

TEMPÊTE SUR TALMINOA

PROLOGUE

Valable pour un PJ Médic ou autre vocation prestigieuse (pilote, psychologue, ...), fils à papa, riche héritier, sa mère lui demande tous les jours de prendre l'air, celle-ci lui offre un voyage pour visiter les labos de recherche médicale d'une mine sur Talminoa

Valable pour 3 PJ aux vocations diverses, gagnants d'un concours pour un voyage sur Talminoa

Valable pour 2 PJ employés tech de la société X-Cavator sur Terre,

se sont vus offrir des places pour un voyage sur Talminoa pour visiter les mines

Talminoa :

Lune quasi désertique de Filmur / Alpha du Centaure, dans le Système du Centaure où quelques végétaux épineux et animaux étranges survivent près de rares oasis. L'air est très respirable.

La compagnie minière X-Cavator :

Elle fonctionne avec une trentaine de personnes sur Talminoa. Ses bâtiments ressemblent à des bunkers. Des petits robots exécutent le travail de forage, à des milliers de mètres sous la surface. Il y a quatre sites de forage : Point Central, qui accueille l'équipe de réparation et de sécurité, et trois sites occupés par quelques "techs" qui veillent sur les machines. On y extrait de petites quantités de minéraux rares, qui sont traités dans le labo du site.

SCÉNARIO

Introduction :

Vous êtes sur Talminoa, une des deux lunes de Filmur dans le Système du Centaure. Vous participez à une visite organisée par la compagnie minière X-Cavator, pour des universitaires et des employés ... Le vaisseau qui vous a amenés, a déposé pour vous un Landspeederbus (véhicule à 10 places), car la base n'en possède qu'un pour chacun des sites miniers, plus un pour l'équipe de sécurité.

Votre stage devait se terminer bien avant l'arrivée de Shain, une terrible tempête de sable qui dure environ trois semaines. Si terrible que les techniciens, qui habitent sur les sites miniers qu'ils entretiennent, doivent alors se réfugier à Point Central, la base principale, seule à posséder des filtres à air suffisamment performants pour empêcher

l'infiltration des poussières irritantes. Mais cette année, la tempête s'est déclenchée avec trois semaines d'avance, prenant tout le monde par surprise.

Vous inspectiez l'emplacement d'un futur site lorsque la tempête vous a forcé à sauter dans votre bus. Vous filez maintenant sur la piste vers PC quand, sur la radio de bord, vous entendez Altan Shakar, le responsable de la sécurité, vous parler (*prendre une voix grave et autoritaire*) :

« Allô ? Ici Shakar. On a un problème. Les landspeederbus des sites 1 et 2 ont refusé de décoller. L'équipe de secours est allée les récupérer. Et le Site 3 ne répond pas : plus de liaison radio ! Si ces occupants sont coincés aussi, l'équipe de secours ne pourra revenir à temps pour les récupérer avant le gros de la tempête,

qu'aucun engin de la base ne saurait affronter ! C'est sur votre chemin, et il n'y a que vous qui puissiez agir. Je compte sur vous ! »

Intervention des PJ

Infos données par A. Shakar :

* Ils doivent se rendre au Site 3 avec leur bus, appeler les 5 techniciens par l'interphone (ils sortiront alors) et les ramener à PC.

* Shakar peut télécharger dans l'ordinateur du bus le chemin jusqu'au Site 3, le plan du site et les codes d'accès (si les occupants n'ouvraient pas la porte principale eux-mêmes)

* S'ils ne veulent pas rester coincés sur Talminoa durant des semaines, la navette peut descendre de la base orbitale les récupérer. Mais ils doivent revenir d'ici cinq heures maximum : Au-delà, la

tempête atteindra une puissance dangereuse, même pour une navette orbitale.

Qui conduit ? Y'a-t-il un PJ pilote ?

Dehors, dans la poussière, le pilote ne voit qu'à 30m. Heureusement, la piste est matérialisée par des balises. En dehors de l'oppression due à la lumière irréaliste, aux claques infligées au véhicule par le vent et la vision fugace de rochers et de falaises arides, le trajet se déroule sans incident, durant 30min, jusqu'au Site 3. Les PJ ont le temps d'étudier le plan.

