

PLANETE HURLANTE

Prologue à Planète hurlante

ou Chronologie des événements sur Talminoa

Une colonie minière sur Talminoa dans le Système du Centaure. Depuis 25 ans, l'entreprise X-Cavator régit toutes les exploitations minières des deux systèmes solaires connus.

- 6 mois avant l'arrivée des PJ sur Talminoa

Altan Shakar, sous les ordres de Bjoxen, membre de la Guilde Commerciale, doit mener des recherches sur des foreuses autonomes aux capacités particulières.

- Trois semaines avant l'arrivée des PJ sur Talminoa

Il se doit de couvrir la période d'essai des fameuses machines et faire disparaître Talia Virko toujours sur ordre de Bjoxen. Voulant faire d'une pierre deux coups, il provoque donc la venue prématurée de la tempête Shain.

- Les PJ débarquent

Courte aventure entre le Site 3 et Point Central. Rencontre avec Altan Shakar alors Chef de sécurité de Talminoa. Voyant les techs saufs, il regrette d'avoir lancé un appel au secours. Mais le terrain est quand même prêt pour les essais. Ses supérieurs seront satisfaits. Il décide à ce moment de profiter de sa promotion et invite tout le monde sur la station orbitale d'X-Cavator. Il envisageait de pousser Talia Virko à

avoir un accident malencontreux avant d'être stoppé net par le commando de centauriens et les PJ.

- Durant la tempête

L'usine cachée sous le site de Point Central ayant fonctionné à plein régime dans la tempête a mis en marche le projet Screamers. Les hurleurs sont livrés à eux-mêmes au cœur de la tempête pour recueillir les résultats en conditions difficiles. Cependant, ceux-ci évoluèrent et acquérir une intelligence artificielle exceptionnelle.

Pendant ce temps, les PJ menaient leur enquête et apprenaient par fragments que la situation devenait dangereuse.

- Deux mois plus tard, la tempête s'essouffle.

Les rares savants et techniciens restés dans l'usine sont morts, tués par les hurleurs. Les seuls survivants sont deux gardes talminoains totalement épuisés mais équipés d'un appareil particulier : le pacificateur. Ce pacificateur est encore le meilleur moyen de survivre en ces terres sous le joug des hurleurs.

Les hurleurs, généralités

Il s'agit d'un système d'armement de défense passive, évolution des foreuses autonomes créées par les savants de X-Cavator. Produit de l'ordinateur de l'usine, ils sont dotés d'une intelligence artificielle utilisant des sens de perceptions calqués sur l'homme (odorat, vue, toucher, ouïe). Ce sont de petits robots circulant dans le sable armés d'une scie circulaire. A l'aide de leur sens et de leur intelligence artificielle, ils sont capables de déchiqueter un ennemi en quelques secondes. Au départ, dissimulés par la tempête, ils évoluèrent et ne purent bientôt plus être contrôlés par les membres de X-Cavator. Tous les êtres vivants durent se terrer dans les bases et ne sortir que s'ils sont équipés d'un pacificateur.

Hurleur première génération

Evolution mécanique d'une foreuse autonome équipée de senseurs lasers et d'une scie rotative pouvant tout découper, y compris les métaux les plus durs de l'Univers ! Arme

autonome développée par la société X-Cavator pour le compte des Dankorans. Usine de fabrication connue sur Talminoa sous le Site 3. Accès par Point Central. Cette unité d'armement s'attaque à tout être vivant qui ne disposerait pas d'un Pacificateur, appareil émettant un signal repoussant les hurleurs. Ceux-ci étant par nature des robots sont indétectables par des détecteurs de présence vivante.

Hurleur seconde génération

Evolution mécanique d'une foreuse autonome équipée de senseurs lasers et d'une scie rotative pouvant tout découper ! Arme autonome développée par la société X-Cavator pour le compte des Dankorans. Cette seconde génération est plus résistante, mais surtout plus intuitive. Elle peut désormais tendre des pièges à ses cibles. Cette unité d'armement s'attaque à tout être vivant qui ne disposerait pas d'un Pacificateur, appareil émettant un signal repoussant les hurleurs. Ceux-ci étant par nature des robots sont indétectables par des détecteurs de présence vivante.

