qui n'affectent que les organismes vivants. Ils n'ont pas besoin de respirer, de manger ou de dormir. Ils ne sont pas affectés par le vide de l'espace, ni par les faibles niveaux de radiation, de chaleur ou de froid.

FOR	10
CON	12
TAI	10
DEX	10
INT	14
POU	10
CHA	12

Mouvement	6 m
Points d'action	2
Points de vie	11
Armes	Voir équipement
Armure	2 (coque polymère)
Pts de pouvoir	—
Mod. de dégâts	—

Compétences : Apesanteur 60 %, Astrogation 55 %, Connaissance ou Langue (deux types pertinents pour la fonction) 70 %, Courtoisie 60 %, Détecteurs 55 %, Électronique 55 %, Informatique 70 %, Perception 60 %, Télécommunication 60 %

Attitude :

XO-14 : Toujours joyeux et serviable, même dans les situations où cela est inapproprié.

ALT-AO : Très sec et monotone, avec des sarcasmes non dissimulés.

Équipement : scanner multibande (balayage de plusieurs bandes du spectre électromagnétique, balayage par rayons X), boîte à outils intégrée, affichage holographique

FOR	12
CON	14
TAI	12
DEX	12
INT	10
POU	8
CHA	8

Mouvement	6 m
Points d'action	2
Points de vie	13
Armes	Voir équipement
Armure	4 (carapace blindée)
Pts de pouvoir	—
Mod. de dégâts	—

Compétences : Athlétisme 60 %, Bagarre 65 %, Esquive 55 %, Force Brute 60 %, Perception 55 % ; style de combat (armes à plasma) 60 %

Attitude : Les kleevs n'ont aucune personnalité. Ils ne communiquent qu'avec le guerrier k'taar qui les dirige. Ils peuvent également transmettre des messages provenant de leur commandant.

Kleev k'taar

Troupes de choc de première ligne de l'empire k'taar, les kleevs sont des robots produits à grande échelle. Ils sont équipés de terribles blasters à plasma et de longues vrilles qui se terminent par de dangereux forets.

Tactique kleev : Les robots kleevs sont liés à un guerrier k'taar qui les dirige et leur dicte la tactique à suivre pendant un assaut. Une fois qu'ils ont reçu leurs ordres, ils sont capables d'agir de manière autonome. Ils travaillent généralement par paires ou en petits groupes de quatre à six robots. S'ils font face à une légère résistance, ils peuvent agir individuellement. Contre des cibles non armées, ils tentent d'atteindre des zones non vitales à l'aide de leurs blasters à plasma, ou essaient de les attraper avec leurs vrilles métalliques. Contre des ennemis armés, ils se mettent à couvert, à moins que les armes utilisées contre eux ne soient incapables de pénétrer leur carapace blindée. Ils attaquent sans merci les ennemis qui ripostent, mais ils reçoivent généralement l'ordre de faire des prisonniers afin de les réduire en esclavage ou de les interroger.

Les unités de contrôle des robots sont dotées de mesures de sécurité robustes pour les empêcher d'être neutralisés ou piratés. Cependant, cela reste possible avec un jet Difficile d'Informatique. Lorsqu'un robot est piraté, son système de sécurité le désactive à la fin du round de combat où il est compromis, le rendant inerte jusqu'à ce qu'il soit réinitialisé par le guerrier qui le commande. Si le commandant est neutralisé, les kleevs exécutent le dernier ordre reçu tant qu'ils ne reçoivent pas de nouvelles consignes. Si le vaisseau ou le module de commande qui les dirige est neutralisé ou détruit, tous les kleevs qui y sont liés se désactivent jusqu'à ce qu'un nouveau module de commande soit relié à leurs systèmes.

Spécial : Les robots sont des êtres artificiels et ne sont pas sujets aux toxines ou aux maladies qui n'affectent que les organismes vivants. Ils n'ont pas besoin de respirer, de manger ou de dormir. Ils ne sont pas affectés par le vide de l'espace, ni par les faibles niveaux de radiation, de chaleur ou de froid.

Équipement embarqué : Fusil à plasma (dégâts 2d6 + 1, portée 25/75/300, capacité 24, recharge 3, peut utiliser l'effet spécial Fracasser, peut consommer l'énergie de 3 tirs pour émettre un faisceau de plasma sur une distance de 8 m infligeant 2d6 points de dégâts), vrilles foreuses et tentaculaires (dégâts 1d6 + 1, taille M, ignore 2 points d'armure), scanner multibande (balayage de plusieurs bandes du spectre électromagnétique, balayage par rayons X), systèmes de vol (déplacement 10 m).

Guerriers k'taars

D'apparence effrayante, mais physiquement peu imposants, les guerriers k'taars sont particulièrement doués pour réaliser plusieurs tâches en même temps. À l'aide d'implants cybernétiques, ils commandent de petites escouades de terribles robots de combat qui assouvissent leurs rêves de conquête. S'ils ont accès à un émetteur ou au système de communication d'un vaisseau spatial, ils peuvent contrôler ces robots à grande distance.

Kar'dek : Récent vainqueur du Grand Tournoi qui permet de promouvoir certains membres de la caste inférieure, Kar'dek cherche à prouver sa valeur parmi ses pairs et à s'élever davantage dans les rangs de la machine de guerre k'taar. Sans être un brillant tacticien, il est rusé et sait profiter de la moindre occasion, comme celle qui s'est offerte à lui lorsqu'il a découvert le lien entre Jason Federan et la station Clairvoyance. Il est suffisamment arrogant pour mettre son plan à exécution sans en informer ses supérieurs, qui risqueraient de prendre la tête de l'opération à sa place.

