

Hoshikaze 2250

Nous les Spatiens



**Scénario d'introduction
« Rencontre sur un astéroïde »**



Projet Hoshikaze depuis 1990
Edition actuelle © 2007-2014
Association Hoshikaze 2250

Sommaire

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | Hoshikaze 2250, le Jeu de Rôles Spatien | 3 |
| 2. | Rencontre sur un Astéroïde | 3 |
| 2.1. | L'aventure en trois mots | 3 |
| 2.2. | Utilisation de ce scénario | 3 |
| 3. | Chronologie | 4 |
| 4. | Briefing..... | 5 |
| 4.1. | PJ passagers ou équipage ? | 5 |
| 4.2. | Le Souzdal | 5 |
| 4.3. | Sur les lieux du drame..... | 6 |
| 4.4. | En route vers Vigma | 6 |
| 5. | L'histoire en coulisses | 7 |
| 5.1. | Le Gromoboï : faux pirates et vrais contrebandiers | 7 |
| 5.2. | Le vaisseau purgatorien | 7 |
| 5.3. | La découverte de l'épave | 8 |
| 5.4. | Résurrectionnistes et pseudo-prospecteurs..... | 8 |
| 6. | L'enquête au milieu des Spatiens | 10 |
| 6.1. | L'approche sur Vigma-4 | 10 |
| 6.2. | Les mineurs d'astéroïdes..... | 10 |
| 7. | Le Gromoboï, objectif de la mission | 11 |
| 7.1. | « Nous les tenons ! » | 11 |
| 7.2. | Explications de texte... .. | 11 |
| 8. | Rencontre sur un astéroïde | 12 |
| 8.1. | Le vaisseau purgatorien et les prospecteurs | 12 |
| 8.2. | L'approche | 12 |
| 8.3. | Couper la retraite aux inconnus | 13 |
| 8.4. | Interrogatoire..... | 13 |
| 8.5. | Exploration de l'astéroïde | 14 |
| 8.6. | Mais... vous aviez accepté cette mission !..... | 14 |
| 9. | Epilogues au choix des joueurs... .. | 16 |
| 9.1. | Enspacement simple..... | 16 |
| 9.2. | Incinération dans une atmosphère..... | 16 |
| 9.3. | Emmener les dépouilles des Ha'Tinkars..... | 16 |
| 9.4. | Laisser les dépouilles dans le vaisseau avec un traceur | 17 |
| 9.5. | Que faire des pseudo-mineurs ? | 17 |
| 9.6. | Votre réputation dans le système Vigma..... | 17 |
| 10. | Intégration dans une campagne | 18 |
| 10.1. | Situation de départ | 18 |
| 10.2. | Suites possibles | 18 |
| 10.3. | Scénario partiel | 18 |

1. Hoshikaze 2250, le Jeu de Rôles Spatial

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

2. Rencontre sur un Astéroïde

2.1. L'aventure en trois mots

L'*Anna Karenine*, le fleuron des Caucasia Starlines, a été retrouvé éventré et presque dépressurisé, ses générateurs principaux détruits, ses boucliers hors d'usage, dans une zone saturée de micrométéorites. Le paquebot a semble-t-il été saboté de l'intérieur par un commando dont les membres se sont échappés à bord d'une capsule. L'*Anna Karenine* a été sauvé et les survivants évacués vers Nouvelle-Mars.

Cependant, tout porte à croire que certains passagers et objets de valeur ont disparu du vaisseau. Selon les éléments connus, un navire se tenait à proximité pour les récupérer et a été endommagé par le *Caine*, un destroyer de la Ligue Centrale arrivé en premier sur les lieux. Ils ne peuvent pas être bien loin : les trajets interstellaires ne se font que par les Points de Saut Naturels et les routes majeures sont surveillées. Par des PSN non surveillés, son seul refuge identifié à proximité est la ceinture d'astéroïdes de Vigma-4, une planète géante et glaciale, en orbite autour de l'étoile Vigma. Ces anneaux sont connus comme un repaire de trafiquants.

Les PJ opèrent *a priori* pour le compte de la Caucasia Starlines, qui les a envoyés dans la zone avec pour mission de secourir le paquebot. Mais lorsqu'ils arrivent dans le système, les secours sont déjà là. Leurs supérieurs les contactent alors pour les envoyer à la poursuite des mystérieux pirates.

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 introduira dans l'histoire et les obstacles qu'il dressera face aux PJ. Elle peut facilement être réduite à 2h pour être jouée en Convention.

Ce scénario aide à faire entrer les joueurs dans l'ambiance de l'univers Hoshikaze 2250. Les différents groupes de Spatiens que l'on peut rencontrer autour de Vigma-4 montreront aux joueurs toute la diversité de cette culture en devenir.

Selon la composition du groupe et l'ambiance de la soirée, le scénario peut se jouer de manière assez dure ou beaucoup plus diplomate, voire totalement roleplay. Attention cependant, dès lors que les boucliers sont baissés, un vaisseau est très fragile et la décompression ne pardonne pas !

Selon le temps disponible et l'ambiance souhaitée, le MJ pourra introduire des rencontres diverses. Deux objectifs peuvent être joués : la mission telle quelle contre les « pirates », ou bien faire découvrir aux PJ un vaisseau purgatorien perdu dans les anneaux de la planète géante. Les deux objectifs peuvent être combinés, avec une bonne gestion du temps, mais cela requerra deux séances. Il est à noter que les négociations avec les mineurs d'astéroïdes peuvent aussi valoir leur pesant de cacahouètes pour des amateurs de roleplay !