L'accident :

Annoncez soudain au pilote :

«A 100m de l'entrée, dans la tourmente, tu crois voir une ombre sur le côté de la piste ! Fais-moi un test de perception »

- S'il réussit, il voit l'obstacle à temps et l'évite

- S'il rate, annoncez-lui : «Tu t'es trompé, l'ombre est sur la piste, c'est un pylône effondré et le bus va le percuter ! Fais-moi un test d'agilité » (test facile pour un pilote ou un explorateur)

- S'il réussit, le bus fait une embardée, évite le pylône, et peut continuer jusqu'à la porte du Site 3

- S'il rate, il heurte le pylône. Les passagers subissent un point de dégât. Le bus est endommagé et s'immobilise à 100m de la porte.

Quelqu'un doit réussir une réparation avant de redémarrer. (Test d'agilité : facile pour un tech,

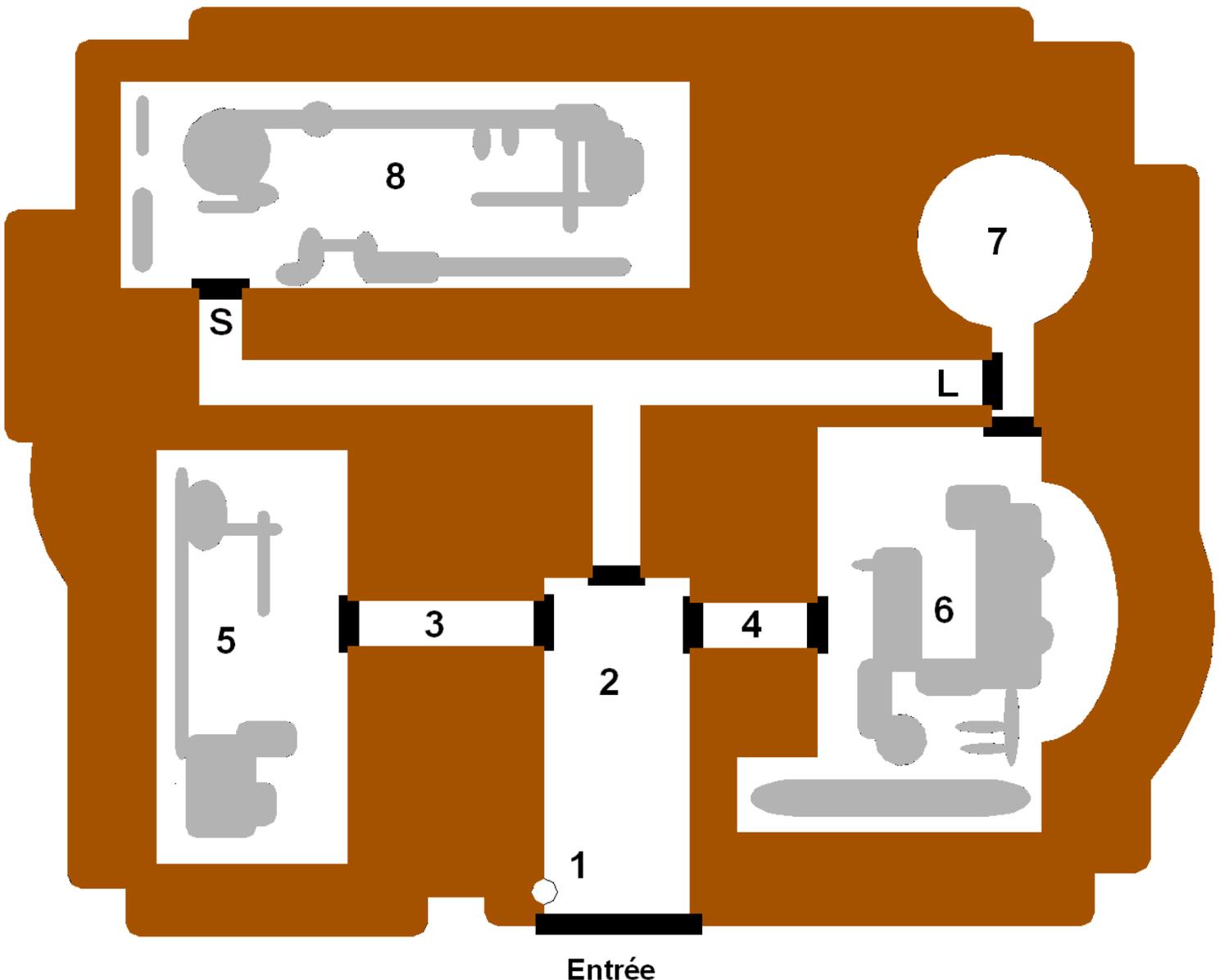
chaque tentative prend 10mn)

