

Test de haute sécurité

Ce scénario est le premier de la campagne de Runequest. Il se déroule dans QF1-01, et implique les joueurs dans la campagne. C'est à dire qu'il démontre l'aptitude des joueurs à être toujours au mauvais endroit, au mauvais moment. Il est conseillé de lire le background général de la campagne, Coup d'état à Dorastor, avant de faire jouer ce scénario.

Briefing sur Norjane

Un matin comme les autres, dans le sanctuaire, notre équipe de megas favoris attend, confortablement bien installés dans les fauteuils en cuir du bureau du major Sylvia Foster.

Bizarre. Elle n'est pas encore arrivée. Ca fait une heure maintenant. Le cocktail est fini, qu'a cela ne tienne, il reste encore une demi-bouteille de Rhum Terran. Mais qu'est ce qu'elle f... !!

Le major arrive avec une bonne heure et demi de retard, les cheveux en bataille.

" Ah, vous êtes-là ! Excusez-moi, mais j'avais une affaire urgente à régler. Un problème de renégats. J'ai bien peur que ce groupe ne nous ait échappé. Ils deviennent de plus en plus ennuyeux en ce moment. Bon, alors, pour vous, j'ai un bon job pénard... "

Sylvia affiche des infos sur sa console. On voit un grand astéroïde flottant dans l'espace, avec une multitude de constructions noir-argent à la surface, et quelque chose qui ressemble à d'énormes moteurs.

" Bon, les enfants, voici un Roc. C'est le tout dernier type de prison de haute sécurité que nous a pondu l'AG. Cette prison est sensée recevoir la crème de la crème des prisonniers hautement dangereux enfermés à vie. Dût à sa nature très particulière, le grand Médiate veut que nous la testions. Un convoi de prisonniers *normaux* va être transféré dans la prison pour tester les aménagements, et vous ferrez partis du voyage. Vous devrez vous faire passer pour des prisonniers et tenter de vous enfuir, par tous les moyens possibles, y compris le transfert. A mon avis, vos chances de réussites sont nulles. C'est pourquoi une **seconde** équipe va partir en mission en même temps que vous. Objectif : vous faire évader, par tous les moyens possible. Si vous n'avez pas réussi à vous évader avant un mois, vous repartirez ailleurs avec les autres prisonniers, et de là on vous transfèrerat sur Norjane. Personne ne sera au courant de votre identité réelle, et on va vous sortir un joli casier pour l'occasion.

Voilà, des questions ? Non ? Parfait ! Départ demain en salle de transit. "

Les megas se transigent sur une planète AG, ils changent d'identité, intègrent une prison, et se retrouvent à bord d'un vaisseau-pénitenciaire High-Tech en direction du Roc...

Durant le voyage

Le voyage jusqu'au Roc dure 3 jours, à vitesse maximale. Le vaisseau est tout moderne, tout confort à l'intérieur. Les prisonniers sont séparés, et enfermés dans des cellules de 6, assez spacieuse. La cellule comprend 6 couchettes, une salle d'eau, un coin gym, un séjour, une tridi, 4 cameras holo de surveillance, et des parois en adamantium. Les repas sont directement apportés par un passe-plat électronique. La sécurité est maximale, le séjour relativement confortable, et toute tentative d'évasion impossible.

On peut noter qu'il y a une compagnie de *marines* à bord, pour assurer la sécurité intérieure. De plus, le vaisseau pénitencier est escorté par un croiseur léger, pour éviter que des pirates tentent de libérer certains prisonniers. Le rapport des megas est clair : il est

impossible de s'évader de l'intérieur, et une attaque extérieure demanderait des ressources beaucoup plus importantes que n'en possèdent la plupart des groupes pirates existant.

La répartition des megas dans les cellules dépend de la taille du groupe. Si le groupe est trop important, ils seront séparés en deux, de telle sorte qu'ils aient des compagnons de cellules. De toutes façons, il faut absolument qu'ils fassent le voyage avec le docteur Kwolek, et se lient d'amitié avec lui, c'est important pour le reste de l'histoire. Comme ils n'auront rien à faire pendant trois jours, il est probable que les prisonniers discutent entre eux, se disent ce qu'ils ont fait pour en arriver là, etc...Essayer quand même de décrire les autres PNJ, que les joueurs ne se doutent pas que Zertus est LE PNJ qu'il faut suivre...

