**Octobre sur Astarom**

Scénario [GURPS](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/gurps0.htm) [MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm) pour deux joueurs.

Ce scénario, écrit en 1995 et prévu à l'origine pour deux personnages relativement expérimentés, a servi au premier test des règles de [GURPS MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm), ainsi qu'à celui de la première version de MEGA 4.

Ce scénario est relativement détaillé, et je comptais approfondir encore quelques-uns de ses aspects avant de le mettre en ligne ; mais les années passaient sans que le travail n'avance, et j'ai finalement décidé de le publier tel quel ou presque (en particulier, la présentation est quasiment d'origine, et les références bibliographiques correspondent aux éditions des suppléments que j'utilisais alors, mais certains ouvrages ont été réédités depuis).

**Matériel utile**

Outre [GURPS MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm) et les ouvrages nécessaires à son utilisation, il est fortement recommandé au MJ de se munir des ouvrages suivants :

* [GURPS Aliens](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#aliens) : pour les informations sur les kaas ;
* [GURPS Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#by) et [GURPS Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#sby) : pour la faune rencontrée par les PJ ;
* [GURPS Space](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#space) et [GURPS Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) : pour les caractéristiques des vaisseaux spatiaux et du matériel ;
* [GURPS Psionics](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#psi) : pour les capacités psioniques des lauris ;
* Enfin, la consultation de l'article [Reticulate - The Kaa Revisited](http://www.sjgames.com/pyramid/sample.cgi?1398) apportera un éclairage intéressant et plus poussé sur les capacités physiques des kaas, tout particulièrement dans le domaine des arts martiaux (auquel cas, vous voudrez probablement vous munir aussi de [GURPS Martial Arts](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ma)).

**Introduction**

Le [major MacLambert](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/mlambert.gif) (Terrien, environ 1,75 m, grand sec, petites moustaches classe, cheveux chatain clair gominés, yeux gris) convoque les PJ en salle de briefing.

*"Bonjour messieurs."* (le scénario a été initialement écrit pour deux personnages masculins) *"L'un des nôtres, le major Lonnröt Octobre"* (son holo s'affiche au dessus du bureau : c'est un homme de type talsanit terrien, d'aspect costaud, type baroudeur, cheveux chatain clair courts, yeux marrons) *"a été porté disparu lors de sa dernière mission en solitaire, dont je ne suis pas autorisé à vous révéler la nature.
Contactés au bout d'un certain temps, les guetteurs ont retrouvé sa trace psychique sur la planète Astarom. Cette planète fait partie de l'Hégémonie borheïenne. Il s'agit d'un ensemble de mondes gouvernés par une dictature totalitaire de NT 9 à 10 (accès au triche-lumière, intelligence artificielle, longévité, et pour les mondes les plus évolués, contrôle de l'antimatière, pesanteur artificielle et communications triche-lumière) ; l'espèce dominante, les Kaas, est de type ganymédien, originaire de Borheïa, la capitale. L'Hégémonie borheïenne est extérieure à l'Assemblée Galactique, elle a refusé l'adhésion, et les relations diplomatiques sont très tendues."*

À ce moment, MacLambert regarde l'holo d'Octobre, a l'air interloqué, et fait apparaître l'holo suivante : un Kaa ([GURPS Aliens](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#aliens) page 64).
Puis il reprend :

*"Or, Astarom est en plein cœur de l'Hégémonie, et est de plus d'accès rigoureusement interdit...
Une sonde exploratrice"* (ballon sonde, [MEGA III](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega3) page 122) *"guidée par les émanations psychiques d'Octobre y a donc été envoyée. Les images qui nous en sont parvenues"* (en même temps qu'il parle défilent certaines images) *"montrent une zone de forêts luxuriantes au pied d'un massif montagneux. La planète semble dépourvue de toute civilisation indigène.
La sonde s'est dirigée vers une sorte de camp dans une clairière quand elle a été détruite par un missile tiré depuis ce camp.
Nous n'avons donc pas plus d'informations à vous communiquer pour que vous puissiez préparer votre mission. Octobre se trouve dans ce camp, peut-être contre son gré mais peut-être pas. Il vous faut aller l'y chercher et le ramener sur Norjane.
Mais Astarom ne possède pas de point de transit. Vous serez donc déposés là-bas par un petit vaisseau qui vous abandonnera sur la planète. À charge pour vous de créer un point de transit pour revenir. Il serait trop dangereux de laisser le vaisseau sur la planète ou même dans l'espace de l'Hégémonie, et une communication émise depuis le sol de la planète risque d'être interceptée...
Bien entendu, vous savez que rien de ce que vous emmenez là-bas ne devra rester sur la planète... Tout doit être ramené par le point de transit, démonté s'il le faut...
Avez vous des questions ?"*

[**Matériel de mission**](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/matos2.htm)