Génération	Apparence	Armement	Caractéristiques
Première	- Forte ressemblance avec un gros rat	- Scie circulaire - Sens (odorat, ouïe, toucher, vue) - Préprogrammés	FOR Excellent – RES Faible – AGI Excellent (2 actions/round) – PER Moyen – EDU Faible – APP Moyen – POU Nul. NIV 4 – PV 15. Dégâts 1d8
Seconde	- Moitié chien, moitié singe - Créé pour servir la première génération	- Scie circulaire - Mêmes sens - IA légère	FOR Excellent – RES Moyen – AGI Excellent (2 actions/round) – PER Moyen – EDU Moyen – APP Moyen – POU Nul. NIV 6 – PV 18. Dégâts 1d8+2

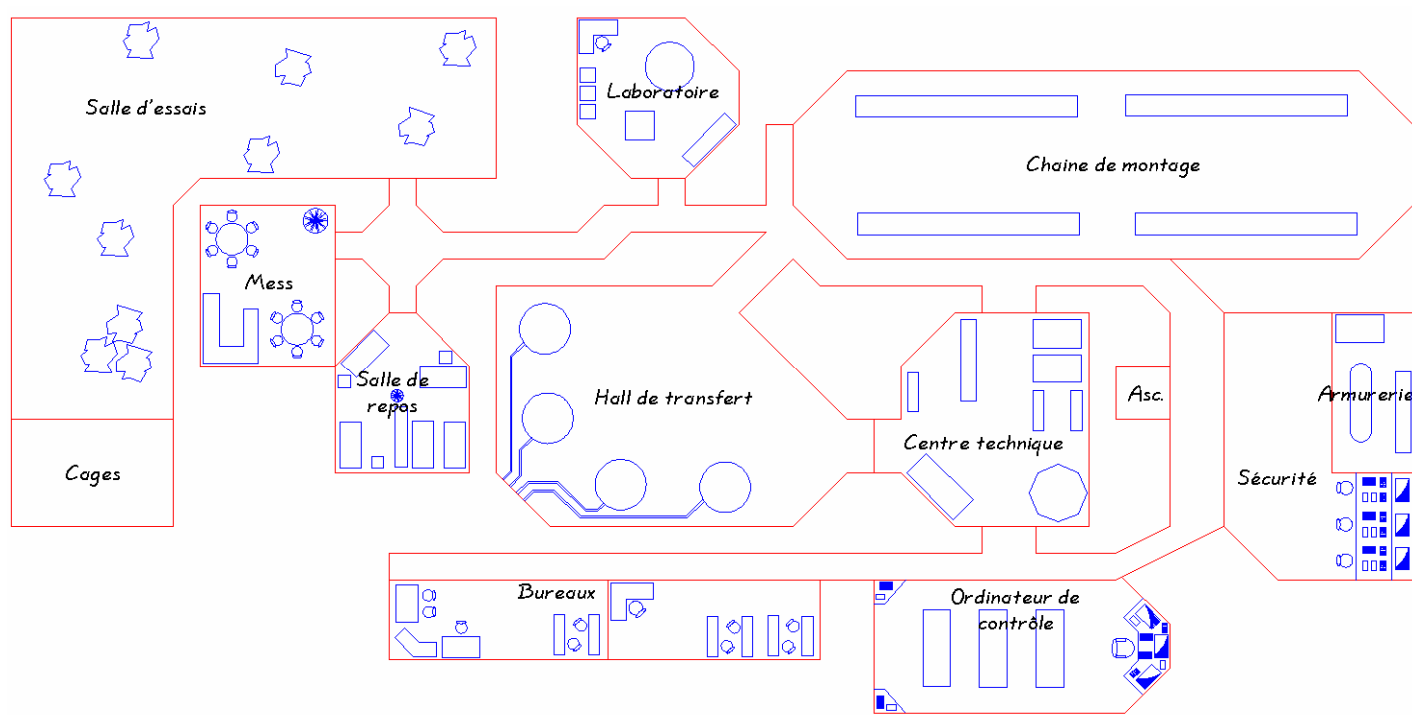
Les techniciens en charge du déchiffrement ont établi un rapport concernant les informations dans la base de données de la station orbitale X-Cavator. Sur l'ordinateur de poche qu'ils donnent, on peut lire les informations suivantes :

D'un échange de courriers privés, il en découle que la société X-Cavator appartient au guildien Bjoxen, membre de la Guilde Commerciale. Celui-ci demande régulièrement l'état d'avancement des recherches sur les foreuses autonomes. Les courriers s'adressent directement à Altan Shakar, récemment promu par Bjoxen lui-même. Shakar avait déjà sa promotion 6 mois avant la tempête mais il avait la charge de faire en sorte qu'un tech du nom de Talia Virko meurt accidentellement sur Talminoa. Cette tempête devait apparemment couvrir le projet Screemers. Une usine isolée sous Point Central travaille actuellement sur les derniers réglages et les essais. Talminoa est cependant inaccessible pour les trois prochains mois du fait de la tempête.

