

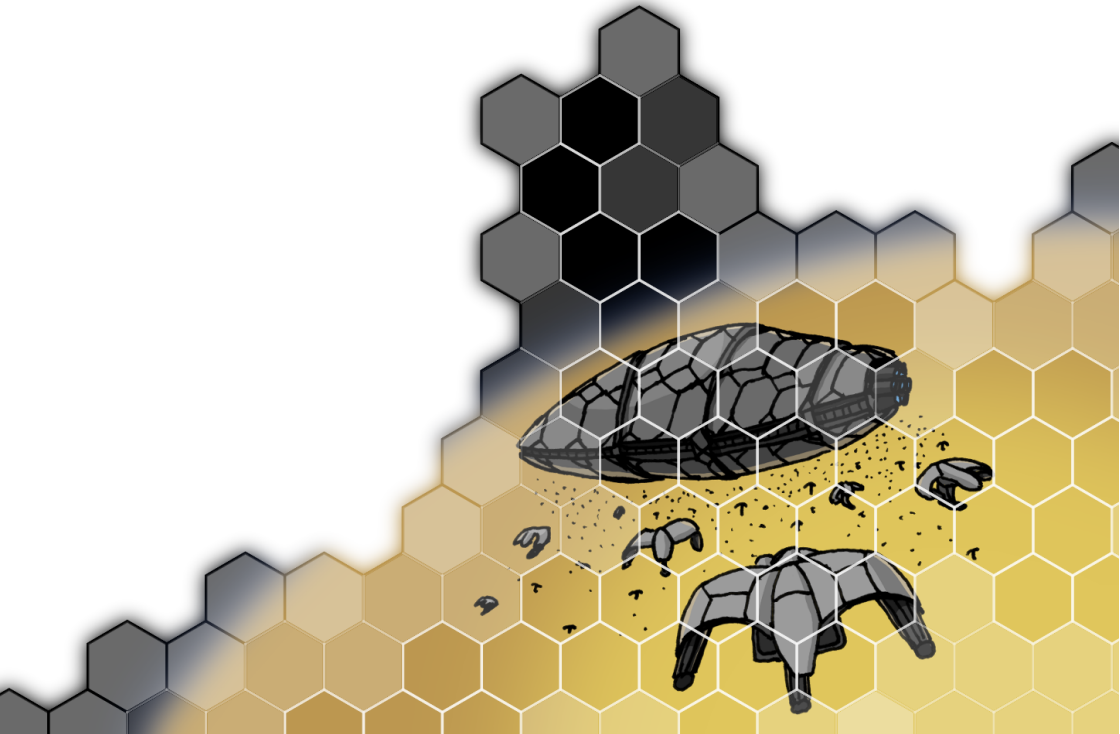
Little colony

Un scénario pour Solaires, le jeu de rôles.

Par Sylvain « Greewi » Dumazet

En marge des grandes colonies gérées par les corporations, une communauté d'humain indépendante s'est installée dans une petite colonie sur Titan. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais, la politique aidant, la colonie s'est retrouvée prise à une petite guerre civile. Une troupe de mercenaire a alors été envoyée sur place en tant que force de maintien de la paix.

Aujourd'hui, les corporations envoient une équipe d'indépendants pour vérifier la situation sur place.





Introduction



« Certains l'appellent Little Colony, une petite colonie pour de petits humains qui veulent jouer aux petits colons. »

Ce scénario est prévu pour 3 à 6 joueurs pour une durée de partie d'environ 5 heures.

Résumé

Les PJ sont envoyés pour faire le point sur la situation de Nostradoma, aussi appelée Little Colony.

Sur place, ils découvrent que les mercenaires envoyés pour rétablir l'ordre se sont accaparés le pouvoir et font régner la terreur dans la colonie.

Après avoir démis les mercenaires, ils peuvent rendre le pouvoir aux humains.

Deux candidats s'offrent à eux : un politicien avenant mais incompétent et la marionnette d'une IA forte qui se propose de reprendre les choses en main.

Briefing

Les PJ sont recrutés par le chef des renseignements et opérations sous couverture de Suan, Jack « Liandri » Koven. Il a besoin d'indépendants pour résoudre une crise dans laquelle la corporation ne peut s'impliquer.

Ils sont invités dans la cité d'Ombrenade, l'une des plus anciennes cités de Suan à la surface de Titan. Dans les derniers étages de la tour centrale, réservés aux services de la corporation, les PJ sont reçus par Liandri en personne.

Jack « Liandri » Koven

Chef des renseignements et opérations sous couverture de Suan ;

- ▶ cyborg supervisé ;
- ▶ carrure imposante, corps en grande partie mécanisé ;
- ▶ porte des tatouages faciaux changeant ;
- ▶ voix très grave presque inaudible ;
- ▶ calme (2) ;
- ▶ autoritaire (1).

Titan

Titan est la plus grande lune de Saturne. Colonisée pour la première fois par Suan, Titan porte de nombreuses colonies. La présence de son épaisse atmosphère permet la construction de cités dômes sans craindre le risque de dépressurisation. Comme pour tous les astres du système Solaire – excepté la Terre – l'environnement Titan ne permet pas à un être humain de survivre hors de l'enceinte d'une colonie.