Pour forcer la chose, un des megas peut défendre Kwolek pendant qu'il se fait agresser par un autre compagnon de cellule, pour une raison quelconque (recyclez la savonnette). Le mieux est de faire intervenir cet événement juste après leur arrive au Roc, s'ils ne sont pas devenus copains avant.

Le Roc

Vu de l'espace, le Roc ressemble à un gros astéroïde, surmonté d'énormes moteurs. Tout l'intérieur est creusé de galeries, aux parois en adamantium. Les blocs de détention sont loin à l'intérieur de l'astéroïde, et il y a une importante garnison, ainsi que des défenses conséquentes. Pour l'instant, les défenses ne sont pas au maximum, car les missiles n'ont pas encore été livrés, mais cela le sera sous peu (Et oui, l'AG possède une administration en rapport avec sa taille). Le Roc possède un propulseur supraluminique, ainsi que quelques propulseurs de manœuvres. Il a une maniabilité de type X. Le Roc voyage ainsi lentement en vitesse supra-luminique, oscillant entre le réseau supérieur et le réseau inférieur, pour rester le plus indétectable possible. Il ne réapparaît dans l'espace normal que de manière épisodique, près de bases de la FRAG, pour le réapprovisionnement et pour un accès aux communications protégées. Charmant pour y passer des vacances, non ?

Etat des lieux

Les prisonniers ont droit à une retransmission de l'atterrissage sur le circuit de tridi interne. Cela est sensé leur faire comprendre que toute tentative d'évasion est vaine... Le Roc est encore plus impressionnant en réalité, et les canons lasers (modèle longue portée à RX, pour les connaisseurs) effrayants. Le vaisseau se pose dans le hangar principal, et est entouré par la garnison. Les prisonniers sont ensuite débarqués par petits groupes, et escortés jusqu'à leurs cellules. Suit une réunion générale avec briefing du GO (le directeur), dans le plus pur style "*Je veut pas en voir un faire le Mariole !*".

Les cellules sont individuelles, avec le même aménagement moderne et tout confort que dans le vaisseau de transport. Les megas ont déjà connu prison bien plus désagréable. Les prisonniers sont relativement libres de leur emploi du temps. Toutes les cellules, les sanitaires, réfectoires, et ateliers sont compris dans la Zone de Détention. Il y a très peu de communications entre cette zone et le reste du Roc, et la sécurité est maximale. De plus, tous les secteurs peuvent être isolés et ouverts sur le vide... Les prisonniers sont tous fichés dans l'ordinateur central, et ont accès au repas qu'avec une identification. Ainsi, si les prisonniers veulent améliorer leur ordinaire, ils doivent travailler dans les ateliers pour créditer leur compte ! (Faites les travailler sur des propulseurs de *Dards d'Argents*, les joueurs vont vous haïr...)

Il faut profiter de cette période pour que les megas se lient encore plus d'amitié avec Kwolek, si ce n'est déjà fait, tout en leur faisant découvrir les installations du Roc. Quasiment tout est géré par informatique, il existe de nombreux dispositifs anti-intrusions, aussi bien

pour empêcher l'entrée que la sortie, bref galère pour l'évasion... De toute façon, au bout de deux jours, les choses vont bouger. (Ou plus tôt, si vous commencez à vous ennuyer.)

Attaque

Il faut pousser les megas à faire une tentative d'évasion, durant le cycle de nuit. Les pirates attaquent le Roc juste à ce moment là, quand ils allaient se faire prendre. Il faut **absolument** que les megas partent avec Zertus. C'est leur seul ami susceptible de les aider dans leur entreprise, mais si les joueurs partent sans lui, il les suivra discrètement et tombera sur eux juste au moment de l'attaque.

L'assaut est rapide et brutal. Tout d'abord, le Roc est forcé de repasser en espace normal grâce à un champ de mines hyperluminique disposé sur son plan de vol. Ensuite, des torpilles-champs au plasma perturbent momentanément le dispositif de défense extérieure, empêchant les intercepteurs *scorpions* de décoller. Enfin, grâce aux plans détaillés du roc et de son système de sécurité interne fournis par les renégats, les pirates réussissent à contrôler une partie du système anti-intrusions, isolant la majeure partie de la garnison. Ayant réussi cet exploit, ils se frayent un chemin au plasma jusqu'à la zone de détention.

A l'intérieur, dès le retour dans l'espace normal, les lumières passent à un joli rouge-alerte, une sirène d'alarme-collision se met à sonner, et toutes les cloisons se ferment.

PJ1 – Dites voir, ce "Tchioung", la, c'était pas un canon-plasma ?

