

# Hoshikaze 2250

## Nous, Spatiens

### Jeu de Rôle

Scénario « Caviar et petits espions »

HOSHIKAZE 2250



Vivez des aventures infinies au sein de  
la Communauté des Espèces Astropérégrines



# **Projet Hoshikaze depuis 1990**

## **Association Hoshikaze 2250 depuis 2007**

### **Auteurs du JdR**

Benoît 'Mutos' Robin  
Gaëlle 'Gelweo' Wolf  
Arnaud 'Azekiel' Borie  
René Esposito

Boris 'Soulnight' Bouard  
Patrick Cialf  
Franck Barbe  
Francis 'Renkir' Gamboa

### **Illustrateurs**

Benoît 'Mutos' Robin  
Clémentine 'Kakhi' Wolf  
Fei Riyuzaki  
Evolvana  
Philippe Lemieux  
Maxime Mérino  
Morgane 'Kallista' Parisot  
Menga N' Kouka  
Charles Cardon

Pierre 'Piotr' Brzezny  
Gaëlle 'Gelweo' Wolf  
Nicolas Le Tutour  
Pierre Mattered  
Gary Jamroz-Palma  
Patrick Cialf  
Mehdi Abdemeziane  
Mabiala N' Kouka

### **Jeu Vidéo Hoshikaze « Stars of Call »**

Contributeurs du projet NAEV  
(see AUTHORS file)  
Solcommand

<http://www.naev.org>

<http://www.solcommand.com>

# Contributeurs du projet Hoshikaze 2250 de 1990 à 2017

Lisa 'Lisou' Lescornez-Robin

Florian Contet

Antoine 'Chn1' Ravnich

Boris 'Drakan'

Lydie 'Lauryn' Blaizot

Alexandre Verkelak

Isabelle 'Elisel' Cagnard

Michel-Marc Abignoli

James Shuster

Etienne Bochard

David Delattre

Laurent Marie

Melody

Denis Jalon

Jean-Louis Bergami

Jeremy Derrac

Basile O'Sullivan

Thibault 'Stormer' Siamer

Kevin Bihannic

Rémi Georges

Paul Perrière

Maxime Barbe

Marie Achard

Loren Costet

Marc-Antoine Dupont

Séphirah Lemoine

Mathieu Goerig

Stéphanie de Fortis

Alexandre Kapusta

Walter Belletti

Yann Flory

Lucas Delvalle

Philippe Halvick

Olivier Bru

Myrelingues

Abdel Badaoui

Olivier Girod

Loïc 'Corwin' Richard

L. Abdul Baan 'Lord Abdul'

Anthony Boulanger

Antonino Macario

Julien Briatte

Olivier Coché

Adrian DeAngelis

Dominique Barnet

Nicole Mattias

Laurent Vanaerde

Adrien Mathieu

Raphaël Malie

Maria Azalea Tan

Bruno Boutarel

Allesandro Costa

Martin Montrieul

Julien Huguenin

Antoine Druaux

Lucas Jouvenot

Yohann Donse

Amélie N'Guekora

Michel Topuzoglu

Anthony Pigeot

Ludovic Cornu

Cédric Dovgalenko

Jérémy Girardet



## Sommaire

1.	Hoshikaze 2250, le Jeu de Rôles Spatien .....	3
2.	Caviar et Petits Espions .....	3
2.1.	L’aventure en trois mots .....	3
2.2.	Utilisation de ce scénario .....	3
3.	Chronologie .....	4
4.	Briefing.....	5
4.1.	Arrivée à bord.....	5
4.2.	Votre mission, puisque vous l'avez acceptée .....	5
5.	L’histoire en coulisses .....	6
6.	Choix du MJ : contenus possibles des mallettes.....	7
6.1.	Rivalité industrielle.....	7
6.2.	Vestiges archéologiques .....	7
6.3.	Mafia de Nouvelle-Mars.....	7
6.4.	Filière d’exfiltration d’Adrim .....	8
7.	Choix du MJ : porteurs possibles des mallettes .....	9
7.1.	Jar’n’Rant .....	9
7.2.	Colette Arbois.....	9
7.3.	Kosanath ud Ergali .....	10
7.4.	Irshinaal shaan Brint .....	10
7.5.	Kenji Ichimori .....	11
7.6.	Halen d’rih Herith.....	11
7.7.	Ssillyhiada Baanhish.....	12
7.8.	Khaleel Abdul Hakim .....	12
8.	Péripéties possibles durant l’enquête.....	13
8.1.	La croisière .....	13
8.2.	Alexander Zaitsev.....	13
8.3.	Autres mouvements autour des mallettes .....	14
8.4.	Les liens avec l’équipage.....	14
9.	Deuxième partie : survie en zéro-g.....	15
9.1.	Le sabotage .....	15
9.2.	Survie ou mission ?.....	15
10.	Epilogues au choix des joueurs .....	16
10.1.	Evacuer avec une capsule .....	16
10.2.	Être récupérés avec les rescapés .....	16
10.3.	« Emprunter » un des auxiliaires du hangar.....	17
10.4.	Se cacher dans l’épave.....	17
11.	Intégration dans une campagne .....	18
11.1.	Situation de départ .....	18
11.2.	Suites possibles.....	18
11.3.	Jouer le scénario partiellement .....	18

## 1. Hoshikaze 2250, le Jeu de Rôles Spatien

Ce livret de Jeu de Rôles contient *un scénario dans l'univers Hoshikaze 2250*. Il nécessite pour être joué le *Kit de Démarrage*, disponible en téléchargement sur le site <http://hoshikaze.net>. Des personnages pré-tirés et deux autres scénarios d'introduction sont également disponibles.

## 2. Caviar et Petits Espions

### 2.1. *L'aventure en trois mots*

Des informations doivent être transférées de Sanctuary vers Nouvelle-Mars et ne peuvent l'être que sous forme de documents physiques. Ceux-ci ont été divisés en trois et répartis dans trois malles, portées par trois passagers d'une croisière spatiale de luxe, à bord de l'*Anna Karenine*, le fleuron des Caucasia Starlines.

Les PJs ont été engagés, par le biais d'un intermédiaire, pour récupérer très discrètement ces malles et les remettre à un intermédiaire sur Nouvelle-Mars. La croisière fait partie du paiement...