Pour l'aider dans sa tâche, Bjoxen lui envoyait un détachement de gardes exceptionnels. Ceux-ci disposent de capacités de résistance aux pouvoirs Nibelung, vraisemblablement leur seul obstacle vers une réussite complète. Ceux-ci semblent vraiment craindre les Nibelung, bien qu'il ne s'agisse pourtant que d'une discrète et faible religion.

Il existe un dossier complet concernant les performances de ces êtres : D'une taille exceptionnelle, ils se cachent derrière des holo-déguisements de centauriens. Ces guerriers ont des caractéristiques tout à fait respectables. FOR: Excellent, RES: Excellent, AGI: Bon, PER: Bon, EDU: Moyen, APP: Moyen, POU: Faible. Ceux-ci sont toujours équipés d'un très efficace bâton de combat dont l'utilisation leur est strictement réservée. Leurs supérieurs les Dankorans psis semblent avoir des talents inverses concernant POU/EDU et FOR/RES.

La base de données contient également le plan de l'usine de Talminoa située sous le site de Point Central. Nous avons décodés nombre de codes pour des sas, des ascenseurs et des salles de haute sécurité. Peut-être vous seront-ils utiles sur place.



PLANETE HURLANTE

Arrivée à Point Central

La navette vous dépose à proximité de Point Central, la brise est encore assez violente et le sable s'insinue même dans vos scaphandres. Il ne fait pas bon traîner dehors par ce temps. Point Central est grand ouvert. Le sable a bloqué toutes les portes en position ouverte.

Le lieu est désert mais vous pressentez que l'on vous observe. L'accès jusqu'à l'ascenseur est dégagé et ne semble attendre que vous. Comme vous ont indiqué les techniciens, la combinaison de touches décodée permet d'accéder au sous-sol du site, autrement dit à l'usine. L'ascenseur se met en marche...

Les PJ sortent de l'ascenseur. Seul le dernier PJ peut voir quelque chose avant d'entendre depuis un haut-parleur : « Ne restez pas dans le couloir. Prenez la porte qui vous fait face ! ». Test de PER difficile avant de passer la porte. Si le test réussit, le PJ aperçoit au coin que forme le couloir un petit robot avec une scie en guise de tête. Son allure rappelle les foreuses autonomes ramassées sur la station orbitale X-Cavator. Si les PJ hésitent trop longtemps, deux hurleurs apparaissent dans le couloir et fondent sur eux en émettant un sifflement strident (-1 en PER pour tous les PJ sans protection auditive). Il leur faut agir vite !

Dans la salle de sécurité, il reste 2 gardes talminoains. L'un est gravement blessé et l'autre épuisé. Celui-ci ne participera pas à plus d'un combat aux côtés des PJ. Il leur explique brièvement comment les hurleurs ont fini par prendre le contrôle des lieux grâce à l'aide de l'ordinateur principal. Son camarade ne pouvant bouger et ne disposant que d'un seul pacificateur, il est resté à côté de lui, ne voulant pas le laisser seul contre les hurleurs. Cette salle est sûre grâce à sa porte lourdement renforcée.

- L'armurerie (porte protégée par un digicode complexe) se décompose en deux râteliers et une étagère. S'y trouvent :

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| * 1 pistolet paralysant | * 2 boucliers de plexiglas |
| * 3 fusils laser | * 2 armures légères |
| * 4 grenades explosives à commande | * 1 medikit (6 chg. blessures lég.) |
| * 1 détecteur de présence vivante | |

Il n'y a, malheureusement pour les PJ, pas de pacificateur supplémentaire.

Visite de l'usine

L'accès au laboratoire, à la salle d'essais, au centre technique, à l'ordinateur de contrôle et à l'armurerie, est protégé à chaque porte par un digicode complexe. (Nécessite Compétence Informatique et un test difficile en EDU) ou la connaissance des codes d'ouverture.

La chaîne de montage est en pleine activité. Les PJ n'auront à peine le temps d'y entrer qu'ils verront fondre sur eux huit hurleurs. S'ils ne referment pas immédiatement la porte et qu'ils



entament le combat, quatre nouveaux hurleurs apparaissent au bout de cinq rounds puis trois autres quatre rounds plus tard.