PJ2 – Sont bourrin les copains...

PJ1 (affole) – Euh ? CA, c'était une grenade nucléaire tactique, non ?

PJ2 – T'es sur qu'ils viennent pour nous délivrer ? J'ai comme un doute...

Les megas profitent de la diversion pour continuer à s'évader. Le mieux serait de profiter des aléas du combat pour leur faire mettre la main sur quelques paralysants. C'est la théorie, parce que lors de la partie-test, le psy du groupe s'est téléporté dans l'armurerie pour piquer des fusils plasmas... Quoiqu'il en soit, si vos joueurs ont deux neurones qui marchent, ils devraient essayer de se diriger vers le hangar pour voler une navette, ou essayer d'établir le contact avec les assaillants (Ils peuvent encore croire que c'est la seconde équipe mega).

Laissez se défouler les joueurs pendant le trajet. Les occasions ne manquent pas : gardes, autre groupe de prisonniers, système anti-intrusions... N'oubliez pas une chose : *Vie et Dignité...*

Si les joueurs ont décidé de se frayer un chemin jusqu'au hangar, ils tombent sur l'arrière garde pirate. S'ils ont décidé d'établir le contact avec les assaillants, ils tombent sur l'avant-garde, mais le résultat est le même : dès que les pirates les aperçoivent, il se mettent à leur courir après ! N'oublions pas que les pirates veulent Zertus, et que Zertus est avec les megas. La course poursuite continue...

Quand les joueurs en auront assez de jouer à cache-cache dans les dédales du Roc, en ayant à la fois les pirates et la garde sur le dos, ils tombent nez à nez sur Christina Archfellow avec une escouade de pirates. Et elle n'est vraiment pas contente de ne pas avoir trouvé Kwolek là où il devait être... Un bref round de combat plus tard, les megas sont désarmés, et rapatriés sur la navette pirate. C'est justement à ce moment là que la garnison principale se regroupe et qu'elle reprend le contrôle du système anti-intrusions. La situation commence à devenir intenable pour les pirates, qui reculent en désordre jusqu'au navettes. Les pirates et les megas doivent coopérer pour retourner au vaisseau, talonnés par une Garde à l'humeur encore plus exécrable qu'Archfellow.

Normalement, les joueurs ne devraient pas hésiter à coopérer avec les pirates. Premièrement, ils courent le risque de se faire tirer comme des lapins par la garde. Deuxièmement, les ordres de Norjane sont de profiter de toutes les occasions pour s'enfuir,

puis de faire un rapport. On peut difficilement rêver meilleure occasion. De plus, pourquoi un groupe de pirates si bien équipé s'attaque à une prison ultra-secrete que personne n'est sensé connaître pour libérer un scientifique ? Si ca c'est pas louche...

Evasion

Bon, c'est pas tout d'être retourné sur le vaisseau, il va maintenant falloir échapper aux poursuites. Et ca va pas être facile. En effet, les pirates ont perdu environ 30 % de leurs forces d'assauts et certaines navettes n'ont pas put repartir. Les défenses du Roc sont encore paralysées, mais le temps perdu pour localiser Kwolek a permis à la FRAG d'envoyer une unité sur place. Un croiseur léger d'interception. Rien de bien méchant, il ne fait qu'un kilomètre de long. Cependant, il y a deux escadrilles d'intercepteur *Scorpion* à bord, qui viennent justement de partir.

Les megas vont devoir s'associer avec leurs nouveaux copains pour défendre leur vaisseau, et passer en vitesse supra-luminique dans la plus grande tradition StarWars¹, juste avant leur anéantissement. (Donner leurs quelques canons-lasers et deux ou trois chasseurs)

Course-Poursuite en supralum

Les pirates ont réussi à passer en triche-lumière, non sans avoir perdu quelques vaisseaux face aux intercepteurs de la FRAG. Les pirates suivent le plan établi à l'avance dans l'hypothèse d'une telle situation. Ils se dispersent, se font oublier quelquetemps, et se regroupent à Pirate-Point. Archfellow, quant à elle, se rend au point de RdV convenu avec les renégats. Il s'agit d'une ancienne colonie minière désaffectée, situé dans un système a l'écart des routes spatiales. Il n'y a rien d'intéressant, a part un vieux point de transit quasiment oublié de tout le monde...