Caractéristiques :

- ▶ Gravité à la surface : 0,138 g ($\approx 1/7$ g)
- ▶ Température moyenne : -179 °C
- ▶ Pression atmosphérique : 1,45 atm



Il commence par leur parler de la colonie de Nostradoma :

- ▶ il s'agit d'une colonie indépendante, elle aussi sur Titan ;
- ▶ elle est parfois surnommée Little Colony : « une petite colonie pour des petits humains qui veulent jouer aux petits colons » ; c'est évidemment insultant ;
- ▶ elle est habitée par une communauté d'humains qui ont choisi de vivre en retrait des corporations ;
- ▶ la cité compte normalement un peu plus de deux milliers de personnes ;
- ▶ indépendante, elle ne dépend d'aucune corporation et une action directe des corporations serait considérée comme une ingérence ;
- ▶ il y a 3 mois, une guerre civile a éclaté dans la colonie ;
- ▶ Liandri a décidé d'envoyer des mercenaires, les Space Hawks, avec pour mission de mettre fin à la guerre civile ;
- ▶ un mois après, les mercenaires sont encore sur place, ne transmettant que peu d'informations, prétextant des problèmes avec l'infrastructure de la colonie.

Liandri explique alors aux PJ ce qu'il attend d'eux :

- ▶ les PJ doivent rendre sur place et faire le point sur la situation ;
- ▶ il souhaite aussi que les PJ interviennent si la situation n'est pas convenable ; c'est à dire si la colonie est encore dans un état de chaos ; si les mercenaires ont merdé ; ou si quoi que ce se soit d'autres s'y est produit ;
- ▶ dans tous les cas, Liandri ne pourra pas envoyer d'autres renfort ni offrir d'autre appuis après le début de la mission.

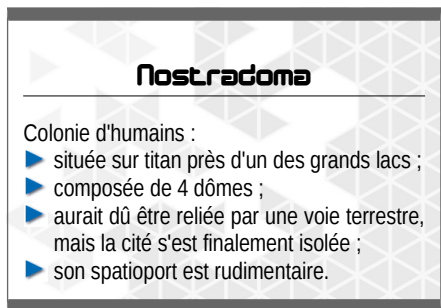
Il en vient ensuite à la préparation de la mission :

- ▶ pour le transport, Liandri fournit une navette aux PJ ;
- ▶ les PJ se voient aussi attribuer le matériel qu'ils demanderont (dans la limite du raisonnable) ;
- ▶ Liandri fournit aussi les informations dont il

dispose à propos de la colonie.

Il termine avec quelques conseils :

- ▶ il n'a pas de moyen de prévenir les mercenaires de l'arrivée des PJ : ces derniers devront donc se montrer prudents ;
- ▶ sur place, les PJ pourront lui envoyer un rapport depuis leur navette ;
- ▶ même s'ils peuvent expliquer qu'ils ont été envoyés par Liandri (notamment auprès des mercenaires), la corporation ne pourra pas les soutenir officiellement ;
- ▶ les habitants légitimes sont des humains et beaucoup n'ont pas de backup : il convient donc d'éviter de les mettre en danger.



Arrivée à Nostradoma

En deux heures, la navette des PJ atteint Nostradoma et se pose sur l'une des 4 pistes d'atterrissage de la cité. Ils n'ont reçu aucune réponse aux demandes d'atterrissage, comme si le système de contrôle aérien était hors service. Que l'équipe des PJ comporte un pilote où non ne pose aucun problème : la plupart des véhicules sont en effet pourvus de leurs propres logiciels de pilotage et sont donc capables d'effectuer les manœuvres de base automatiquement.

La navette posée, la plate-forme s'oriente et un tube de transfert se connecte à son port d'amarrage. Une fois la pression égalisée et l'étanchéité assurée, l'équipage peut débarquer. Rapidement, une patrouille de cinq mercenaires s'engage dans le conduit pour déterminer l'identité des visiteurs.



Ils portent les armures bleues et blanches des Space Hawks et exigent immédiatement que les PJ s'identifient. Dès que les mercenaires auront appris l'identité et la raison de la venue des PJ, ceux-là décideront de les présenter à leur commandant : Vernon « Tokoshi ».

Sur le chemin, les mercenaires donnent quelques explications :

- ▶ La situation est revenue sous contrôle, mais tout n'est pas encore rétabli ;
- ▶ il reste de nombreuses réparations à faire ;
- ▶ l'étanchéité du dôme 3 n'a pas encore été rétablie et il est donc encore inhabitable ;
- ▶ le réseau est encore dans un état pitoyable.

Se déplacer dans la cité

Nostradoma est une petite colonie dans laquelle il n'existe pas de système de transport automatisé (en dehors des ascenseurs présents dans les immeubles). Tous les déplacements s'y font à pied.

Toutefois toutes les rues comportent des rambarde automatisées qui permettent à qui s'y accroche de se déplacer à une vitesse de neuf kilomètres à l'heure. Ce type de transport est très courant et ne dépaysera pas les PJ.

Il est à noter qu'une gare était prévue pour relier la cité aux autres colonies. Mais annulée, elle a été remplacée par un parc.