Cependant, ils ignorent que le paquebot a été saboté. Au 2<sup>ème</sup> saut sur les 5 que compte le trajet, il doit être détruit. Mais le saboteur a mal fait son travail et le navire ne sera qu'endommagé. Au lieu de mourir instantanément dans une titanesque explosion, les passagers se trouveront prisonniers d'un navire sans propulsion et sans boucliers, dans une zone riche en micrométéorites. Concrètement, cela se traduira par une décompression progressive des différents ponts du navire, au fur et à mesure que les impacts détruiront l'étanchéité de la coque.

### 2.2. *Utilisation de ce scénario*

Convenant pour 3 à 5 Personnages débutants, cette aventure est prévue pour une durée de 3 à 5 heures, selon les rencontres que le MJ pourra introduire dans l'histoire et les obstacles qu'il dressera face aux PJ. Elle peut facilement être réduite à 2h pour être jouée en Convention.

Elle permet de faire entrer les joueurs dans l'ambiance de l'univers Hoshikaze 2250. Plusieurs histoires personnelles sont proposées pour expliquer la présence des malles à bord de l'*Anna Karenine*. Chacune reflète une facette de Hoshikaze 2250. Au MJ de faire son choix par rapport au groupe et à l'ambiance qu'il souhaite donner.

Selon la composition du groupe et l'ambiance de la partie, le scénario peut se jouer de manière très dure ou beaucoup plus diplomate, voire totalement roleplay. La soirée costumée ajoute une touche d'humour et de délire. De plus, demander d'emblée aux Joueurs le déguisement de leur Personnage dévoile au MJ des éléments sur l'orientation que prendra la partie.

Le sabotage marque une rupture claire entre une première partie enquête et une seconde partie survie. Ceci peut être utilisé de diverses manières par le MJ. En Convention ou en initiation, il est possible de se concentrer sur l'aspect enquête et d'arrêter la partie au sabotage. En campagne, le scénario peut être divisé en deux par un cliffhanger au moment du sabotage.

### 3. Chronologie

Pouvant bien sûr être altérée par le MJ en fonction du déroulement de la partie, cette chronologie fournit un canevas sur lequel placer les actions des PJ.

Jusqu'au second saut, l'enquête se déroule en temps limité : les mallettes doivent être récupérées et une ou des capsules préparées pour leur éjection. Le jeu sera donc rapide, en insistant sur le délai.

Après le second saut, et donc le sabotage, le scénario bascule sur la survie, le temps s'étire et se prête bien à un jeu plus narratif, avec de longues périodes d'attente entrecoupées d'actions courtes mais intenses.

Temps	Événement	§
T0	Embarquement : <b>la navette arrive</b> sur l' <i>Anna Karenine</i>	
T0 + 1h	<b>Briefing</b> dans le salon anglais	
T0 + 3h	<b>Premier saut</b>	
T0 + 12h (1 <sup>er</sup> saut + 9h)	Second saut, sabotage et <b>début de la partie survie</b>	
T0 + 1j + 4h (2 <sup>nd</sup> saut + 16h)	Entrée dans le système du <b>navire pirate</b>	
T0 + 1j + 6h (2 <sup>nd</sup> saut + 18h)	Entrée dans le système du <i>Caine</i>	
T0 + 1j + 12h (2 <sup>nd</sup> saut + 1j)	<b>Récupération des capsules</b> par le navire pirate	
T0 + 3j (2 <sup>nd</sup> saut + 2j½)	Abordage de l' <i>Anna Karenine</i> par le <i>Caine</i>	
T0 + 4j (2 <sup>nd</sup> saut + 3j½)	Arrivée d'un autre paquebot, <b>évacuation</b> des survivants	
T0 + 5j½ (2 <sup>nd</sup> saut + 5j)	<b>Arrivée des remorqueurs</b> de la Caucasia Starlines	

## 4. Briefing

### 4.1. Arrivée à bord

Les PJ ne se connaissent pas forcément. Ils ont été contactés, soit ensemble, soit séparément, par des intermédiaires. La mission qu'ils ont acceptée est de récupérer en toute discrétion plusieurs objets à bord d'une croisière de luxe entre Sanctuary et Nouvelle-Mars, sur l'*Anna Karenine*, le fleuron des paquebots de la Caucasia Starline.

Lorsque commence le scénario, ils se trouvent dans la navette qui les amène à bord. L'engin, qui contient environ 60 passagers, s'approche doucement du majestueux paquebot, en orbite autour de Sanctuary. A noter que seuls des armements camouflés peuvent être introduits en fraude à bord du paquebot.

Insister sur le caractère impressionnant du paquebot : la croisière elle-même fait partie du paiement de la mission, son prix public est estimé à environ **6000 Cr**. Chaque PJ a reçu **2000 Cr** avant la mission, et **1000 Cr** par objet récupéré intact l'attendent sur Nouvelle-Mars.

S'ils se connaissent, ils sont ensemble dans la navette. Dans le cas contraire, chacun sait que les présentations seront faites à bord du navire, lors du briefing.

### 4.2. Votre mission, puisque vous l'avez acceptée...

Deux cas :

- Les PJ ne se connaissent pas et arrivent chacun dans leur cabine, où se trouve leur costume, sans masque, mais avec un mot : « votre masque et vos instructions vous attendent au salon anglais du pont B7 à 17h30 »,
- Si l'équipe se connaît déjà, une suite unique leur a été affectée. Les costumes y sont tous, sans les masques et avec le même mot.

Au salon anglais du pont B7, les PJ sont accueillis dans une atmosphère feutrée et une faible lumière, par une personne vêtue d'un exosquelette de combat, décoré façon « super-héros », très voyant et clinquant. Le regard attentif d'un mécanicien permettra cependant de déceler qu'il ne s'agit pas d'un déguisement, mais d'un véritable exosquelette, camouflé avec brio mais hâtivement.