3. Chronologie

Ce scénario ne se base pas sur une chronologie inflexible, mais plutôt sur le parcours d'une zone géographique. Quelques éléments peuvent cependant jouer :

| Temps | Événement | § |
|--------------|--|---|
| T0 – 4h | Les « pirates » du <i>Gromoboï</i> arrivent dans la ceinture d'astéroïde de Vigma-4 après leur échauffourée avec le <i>Caine</i> . | |
| T0 | Les PJ sont missionnés pour retrouver les pirates qui ont attaqué le paquebot <i>Anna Karenine</i> . | |
| T1 = T0 + 4j | Ses réparations effectuées, le <i>Gromoboï</i> repart de la ceinture d'astéroïdes. | |
| T1 + 6h | Le <i>Gromoboï</i> saute hors du système Vigma. | |

Selon les décisions prises, le MJ se basera sur cette table pour contrôler les aspects du scénario liés à la mission. Les Joueurs ont 4j de temps de jeu pour amener leurs PJs au contact du *Gromoboï*.

Pour ce qui est de la présence du vaisseau purgatorien et des pilleurs d'épaves, ils peuvent être mis en jeu à n'importe quel moment. Quant aux mineurs, pirates et autres spatiaux qui peuplent la ceinture d'astéroïdes de Vigma-4, ils font pour ainsi dire partie du décor.

4. Briefing

4.1. PJ passagers ou équipage ?

Si le scénario est joué isolément, cas le plus simple à mettre en œuvre, les PJ forment l'équipage du *Souzdal*, un navire de patrouille de la Caucasia Starlines. Leur travail est d'enquêter sur des affaires diverses touchant la Compagnie, qui loue parfois leurs services à d'autres commanditaires. L'équipage comporte une composante spatiale, avec *a minima* un pilote et un mécanicien, et une composante enquête, dont *a minima* un détective.

Intégré à une campagne, ce scénario peut nécessiter qu'un groupe de PJ soit envoyé dans l'espace alors qu'il ne possède pas de vaisseau. L'équipage spatial du *Souzdal* sera alors joué en PnJ et réduit à deux personnes : pilote et mécanicien. Si l'un des PJs est pilote ou mécanicien, il pourra tenir le rôle, le MJ devant alors intégrer ceci dans l'introduction.

Si par contre les PJ possèdent déjà leur propre vaisseau, il remplacera bien entendu le *Souzdal*, sans adjonction de PnJ supplémentaires.

4.2. Le Souzdal

Le navire des PJs, le *Souzdal*, est un patrouilleur de la Caucasia Starlines. Ce navire de classe *Eclair d'Etoile* semble être un banal cargo léger, maniable et capable d'atterrir sur une planète. Il a été doté d'un équipement adapté à sa mission, comportant des senseurs améliorés, des armements supplémentaires et une autonomie augmentée.

Cependant, s'ils rencontrent les pirates, il va falloir manœuvrer serré. Pour améliorer qu'il soit, l'armement est limité et orienté vers la désactivation de navires plus que leur destruction : 4 missiles ioniques moyens, capables de transpercer un champ de force 3, deux tourelles de Flak ioniques, efficaces contre un champ de force 2 ou une armure individuelle standard. Chacun des PJ a une armure moyenne, un pistolet laser (sauf le K'rinn pacifiste) et trois grenades brumigènes (elles répandent un brouillard de particules qui perturbe la vue et les transmissions électroniques dans un rayon de $1d6+3$ mètres). L'équipement comprend aussi un graviscaphe, amplificateur de gravité qui permet de garder les pieds sur le sol sur un astéroïde à faible gravité.

Table à ajouter : caractéristiques du vaisseau

4.3. Sur les lieux du drame

Le *Souzdal* ou le navire des PJ se trouvera à proximité du sinistre et sera appelé sur les lieux par la Caucasia Starlines, avec pour mission de secourir le paquebot. Mais, lorsqu'ils arrivent dans le système, l'évacuation des passagers a commencé et des enquêteurs de la Starline sont sur place. On voit seulement l'impressionnante silhouette de l'*Anna Karenine* se détacher sur le ciel étoilé. Les PJ ont gaspillé du temps et de l'énergie pour rien...

Alors arrive une communication sur la radio. C'est Winnie Peg, enquêteuse de terrain de la Starlines, en mission éclair sur l'épave. Elle connaît bien l'équipe, ils se sont déjà rendu des services et elle leur donnera volontiers des tuyaux, mais s'ils la pressent de trop de questions ou se disputent entre eux, elle s'impatientera : « *Excusez-moi, les gars, mais je n'ai pas beaucoup de temps, je suis sur le point de retourner sur Sanctuary, la navette ne m'attendra pas et je voudrais bien finir ça. Quand je serai partie, c'est Ralf qui reprend la mission, et lui, comme tête de nœud, vous le connaissez...* » Elle leur explique d'autorité le topo.

Le paquebot a été saboté à l'approche d'un saut. Les motivateurs d'hyper-espace sont hors service, le navire sérieusement décompressé et il y a eu des victimes parmi l'équipage et les passagers. De plus, il semble s'être produit un affrontement à bord et des inconnus se sont enfuis à bord d'une capsule de secours. Les pirates ont probablement emmené des objets précieux et peut-être un otage, mais ce n'est pas encore clair.

Un peu plus tard, un vaisseau non identifié est entré dans le système et tenté de se rapprocher de l'épave. Pris à parti par le *Caine*, un patrouilleur de la Ligue Centrale qui arrivait sur les lieux, il a récupéré la capsule en toute hâte et a sauté hors-système par un point de saut secondaire non surveillé. Le patrouilleur a interrompu son attaque pour se porter au secours de l'*Anna Karenine*, mais les enregistrements ont révélé que le navire inconnu était endommagé. L'analyse du réseau de saut a donné Vigma-4 comme seule zone raisonnable pour réparer discrètement un vaisseau. « *Voilà, vous savez tout. Rattrapez les pirates, ramenez-moi la peau de leurs couilles pour me faire un gilet, et les objets précieux si vous les trouvez, et vous ne regretterez pas le voyage.* »

4.4. En route vers Vigma

Direction Vigma, donc... En rassemblant leurs infos, les PJ peuvent savoir que le système n'a pas de planète habitée, mais que Vigma-4 est une géante rocheuse entourée par une ceinture d'astéroïdes riches en minerais. Il y a là des camps de prospecteurs, et surtout c'est un repaire bien connu de contrebandiers.