Les PJ passent ainsi à travers le dôme 1 pour rejoindre le dôme 2. Sur le chemin, ils peuvent observer l'architecture et l'état des lieux :

- ▶ la colonie à l'air d'être dans un bon état ;
- ▶ ils peuvent noter dans le dôme 1 que l'emplacement réservé à la gare annulée est désormais occupé par un parc ;
- ▶ toutefois, quelques traces d'impacts témoignent de la guerre civile, ces traces semblent toutes dater de plusieurs semaines.

Arrivés au dôme 2, les PJ sont conduits dans un restaurant qui sert visiblement de quartier général aux mercenaires. Tokoshi les reçoit alors :

- ▶ il comprend que Liandri les ait envoyés : en temps normal ce type de situation aurait dû être réglée en une ou deux semaines ;
- ▶ mais les humains tentent de continuer leur guerre malgré tout ;
- ▶ la plupart des combattants et fauteurs de troubles ont été mis aux arrêts ;
- ▶ quelques émeutes éclatent encore aussi les mercenaires se sont vus obligés d'imposer un couvre-feu ;
- ▶ ajouté à tout ça, il reste les réparations : les mercenaires ne veulent pas repartir tant que la cité ne sera pas entièrement opérationnelle.

Il fait ensuite remarquer que la fin du cycle de cette cité se termine bientôt. Dans les colonies, la plupart des cités ne peuvent pas reposer sur le cycle jour/nuit, ceux-ci pouvant durer plusieurs jours terrestres. Aussi chaque cité dispose de son propre cycle, généralement de 24h, et il est effectivement pratiquement minuit à Nostradoma. Les mercenaires proposent aux PJ de s'installer dans un des hôtels du dôme 2, c'est aussi là que les mercenaires se reposent. Tokoshi leur promet de leur faire visiter la cité le lendemain pour qu'ils puissent constater la situation et, pourquoi pas, suggérer de nouvelles options.

Vernon « Tokoshi »

Commandant des Space Hawks ;

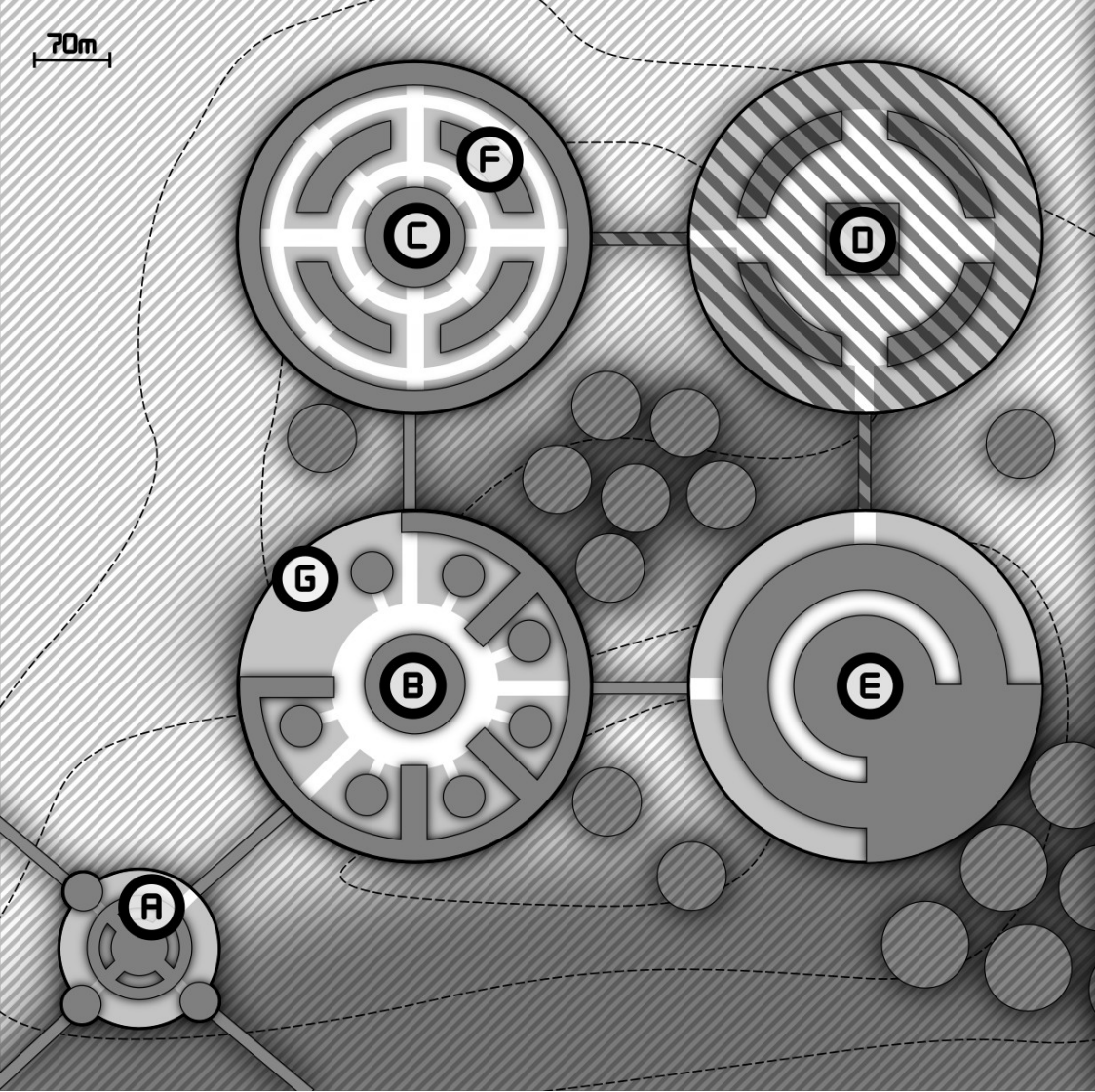
- ▶ cyborg ;
- ▶ toujours en armure lourde de couleur bleue et blanche (couleurs de la troupe) ;
- ▶ voix métallique ;
- ▶ cynique (2) ;
- ▶ adore l'humour noir (3).