Le voyage dure 2 jours, mais le vaisseau est pris en chasse un certain temps par le croiseur de la FRAG. Parmi tous les vaisseaux présent, notez celui que le croiseur a décidé de poursuivre. Les pirates arrivent à le semer à proximité d'un trou noir.

Dans, le vaisseau, par contre, l'ambiance n'est pas au beau fixe. Archfellow explique la situation à Zertus, et veut savoir qui sont ces gens qui ont fait foirer son plan d'évacuation. Ceci combiné avec la course poursuite du croiseur promet de bonnes séances de roleplay, et une atmosphère tendue. A moins que les joueurs n'aient de très bons arguments à opposer, Christina décide de désarmer les megas, et de les livrer aux renégats, pour le même pris que Zertus. Elle les a suffisamment vues traîner entre ses pattes. On peut noter que dut à sa grande volonté, les tentatives de transfert sur Archfellow vont se révéler très compliqués, et c'est tant mieux...

Transit vers l'inconnu

Enfin, le vaisseau arrive en vue de la station minière. La station est vraiment désaffectée, située sur un grand astéroïde, lui même en plein milieu d'une ceinture d'astéroïde, elle-même au milieu de nulle-part. Cependant, le système environnemental marche, les renégats l'ont réparé, pas fous ...

Le vaisseau se pose dans le hangar principal de la station. Le comité de réception est constitué de cinq personnes à la mine patibulaire, vêtus de combinaisons de combat. Un grand robot est dissimulé dans un coin. Au vu de son armement, les programmeurs ont dut oublier les lois de la robotique...

¹ Je sais, j'ai honte... ;-)

Les pirates débarquent, visiblement mal à l'aise, en poussant les megas devant eux. Incompréhension parmi les renégats, qui demandent des explications. Après une brève discussion, plusieurs caisses sont transférées sur le croiseur pirate.

Une fois seuls, les renégats engagent la conversation avec les megas, qui ignorent qu'ils sont renégats, et vice-versa ! Ils expliquent ce qu'ils attendent de Kwolek, et proposent aux dangereux criminels qu'incarnent nos megas de les rejoindre. Tout va bien jusqu'au moment où ils discutent du moyen de quitter les lieux, et que les renégats évoquent le point de transit...

Des joueurs très naïfs pourraient penser avoir affaire à l'équipe de secours.

Pour des joueurs à peine moins naïf, cela pourrait se dérouler comme cela :

" Joueur (naïf) – Oh ! Un point de transit ! Alors, vous êtes megas ?

Renégat 1 – Pourquoi, vous êtes aussi mega ?

Renégat 2 (se tenant la tête d'un air désespéré) – C'est pas vrai ! Je rêve ...

Même joueur naïf – Nooon ! Ne me dites pas que ces vous les renégats dont parlais le Major au briefing ? Aïe, gaffe... "

S'ensuivrait alors un beau duel Mega vs Renégats, dans un décor de Space-Opéra apocalyptique, sonorisé par la Chevauchée des Walkyrie et l'explosion de quelques astéroïdes. Les renégats auraient le dessus, grâce à l'aide non négligeable du robot de combat, et tout le monde se transiterait sur Glorantha...

Malheureusement, les joueurs ont toujours des idées quand il ne faut pas, et ils essaieront certainement de jouer le jeu jusqu'au bout, se faisant transiter par les renégats. Pas de problèmes. Durant le transit, les renégats vont se rendre compte de la nature mega de leurs passagers, et ils se feront capturer de l'autre coté du point de transit...

La suite, dans le prochain scénario !

Casting pour MEGA III

Garde galactique

I 12/6 D 14/7 V 14/7 M 9/4 E 8/4
P 12/6 R 15/7 F 14/7 C 13/6 A 13/6

Initiative 7 Vie 6/3/1 Tir 9

Armes : Fusil laser, paralysant, grenade aveuglante
Armure intégrale légère

Pirate classique, sans foi ni loi (*Maraudeur de Kristina*)

I 10/5 D 15/7 V 14/7 M 9/4 E 8/4
P 12/6 R 14/7 F 14/7 C 14/7 A 12/6

Initiative 7 Vie 6/3/1 Tir 8

Armes : Fusil d'assaut, Fusil plasma, Lance-roquette portable... (*pas tout en même temps !*)
Armure de combat

Kristina Archfellow (*Nom propre : Copyright Backstab. Je précise, avec eux on sait jamais*)

Kristina Archfellow est une jeune femme de toute beauté, et leader charismatique pour ses hommes (Les maraudeurs de Kristina). Elle est devenue très renommée à pirate-point, depuis l'accident mystérieux qui a coûté la vie à l'ancien chef des maraudeurs il y a trois ans. C'est une jeune femme décidée et prête à tout pour augmenter son capital.