**Astarom**

**Étoile :** θ Arenae
**Type :** G5 IV
**Masse :** 1,8 masse solaire
**Zone d'habitabilité :** de 1,0 à 1,5 UA
**Limite d'évaporation de la roche :** 0 UA
**Rayon de l'étoile :** 0 UA
**Nombre de planètes :** 10
***Life Roll Modifier* :** -6
**Orbites :**
    D = 0,4 UA / B = 0,3 UA
    1 : 0,4 UA (rocheuse chaude)
    2 : 0,7 UA (rocheuse chaude)
    3 (zone d'habitabilité) : 1 UA (type terrestre *(hostile greenhouse)*)
    4 : 1,6 UA (type terrestre *(icy rockball)* ; diamètre 12872 km)
    5 : 2,8 UA (géante gazeuse grande, 22 lunes dont une rétrograde)
    6 : 5,2 UA (géante gazeuse moyenne, 25 lunes, un anneau)
    7 : 10 UA (vide)
    8 : 19,6 UA (géante gazeuse grande, 36 lunes)
    9 : 38,8 UA (géante gazeuse moyenne, 29 lunes)
    10 : 77,2 UA (vide)
    11 : 154 UA (type terrestre sans atmosphère *(iceball)* ; diamètre 11263 km)
    12 : 307,6 UA (vide)
    13 : 614,8 UA (vide)
    14 : 1229,2 UA (ceinture d'astéroïdes)

**Astarom**
*Hostile greenhouse*
**Diamètre :** 12872 km
**Densité :** 5,5
**Pesanteur :** 1 g
**Inclinaison sur le plan de l'écliptique :** 3° (saisons mineures, moins marquées que sur Terre)
**Rotation :** 18 heures
**Atmosphère :
        *pression :*** standard (1 atmosphère)
        ***composition :*** O2 / N2 (75 % N2, 25 % O2)
**Climat moyen sur le trentième parallèle :** chaud (de 21 °C à 43 °C ; moyenne 32 °C)
**Terres émergées :** 70 %
**Paysage principal :** collines, accidenté, couvert de forêts ou de jungles
**Ressources minières :
        *pierres précieuses :*** rares
        ***terres rares :*** bonnes
        ***minerais radioactifs :*** bonnes
        ***métaux lourds (or, argent, platine, cobalt, etc...) :*** abondantes
        ***métaux industriels (fer, étain, cuivre, zinc, etc...) :*** très très abondantes
        ***métaux légers (sodium, aluminium, lithium, etc...) :*** très très abondantes
        ***organiques (charbon, pétrole, etc...) :*** abondantes
**Révolution :** 272,25 jours terriens (363 jours locaux)
**Lunes :** aucune
**Humidité atmosphérique :** 53 % (à peu près comme la Terre)
**Formes de vie les plus évoluées :** équivalent des Amniotes homéothermes

Heure locale : 4 h = aube, 9 h = mi-journée, 14 h = crépuscule

*[carte de la planète]*

**Le vaisseau spatial et son équipage**

La Guilde ne disposant que de peu de vaisseaux, et n'ayant en particulier aucun vaisseau furtif capable de catapulter des capsules, elle a dû faire appel aux services d'un privé, contre un prix très élevé. C'est un ancien vaisseau de guerre, un petit transport de troupes (ce qui explique la présence à son bord d'une catapulte).
Pour gagner du temps, les personnages se transitent immédiatement (après une hypnoéducation qui leur permet de ne pas se fatiguer lors du transit) jusqu'au spatioport où il se trouve actuellement.

Le *Praes En Ewett* (anciennement le *Furtif*)
(remarque : toutes les lettres se prononcent ; le w se prononce à l'anglaise, et les e, é)
Immatriculé à Nigralun