70m

Nostradoma Titan [Little Colony]

-  Zone hors colonie
-  Zone interdite
-  Spatioport
-  Dôme 1
Résidence et loisirs
-  Dôme 2
Résidence et loisirs
-  Dôme 3
Administratif
-  Dôme 4
Industriel
-  Hôtel
-  Parc de la gare





« Quelle que soit l'époque, les grands groupes ont toujours fait preuve d'ingérence auprès des plus faibles. »

Durant la nuit, les PJ vont évidemment pouvoir commencer leur enquête le plus discrètement possible.

Note, il est très probable que les PJ n'explorent pas toutes les pistes et ne les suivent pas dans l'ordre indiqué ici. Cela n'a pas d'importance, n'essayez pas de les forcer.

Le message abandonné

En explorant les fragments du réseau Sol Net, les PJ peuvent découvrir un message laissé à leur intention :

- ▶ le message prétend que les mercenaires ont purement et simplement pris le pouvoir ;
- ▶ ils appliqueraient un régime de terreur quand bien même tous les belligérants seraient déjà aux arrêts ;
- ▶ leur couvre-feu est principalement là pour éviter une insurrection ;
- ▶ ils ont délogé les habitants du dôme 3 qu'ils se sont appropriés ;
- ▶ le message est signé au nom de Baptiste Willin, il semble avoir été mis sur le réseau par ses sympathisants.

Expédition au dôme 3

D'après les mercenaires, le dôme 3 est actuellement inhabitable. Une fuite aurait permis à l'atmosphère de Titan de pénétrer dans le dôme.

Le dôme 3 est directement relié au dôme 2 par un large tube de connexion. Comme le reste de la cité, ce tube contient aussi, dans sa partie inférieure, une coursive de maintenance reliée par des sas au reste des sections de maintenances de la cité.

Sections de maintenance

Sous la cité se trouvent les sections de maintenance. Il s'agit d'un niveau souterrain où sont placés tous les appareils servant à maintenir la cité en état. On y trouve notamment les recycleurs d'atmosphère et d'eau, les générateurs d'énergie (il y a un générateur à fusion par dôme) et le réseau de maintenance en lui-même. Cette section de la cité est constamment parcourue par des spiders-bots vérifiant l'intégrité des appareils de la colonie.

Il est possible de traverser l'intégralité de la cité (dômes et spatioport) en suivant les sections de maintenance. La guerre civile, à moins que ce ne soit l'action des mercenaires, a considérablement affaibli le réseau de surveillance de la section et les PJ devraient pouvoir s'y déplacer discrètement moyennant quelques précautions. Un decker peut d'ailleurs s'emparer du réseau de surveillance avec facilité.

Comme Willin l'a expliqué, le dôme 3 est effectivement habitable et occupé par les mercenaires. Les PJ peuvent les observer s'affairer et transporter de nombreux containers vers la tour administrative, au centre du dôme.

S'ils explorent la tour – des agents possédant un camouflage thermo-optique peuvent s'y introduire sans trop de mal – ils découvriront que les mercenaires sont en train d'installer le constructeur universel de la colonie dans la tour, alors



qu'il devrait se trouver au dôme industriel.

Surveiller les mercenaires

Comme les PJ s'en doutent probablement, les mercenaires sont en train de préparer la visite du lendemain. En effectuant des investigations, il est possible de voir les mercenaires choisir certains habitants et les préparer à la visite, notamment sur le discours à tenir.

Si quelques mercenaires effectuent des réparations à certains endroits, il est difficile de dire s'ils le font pour la visite ou non. En revanche, ils prennent bien soin de nettoyer certains lieux qui portent encore quelques marques de la guerre civile.

Dans le dôme industriel, les mercenaires ont soustrait le constructeur universel et l'ont remplacé par une réplique très fortement endommagée.

Si les PJ se font surprendre à errer dans les rues, les mercenaires ont une chance de se montrer agressif, voir d'ouvrir les hostilités, notamment s'ils se sont aperçus qu'on les espionnait.

Entrer en contact avec la population

Les PJ voudront probablement entrer en contact avec la population. Il leur faudra évidemment agir furtivement pour atteindre les habitants.

Par ailleurs, les mercenaires ne semblent pas avoir menti à propos du cycle, et la plupart des habitants dorment effectivement. Les PJ devront donc trouver quelques habitants éveillés ou en réveiller.

Dans tous les cas, il leur faudra être prudent : les mercenaires font réellement régner la terreur et certains habitants préféreront dénoncer les PJ que de risquer d'affronter les mercenaires.