I 17/8 D 18/9 V 19/9 M 13/6 E 14/7
P 16/8 R 18/9 F 14/7 C 14/7 A 16/8

Initiative 9 Vie 7/3/1 Tir 11

Armure de combat, fusil d'assaut, et l'objet qu'il faut quand il faut.

Intercepteur Scorpion : Voir Méga3

Croiseur léger FRAG : Voir Méga3 (prendre le Kurushetra)

Vaisseau amiral pirate " Griffes Eclair " (croiseur léger Fiblir réformé)

Dernière acquisition de Kristina auprès des Fiblirs, il est moins puissant que le vaisseau de la FRAG, mais plus rapide. Il possède suffisamment de canons lasers pour que les megas s'amusent.

Les renégats

Seul 3 d'entre eux sont présents sur l'astéroïde.

Aaster Fangus, 43 ans, sexe masculin.

I 16/8 D 14/7 V 18/9 M 14/7 E 12/6
P 16/8 R 15/7 F 12/6 C 12 /6 A 14/7

MEM 5 Sorts : Au choix, mais plutôt axés sur le feu.

Erythréa Napster, 36 ans, sexe féminin

I 16/8 D 14/7 V 16/8 M 12/6 E 12/6
P 14/7 R 14/7 F 12/6 C 14/7 A 12/6

MEM 4 Sorts : Axés sur les illusions et la magie de l'esprit.

Torak Korg, 39 ans, sexe masculin

I 15/7 D 15/7 V 15/7 M 14/7 E 12/6
P 14/7 R 14/7 F 14/7 C 15/7 A 14/7

MEM 3 Sorts : Axés sur la terre et les boucliers magiques.

Robot de Combat

C'est une impressionnante machine de guerre, constitué entièrement en adamantium d'un noir mat. Il possède un bouclier énergétique, et deux rayonneurs lasers (Canons lasers multitube à tir rapide) à la place des bras. Il a le même look que les robots *destroyers* de StarWars Episode 1.

Les renégats ont mis plus d'une semaine pour l'amener en pièces détachées par le point de transit et l'assembler. Il vaut une escouade de la FRAG à lui tout seul.

Petit matériel

Voici un peu de matériel en plus et les nano-règles qui vont avec.

Puissance, correspond aux dégâts de l'arme, en D6. Sur les lasers, un contrôle permet de régler la puissance. (intégré dans la poignée, comme la sélection du mode rafale)

La portée à difficulté normale est en gras.

Rafale, correspond au tir en mode automatique, avec un malus variable au grès du MJ, qui détermine le nombre de touche suivant la marge de réussite.

Energie est la capacité de l'arme laser. Quand on tire une rafale à pleine puissance avec un fusil laser, il reste $120 - (5 * 6) = 90$ en énergie.

Fusil laser	Puissance	2 à 6
	Portée	-/125/ 250 /500/750/1Km
	Rafale	5 cps / Rnd Diff -1 à -3
	Energie	120

Fusil d'assaut	Puissance	2 à 8
	Portée	-/90/ 200 /300/450/600
	Rafale	10 cps / Rnd Diff -1 à -2
	Energie	120

Fusil Plasma	Puissance	8D10
	Portée	-/75/ 150 /300/450/600
	Dispersion	-/1/2/3/3/3
	Rafale	3 cps / Rnd Diff -2 à -4
	Munitions	

Missiles et lances-roquettes : Stats au choix, ça ferra pas de grandes différences. :-)

Armure intégrale légère

Il s'agit d'un scaphandre spatial blindé, muni d'une visière polarisante, de ventouses magnétiques pour s'accrocher aux parois et d'un système de propulsion en apesanteur limité. L'autonomie est de 2 jours. Protection 15

Armure de combat *(petit frère du Scaphandre H)*

C'est une armure énergétique de taille raisonnable, employé par toutes les armées de la galaxie. (sauf la FRAG) Elle est munie de tout un lot de senseurs (IR, infra, compteur radiations ...) et d'un système de communication perfectionné. Elle est munie d'une visière polarisante et tout l'équipement nécessaire pour se déplacer dans le vide est intégré. (propulseur, ventouses...)

Protection 30

Bouclier énergétique intégré 200 points. Se recharge lentement en 10 minutes.

Autonomie : 20 heures.