Depuis la salle de l'ordinateur de contrôle, un PJ disposant de la compétence Informatique peut tenter de stopper la chaîne de montage (test facile), voire enclencher un mode d'autodestruction après une heure de recherche (test difficile). L'autodestruction aura lieu 30 minutes après la mise à feu. (Compter une heure de jeu. Si les PJ ne se dirigent pas vers la sortie dans les cinq dernières minutes temps réel, les considérer comme morts !). Un tech peut tenter de stopper la chaîne de montage en réalisant un test d'EDU difficile. Détruire physiquement l'ordinateur n'aura aucun effet concret si ce n'est alerter quatre hurleurs qui attendront les PJ dès leur sortie de la salle.

Le laboratoire comprend quelques étagères, un poste informatique et un établi sur lequel sont étalés divers éléments d'un hurleur. Sur une des étagères se trouve un pacificateur démonté (Un tech peut tenter de le remonter, Test moyen en EDU).

Le mess est vide. Quelques sièges autour de deux tables et un comptoir. La nourriture rangée est dépassée.

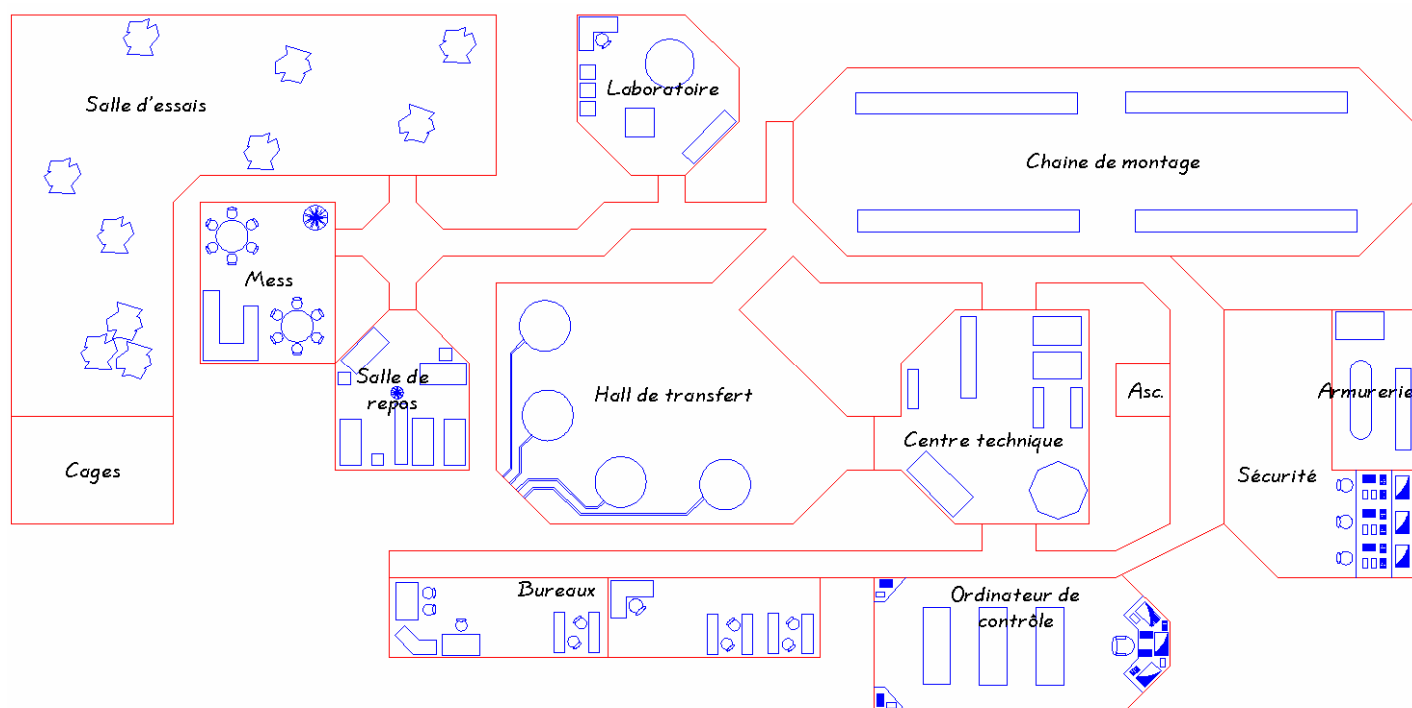
La salle de repos contient beaucoup de cadavres de scientifiques centauriens et solariens.