Les informations qu'ils pourront tirer des habi-

tants :

- ▶ si les mercenaires ont effectivement mis fin à la guerre civile, ils se sont aussi installés durablement dans la cité ;
- ▶ a priori, ils veulent la conserver pour y établir leur quartier général et se reposer sur les ressources de la cité ;
- ▶ ils maintiennent la population sous contrôle, notamment avec un couvre-feu ;
- ▶ les habitants reconnaissent en revanche que les mercenaires n'ont fait aucune victime : ils n'emploient aucune arme létale ;
- ▶ ils se sont approprié le dôme 3, le dôme administratif ;
- ▶ les mercenaires ont commencé à déplacer le constructeur universel de la colonie dans leur quartier général ;
- ▶ ils contrôlent aussi les communications au niveau du spatioport.

Trouver des dissidents

Les mercenaires ne sont pas tous d'accord avec le plan de Tokoshi qui consiste à faire de la cité leur quartier général. Sur les 50 de la troupe, 11 seraient même prêts à se retourner contre leur chef si les PJ parviennent à les trouver et à les convaincre.

Deux des dissidents, blasés, viennent régulièrement au bar de l'hôtel où logent les PJ après leur service. C'est notamment le cas cette première nuit.

Ces dissidents peuvent leur apprendre les mêmes choses que les habitants, mais ils ont en plus les droits pour aller dans toute la colonie. Ils connaissent donc les patrouilles et les moyens de défense des mercenaires.

Restaurer le réseau SolNet

S'ils examinent les nœuds du réseau, les PJ pourront se rendre compte que ce dernier a été coupé durant la guerre civile et non par les mercenaires.



Les PJ peuvent rétablir le réseau à partir de la section de maintenance de chaque dôme. Évidemment, sauf précautions, cela va se voir.

Le réseau rétabli sera autant utile aux PJ qu'aux mercenaires ou aux habitants de la cité. Si une révolte venait à éclater, le premier réflexe des mercenaires serait d'essayer de le couper.

Affronter une patrouille

Les PJ peuvent se retrouver dans une situation les opposant aux mercenaires. S'ils se sont fait surprendre dans leur enquête par exemple.

Les PJ ont plusieurs options :

- ▶ se rendre : ils seront alors conduits pour être enfermés avec les humains résistants ;
- ▶ s'enfuir : ils peuvent tenter de s'enfuir mais les mercenaires se mettent alors à les traquer ;
- ▶ se battre : ils peuvent combattre la patrouille.

Si les PJ engagent le combat, il est important qu'ils empêchent la patrouille d'appeler des renforts. Pour y parvenir, la première chose à faire est sans doute d'utiliser un brouilleur ou une grenade de brouillage.

Une fois le combat terminé – si les PJ sont victorieux – ils devront gérer les mercenaires neutralisés et cacher les corps. Si une autre patrouille trouve les corps elle risque de lancer l'alerte. À noter qu'ils peuvent aussi tenter de maquiller leur « crime » pour faire porter le chapeau aux humains.

Les mercenaires ont des sauvegardes, leur éventuelle mort n'est donc pas définitive. Ce n'est pas le cas pour la plupart des humains de la colonie.

Les combats dans Solaires

Comme vous avez pu le remarquer, il n'existe pas de règle concernant directement le combat dans Solaires. Comment procéder alors ?

Procédez comme pour le reste : demandez au joueur ce qu'il souhaite faire. Par exemple, il souhaite faire feu sur l'adversaire en se mettant à couvert. Demandez-lui un jet en lui expliquant que s'il échoue il sera blessé (la condition de succès étant « faire feu et se mettre à couvert » et l'échec étant « être blessé »).

Pour la difficulté, procédez comme d'ordinaire : est-ce que l'action qu'il tente serait simple, même pour un débutant, ou est-ce qu'elle demanderait d'être un spécialiste ? Bref, reportez vous au tableau habituel.

Dans notre exemple, l'action n'a pas pour but de tuer un adversaire, seulement de se mettre à couvert. Donc, vous pouvez proposer que s'il réussit avec un effet positif supplémentaire, le PJ pourra abattre l'un des hommes. Cela incitera le joueur à choisir une attitude (Instable ou amplifiée).

S'il réussit le jet, il parviendra à faire feu et à se mettre à couvert. Dans le cas contraire, il sera blessé et « gagne » le trait « Blessé » (trait significatif donc à 2).

Comme vous le voyez : il n'y a pas de règle spécifique au combat, suivez les règles habituelles en considérant toujours le danger que représente l'échec d'une action dans ce type de situation.

N'oubliez pas : évitez le *statu quo*.





La visite guidée



« Appréciez-vous la visite de ce village Potemkine ? Avez-vous regardé ce qui se cache derrière cette illusion ? »

Le lendemain, les PJ sont donc invités par les mercenaires à visiter la ville, sous le contrôle de ces derniers. Ils vont donc parcourir les trois dômes officiellement en bon état et constater les prétendues actions des mercenaires. Curieusement, Tokoshi ne fait pas partie du cortège.