Le landspeederbus est rentré dans un pylône, 2 PNJ tentent de le réparer. Les autres partent pour le Site 3 à pied qui se trouve plus qu'à 100 mètres environ. Il manque un scaphandre à bord du bus. Un des PJ doit donc faire le trajet dans la tempête sans scaphandre. A chaque minute, le PJ perd 2 PV par étouffement. Le trajet dure initialement 3 minutes, soit 6 PV.

> Choix du PJ en fonction de sa résistance et du nombre de PV total. Il doit lancer un dé de réussite pour chaque minute. S'il rate, il perd 3 PV au lieu de 2.

Au pire, le PJ perd 9 PV.

Si le PJ arrive au Site 3, il obtient un point d'EXP.



Le pylône a été percuté par le landspeederbus du Site 3. Il gît là, vide, brisé en deux et déjà partiellement enseveli sous le sable.

Ce que contiennent les landspeederbus :

- * Un détecteur de présence vivante
- * Trois pistolets paralysants
- * (Trois scaphandres)
- * Un medikit
- * Divers objets courants (corde, lampes torches, outils de base : pince, masse, foreuse, pelle, poste de soudure portatif, jumelles)

Dans le Site 3 :

La porte de la base est à moitié ouverte, coincée par le sable. A l'entrée (1), l'interphone marche. Les techs qui répondent sont surpris que ce ne soit pas l'équipe de sécurité. Ils demandent aux PJ de venir vite car des Scorpoules attaquent la porte du labo, où ils sont retranchés. Ils enfilent leur scaphandre pour rester en contact radio avec les PJ.

Description du Site 3 :

Le décor intérieur du site fait penser à un vieux cargo ou à un sous-marin et aux vaisseaux dans Alien : coursives métalliques 100 fois repeintes, portes coulissantes zébrées de rayures obliques jaunes et noires, poutrelles, câbles et tuyaux, lumières crues...

Il n'y a pas de système anti-incendie, ni de gaines de ventilation suffisamment grandes pour y passer plus d'un bras.

Le couloir central (2), haut et large de 4m, est tapissé de 50 cm de sable d'où émergent de petits robots hors d'usage. Les lumières sont voilées par les tourbillons de sable (test d'agilité et de perception difficiles)

Les portes des couloirs (3) et (4) sont fermées. Si on les ouvre (ouverture automatique en tournant une poignée), le sable empêche la

fermeture. La porte du couloir (4) est bloquée ainsi.

Les pièces (5) et (6) renferment des machines énormes et ronronnantes, hérissées de tuyaux et de câbles.

Un puits vertical (7) métallique s'enfonce dans la mine (sans issue). Le monte-charge est en panne.

Les 4 lézards des sables (L) s'abritent de la tempête. Ils ne sont agressifs que si on les attaque. Un tech du site ou un PJ peut connaître ce détail s'il réussit un test d'éducation (facile pour un biologiste ou un explorateur)

Les 2 scorpoules (S) sentent la présence des techs dans le labo et tentent de l'ouvrir avec leur bec et leurs pattes (les crissements s'entendent à 50m). S'ils détectent les PJ, ils attaquent. Si l'un d'eux est tué, l'autre fuit, mais reste caché et attaque s'il voit un ou deux personnages isolés

Le labo (8). L'activité des scorpoules a empêché le sable de s'accumuler devant la porte. L'intérieur est truffé d'appareils de traitement, fours tubes, tuyaux, câbles et ordinateurs. Les cinq techs qui s'y trouvent sont épuisés. Choqués dans l'accident de leur bus, ils ont dû faire 100m dans la tempête et subissent depuis des heures l'assaut des scorpoules

Progression...