Nos PJ ont certes une carte des astéroïdes, mais pas vraiment à jour, car leurs orbites changent constamment. Il arrive souvent qu'un astéroïde se brise en plusieurs fragments à cause de l'exploitation minière, et les innombrables collisions provoquent des perturbations en chaîne. Seul un petit vaisseau très maniable peut traverser ce fouillis. De gros convois de cargos miniers munis de boucliers puissants traversent parfois la ceinture pour collecter le minerai, mais il n'y en a pas en vue pour le moment.

5. L'histoire en coulisses

5.1. *Le Gromoboï : faux pirates et vrais contrebandiers*

Le *Gromoboï*, un *Shire* modifié pour plus de rapidité, est en réalité un navire indépendant, mais absolument pas un pirate. Son équipage comporte certes quelques combattants, mais les activités du navire s'orienteraient plus vers la contrebande. Il a été engagé pour récupérer discrètement une capsule éjectée de l'*Anna Karenine*, contenant de une à trois malles scellées et remplies de documents. Cependant, rien ne s'est pas passé comme prévu...

Dès l'arrivée dans le système, les scanners ont montré que l'*Anna Karenine* était très endommagé et entouré de plusieurs dizaines de capsules. Le commandant a décidé de s'approcher pour évaluer cette situation inattendue. Mais un autre navire a sauté dans le système et les a sommés de s'identifier. Une capsule ayant changé de trajectoire et se dirigeant vers lui, le commandant a tenté de la récupérer aussi vite que possible. L'autre navire, qui se trouvait être le *Caine*, un patrouilleur militaire de la Ligue Centrale, a alors lancé une salve de missiles. Celle-ci a endommagé le cargo, qui s'est cependant arrangé pour récupérer en vitesse la capsule et a immédiatement pris la direction d'un point de saut non surveillé, qui les a conduits au système Vigma en trois courts sauts (2j au total). Le commandant a ordonné de s'arrimer à un astéroïde au milieu d'un nuage plus dense, qui les dissimulerait pendant que l'équipage procédait aux réparations.

Le commandant ne peut laisser identifier le *Gromoboï* comme le mystérieux vaisseau présent dans le système avec l'*Anna Karenine*, ce qui le ferait accuser de l'attaque sur le paquebot. Il doit cependant livrer les malles à ses contacts sur Nouvelle-Mars, sinon sa réputation et sa situation financière en pâtiront. Selon le contenu des malles et les factions impliquées, il peut même redouter un contrat sur sa tête ou son navire, pour récupérer les malles qu'il serait supposé avoir volées. Sa situation est donc délicate, à ajuster selon le choix du MJ et l'ambiance de la partie.

Pour conclure leur mission avec succès, les PJ's doivent ramener le *Gromoboï* sur Nouvelle-Mars avec son équipage. S'ils ne parviennent pas à le retrouver, cet échec sera certes une tâche sur leurs états de service, mais nul ne peut réussir à tous les coups...

5.2. *Le vaisseau purgatorien*

Il y a 8000 ans environ, un vaisseau purgatorien se perdit au large de Vigma-4. Il transportait des échantillons de Ha'Tinkars vers Purgatoire ou une autre colonie. Victime d'un dysfonctionnement de ses moteurs à distorsion, il a été attiré par la gravité de Vigma et a échoué sur un astéroïde. Au fil des siècles et des collisions, fréquentes dans cette zone très dense, il a été recouvert par des tonnes de poussières, de roches et de cailloux compactés.

Les Ha'Tinkars, cousins des K'Rinns, avaient été utilisés comme esclaves par une petite colonie purgatorienne établie sur H'Rkann il y a de cela des milliers d'années. Ils avaient été génétiquement modifiés et s'étaient vu dotés entre autres d'articulations pouvant pivoter sur 360°, une structure qui n'aurait jamais pu apparaître naturellement. Les manipulations génétiques effectuées par les Purgatoriens avaient laissé des traces dans l'ADN des Ha'Tinkars, et en particulier, des vulnérabilités à certaines maladies. L'une d'entre elles, inconnue sur le continent habité par les Ha'Tinkars, mais endémique et bénigne dans certaines populations k'rinnes de Tan'Kaln'k, mena à sa mort l'espèce entière en quelques dizaines d'années lors du premier contact avec les K'Rinns.

Hoshikaze 2250 – Scénario « Rencontre sur un astéroïde »

Protégé par les champs de force de ses boucliers, aux générateurs en prise directe avec le réacteur du vaisseau, dont le mécanisme est quasiment éternel, l'intérieur est resté intact. Dans des caissons d'hibernation dont les systèmes ont hélas moins bien résisté au temps, il contient des organites dont l'étude pourrait se révéler inestimable pour les scientifiques qui étudient les Purgatoriens. D'autres caissons, aussi inertes, renferment les restes de Ha'Tinkar originaux, d'avant les manipulations à l'origine de leur extinction.

5.3. La découverte de l'épave

L'épave a été découverte par un mineur humain, Kim-Yung Keung, dont les arcs à plasma n'ont pu venir à bout de l'alliage de la coque, très résistant et encore renforcé par l'effet des boucliers. Il ignore ce qu'elle contient, mais les technologies utilisées ne peuvent être que purgatoriennes. Il a donc posé un transpondeur sur l'astéroïde et a pris des photos, puis est revenu vers des systèmes plus fréquentés pour vendre sa découverte.

Une épave est légalement propriété de l'Etat sous le contrôle duquel se trouve le système. Ainsi, entre les investissements conséquents nécessaires pour l'exploiter et les redevances dues à l'Etat, le découvreur ne touche qu'une infime partie de sa valeur. S'agissant vraisemblablement d'un vaisseau purgatorien, il existe aussi le risque que les autorités, considérant les technologies en jeu, classifient l'information de la découverte et spolient purement et simplement le découvreur. Tout artefact purgatorien est en effet d'une valeur marchande officieuse inestimable, en plus d'être une marchandise officiellement prohibée dans la plupart des Etats de la Communauté. Keung a donc décidé, plutôt que de déclarer l'épave, de revendre illégalement son emplacement au plus offrant.