Le dôme 1

La visite commence au dôme 1, où leur sont présentés plusieurs habitants qui leur expliqueront le déroulement de la guerre civile :

- ▶ les élections à la mairie de la colonie ont été perturbées par les accusations du perdant, Baptiste Willin, déclarant que le scrutin avait été trafiqué ;
- ▶ avec le soutien d'une partie de la population, il a alors pris le pouvoir par la force ;
- ▶ mais sa victoire n'aura duré que quelques jours, les forces de sécurités ont alors repris la mairie, faisant Willin prisonnier et tuant au passage ses lieutenants ;
- ▶ la partie de la population qui le soutenait s'est à nouveau soulevée et la guerre civile a continué ;
- ▶ au final, les opposants de Willin ont aussi été tués et lorsque les Space Hawks sont enfin arrivés, le conflit avait déjà fait plus de 200 victimes ;
- ▶ les mercenaires ont rétabli l'ordre et fait arrêter les principaux belligérants, y compris Willin ;
- ▶ depuis, ils tentent de réparer les dégâts de la guerre et continuent de maintenir la paix.

Si la fin du récit est discutable, la partie traitant de la guerre civile est authentique.

Dans ce même dôme, les mercenaires mettent

en avant le projet de gare abandonné, expliquant que si la cité n'avait pas été autant isolée, la guerre civile n'aurait pas fait autant de victime : les habitants auraient pu fuir.

Interruption d'Ephemery

Alors qu'ils approchent de l'accès au spatioport, les PJ connectés au réseau sont contactés par une intelligence artificielle du nom d'Ephemery.

Cette dernière les aborde sur le réseau en leur demandant s'ils apprécient la visite de cette illusion. Elle leur explique ensuite :

- ▶ pour elle, les mercenaires ne sont pas beaucoup plus aptes que les humains pour s'occuper de la cité, même s'ils ont fait du bon boulot pour mettre fin à la guerre civile ;
- ▶ selon elle, le seul humain ayant une carrure politique suffisante pour être capable de reprendre la cité est Willin, mais c'est au mieux un gestionnaire incompétent ;
- ▶ elle avait été conçue pour gérer cette cité mais les humains refusent d'être gérés par une IA, du coup elle n'a jamais pu être installée dans la cité ;
- ▶ la situation la désole, surtout que, pour elle, tout ceci aurait pu facilement être évité ;
- ▶ elle termine en indiquant qu'elle continue ses recherches pour trouver un successeur susceptible d'être « compatible » et qui accepterait ses conseils.

L'IA s'en ira ensuite à travers les restes du réseau de la cité.



Ephemery

Ancienne intelligence artificielle noyau :

- ▶ IA de type Synchro ;
- ▶ autrefois destinée à devenir l'IA noyau de Nostradoma ;
- ▶ compatissante (2) ;
- ▶ juste (2) ;
- ▶ manipulatrice (1).

Le dôme 4

Les PJ sont ensuite conduits au dôme 4, le dôme industriel où les ressources de la cité sont traitées et le matériel assemblé. C'est aussi ici que la nourriture est produite. Le centre névralgique de ce centre de production est le fameux constructeur universel : mais il n'en reste que des ruines. D'après un témoin choisi par les mercenaires, ceci est le résultat de la guerre civile : l'opposition ne parvenant pas à reprendre la mairie aurait tenté de prendre le centre de production. Personne n'est vraiment clair sur le camp qui a effectivement détruit le constructeur universel : les uns accusant les autres.

Un œil entraîné – ou quelqu'un équipé d'un logiciel de reconstitution – se rendra rapidement compte que la ruine est artificielle.

D'autres témoins viendront appuyer les déclarations précédentes, aussi bien celles du dôme 1 que du dôme 4.

L'interrogatoire de Willin

Enfin, les PJ reviennent au dôme 2, où Tokoshi leur propose d'interroger eux-mêmes le fameux Willin.

Pour simplifier la rencontre, Tokoshi a préparé l'une des chambres de l'hôtel pour que les PJ puissent l'interroger.

Les PJ exigeront sans doute de pouvoir l'interroger sans la présence des mercenaires. Tokoshi acceptera curieusement. En réalité, il a placé un micro-senseur dans la pièce, mais cet appareil peut facilement être neutralisé avec le moindre brouilleur ou une grenade de brouillage correctement modifiée. Si le micro-senseur est neutralisé, les mercenaires ne seront évidemment pas contents, mais ils feindront leur ignorance.

Baptiste Willin

Leader de l'opposition durant la guerre civile de Nostradoma :

- ▶ humain ;
- ▶ ambitieux (2) ;
- ▶ faux (1) ;
- ▶ langue de bois (3).

L'interrogatoire de Willin peut donc prendre plusieurs tournures différentes en fonction des précautions prises par les PJ. Si un mercenaire est présent, il s'en tient à la version des mercenaires :

- ▶ il raconte la même chose que les habitants lors de la visite ;
- ▶ il tente toutefois d'atténuer sa responsabilité dans la guerre civile.

Si les PJ parviennent à le convaincre qu'ils ne sont pas les alliés des mercenaires et que ces derniers ne sauront pas le contenu de l'entretien, il leur explique que :

- ▶ les mercenaires auraient pu partir, leur mission est normalement terminée ;
- ▶ ils semblent essayer de construire un avant-poste pour bénéficier des ressources et des moyens de production de la cité ;
- ▶ s'ils n'ont tué personne, ils ont quand même mis la ville en état d'occupation militaire ;
- ▶ selon lui, ces mercenaires sont stupides et les corporations les balaieront tôt ou tard ;
- ▶ il tentera aussi de minimiser sa responsabilité dans la guerre civile.