Le contact distribue les masques des costumes, munis de communicateurs difficilement détectables (5% de chance à chaque utilisation). Il briefe les PJ sur leur mission :

- Photos 3D des 3 personnes porteuses des objets à récupérer et coordonnées de leurs cabines,
- Photos des objets à récupérer, des mallettes d'un modèle courant, en vente dans les boutiques du paquebot,
- Consigne de discrétion absolue : les mallettes doivent être éjectées « intactes et non ouvertes » entre le 2<sup>ème</sup> et le 3<sup>ème</sup> saut,
- Les capsules du pont M13 ont été sabotées par un contact pour pouvoir être éjectées sans alarmer l'équipage,
- Un navire viendra récupérer la capsule lorsque le paquebot aura sauté hors du système,
- Coordonnées et mot de reconnaissance pour le contact sur Nouvelle-Mars.

Les PJ peuvent s'ils le souhaitent rester dans le salon, réservé à cette fin, pendant toute la croisière. Leur contact les quitte et rejoint Sanctuary avant le premier saut.



## 5. L'histoire en coulisses

Les informations, quelles qu'elles soient, doivent arriver sur Nouvelle-Mars aussi vite et discrètement que possible. De plus, elles incluent des documents papiers qu'il faut pouvoir montrer physiquement, leur scan seul ne serait pas convaincant.

Cependant, les aléas des positions orbitales font que le voyage est actuellement très long. Il n'y a donc que peu de trafic sur ce trajet et engager un contrebandier serait voyant en plus d'être onéreux. La croisière de l'*Anna Karenine* est une occasion unique de faire parvenir ces documents rapidement.

Tous les documents devant de toute manière transiter dans le même navire, les séparer en trois lots est une tentative de diviser les risques.

Le MJ devra donc choisir une des explications possibles au contenu des malles et 3 PNJs appropriés. A lui de tisser les liens entre ces éléments pour présenter aux Joueurs un scénario cohérent.

Le tableau ci-dessous donne les correspondances entre les différents PNJs possibles et les quatre explications proposées.

	Rivalité industrielle	Vestiges archéologiques	Mafia de Nouvelle-Mars	Filière d'exfiltration d'Adrimis
Jar'n'Rant	Possible	Approprié	Délicat (marchand respectable)	Possible
Colette Arbois	Approprié	Possible	Possible	Possible
Kosanath ud Ergali	Possible	Possible	Délicat (Idrimar de haute lignée)	Approprié
Irshinaal shaan Brint	Possible	Possible	Délicat (Maître d'envergure)	Possible
Kenji Ichimori	Possible	Approprié	Approprié	Possible
Halen d'rih Herith	Possible	Possible	Approprié	Approprié
Ssillyhiada Baanhish	Approprié	Approprié	Approprié	Approprié
Khaleel Abdul Hakim	Approprié	Approprié	Délicat (magnat respecté)	Possible

## **6. Choix du MJ : contenus possibles des mallettes**

### **6.1. Rivalité industrielle**

Richard Thinnings, PDG de Thruspace, grande ligne rivale des Caucasia Starlines, va être accusé de malversations. Celles-ci sont réelles mais Herbert DuBois, un de ses adjoints récemment écarté, qui les a découvertes, compte s'en servir pour le démissionner et prendre sa place.

Des documents émanant des agents de DuBois sur Sanctuary doivent être livrés sur Nouvelle-Mars à un contact. Il suffit que l'une des trois mallettes arrive à destination et DuBois aura les preuves qui lui manquent pour accuser Thinnings. Toute mallette supplémentaire lui permettrait d'étayer encore plus solidement ses accusations.

Des agents de DuBois ont percé à jour le transfert et ont engagé les PJ pour subtiliser les mallettes et les remettre à un contact dans leur camp, sur Nouvelle-Mars.

### **6.2. Vestiges archéologiques**

T'Tinkal Nar'Tikt, un chercheur K'Rinn travaillant sur Purgatoire, a exfiltré illégalement des documents au nez et à la barbe du Conseil de Surveillance des Recherches Purgatoriennes. Il compte les revendre au plus offrant et a déjà entrepris des négociations avec des Résurrectionnistes, une faction k'rinne qui milite pour la reconstitution de l'espèce ha'tinkare. Il est aussi en contact avec des groupes de contrebandiers issus des Hoshi no Hekka.

Les PJ ont été engagés par des agents du CRRP, qui souhaite éviter de rendre publique cette malheureuse affaire. Si les mallettes sont discrètement exfiltrées, les documents seront récupérés. Dans le cas contraire, des journalistes risqueraient de s'emparer de l'histoire. Il n'est d'ailleurs pas impossible qu'il y en ait à bord...

### **6.3. Mafia de Nouvelle-Mars**

Des documents comptables mettant en lumière l'implication de plusieurs corporations, dont la Thruspace, avec la mafia de Nouvelle-Mars ont été rassemblés. Mais ils ont été dérobés et divisés en trois parties afin de pouvoir être transmis vers le siège de la mafia sur Nouvelle-Mars.

Des groupes de pression anti-mafias et les journalistes en charge de l'affaire n'ont pas lâché le morceau. Plusieurs d'entre eux ont regroupé leurs forces pour engager les PJ afin de récupérer les documents.

### **6.4. Filière d'exfiltration d'Adrim**

Les Adrim sont des Rithai dont les ancêtres ont été déclarés morts et qui n'appartiennent plus au Rith, au peuple des vivants. Les anciennes traditions font que les Rithai ne les voient pas consciemment, résultat de la présence de « filtres d'illusion sociétale », selon le terme scientifique consacré, notablement plus développés que ceux des autres espèces. Depuis les Guerres des Confins, des contacts ont eu lieu entre les Adrim et les Rithai ordinaires. Entre les bouleversements provoqués par la guerre et le contact avec les autres espèces, les anciens tabous s'estompent chez les jeunes générations.

Des filières existent pour exfiltrer des Adrim hors de la Sphère Rith. Elles sont combattues avec une grande vigueur par les factions les plus traditionnalistes. En effet, un Adrim exfiltré pourrait se réintroduire en tant que Rith, cette idée insupportable pour les tenants des traditions. Ils n'hésitent pas à employer des méthodes radicales pour briser les filières et ces dernières sont redevenues discrètes, voire secrètes comme elles l'étaient à l'origine.

Des documents secrets cruciaux dans la lutte que se livrent une filière et une organisation anti-exfiltration, ont été dérobés et doivent être acheminés sur Nouvelle-Mars. Le MJ est libre de choisir le camp qui possède les mallettes. Maintes situations sont possibles, y compris des cas de conscience et des changements d'attitudes si les PJ parviennent à deviner les bonnes informations à révéler.