Il s'est donc rendu dans les Hoshi no Hekka, lieu idéal pour de telles transactions. Sur Cerberus Fortress, en GI-250-A, il a été contacté par une faction résurrectionniste, *les Héritiers de K'Talm'Ra*. Celle-ci lui a acheté très cher les informations de son transpondeur et il a été convenu que, dès que la présence du vaisseau et son origine purgatorienne auront été vérifiées, il recevra le solde de son paiement. Il a déjà revendu son vaisseau minier et s'est acheté un petit navire rapide, avec lequel il espère pouvoir visiter l'univers durant le reste de son existence, une fois le reste du pactole empoché.

5.4. Résurrectionnistes et pseudo-prospecteurs

Les pacifiques K'Rinns portent le lourd fardeau d'un xénocide, certes involontaire, qui pèse sur leur mémoire collective. Certaines factions soutiennent qu'ils doivent réparer les conséquences de leurs actes en ressuscitant l'espèce ha'tinkare. Cette position est violemment combattue par d'autres K'Rinns, pour qui les Ha'Tinkars ainsi recréés seraient inadaptés à la société k'rinne moderne et n'auraient qu'une vie de souffrance passée à pleurer leurs ancêtres, sans parler des risques de maladie s'ils portent toujours les failles créées par les Purgatoriens.

Découvrir des Ha'Tinkars d'avant la manipulation, même sous forme de restes, serait donc une bénédiction pour certains, un danger pour d'autres, mais ne saurait passer inaperçu. Les Résurrectionnistes en profiteraient pour abattre l'un des arguments de leurs adversaires, tandis que ceux-ci feraient tout pour empêcher que cette découverte soit rendue publique. Cela peut permettre au MJ de confronter les PJs à des choix éthiques non triviaux en les jetant au milieu d'une question épineuse au sein des K'Rinns.

Les Héritiers de K'Talm'Ra ont immédiatement affrété un navire qu'ils pensent capable de percer les protections du mystérieux vaisseau. Leur principal objectif est de récupérer les

Hoshikaze 2250 – Scénario « Rencontre sur un astéroïde »

éventuels vestiges purgatoriens afin de mieux comprendre la fin des Ha'Tinkars et de pouvoir préparer leur résurrection. Cependant, si le vaisseau contient d'autres artefacts intéressants, ils les monnaieront fort bien, ce qui les aidera à financer leurs opérations. Pour cette mission, ils ont fait appel au *Tan'Kaln'Aleth*, un navire mercenaire qu'ils ont déjà utilisé pour de nombreuses opérations discrètes. Sous l'apparence d'un vieux *Shire* rouillé, ce vaisseau possède une vitesse et une manœuvrabilité sans égales pour sa capacité d'emport. Il a été bourré à ras bord de matériel de forage spécialement modifié et son équipage s'est pourvu de quelques armes, au cas où Keung aurait vendu deux fois ses informations. L'équipage est constitué de Rithai, d'Humains et bien sûr d'une majorité de K'Rinns. Ils sont tous plus ou moins sympathisants des Héritiers et des Résurrectionnistes.

6. L'enquête au milieu des Spatiens

6.1. L'approche sur Vigma-4

En approche de Vigma-4, rien de particulier ne se révélera de prime abord. Peu à peu, des points apparaîtront sur les scans de distorsion : des vaisseaux miniers (*Mosquito*) qui se déplacent en faible accélération pour économiser le carburant et limiter leur signature vis-à-vis de la concurrence. Les PJs pourront compter une grosse dizaine de petits appareils. A cette distance, il est impossible de les contacter directement.

6.2. Les mineurs d'astéroïdes

Au fur et à mesure que le *Souzdal* s'approche des vaisseaux, ceux-ci commencent à réagir. Bien qu'il paraisse analogue à un petit cargo, le navire des PJs est cependant inconnu des mineurs. Les réactions iront du black-out, les PJs voyant un point disparaître des écrans alors que le vaisseau éteint ses distorseurs pour continuer en verniers, à des tentatives de contact sous forme de demande d'identification ou de proposition d'assistance.

Les mineurs d'astéroïdes ne se montreront jamais ouvertement hostiles si les PJs ne les attaquent pas. Leur respect du Code Spatien les fera aider les PJs si ceux-ci demandent une assistance matérielle. Ils refuseront par contre au début de les renseigner sur un quelconque vaisseau qui aurait traversé la zone.

Utilisées judicieusement, des images de l'*Anna Karenine*, qui ne sont pas encore parvenues jusque là, permettront peut-être de les faire changer d'avis. Après tout, un paquebot a été attaqué d'une manière cruelle et des Spatiens dignes de ce nom ne sauraient couvrir les responsables de ces actes. Les mineurs sont solidaires les uns des autres, et de tous les Spatiens. Ce sont des indépendants et des solitaires, peut-être des contrebandiers si l'occasion se présente, mais au grand jamais des pirates.

Par contre, ils se méfient des multiplanétaires et révéler que les PJs sont au service de la Caucasia serait mal venu dans les négociations. De par leur expérience d'enquêteurs, les PJs savent bien cela et le *Souzdal* ne porte d'ailleurs pas de marque officielle.

Les mineurs ont vu un appareil légèrement endommagé, un *Shire*, apparaître du même point de saut que le *Souzdal*, et se diriger vers une zone des anneaux, qu'ils peuvent indiquer à quelques dizaines de milliers de kilomètres près. Il s'agit bien du *Gromoboï*. Explorer cette zone peut prendre entre 2j et 5j, et c'est au gré du MJ d'orienter le scénario vers une rencontre avec le *Gromoboï* ou bien d'aller rapidement vers l'épave purgatorienne.