Le centre technique : Beaucoup d'outillage technique et de machines démontées. Sur les étagères un appareil étrange (Test d'EDU pour un tech ou Identification pour reconnaître un boîtier de commande pour bornes de transfert).

La salle d'essais & les cages. Les PJ découvrent avec effroi une dizaine de scorpoules en miettes au milieu d'obstacles divers. 9 hurleurs sont présents. (Combat : Test de PER difficile à chaque round de combat car le lieu est encombré et l'éclairage faible)

Les PJ approchent des bureaux lorsqu'ils entendent une énorme explosion. Le garde annonce par le haut-parleur : « Je me doutais qu'ils détruiraient cet ascenseur si quelqu'un l'utilisait. Nous n'avons pas le choix maintenant, notre seule issue est le hall de transfert. Je vous transmets le plan (si les PJ ne l'ont pas). »

Les bureaux sont conventionnels. Si un PJ fouille les dossiers informatiques, il peut trouver les plans de fabrication des pacificateurs.

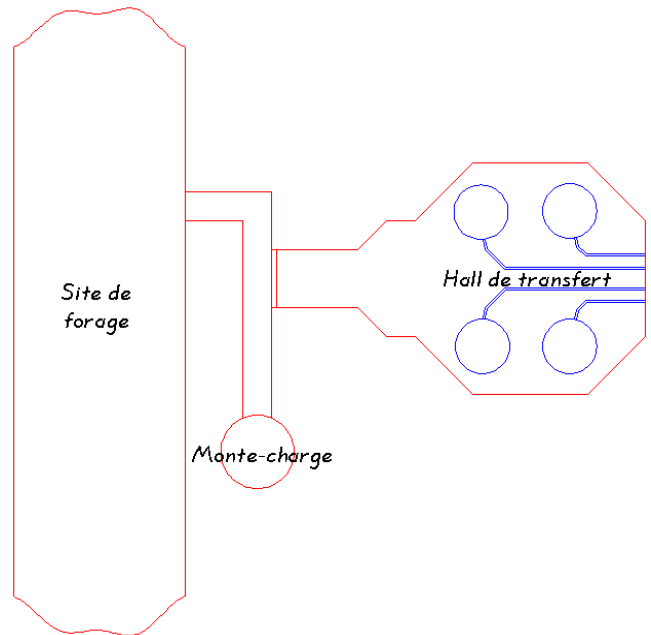


Fuite désespérée

Le hall de transfert est occupé par 7 hurleurs dont deux cachés dans l'ombre (test de PER moyen). Les téléporteurs peuvent être activés depuis un écran mural à proximité (Test d'EDU moyen pour comprendre le fonctionnement) ou grâce à un boîtier de commande de bornes de transfert. Un transfert d'une personne nécessite trois rounds. Les PJ disposent de 5 rounds avant que n'arrive un groupe de quatre autres hurleurs.

Les PJ se retrouvent dans une salle faiblement éclairée. Il y a le même dispositif que dans le hall de transfert. Une porte blindée verrouillée par un code complexe semble être la seule issue. (Même résolution que pour les portes de l'usine : Nécessite Compétence Informatique et un test difficile en EDU ou la connaissance des codes d'ouverture).

La porte donne sur un couloir entre deux portes. L'une mène à un monte-charge, l'autre à un site de forage. Le site de forage contient quelques machines-outils et des foreuses. Le monte-charge mène à la surface vers les locaux techniques du site. Il s'agit du Site 3 (Test EDU moyen pour reconnaissance du lieu, ce qui facilite le retour des PJ à Point Central). A l'extérieur du Site 3 à cent mètres, se trouve un landspeederbus en panne. Un tech peut tenter de le réparer, il lui faudra deux heures (Test EDU+AGI pour chaque heure, difficulté moyenne).



De retour à Point Central

Les PJ n'ont plus qu'à monter dans leur vaisseau ou contacter celui qui les a déposés, resté en orbite, pour venir les chercher avec empressement.

Détails techniques

- Pacificateur
- Hurleur première génération
- Boîtier de commande des bornes de transfert
- Borne de transfert (téléporteur)

Ce scénario est un élément de la campagne Etoiles Lointaines
basé sur le système de jeu R.Ê.V.E.S. de la FFJDR