## 7. Choix du MJ : porteurs possibles des malles

### 7.1. *Jar'n'Rant*

Ce K'Rinn d'âge moyen est un marchand aisé originaire d'une station dans la Sphère K'Rinne. Il possède une cargaison dans les soutes du paquebot et joint l'utile à l'agréable en participant à la croisière.

La mallette lui a été confiée par un contact sur Sanctuary et voyage en soute avec sa cargaison. Il est d'opinion plutôt résurrectionniste et des vestiges archéologiques purgatoriens sont susceptibles de l'intéresser. Sinon, toute information est bonne à vendre...

Il est costumé en un juriste/juge d'une civilisation antique, avec une cape et des inserts d'or et de platine tout autour de sa carapace. Si les PJ s'y intéressent, ceux-ci se révéleront être réellement précieux. Ils mettent en valeur sa carapace encore lissejeune et dissimulent un implant de connaissances, pour lequel il dispose de modules sur les différentes civilisations de la Communauté et leurs systèmes et traditions aux plans financier et commercial.

Ses mouvements et sa manière de parler révèlent une grande prestance et une assurance hors du commun. Habitué de la Sphère Humaine, il sait que son habileté au Spiraxy et le caractère hâbleur des Humains peuvent être utilisés pour les rouler facilement. Il vérifiera cependant que les joueurs peuvent soutenir leur mise et il faudra pour le tromper être un fin roublard.

Jar' ne combattra pas lui-même, sauf en situation d'auto-défense. Un peu entraîné aux arts martiaux sans être un combattant aguerris, il tentera toujours de mettre ses adversaires hors de combats sans les blesser sérieusement. Comme toujours lorsqu'il est entouré d'Humains, il restera constamment dans la foule, sachant qu'ainsi, il est moins vulnérable. Si les PJ parviennent à l'isoler et le menacent, il parlera beaucoup, mais démêler le vrai du faux ne sera pas évident. A la première occasion, il tentera de prévenir la sécurité du paquebot.

### 7.2. *Colette Arbois*

Cette jeune Humaine originaire de Sanctuary est simple secrétaire dans une grande société. La croisière constitue son premier voyage spatial et la réalisation d'un rêve.

Passionnée d'espionnage, elle a été contactée par un « agent » qui compte sur sa visibilité même pour la camoufler, mais ignore qu'elle est déjà identifiée. Sa mallette restera dans sa cabine, bien camouflée dans un faux plancher bricolé de l'armoire, mais sans protection sérieuse.

Elle est costumée façon Magical Girl, ce qui lui sied fort bien et la rend assez repérable. Elle se déplace de salle de danse en salle de danse sans jamais s'arrêter. Si un PJ tente de l'aborder, elle le laissera faire et si elle se sent suivie, entamera la conversation elle-même. Elle surjouera son rôle d'espion, soit en s'en vantant, soit en prenant des précautions excessives.

Sans être une réelle combattante, elle est capable de se défendre et armée d'un discret pistolet et d'une petite lame, qu'elle essaiera d'utiliser si elle se sent menacée. Une fois le dos au mur, elle peut être imprévisible, s'écrouler totalement ou prendre des initiatives brillantes, ce qui peut être utilisé par le MJ pour orienter le cours du jeu.

### **7.3. Kosanath ud Ergali**

La très honorée Kosanath est une Idrimar, c'est-à-dire un membre de la classe dirigeante rith sélectionnée par une preuve d'Honneur. Le clan Ergali, allié aux Irmothem, est renommé dans toute la Sphère Rith et ses propres ancêtres se sont couverts de gloire.

Elle a contracté une dette d'honneur vis-à-vis d'un Rith installé sur Sanctuary, qui lui a confié la mallette pour remise de cette dette. Si les documents concernent une filière d'exfiltration d'Adrimis, elle les portera pour le compte d'une organisation anti-exfiltration et pourra ou non être au courant de leur contenu et de leur importance.

Elle sera costumée en une Idrimar du Clan Irmothem de la période glorieuse de l'Exploration de Skarae. Issues de sa collection personnelle, ses décorations seront de toute évidence authentiques pour un connaisseur, bien que des néophytes des cultures rithai pourront l'ignorer. Traditionnaliste et imprégné des filtres de perception, elle ne semblera jamais remarquer Halen d'rih Herith, mais s'arrangera toujours pour l'éviter sans même s'en rendre compte. Si on lui en fait la remarque, elle parlera de fantômes et des morts qui reviennent les nuits d'éclipse. Dans ce cas précis, elle pourra même avoir des réactions violentes envers un fantôme qui se permet de revêtir des habits réservés aux Idrimarai, voire tenter de le brûler.

Elle se mêlera peu aux festivités et gardera en permanence la mallette sur elle, sanglée dans un sac sur son dos. Sa méfiance vis-à-vis de toute tentative d'approche sera grande et elle protégera la mallette au prix de sa vie s'il le faut. Il est illusoire d'espérer la réduire par la négociation et l'affronter risque d'être fort dangereux. Elle ne porte pas d'armes, mais sa seule masse, alliée à sa grande force, la rend redoutable au contact.

### **7.4. Irshinaal shaan Brint**

Maître Irshinaal est un ressortissant de la Baartish Intersystèmes, en voyage d'affaires hors de la Sphère Sshaade. Il se rend sur Nouvelle-Mars pour négocier des accords avec une entreprise de transport spatial. Il s'agit d'ouvrir l'espace baartish à cette compagnie en lui fournissant des escadrons de chasseurs pour protéger ses cargos. Il est assez ouvert sur les contacts avec les autres espèces. Son seul implant est une prise de neuro-pilotage.

Il a été engagé pour porter la mallette par un de ses contacts sur Nouvelle-Mars, avec qui il fait affaire depuis des années. Quel que soit le contenu de la mallette, il ne s'agit pour lui qu'un transport discret, auquel il n'accorde pas une grande importance en tant que tel. Cependant, s'il laissait compromettre une mission aussi simple, sa réputation pourrait en pâtir. Sa mallette est dans sa cabine, protégée par un détecteur de mouvement qui enverra un message sur un échec à le repérer ou à le neutraliser. Le message aura 80% de chances de parvenir à destination, via l'infosphère publique du paquebot.