La visite guidée



La fin de la visite

L'interrogatoire de Willin terminé, les mercenaires expliquent qu'ils n'ont pas d'autres éléments à leur montrer.

Les PJ insisteront sans doute pour voir le dôme 3, supposé endommagé. Tokoshi refusera prétextant le danger que ça représente. Si les PJ insistent trop, il expliquera qu'il espérait d'agents des corporations une certaine notion de la

prudence. Il peut même en venir à réfuter le fait qu'ils aient effectivement été envoyés par Liandri.

Dans tous les cas, les mercenaires proposent aux PJ d'aller faire leur rapport à Liandri. Le réseau étant particulièrement en mauvais état, ils doivent le faire depuis le spatioport ou leur navette.

C'est le moment pour les PJ de décider d'un plan d'action.





Restaurer la cité



« À chaque fois qu'une force étrangère est venue apporter la "démocratie" dans un pays, cela a fini par se retourner contre elle. »

Il est très probable que les PJ souhaitent à présent démettre les mercenaires. Peut-être comptent-ils commencer leur opération avant même la visite guidée ?

Nous allons décrire plusieurs moyens d'actions, sachant qu'il est tout à fait probable que les joueurs aient d'autres idées encore. N'hésitez pas à les suivre s'ils s'écartent du chemin écrit.

Rapport à Liandri

Même si Liandri a bien expliqué aux PJ qu'il ne pourrait rien faire de plus une fois la mission commencée, les PJ souhaiteront quand même faire leur rapport.

Si les PJ demandent des conseils à Liandri, ce dernier leur demandera de faire partir les mercenaires de la cité, par la force si nécessaire. Les PJ objecteront peut-être qu'ils ne sont pas très nombreux, auquel cas, il leur rappellera plusieurs points :

- ▶ les Space Hawks sont une troupe de mercenaire encore jeune avec finalement assez peu d'expérience ;
- ▶ les PJ sont réputés et ont probablement déjà affronté pire (notamment pendant la guerre des colonies) ;
- ▶ ils pourront sans doute s'appuyer sur la population, dans une certaine mesure ;
- ▶ vu ce que les PJ ont décrits, il lui paraît improbable que la totalité des mercenaires soient prêts à affronter les corporations ;
- ▶ si Tokoshi tombe, les Space Hawks tombent.

Il termine en leur rappelant que ce qui se passe dans cette colonie est désormais entre leur main, et que c'est à eux de résoudre l'affaire : la corpo-

ration ne peut pas se permettre d'intervenir ni d'ingérer plus.

Neutraliser le dôme 3

Comme les PJ l'auront assez rapidement compris, le dôme 3 est le centre névralgique de l'opération des mercenaires. Ils y ont entreposé leur matériel et c'est là qu'ils ont déplacé le constructeur universel de la cité.

Pour neutraliser le dôme, les PJ peuvent saboter les sas de maintenance menant vers l'extérieur du dôme, laissant l'atmosphère glaciale de Titan pénétrer dans le dôme. Bien que ce ne soit pas aussi efficace qu'une dépressurisation, ceci mettra les mercenaires en très mauvaise posture. Surtout qu'ils évacueront le dôme avec leurs prisonniers et que ces derniers ne seront pas très coopératifs.

Pour y parvenir, les PJ devront s'introduire furtivement dans le dôme via la section de maintenance ou passer par l'extérieur équipé de combinaisons adaptées (pratiquement tous les sas de la colonie en disposent).

Le sabotage en lui-même peut être fait avec un peu de bricolage ou de façon plus directe avec des explosifs.

Armer la population et mener la révolte

Si les PJ disposent d'armes excédentaires ou de quoi en fabriquer, ils peuvent armer des humains pour lancer une révolte et combattre les mercenaires.



Les PJ peuvent aussi avoir débauché les mercenaires dissidents (il y en a 11) lors de leur enquête pour les aider. Dans ce cas, se procurer des armes est encore plus simple et ces mercenaires disposent d'informations tactiques qui donneront l'avantage à la révolte.

Affronter les mercenaires frontalement

Si certains PJ se sentent capable de prendre d'assaut les mercenaires à eux seuls, ils le tenteront sans doute.

Les PJ étant plus grand que nature, ils sont bien plus aptes que les mercenaires et avec méthode, ils peuvent effectivement remporter la bataille.

De plus, s'ils ont débauché des mercenaires, ils pourront compter sur un soutien non négligeable.

Les mercenaires sont dispersés dans la cité. Plusieurs patrouilles de 5 hommes circulent dans la cité :

- ▶ 1 dans le dôme 1 ;
- ▶ 2 dans le dôme 2 ;
- ▶ 1 dans le dôme 3 (surveillent les habitations où sont retenus les prisonniers)

- ▶ 2 dans le dôme 4.

De plus plusieurs hommes sont postés à l'entrée du dôme 3 :

- ▶ 2 hommes dans le dôme 2 ;
- ▶ 2 hommes dans le dôme 4.

Tokoshi et 5 de ses hommes travaillent d'ordinaire dans la tour, mais tant que les PJ seront situés dans la ville, ils occuperont le restaurant du dôme 2.