(Voir le plan)

Les techs :

Matir Sanâ : un grand gars carré
(FOR excellent, RES bon, AGI moyen, PER moyen, EDU moyen, APP moyen, POU faible, PV 21, Niv 5)

Gal : un vieux type à l'air espion
(FOR moyen, RES moyen, AGI moyen, PER moyen, EDU excellent, AP, bon, POU excellent, PV 12, Niv 5)

Talia Virko : une femme grande, à la peau bleue et aux oreilles longues et pointues. Ignore tout de son passé jusqu'à il y a 2 ans. Elle est en réalité la descendante royale du

trône du Royaume de Centaurie sur Filmur, la Reine des Centauriens. Elle gardée cachée ici par la firme minière dans un but encore inavoué.
(FOR moyen, RES excellent, AGI excellent, PER moyen, EDU moyen, AP, bon, POU moyen, PV 18, Niv 6)

Lars-Kaiwan : une jeune femme au regard dur et au crâne rasé
(FOR excellent, RES bon, AGI bon, PER moyen, EDU moyen, APP moyen, POU faible, PV 21, Niv 5)

Gidam Altenao : un type chauve, long et maigre – pilote du bus, blessé, il ne peut marcher – Il faut deux personnes pour le porter.
(FOR moyen, RES bon (faible), AGI bon, PER bon, EDU moyen, APP faible, POU moyen, PV 15 (9), Niv 5)

> Toutes les 10 minutes, les 2 PJ doivent réaliser un test de force.

Si le test de force réussit, ils continuent d'avancer.

Si le test rate, ils doivent s'arrêter une minute pour souffler.

Lors de cette minute, un scorpoupe saute sur le pilote. Il lui fait sauter le casque et l'assomme.

> Choix des PJ :

Ils décident de le ramener à Point Central (continuer les tests de force) Ils décident de le laisser pour mort (ou de revenir plus tard si possible) ; le PJ sans scaphandre prend celui du pilote.

Tous les PNJ sont équipés de combinaisons. Seuls Matir Sanâ et Lars-Kaiwan ont des paralysants. Matir Sanâ est à bout de nerfs. S'il voit un scorpoupe, même mort, il s'enfuit dans la direction opposée, frappant ou tirant au paralysant sur ceux qui essaieraient de le retenir

On peut le calmer en discutant (test d'EDU) ou en l'intimidant (test de POU)

Si le bus des PJ est en état de marche, une fois tout le monde à bord, le retour ne pose pas de problème

[Retour à Point Central :](#)

Tous les personnages sont accueillis en arrivant à Point Central. Mais les félicitations sont brèves : la navette qui doit évacuer les PJ vers la station orbitale se pose dans la tourmente, et nos héros y grimpent, retournant au calme du

vide sidéral... sans savoir par quels mystères les bus des trois sites n'ont pas fonctionné, ni la cause de l'avance de la tempête. Mais c'est une autre histoire...

Rendez-vous sur X-Cavator : Les PJ, en compagnie des autres techs, sont invités sur la station orbitale X-Cavator. Ils y retrouvent A. Shakar récemment promu par l'entreprise minière...

Détails techniques

(Des informations complémentaires sont disponibles dans le Référentiel Technique d'Etoiles Lointaines)

- Landspeederbus
- Pistolet paralysant
- Armes diverses (poings, gros outil, test de force pour réaliser des opérations musclées telles qu'arracher un câble électrique ou un tuyau de vapeur pour utiliser ces énergies comme armes...)
- Scaphandres
- Détecteur de formes vivantes
- Medikit
- Léopard des sables
- Scorpoules

Ce scénario est une adaptation pour Etoiles Lointaines du scénario édité par la FFJDR pour le système de jeu R.Ê.V.E.S.