Il possède son propre chasseur, entreposé dans les hangars du paquebot et qui ne pourra en sortir qu'à l'arrivée en orbite néo-martienne. Si les PJ souhaitent le lui emprunter, ils devront se frotter à la sécurité du paquebot. Le petit appareil, incapable de saut, ne peut emporter qu'un pilote et est équipé d'un cockpit exclusivement prévu pour les Sshaads.

Au cours de la fête, costumé en un célèbre corsaire des premières années de l'ère spatiale sshaade, reconnaissable à son emblème figurant une queue armée d'une masse d'arme, il se déplacera beaucoup, se mêlant aux autres passagers et participant avec entrain aux différentes activités. Il gardera cependant une certaine réserve face à toute tentative d'approche.

### **7.5. Kenji Ichimori**

Kenji Ichimori est un joueur professionnel et un mercenaire d'expérience. Assez renommé dans le milieu sanctuarien, il a assemblé autour de lui une petite équipe. Il possède plusieurs implants : à chaque main, un doigt modulable, avec des modules lance-gaz, nano-outils et monofilament, un branchement de données cryptées dans un bras, et un câblage e visée ajusté à son pistolet camouflé. Par dérision, il sera costumé en détective, type Sherlock Holmes.

Il a été engagé pour assurer le transport d'une des mallettes et attache plus d'importance à la réussite de sa mission qu'au contenu de son bagage. Sa cabine est bien rangée et la mallette se trouve au fond de l'armoire, sanglée dans une toile anti-g. Elle a été piégée par lui-même. Si le piège n'est pas détecté et désamorcé, il inflige automatiquement 1D4+2 de dégâts au PJ qui tentera de retirer la mallette. Il prendra environ 5 mn à désamorcer par tentative ratée et un échec critique le fera exploser à dégâts maximaux (6 points). A chaque échec, il y a 50% de chances que le message envoyé parvienne à Kenji via l'infosphère publique du paquebot.

Restant dans les salles de jeu, il ne se déplacera que pour passer d'une partie à une autre. Aux aguets, il aura chaque quart d'heure un jet pour repérer qu'il est filé. Rester discrètement près de lui implique de jouer et cette croisière regorge de joueurs professionnels capables de plumer un PJ trop confiant. Mise minimale : 100 Cr et 1 jet de Jeu par quart d'heure. Kenji ne se laissera jamais entraîner ou aborder. Toute tentative de communication éveillera sa suspicion. Il pourra tenter de piéger celui qui le file, quitte à l'assommer ou le droguer.

### **7.6. Halen d'rih Herith**

Ce Rith d'âge moyen installé depuis toujours en espace humain est un Adrim : un de ses ancêtres a été déclaré mort et banni de la vie des Rithai ordinaires, qui pour les plus anciens occultent sa présence et ne le perçoivent que comme une sorte de fantôme. Certains jeunes Rith le remarqueront et les plus audacieux pourraient même oser lui adresser la parole.

Il a été embauché pour porter l'une des mallettes pour une filière d'exfiltration d'Adrim. Cela peut être vrai ou non, selon l'histoire des mallettes choisie par le MJ. Il est cependant expérimenté et difficile à duper. S'il s'aperçoit que sa mission ferait du tort aux Adrim, il pourra avoir des réactions violentes.

Halen a été en contact avec de nombreux groupes plus ou moins légaux sur Sanctuary, Terre, Mars, Nouvelle-Mars et New Earth essentiellement. Il a aussi bourlingué dans toute la Sphère Humaine, Hoshi no Hekka compris. Il possède plusieurs implants : yeux et oreilles bioniques, un doigt modulable avec des modules lance-gaz, nano-outils et monofilament, un câblage de visée avec réflexes de lancer et une prise de neuro-pilotage.

Militant orgueilleux de la cause Adrim, il portera avec ostentation la marque bleue du D'rih, qui désigne traditionnellement les exclus, associée à un costume d'Idrimar Irlia des sables, un choix volontaire, choquant pour les Rithai traditionalistes. Il ne manquera pas une occasion de déclamer sa fierté de faire partie des Eclipsés, qu'il voit comme des survivants sélectionnés par les épreuves et l'avenir d'une espèce amollie par la vie facile.

Assez ouvert, il connaît bien les diverses espèces et ne fera réellement confiance qu'en un PJ rith ou k'rinn. En face d'un Humain ou d'un Sshaad, il sera méfiant et toujours prêt à réagir. Il garde sa mallette dans sa cabine, fixée dans le faux plafond, derrière une plaque habilement déplacée et remise en place, mais sans piège ou surveillance automatique.

### **7.7. *Ssillyhiada Baanhish***

Cette détective sshaade est établie dans la Sphère Humaine depuis des années. Originnaire des Etoiles Sshaades Confédérées et en désaccord avec leur politique de répression armée du Complémentarisme, elle s'est exilée pour avoir exprimé son opinion un peu trop ouvertement.

Sa valise lui a été confiée par un de ses contacts sur Sanctuary. Il s'agit pour elle d'une mission à remplir, elle ignore ce que contient la valise et ne veut surtout pas le savoir. Elle l'a dissimulée dans sa chambre, dans l'armoire, cachée à l'intérieur d'une grosse valise ne contenant apparemment que des vêtements. La valise, la valise et la cabine elle-même sont surveillées par des détecteurs, qui ont 80% de chance de parvenir à avertir Ssillyhiada de toute tentative d'effraction, s'ils ne sont pas auparavant détectés et neutralisés. La communication passe par l'infosphère du navire.

Basée dans les Hoshi no Hekka sur la *Cyhyraeth*, une des Forteresses qui sont les seuls habitats relativement fixes de cet Etat, elle voyage dans toute la Communauté à bord de son vaisseau personnel. Elle possède beaucoup d'informateurs en espace confédéré et dans l'ensemble des espaces humains, rith et k'rinn. Son vaisseau, qui se trouve dans les hangars du paquebot, peut emmener 5 passagers Humains, Sshaads ou K'Rinns, ou 2 Rithai dans un confort appréciable. Il n'est capable de sauts que sur des points de grande masse. Costumée en cyber-mécanicien pour dissimuler ses véritables implants (œil et langue bioniques, câblage de visée et griffes lance-fléchettes), elle cherche à prendre de nouveaux contacts, tout en maintenant une méfiance professionnelle face à toute tentative d'approche trop ouverte.