Comme la plupart des k'taars, Kar'dek est physiquement fragile et préfère utiliser ses robots kleevs pour la plupart des tâches. Ainsi que le veut son rang, il porte des anneaux bronze et noir sur ses vrilles. Il ne quitte jamais le module de commande de son vaisseau de reconnaissance.

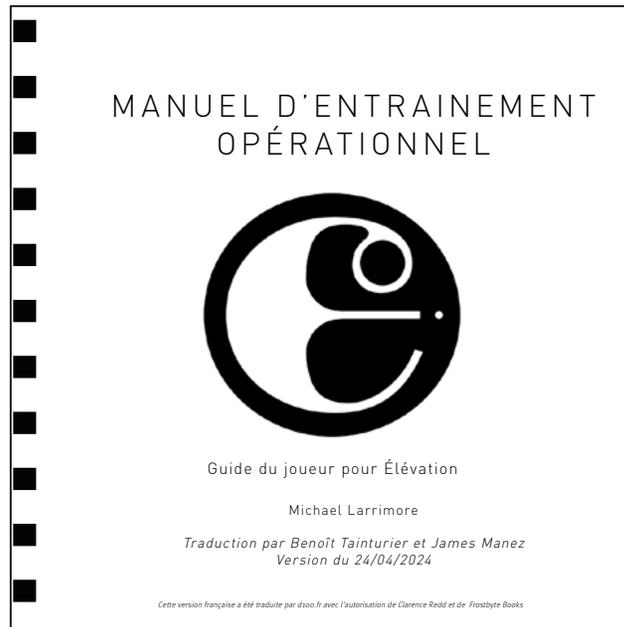
Équipement : Pistolet à plasma (dégâts 1d8 + 1, portée 8/24/100, capacité 12, recharge 3, peut utiliser l'effet spécial Fracasser), carapace blindée, implants de contrôle.

FOR	9
CON	12
TAI	14
DEX	11
INT	13
POU	12
CHA	10

Mouvement	6 m
Points d'action	2
Points de vie	13
Armes	Voir équipement
Armure	5 (carapace blindée)
Pts de pouvoir	12
Mod. de dégâts	—

Compétences : Apesanteur 70 %, Astroga-tion 65 %, Détecteurs 65 %, Esquive 60 %, Informatique 65 %, Perception 60 %, Perspicacité 60 %, Pilotage (vaisseau spatial) 70 %, Télécommunication 55 %, Tromperie 55 %, Volonté 65 % ; style de combat (armes à plasma) 65 %

Attitude : Froid et distant, il parle d'une voix sourde par l'intermédiaire d'un implant tra-ducteur.

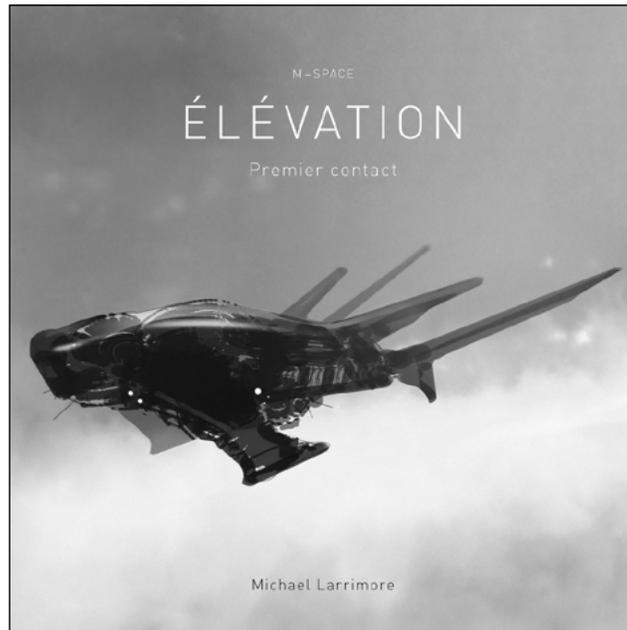


Un guide du joueur pour Élévation

Ce guide comprend :

- » des plans du vaisseau spatial des PJ
- » des informations sur le cadre de jeu
- » un plan de la station Clairvoyance destiné aux joueurs
 - » des personnages prêtirés

Téléchargement gratuit sur d100.fr



ÉLÉVATION

Un nouveau cadre de jeu et une nouvelle campagne pour M-SPACE

Il y a 40 ans, Élévation était une fière organisation d'explorateurs à la recherche de nouveaux mondes et d'espèces extraterrestres.

Aujourd'hui, son fondateur a disparu dans l'espace, les fonds s'amenuisent et les équipements obsolètes tombent en panne les uns après les autres.

Mais une petite équipe d'explorateurs irréductibles refuse d'abandonner la partie.

www.d100.fr/elevation

LA SENTINELLE DES CIEUX

Un chercheur brillant est assassiné sur la station
Clairvoyance.

Lors de leur enquête, les personnages se rendent
compte que les apparences sont trompeuses.

C'est à ce moment que les vrais problèmes com-
mencent...

*L'Incident de Triton est un scénario d'introduction
au supplément Élévation. Il peut être utilisé comme
scénario indépendant, bien qu'il soit conçu pour être
lié à la campagne décrite dans Élévation.*

*Nous vous recommandons d'utiliser ce scénario avec
M-SPACE et Élévation.*

*Cet ouvrage a été traduit par d100.fr avec l'autorisa-
tion de Frostbyte Books.*



FrostByte Books