Chaque navire minier est un petit appareil monoplace, armé seulement d'une tourelle de flak ionique et alourdis par sa cargaison de minerai. Le *Souzdal* ne devrait avoir aucun problème dans un affrontement à un contre un. Cependant, il y a dans la zone près d'une quarantaine de mineurs indépendants et une attaque coordonnée lui serait à coup sûr fatale.

Dans le cas où les PJs s'attaqueraient à trop gros pour eux, les mineurs se contenteront de paralyser leur vaisseau avec leurs tourelles ioniques et de les aborder pour les dépouiller de leurs possessions. Ils démonteront aussi les équipements modulaires du *Souzdal* et le laisseront repartir après une grosse journée, munis seulement du strict minimum de carburant pour arriver sur un système fréquenté. Toute tentative de rester dans les alentours sera bien entendu fort mal accueillie et les mineurs pourraient alors vraiment s'énerver...

7. Le Gromoboï, objectif de la mission

7.1. « Nous les tenons ! »

Le Gromoboï est arrimé à un gros astéroïde, qui dissimule sa signature aux radars. Ses moteurs sont éteints et ses générateurs à leur minimum, il n'a donc pas de signature de distorsion et n'apparaîtra que comme une légère anomalie sur les senseurs radar et thermiques.

L'état de réparation du *Gromoboï* ne dépend que de deux paramètres : le temps écoulé entre son amarrage sur l'astéroïde, voyage des PJs et enquête parmi les mineurs compris, et bien entendu le bon vouloir du MJ !

Si le cargo est déjà réparé et en état d'accélérer, le commandant décidera de s'enfuir. Ses performances sont à peu près équivalentes à celles du *Souzdal*. Voilà une poursuite palpitante qui s'annonce ! Il convient de la jouer dynamiquement, en utilisant les compétences de pilotage et de navigation des PJs.

Si par contre le *Gromoboï* est encore en réparations, soit il sera tout à fait incapable de décoller, soit ses performances ne lui permettront jamais de semer le *Souzdal* et son équipage en est tout à fait conscient. Il cherchera donc à retarder sa détection autant que faire se peut, puis une fois détecté, sera ouvert à la négociation.

7.2. Explications de texte...

Une fois le *Gromoboï* rattrapé ou abordé, les explications risquent de durer. Le commandant cherchera à minimiser l'incident. Selon sa version, il croisait dans la zone, a voulu se porter au secours du paquebot, mais a été attaqué par le *Caine* sur un malentendu et s'est enfui pour sauver son navire. Si les PJs mentionnent l'origine Centrale du *Caine*, le commandant expliquera que les systèmes de communication du *Gromoboï* étant réglés exclusivement sur des fréquences Planétaristes.

Il prétendra de toute manière que les dits systèmes étaient endommagés et ont été réparés depuis. Les antennes externes portent effectivement des traces de réparation, mais un jet de Mécanique permettra de déterminer qu'elles ont été frappées par des éclats de missile. Il ne mentionnera pas la capsule et si les PJs demandent à la voir, il s'en est débarrassé, dira simplement qu'elle était vide et n'en démordra pas. Il se peut par contre qu'un membre plus bavard de l'équipage dénonce aux PJs la présence des mallettes.

S'ils s'en tiennent à leur mission, les PJs doivent ramener le *Gromoboï* sur Nouvelle-Mars avec son équipage. Le *Souzdal* est équipé pour remorquer un navire et possède du matériel pour coupler son ordinateur avec un système de commande à distance. Il suffit de brancher la console portable sur une prise standard, de prendre le contrôle du navire via le logiciel *ad hoc* (Compétence Informatique ou Pilotage Astronefs) et d'établir une liaison de données avec le *Souzdal* (autre jet d'Informatique ou de Pilotage Astronefs).

8. Rencontre sur un astéroïde

8.1. *Le vaisseau purgatorien et les prospecteurs*

Néanmoins, une péripétie imprévue peut détourner les PJs du droit chemin... En effet, la ceinture d'astéroïdes de Vigma-4 abrite un caillou un peu spécial. L'objet initial du scénario est de faire en sorte que les PJs tombent dessus en fouillant les environs.

Totalement indétectable visuellement et thermiquement, cet astéroïde apparaît juste comme une petite anomalie sur les radars et les détecteurs de distorsion. Il contient en fait un vaisseau purgatorien, qui devait transporter des échantillons de Ha'Tinkars vers Purgatoire ou une autre colonie. Pour une raison inconnue, il a échoué sur l'astéroïde et a été recouvert par des tonnes de poussières, de roches et de cailloux, agglomérés et compactés au fil des millénaires.

L'astéroïde est un bloc de forme irrégulière, de 2 km de long environ. Il offre une protection contre les collisions, car dans les anneaux, la plupart des météorites viennent d'un seul côté. Nos PJ connaissent bien la navigation spatiale, et savent bien cela. Par contre, ils n'ont pas d'expérience des exploitations minières, et il leur faudra un jet d'INTelligence ou de PERception pour reconnaître des traces de forage.

8.2. *L'approche*

Lorsque les PJs s'approchent de l'astéroïde, une anomalie apparaît sur leurs détecteurs. Les radars identifient simplement une masse métallique lourde, pouvant être un navire. Les signaux de distorsion rappellent la signature résiduelle de distorseurs désactivés, plus précisément ceux d'un *Shire*, très comparable au *Gromoboï*, mais brouillée et superposée à des éléments non identifiables, issus du vaisseau purgatorien. Les PJs pourront en déduire qu'il s'agit d'un navire modifié ou endommagé.

En approche lente, les PJ voient des lumières au sol. Les pirates ? Pas sûr. Vu de près, c'est un cargo léger *Shire* d'un vieux modèle, couramment employé par les prospecteurs, mais aussi par d'autres corporations moins respectables. A une centaine de mètres, des projecteurs éclairent une faille dans la roche, et dans cette faille, un reflet qui semble venir d'une surface métallique lisse. Serait-ce la fameuse capsule de secours ? Mais comment serait-elle arrivée là ? Les vigies du *Souzdal* voient des silhouettes en scaphandre, des K'Rinns, mais aussi quelques Humains et Rithai, qui s'enfuient de la zone éclairée, puis les projecteurs s'éteignent brusquement.