### **7.8. *Khaleel Abdul Hakim***

Khaleel Abdul Hakim est un riche Humain originaire de Mars et fier de son ascendance Solaire : un de ses ancêtres a fait partie de la première expédition habitée sur Mars. Il mène grande vie et se déplace beaucoup dans les salons, jouant, draguant, buvant et fumant avec retenue mais constance. Il reste toujours froid et maître de lui.

La valise lui a été remise par des contacts d'affaire. Pour lui, elle contient des documents d'une valeur archéologique inestimable, qu'il désire racheter à son contact lorsqu'il lui aura remis la valise. Il pense avoir deviné que de riches collectionneurs convoitent ces documents, non pour leur contenu, mais juste pour leur valeur vénale, et ne compte pas les laisser s'en emparer.

Sa cabine est bien ordonnée, excepté l'armoire. Elle est surveillée discrètement environ 60% du temps par des membres de la sécurité du navire, facilement détectables. Les PJ devront déjouer leur surveillance s'ils veulent y pénétrer sans se faire voir. S'ils sont vus, une équipe de sécurité de 3 personnes interviendra. La valise se trouve sous le lit, sanglée dans la toile zéro-g, sans précautions particulières.

Khaleel se laissera éventuellement aborder lorsqu'il passera dans le fumoir du restaurant et se mêlera aux conversations qui s'y tiennent continuellement dans une atmosphère de club privé distingué. Si les PJ le filent, ils devront commander comme lui un festin et cela coûtera cher à leur bourse : environ 250 Cr par personne. Habitué de ces croisières et de ce fumoir, il repérera cependant si un PJ détonne trop. Il est un piètre combattant car peu entraîné mais porte sur lui une petite lame dont il se servira en dernière extrémité. Il est costumé en un noble d'une civilisation au choix du MJ, pouvant aller par exemple du patricien romain au sheik arabe en passant par le lord anglais, le courtisan louis-quatorzien ou le rajah indien.

## 8. Première partie : enquête discrète

### 8.1. *La croisière*

La fête costumée a commencé dès l'embarquement des premiers passagers. Il y a donc beaucoup de monde dans les ponts passagers, les salons et les coursives d'observation. Tous sont déguisés avec des costumes aussi luxueux que ceux des PJ.

Il pourrait être intéressant de prendre cette fête comme prétexte pour donner aux joueurs un aperçu de la diversité des espèces et des civilisations de la Communauté. Après tout, nous sommes certes dans la Sphère Humaine, mais au cœur de l'Alliance Planétariste, état fondateur de la Communauté et très lié aux K'rinn et aux Rithai. Utiliser pour cela les PNJ fournis ou des dérivés à façon...

Difficile à jouer en temps limité, par exemple en Convention, cette possibilité peut être intéressante à développer en roleplay, pour une introduction à l'univers Hoshikaze 2250 ou pour un début de campagne. Le cas échéant, si les joueurs en redemandent, la partie enquête peut être allongée, voire répartie sur plusieurs séances.

Les occasions ne manquent pas d'entraîner les PJ dans une petite bagarre façon saloon, avec les serveurs qui escamotent les miroirs : un soûlard qui trouve hideux le costume d'un des PJ, un danseur qui trouve que ces intrus s'approchent trop de sa cavalière, un désaccord à une table de jeu, etc.

Utiliser les PNJ « Bagarreur » des diverses espèces, en nombre approprié à la situation. Le cas échéant, si le MJ souhaite un peu égarer les PJ, il peut leur faire prendre ces bagarreurs innocents pour des PNJ importants et ayant une vraie raison de leur en vouloir.

Les PNJ ont aussi là une occasion inespérée de se faire remarquer par la sécurité du paquebot, voire arrêter par les agents de sécurité.

### 8.2. *Alexander Zaitsev*

Alexander Zaitsev est un truand sans grande finesse mais aux gardes du corps très musclés et relativement armés, même en prenant en compte les restrictions qui s'appliquent sur le paquebot. Si le MJ décide de le faire intervenir, il pourra en faire l'ennemi de toujours d'un des trois porteurs, au choix. Il a eu vent de cette mission et s'est donné pour tâche de la faire échouer et d'en tirer profit. Il est à l'affût de tout ce qui se passe, mais son ennemi sait depuis son embarquement que Zaitsev est à bord et se méfiera donc particulièrement.

Si les PJ se font trop remarquer auprès du porteur que surveille Zaitsev ou qu'ils déclenchent les pièges, Zaitsev sera mis au courant. Il dispose de 3 gardes du corps. Ceux-ci sont équivalents d'un point de vue combat. Zaitsev lui-même est d'un niveau supérieur. Il a également des compétences en interrogatoire.



### **8.3. Autres mouvements autour des mallettes**

Il est possible d'utiliser certains des porteurs potentiels comme des PNJ importants. Ils pourront avoir été missionnés pour surveiller les mallettes et découvrir qui s'y intéresse, ou bien avoir des raisons personnelles pour vouloir les récupérer ou les détruire.

### **8.4. Les liens avec l'équipage**

Un des porteurs peut avoir demandé la protection de la sécurité du paquebot. Le chef de la Sécurité du paquebot, Mohammed Burhan et sa seconde, Leslie Jiang, auront alors fait le lien avec leurs propres informations parlant d'une machination contre la Caucasia Starlines. La mallette, que l'on ne doit pas ouvrir et dont le porteur ne connaît pas réellement le contenu, est évidemment suspecte. Mais les scans n'ont rien révélé et ils ne peuvent la faire ouvrir sans déclencher un scandale. Tout PJ qui se fait remarquer autour de ce porteur sera donc présumé terroriste...

Les agents de sécurité, tous humains, sont armés d'étourdisseurs et de matraques électriques. Ils tireront après sommations et au début, uniquement pour assommer. En cas de riposte armée, ils régleront leurs armes pour tuer. Une escouade classique se compose de 3 agents. Ils sont en permanence reliés à leur QG. Si leur signal est brouillé, 2 escouades de renfort sont envoyées dans les 5 minutes.