Enfin, une dizaine d'homme se repose dans des habitations du dôme 3 ou à l'hôtel tant que les PJ sont officiellement là.

Capturer Tokoshi

Les PJ peuvent aussi lancer une opération commando pour capturer directement le leader des Space Hawks. Ce dernier est souvent accompagné de plusieurs hommes et peut être trouvé soit dans la tour administrative soit dans le restaurant du dôme 2.

Si Tokoshi est capturé, le reste des mercenaires se rendra.





Rendre le pouvoir



« Prendre le pouvoir est une chose. Le conserver en est une autre et nous ne parlons même pas d'en faire un bon usage. »

Les PJ ont finalement pris le contrôle de la situation et ont désormais la tâche de préparer la suite.

Rendre le pouvoir – Willin

Baptiste Willin est – malheureusement ? – le seul candidat à une élection qui ait une chance d'emporter les suffrages : tous les autres hommes politiques et leaders de la cité ont disparus durant la guerre des colonies.

Pour autant, s'il est doué pour se faire élire, il reste un gestionnaire particulièrement incompétent. Son goût pour le pouvoir obscurcis complètement sa vision à long terme.

Willin a été impliqué dans la guerre civile, mais comme il l'explique volontiers, il n'a été responsable d'aucune mort et son propre coup d'état s'était fait sans violence inutile. Par la suite, il a vécu la guerre civile comme prisonnier.

Rendre le pouvoir – Ephemery

Une fois que la situation est redevenue calme, Ephemery recontacte les PJ pour leur expliquer qu'elle a un plan. Elle compte, avec l'autorisation des PJ, conseiller secrètement Samuel Loran, un aide soignant pour l'aider à se faire élire et faire les bons choix pour réparer et faire prospérer la cité.

Selon l'IA, sans son aide, personne ne peut affronter Willin lors d'une élection dans la cité. Les humains refuseront tout leader non humain – y compris les PJ – et aucun n'arrive à la cheville de Willin au jeu électoral. Malheureusement, ce dernier est aussi un très mauvais gestionnaire

aux vues de ses actions quand il était au pouvoir.

C'est pour ça qu'elle souhaite propulser Samuel Loran sur le devant de la scène. Notez bien que ceci revient à donner indirectement le pouvoir à l'IA et que les humains refuseront la situation s'ils l'apprennent.

Laisser les mercenaires au pouvoir

Certains seraient tentés de laisser le pouvoir aux mercenaires. Malheureusement, ceci ne peut conduire qu'à une situation vécue comme une occupation par les habitants.

Prendre le pouvoir

Les PJ peuvent finalement décider de prendre le pouvoir, jugeant les différents camps incapables d'apporter une solution pérenne. Malheureusement, les habitants rejeteront aussi ces transhumains comme ils rejettent les mercenaires.

Ce serait un règne en opposition constante.

Conséquences

Au fil des mois, la cité évoluera de façon radicalement différente, en fonction des choix des PJ.

Si les PJ ont placé Willin à la tête de la cité – ou s'ils ont laissé la colonie se débrouiller seule – celle-ci se vide progressivement de sa population, les habitants craignant le retour d'une guerre civile.

Si les PJ ont accepté le plan d'Ephemery, Samuel Loran gagne les élections et un règne



éclairé s'annonce. La cité commence à prospérer et finit même par s'ouvrir aux cités proches. Toutefois une enquête successive des Solar Wardeners met finalement en lumière la manipulation de l'IA avec l'application du programme « We're all solars » dans la colonie. Le rapport, secret, conseille de laisser la situation en l'état ou de faire fermer la colonie. Aucune corporation n'ayant le courage d'appliquer la seconde option, la cité reste alors dirigée par Ephemery.

Si les mercenaires restent au pouvoir, la situation s'aggrave et un ultime soulèvement met la cité en danger. Les corporations forcées d'intervenir mettent alors fin à la colonie réintégrant de force les colons ; les mercenaires sont jugés et condamnés. Liandri lui-même se voit forcé de renoncer à son poste.

Si les PJ prennent le pouvoir, ils tiennent un peu plus longtemps que les mercenaires mais finissent aussi par être confronté à un soulèvement et des actes de sabotages mettant en péril la colonie.

Nouveaux contacts

Si les PJ ont mis fin au règne des mercenaires et rétabli un pouvoir vu comme légitime par les humains, Liandri les remercie et ils gagnent un nouvel **Allié – Liandri (2)**. La population de Nostradoma les nommeront aussi **Héros de Nostradoma (3)**.

Accomplissements

Voici quelques prix servant à récompenser ou sanctionner les joueurs pour leurs actions particulières :

- ▶ « Bon samaritain » : aucun humain n'est mort durant le scénario ;
- ▶ « Usage de la force » : avoir endommagé un des dômes de la colonie ;
- ▶ « Un nouveau Dieu » : accepter le plan d'Ephemery ;
- ▶ « Sur des rails » : s'être contenté de suivre les instructions des mercenaires sans avoir profité de la nuit pour mener l'enquête ;
- ▶ « Connectés » : avoir rétabli le réseau de la colonie durant le scénario.

Crédits

Auteur : Sylvain « Greewi » Dumazet

Remerciements spéciaux à Morvan.

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