8.3. Couper la retraite aux inconnus...

Que faire ? Personne ne répond à leurs signaux radio. S'ils tirent un missile, ils risquent de tuer l'otage si le navire inconnu est leur pirate, ou des gens complètement étrangers à l'affaire dans le cas contraire. Si les PJs ont déjà récupéré le *Gromoboï* et le contrôlent à distance, ils pourront s'en servir pour disposer de deux points de vue, voire tenter un bluff à la supériorité.

Par contre, en se posant tout de suite, ils peuvent couper la retraite aux inconnus en se plaçant entre eux et leur cargo. Si les PJ choisissent cette option, ils devront descendre au sol pour atteindre l'entrée du cargo. Certains des inconnus pourront ouvrir le feu au paralyseur. Leur tir n'est pas trop précis et dispersé par les combinaisons. Ils se rendront dès que plusieurs d'entre eux seront blessés (nombre total : PJ + 1).

Si les inconnus parviennent à rentrer dans leur cargo, voire en abandonnant quelques membres d'équipages qu'il compte récupérer plus tard, celui-ci pourra décoller. Les filins d'arrimage qui le retiennent à l'astéroïde seront largués et le *Shire* tentera de prendre l'avantage sur le vaisseau des PJs.

Si le *Shire* est paralysé lors du combat, il devra être abordé. Il se pourrait aussi, dans le sens inverse, que le vaisseau des PJs ait le dessous et soit soumis à une tentative d'abordage. L'équipage tentera d'abord de négocier et ne se battra que s'il y est acculé. Il tentera de n'utiliser dans un premier temps que des armes non-létales, mais les Défenseurs et les non-K'Rinns pourraient se laisser emporter, au grand dam des K'Rinns normaux.

Si par malheur, les PJs étaient faits prisonniers, c'est que le scénario se serait vraiment éloigné de sa ligne normale. Ce sera alors au MJ de gérer totalement la situation.

8.4. Interrogatoire

Une fois interrogés, l'équipage du vaisseau mystérieux prétendra être de simples prospecteurs, mais ils refuseront de dire ce qu'ils cherchaient. « Du minerai... » Clairement, ils mentent. La fouille du cargo ne donne rien, sauf du matériel de forage perfectionné, dont certaines pièces sont dans un état de délabrement étrange, comme prématurément usées.

Pendant les conversations, un des prospecteurs dira entre ses dents, avant de partir ou d'être enfermé : « Cette salope leur a aussi vendu l'info ! » Son chef lui fait signe de se taire, et il sera impossible d'en savoir plus.

Les PJ pourront les laisser repartir après avoir confisqué leurs armes, sauf s'ils ont d'autres raisons de les soupçonner. De toute façon, le *Souzdal* est trop petit pour emmener autant de prisonniers. Le cas échéant, utiliser un autre module de contrôle peut permettre de remorquer aussi leur navire.

8.5. Exploration de l'astéroïde

Une fois réglé le sort des prospecteurs, les PJ peuvent s'ils le souhaitent se diriger vers l'objet métallique. Il est bien entendu du ressort du MJ de décider s'il veut les entraîner dans cette direction. Des informations fragmentaires et mystérieuses lors des discussions avec les pseudo-mineurs suffiront dans ce cas.

Surprise : les téléphones crâniens ne fonctionnent plus à moins de 5 m de l'objet. Il faut converser par signes. Les PJs de formation militaire ont un code gestuel... mais ce n'est pas le même selon les armées dans lesquelles ils ont servi. S'ils sont un peu futés, ils songeront qu'ils peuvent communiquer vocalement en appuyant leurs têtes casque contre casque.

La masse métallique est un cylindre d'une quinzaine de mètres, aux bouts fuselés. Il s'agit sans équivoque d'un petit vaisseau spatial, sans aucune ressemblance avec une capsule de sauvetage, mais visiblement issu d'une technologie inconnue. Il se trouve coincé, et bien coincé, dans la roche. Les prospecteurs ont abandonné sur place tout leur matériel de forage. Ils étaient occupés à percer la coque, constituée d'un alliage inconnu. Ils ont dû essayer nombre de méthodes pour attaquer le métal, mais celles-ci ont dû à la longue porter leurs fruits : il ne reste plus qu'un petit effort pour en venir à bout.

Une fois la coque découpée, les PJs découvrent un habitacle d'environ 5 m de long sur 2 m de diamètre. Il est en grande partie occupé par une série de 5 caissons métalliques oblongs de longueur croissante, de 1 à 1,70 m. L'ouverture sera délicate, car la plupart des appareils électroniques ne fonctionnent pas ou mal. Ils marcheront normalement si on transporte les caissons loin de l'engin.

Lorsqu'enfin les caissons seront ouverts, les PJs découvrent cinq corps momifiés d'insectoïdes. Ils sont tous de la même espèce, à des stades différents de croissance. Les K'Rinns présents sont bouleversés : ils reconnaissent des Ha'Tinkar !

8.6. Mais... vous aviez accepté cette mission !

« ... mais nous ne savions pas que nous allions tomber sur des Ha'Tinkars ! » Voilà comment risquent de réagir les K'Rinns présents, qu'ils soient PJs ou PnJs. Ils auront tendance à vouloir mettre la mission entre parenthèse, le temps de trouver une manière appropriée de gérer les précieuses momies. Les non-K'Rinns pourront soutenir qu'il est plus important de finir la mission et qu'il suffit de placer un traceur et de laisser la Caucasia s'occuper de la découverte.