Tout PJ arrêté sera immédiatement emmené vers le QG de la sécurité pour y être interrogé par Burhan ou Jiang eux-mêmes, qui pourront se relayer si nécessaire. Avant le sabotage, ils chercheront à lui faire avouer l'acte terroriste que le PJ, selon lui, prépare. Après, ils pourront être plus violent et chercheront à lui faire avouer un lien avec les saboteurs.

Libérer un PJ pourrait être tenté en piratant les systèmes de sécurité de navire (malus -50) : il sera alors possible de déclencher des fausses alertes et de déverrouiller certaines serrures. Celles des cellules devront cependant être physiquement forcées. Il est aussi possible de prendre le QG d'assaut ou de s'infiltrer en se faisant passer pour des agents de la Caucasia ou des policiers officiels.

Compter une dizaine d'agents de sécurité plus Burhan et Jiang eux-mêmes. Toute tentative sera facilitée après le sabotage, car les agents sont tous occupés à chercher les survivants : compter seulement deux agents de permanence, dont un des chefs pour 50% du temps environ.

## 9. Deuxième partie : survie en zéro-g

### 9.1. Le sabotage

Une heure après l'arrivée de la navette, l'*Anna Karenine* se placera dans la zone de départ de la station-fronde *Sanctuary Drive 4*, qui lui ouvrira un tunnel de saut de 40 années-lumière, premier saut d'une traversée qui devrait en comporter 5.

En fait, le navire, saboté, doit disparaître corps et biens dans une gigantesque explosion lors du second saut, 13h plus tard. Le saboteur, Vladimir Ivan Evreguian, veut se venger d'avoir été renvoyé de la Caucasia Starlines 10 ans auparavant pour faute grave : mécanicien sur une escale, il avait sous l'emprise de la boisson mis hors service un motivateur de saut qu'il devait contrôler, causant la perte d'un cargo et de ses 3 hommes d'équipage.

Bien que connaissant bien le navire, Evreguian n'a pas eu accès aux données des dernières modifications. Le sabotage, qu'il effectuera juste avant le saut, ne fera que handicaper gravement le navire. Boucliers désactivés, réacteurs principaux hors service, le mastodonte ingouvernable se retrouvera juste à la dérive ... dans une zone saturée de micrométéorites.

Dès le saut, le navire se retrouvera en zéro-g. Sans boucliers, les impacts de micrométéorites causeront progressivement des dépressurisations des compartiments extérieurs. Petit à petit, le paquebot se vidant de son air deviendra une épave. Des étages entiers se retrouveront isolés par des secteurs dépressurisés. Des secteurs seront en ruine, la structure n'ayant pas résisté au choc et à la dépressurisation. Les PJ n'auront peut-être pas d'autre choix que de se procurer des scaphandres spatiaux, dont au moins 10 adaptés à chaque espèce sont à portée de main dans chaque étage en cas d'urgence.

Les PJ ne doivent **pas** rencontrer Evreguian avant le sabotage. S'ils le rencontrent après, il s'esquivera rapidement et parviendra, **quels que soient les efforts des PJ**, à leur fausser compagnie. Il s'éjectera avec une capsule. Selon la volonté du MJ, il sera récupéré par le même navire que les PJ, un autre navire pirate, le Caine ou laissé à son triste sort...

### 9.2. Survie ou mission ?

Les PJ ont déjà récupéré les malles, il leur restera à les amener à une capsule de sauvetage. Ils devront alors choisir entre embarquer dans la capsule ou rester dans le paquebot.

Dans le cas contraire, ils auront à choisir leurs priorités : remplir totalement la mission en récupérant les trois malles, ou d'abord survivre, même avec seulement une ou deux malles. Dans le cas fort improbable où ils n'auraient encore aucune malle, le MJ se fera une joie de leur rappeler le caractère impitoyable de leurs employeurs.

Il sera aussi loisible au MJ de poser des cas de conscience aux PJ. Le plus typique reste le PNJ à sauver au prix d'un temps précieux pour la propre survie des PJ et leur mission. Un choix judicieux du PNJ impliqué pourra permettre de semer la discorde dans le groupe.

Enfin, de nombreuses autres options sont également possibles pour faire vivre les passagers. La situation peut par exemple générer des frictions entre les passagers ou au contraire, pousser certains à se raccrocher au premier individu semblant savoir où il va, ce qui sera certainement le cas des PJ !

## 10. Epilogues au choix des joueurs...

### 10.1. Evacuer avec une capsule

La première idée qui viendra sans doute à vos joueurs sera celle de faire évacuer leurs PJ dans la même capsule que les malles. Celle-ci doit être récupérée par le *Gromoboï*, un navire de libres commerçants qui a été dépêché à cet effet par les commanditaires des PJ.

Des capsules se trouvent sur chaque pont, à raison de deux capsules par pont. Des ponts spécifiques, situés tous les cinq ponts, portent chacun vingt capsules. Chaque capsule peut offrir un abri à 10 Humains, Sshaads ou K'Rinns, ou à 3 Rithai. Elle possède des vivres pour 10 jours, et recycle l'eau et l'oxygène. Elle peut manœuvrer comme un vaisseau, mais est incapable de saut.

Beaucoup de capsules seront éjectées par l'*Anna Karenine*. Cependant, elles resteront en contrôle manuel, à proximité du paquebot endommagé, à attendre les secours. Seule celle contenant les malles et les PJ restera sur sa trajectoire d'éjection.

Le MJ pourra jouer l'arrivée du *Caine* et du *Gromoboï* dans le système en les décrivant, en veillant à bien gérer le temps, condensant en quelques phrases de longues heures d'attente pour ne pas lasser les joueurs. Le *Caine* sera de toute évidence un navire militaire, alors que le *Gromoboï* semblera être un cargo, mais avec des caractéristiques supérieures à ce que l'on pourrait attendre à première vue d'un navire ayant une telle signature. Ces éléments devraient inciter les PJ à se diriger vers le *Gromoboï*.

Le scénario prendra fin dès lors que les PJ seront récupérées par l'un des deux navires. En démonstration, le MJ narrera juste un épilogue, résumant en quelques phrases le fait que les PJ se trouvent transportés jusqu'à Nouvelle-Mars et parviennent jusqu'à leur contact, qui leur remet le paiement prévu. En campagne, les PJ resteront pour les prochaines sessions à découvrir la vie dans un navire militaire ou pirate, selon le choix qu'ils ont fait !