Pour un K'Rinn, gérer la situation sera intimement lié à la question de la résurrection des Ha'Tinkars. Selon sa position sur le sujet, un K'Rinn sera soit fortement partisan de cette solution, soit violemment opposé. Seul un natif de la Sécession de Ka'Ralt pourra rester neutre. De plus, sur un sujet tel que celui-ci, un K'Rinn ne fera jamais confiance à une organisation humaine sans que celle-ci ait fait la preuve de sa loyauté absolue. Or, la Caucasia n'est pas connue comme une cause philanthropique...

La tentation peut être grande pour un K'Rinn résurrectionniste de se joindre aux pseudo-prospecteurs si ceux-ci cherchent à le convaincre. Il lui est aussi possible de chercher à contacter une faction résurrectionniste afin de lui fournir les dépouilles et l'emplacement de l'astéroïde. Ironiquement, il sera dans ce cas susceptible de tomber sur les Héritiers de K'Talm'Ra eux-mêmes. Quelle qu'elle soit, cette organisation ne manquera pas d'offrir une somme importante dès qu'elle connaîtra l'enjeu.

Hoshikaze 2250 – Scénario « Rencontre sur un astéroïde »

Pour un anti-résurrectionniste, cette découverte pose un problème moral plus complexe. En effet, il doit rendre honneur aux dépouilles des Ha'Tinkars sans pour autant apporter de l'eau au moulin résurrectionniste. Les solutions envisageables passent essentiellement par un espacement. Traditionnellement, les sépultures spatiales consistent à mettre les corps dans une capsule de sauvetage et, selon les croyances des officiants, soit à la placer sur une orbite stable, soit à l'envoyer se perdre dans l'atmosphère d'une planète ou d'une étoile proche. Dans ce cas, cela sera soit le soleil de Vigma, soit la géante gazeuse Vigma-4. Bien sûr, aucune de ses solutions ne sera acceptable pour un Résurrectionniste !

Certains non-K'Rinns pourront avoir l'impression que les K'Rinns, habituellement si respectables et sérieux, sont pris de folie. S'il est amené à s'impliquer personnellement sur la question ha'tinkare, un Rith pourra se sentir prisonnier d'un dilemme d'honneur : soit respecter sa parole et finir coûte que coûte la mission, soit la mettre de côté pour répondre à l'appel d'un honneur supérieur engendré par sa prise de position.

Enfin, certains PJs, quelle que soit leur espèce, pourront estimer que l'on ne tombe pas deux fois sur la possibilité de s'enrichir d'une manière indécente et que ces Ha'Tinkars constituent une aubaine à ne pas rater ! Les plus retors des K'Rinns, s'ils sont assez proches du résurrectionnisme, pourraient ainsi parvenir à faire se rejoindre leurs convictions et leur profit immédiat...

La palette des réactions possibles est donc infiniment large. Dans une partie d'initiation, les joueurs pourront ainsi découvrir certaines des oppositions qui structurent l'univers Hoshikaze. Quant au MJ d'une campagne Hoshikaze, il aura certainement plaisir à attiser les petits différends qui peuvent se faire jour dans l'équipe la plus soudée.

9. Epilogues au choix des joueurs...

9.1. *Enspacement simple*

S'ils décident de laisser les Ha'Tinkars en orbite dans une capsule de sauvetage, il est possible que par la suite certaines factions cherchent encore à s'en emparer. Toute la difficulté de l'opération consistera alors à retrouver un minuscule corpuscule au milieu des anneaux de Vigma-4. A cette fin, ceux qui auraient un intérêt à les retrouver pourraient tenter de placer un traceur sur la capsule.

9.2. *Incinération dans une atmosphère*

Si au contraire, ils les envoient se perdre dans l'atmosphère de la géante gazeuse ou de l'étoile locale, cette fin sera définitive. Le MJ peut très bien imaginer que des groupes résurrectionnistes puissent vouloir éviter à tout prix cette conclusion. L'équipage du navire des pseudo-prospecteurs est dans ce cas fort susceptible de tenter une action désespérée. Cela peut aller de la tentative de corruption d'un PJ à un coup de force. Poussés par le désespoir, même de pacifiques K'Rinns seraient capables d'aller au combat, pourvu qu'ils puissent raisonnablement espérer maîtriser leurs adversaires sans les tuer.

9.3. *Emmener les dépouilles des Ha'Tinkars*

Il est évidente, c'est que cette nouvelle cargaison ne risque pas de passer inaperçue. Si les PJs rentrent à la Caucasia, ils savent que c'est la Compagnie qui va devenir propriétaire des dépouilles. Si cela ne leur pose pas de problème, tant mieux. Néanmoins, ils doivent réaliser que dans ce cas, la Compagnie souhaitera ardemment s'assurer de leur silence. Les méthodes utilisées peuvent varier, mais ne seront pas forcément au goût des aventuriers...

L'autre option est de rentrer par le chemin des écoliers, en contactant au passage une autre organisation, qui serait intéressée par les dépouilles. Cela peut aller d'un collectionneur d'artefacts purgatoriens à une organisation résurrectionniste, en passant par des groupes de recherche secrets ou simplement des trafiquants. Il est d'ailleurs vraisemblable qu'une fois les dépouilles vendues, le contact voudra savoir où les PJs les ont trouvées.

9.4. Laisser les dépouilles dans le vaisseau avec un traceur

Un traceur est une sorte de transpondeur, silencieux en temps normal, mais qui répond à un signal codé. Il permet de repérer un objet à environ une seconde-lumière.

Il en existe déjà un sur l'astéroïde, posé par Kim-Yung Keung, mais dont les PJs ignorent *a priori* l'existence. Ils peuvent éventuellement en entendre parler par une indiscretion des pseudo-mineurs une fois ceux-ci capturés.

Le *Souzdal* dispose de 5 traceurs. Si les PJs souhaitent en utiliser un, il faut en programmer la fréquence et la séquence codée, avant de l'arrimer solidement sur l'astéroïde.

Il est du ressort des joueurs de décider ce que leurs PJs feront ensuite. En effet, ils peuvent revenir eux-mêmes une fois équipés de manière appropriée, ou bien décider de vendre les coordonnées et les codes du traceur à une organisation ou une autre.

Un tel contact ne se trouvera pas dans le système Vigma, excepté les Héritiers de K'Talm'Ra, dont ils tiennent prisonniers (avec un peu de chance) des représentants. Mais revendre la position de l'astéroïde sur lequel ils se trouvent risque d'être hasardeux.

9.5. Que faire des pseudo-mineurs ?

Cette question n'est pas simple non plus. Si les PJs les relâchent sur l'astéroïde sans rien faire, ils vont simplement continuer leurs activités comme si de rien n'était. Peut-être est-ce ce qu'un K'Rinn résurrectionniste pourrait souhaiter ?

S'ils remorquent leur vaisseau, la *Caucasia* court le risque d'être attaquée par son affréteur. Après tout, ils ont attaqué et arraisonné un honnête mineur d'astéroïdes. La seule manière de contrer cette accusation est d'accuser les pseudo-mineurs de trafic et d'exhiber le vaisseau purgatorien. Pas sûr que la *Caucasia* apprécierait de se voir mouillée dans cette affaire...

9.6. Votre réputation dans le système Vigma

La manière dont les PJs auront négocié avec les mineurs agira sur leur réputation, pour le meilleur ou pour le pire. Dans les deux cas, la signature de leur vaisseau et les visages de ceux qui se seront montrés aux mineurs resteront dans les mémoires des ordinateurs de bord et seront reconnaissables lors de toute nouvelle incursion dans le système. Au fil du temps, bien sûr, les mineurs changent, mais il restera toujours un ou deux « vieux de la vieille » qui se souviendront et que le MJ pourra faire intervenir lorsqu'ils croiseront de nouveau dans le système Vigma, même après des années...

S'ils se sont fait des alliés des mineurs, leur réputation leur donnera plus tard, si nécessaire, des contacts et un refuge dans le secteur en cas de coup dur. A eux de s'en souvenir au bon moment...

Si par contre ils ont attaqué un vaisseau minier et se sont fait reconduire *manu militari* vers un point de saut, ils seront pour de longues années *persona non grata* dans le système. A eux également de ne pas y remettre les pieds par inadvertance.

10. Intégration dans une campagne

10.1. Situation de départ

La situation initiale liée au sabotage de l'*Anna Karenine* peut être remplacée par n'importe quelle enquête, qui peut porter sur des trafics, une organisation secrète ou criminelle, des fuites d'information ou de l'espionnage, ou simplement sur un groupe de fugitifs en cavale.

Le *Gromoboï* peut d'ailleurs ne pas être un antagoniste, mais au contraire, il peut s'agir d'une mission de sauvetage : un navire disparu pour une raison ou une autre, qu'il faut retrouver coûte que coûte et dont les derniers messages indiquent qu'il a sauté vers le système Vigma.

10.2. Suites possibles

Selon les choix faits par les Joueurs au cours de l'aventure, de nombreuses pistes peuvent se présenter.

A la suite d'une mission réussie, les aventuriers peuvent être envoyés par la Caucasia sur la piste des informations transportées par le *Gromoboï*. Au contraire, un échec peut les précipiter dans des relations tendues avec la Compagnie, ce qui donne au MJ des points de pression pour les amener là où il le souhaite par la suite...

Si les PJs ont contacté une autre faction et vendu leurs informations, ils vont se trouver plus riche que jamais. Le problème sera alors de parvenir à démissionner discrètement de la Caucasia afin de profiter librement de leur pactole. De plus, la fortune attire les rapaces et ils risquent d'avoir des difficultés à trouver une certaine tranquillité... si tant est qu'ils la cherchent !

Mais il se peut aussi qu'ils aient *de facto* démissionné en s'évanouissant dans la nature avec leur navire. Si la Caucasia l'apprend, ils courent le risque que des contrats soient mis sur leur tête, auquel cas votre groupe a de quoi entamer une phase de campagne type « Les fugitifs » pour un temps. Mais peut-être tenteront-ils de convaincre la Compagnie que la disparition du *Souzdal* n'est qu'un tragique accident dans lequel l'équipage tout entier a péri ?

Il n'est pas impensable que leur démission ait été motivée par un changement d'allégeance, par exemple suite au dilemme moral posé par la découverte des Ha'Tinkars. Ont-ils pris la peine de communiquer à leur nouvelle faction leur ancienne appartenance à la Caucasia ? Quelles pourraient être les conséquences de se trouver entre l'enclume et le marteau ?

Ce scénario peut être globalement un point d'inflexion d'une campagne, permettant de projeter les PJs hors d'une phase « mercenaires » un peu trop confortable, ou de les mettre en face de choix cornéliens qui requièrent une prise de position. Celle-ci ne se fera pas sentir tout de suite, mais elle pèsera sur la direction qu'emprunteront désormais les PJs.

10.3. Scénario partiel

Ce scénario peut être joué partiellement ou réparti sur plusieurs sessions. Il y a globalement trois grandes parties : l'enquête au milieu des mineurs, la confrontation avec le *Gromoboï* et celle avec l'épave purgatorienne.

Un scénario concentré sur l'enquête peut, par exemple en Convention, ravir un groupe de joueurs orientés simulation et Hard-Science. Attention, si le roleplay s'en mêle, il risque de

Hoshikaze 2250 – Scénario « Rencontre sur un astéroïde »

prendre beaucoup de temps ! Il est judicieux de le conclure par une confrontation, au choix du MJ. Pour une découverte, le navire purgatorien est un bon prétexte pour décrire l'univers Hoshikaze 2250.

Au contraire, il est possible d'expédier rapidement l'aspect enquête, si le Mj sent que les Joueurs ont besoin d'action ou de mystère. Selon l'ambiance désirée, le *Shire* des contrebandiers ou celui des pilleurs d'épave sera un antagoniste tout indiqué...



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