### 10.2. Être récupérés avec les rescapés

Les PJ peuvent aussi décider d'être évacués comme des passagers normaux, avec les secours. De la sorte, ils ne se font pas remarquer et ne risquent pas leur couverture.

Dans ce cas, ils peuvent choisir de déposer les malles dans une capsule qu'ils éjecteront, auquel cas le *Gromoboï* n'aura plus qu'à la récupérer comme prévu.

S'ils par contre gardent les malles par-devers eux et que l'un des porteurs, se rendant compte de la disparition de son précieux bagage, se plaint à l'équipage, leur butin pourrait très vite devenir encombrant.

De plus, une fois sur Nouvelle-Mars, ils devront expliquer à leur contact pourquoi le *Gromoboï* n'a trouvé aucune capsule et a couru des risques, dûment monnayés, pour rien, ce qui risque de provoquer un certain agacement des commanditaires.

### **10.3. « Emprunter » un des auxiliaires du hangar**

Le navire porte plusieurs auxiliaires dans son hangar. Le choix est assez vaste, entre les workbees de maintenance, les petites navettes, et les appareils divers et variés appartenant à des passagers fortunés, dont certains des PNJ.

Les principaux critères seront la capacité du ou des appareils qu'ils emprunteront à porter l'équipe au complet, ainsi que leur capacité à effectuer des sauts hyperspatiaux. Le MJ pourra aussi diriger le choix des PJ en ajustant la difficulté d'accès aux différents vaisseaux disponibles dans le hangar : surveillance, chemin à parcourir, sas, protection, etc.

S'ils s'emparent d'un appareil incapable d'effectuer un saut, on revient au cas de l'éjection avec une capsule, avec des variantes selon qu'ils emportent les malles ou les ont déjà éjectées. Attention, l'accueil sur le *Caine* risque d'être assez frais pour des voleurs de vaisseaux. Il est donc probable qu'ils choisiront le *Gromoboï*. Par contre, le capitaine de celui-ci sera enclin à conserver l'appareil s'il le peut.

Si leur prise est capable de voyage interstellaire, cela ouvre des horizons et peut être parfait pour commencer une campagne résolument axée Space-Opera. Il leur faudra néanmoins commencer par se rendre sur Nouvelle Mars pour percevoir leur récompense, sauf s'ils estiment que l'acquisition du vaisseau compense la perte financière de la prime.

### **10.4. Se cacher dans l'épave**

Les PJs peuvent aussi choisir de rester cachés dans l'épave, mais il leur faudra sortir un jour ou l'autre et l'on retombe alors dans un des cas précédents. Les principales occasions seront en effet l'évacuation des rescapés, le remorquage du paquebot et son arrimage à une station de réparation. Il leur faudra alors faire en sorte de passer inaperçus, peut-être en se déguisant en personnel de maintenance ou de surveillance, ce qui est susceptible d'ajouter des péripéties au scénario.

Ce choix ne se joue pas facilement en Conventions et reste plus adapté à une campagne.

## 11. Intégration dans une campagne

### 11.1. Situation de départ

Ce scénario peut être joué dans beaucoup de situations de départ. Sanctuary et Nouvelle-Mars peuvent être remplacée par d'autres planètes de départ ou d'arrivée, selon la situation des PJ. Il est aussi parfaitement acceptable de faire partir et arriver la croisière de stations au lieu de planètes.

De même, les différents fils conducteurs expliquant la présence des mallettes sont facilement extrapolables en rapport à la situation des PJ. La motivation des PJs peut être simplement une mission mercenaire, ou peut procéder d'événements antérieurs de la campagne. Une dette vis-à-vis d'un commanditaire potentiel peut servir de moteur, tout comme une situation délicate dont la mission serait une porte de sortie.

Lorsque les PJ disposent de leur propre vaisseau, ce scénario peut être l'occasion d'un changement d'orientation de l'espace vers une planète. Suite à un malheureux concours de circonstances, les PJ se retrouveront alors à des années-lumière de leur vaisseau. Il leur faudra trouver un moyen de quitter la planète sur laquelle ce scénario les aura déposés pour retrouver leur moyen de transport favori.

### 11.2. Suites possibles

Deux grands types de suites sont généralement envisagés, selon la réussite ou non de la mission. Soit les PJ sont largués avec leur paiement sur une planète ou une station, soit ils ont raté la mission ou irrité d'une manière ou d'une autre une des factions en jeu, auquel cas ils se retrouvent avec des contrats sur leurs têtes et doivent fuir pour sauver leur peau.

Le scénario peut être joué, soit comme une mission ordinaire dans une campagne mercenaire, soit comme un point pivot pour changer l'orientation de la campagne. Il est ainsi possible de tirer avantage du caractère tragique de l'histoire de fond pour propulser les PJ vers des directions que les joueurs n'auraient pas imaginé d'eux-mêmes. Par exemple, des PNJ rencontrés lors de la croisière peuvent entraîner les PJ avec eux dans leur fuite, ou bien devenir autant de contacts que le MJ pourra réintroduire par la suite.

Dans cette optique, ce scénario est particulièrement approprié lorsque le MJ souhaite orienter vers l'espace une campagne principalement planétaire. Il pourra alors faire en sorte de laisser aux PJ les informations idoines pour les diriger vers les hangars et mettre à leur disposition le petit vaisseau qu'il avait prévu de leur donner. Le scénario se poursuivra sans doute alors par l'épineuse question du maquillage de leur appareil volé afin de n'être pas arraisonnés par un patrouilleur à chaque saut...

### 11.3. Jouer le scénario partiellement

Il est possible d'adapter ce scénario pour, soit n'en garder que la partie enquête, soit que la partie survie. On raccourcira alors le scénario en retirant les éléments superflus.

Particulièrement, cela permet de jouer plusieurs dérivés du scénario enquête en s'affranchissant de la partie survie. Et si les Joueurs, conquis, décidaient de faire de leurs PJ des habitués des croisières spatiales ? Cela peut donner une bonne direction de campagne, en introduisant des trames de fond au gré du MJ et des missions différentes....



**Entrez dans notre univers**  
**Association Hoshikaze 2250**  
<http://hoshikaze.net>