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Masse (t) | Volume (m³) | Consommation (MW) | Prix (M) |
| TL 12 |  |  |  |  |
| Coque 2500 m³ (0,001 t / m³) ; blindage DF3 |  |  |  |  |
| Écrans (DF 3, PF 1000) | 40 | 20 | 20 | 0,4 |
| Aérodynamique : ordinaire | 5,25 |  |  | 12,5 |
| Compartimentation : élevée |
| Résistance structurale : × 2 |
| Réacteur à antimatière (puissance 600 MW, consommation 600 g d'hydrogène / 50 ans) | 16 | 16 |  | 0,13 |
| Moteur aréactionnel (poussée 1000 t ; déplace 10 t / MW) | 50 | 200 | 100 | 2 |
| Moteur triche-lumière (1000 t ; 350 AL / h) | 10 | 30 | 100 / h pour passer en triche-lumière | 4 |
| 10 / h pour rester en triche-lumière |  |
| Quartiers de l'équipage (10 places) | 10 | 250 |  | 0,04 |
| Passagers (8 places) | 4 | 96 |  | 0,008 |
| Capsules cryogéniques (10) | 5 | 20 |  | 0,55 |
| Systèmes vitaux (18 personnes) | 11 | 40 | 9 | 0,095 |
| Armement :     3 tubes lance-torpilles : |  |  |  |  |
|         1 Hvy AM Missile (FP 1000 ; 4 torpilles) | 4 | 16 |  | 0,3 |
|         2 Med AM Missiles (FP 500 ; 8 torpilles (2 par tube)) | 1,6 | 8 |  | 0,32 |
|     5 tourelles laser (Hvy laser) (FP 80) | 25 | 20 | 40 × 5 = 200 | 0,1 |
| Senseur (détecte un vaisseau spatial et le suit en temps réel à 2 parsecs (20 UA dans un système planétaire), détecte une planète à 2 parsecs (6,52 AL)) | 5 | 5 | 1 | 0,5 |
| Écran d'indétectabilité (*Stealth Screen* ; 1000 t ; -6 (ce qui se fait de mieux)) | 320 | 960 | 320 | 3,2 |
| Radio triche-lumière (portée 200 AL ; 3000 AL / h) |  |  |  |  |
| Pesanteur artificielle (maximum 1000 m³) | 1 | 1 | 1 | 0,02 |
| Contragravity Unit | 1 | 4 | 2 | 0,05 |
| Compensateurs d'accélération (jusqu'à 2 g ; 1000 t) | 1 | 1 | 1 | 0,02 |
| Catapulte de vaisseau (un tube ; TL 12 ; skill : *Catapultes de vaisseau* (P/A, defaults to *Gunner (any spaceship weapon)*-4 ou DX-6) | 10 | 100 | 5 |  |
| Hangar à navette | 0,5 | 210 |  | 0,003 |
| Navette 200 m³ ([GURPS Space](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#space) 2nd ed. p 87) | 300 |  |  |  |
| Sas : |  |  |  |  |
|     Grand sas 12 places | 24 | 2 |  | 0,02 |
|     Sas standard navette 4 places | 8 | 1 | 0,01 |
|     Sas standard 4 places | 8 | 1 | 0,01 |
|     Sas de secours 1 place | 2 | 0,5 | 0,003 |
| Train d'atterrissage rétractable (1000 t) | 10 | 10 |  | 0,01 |
| Ordinateur de bord    Microframe TL 12, Complexity 8, 10 utilisateurs    Programmes : Astrogation, Damage Control, Datalink (senseurs), Datalink (écrans), Electronics repair, Gunner (4 tourelles), Optical recog, Targeting (4 tourelles) | 0,025 | 0,025 |  | 0,02 |
| Soute |  | 488 |  |  |
| **Total** |  | 2500 |  | 24309000  |

Équipage : 10 personnes :

* Commandant de bord
* Pilote
* Copilote / Opérateur catapulte
* Spatiogateur / Médecin
* Ingénieur en chef
* Ingénieur
* Opérateur senseur / radio
* Trois artilleurs

Le commandant de bord est un talsanit, Jonar Kermes. Grand (environ 1,85 m), costaud (environ 85 kg), cheveux noirs (peignasse), yeux marrons, bagouzes aux doigts, habillé de vêtements amples mais classe, dans des tons cramoisis. C'est un vieil écumeur du Triche-Lumière. Il a été corsaire depuis son adolescence. Il s'est acheté le Praes En Ewett il y a deux ans, et le loue pour des missions parfois à la limite de la légalité... La Guilde des MEGA a passé un contrat de priorité avec lui.
Capacités : homme d'action, spatelotage, marchand, coutumes ET, connaissance de la rue *(Streetwise)*.

Le pilote : Simpson Fraerty, un talsanit. Grand (environ 1,95 m), maigre (environ 70 kg), longs doigts, visage pâle et creusé, yeux cernés, cheveux blonds pâles courts, yeux gris, long nez, visage allongé dans le sens de la hauteur. Taciturne, laconique. Très bon pilote. Vêtements : genre de pyjama jaune à la [*Star Trek*](http://loukoum.online.fr/nonjdr/sf.htm#st).

La copilote : Sandovak Coristhène, une talsanite. Environ 1,75 m pour une soixantaine de kg, cheveux longs blonds cendrés, yeux gris, casquette blanche, grands anneaux aux oreilles, mauve à lèvres, chewing-gum, blouson blanc de pilote, bermuda blanc, brodequins. Parle vulgairement, rit fort. Un sked (sorte de rat à la queue longue et coupante, [MEGA III](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega3) p 78) nommé Bathym sur l'épaule.
Capacités : pilotage, opératrice écrans et catapulte, langages ET.

Le spatiogateur : David Blarks, un wotanien. Environ 1,70 m pour 90 kg. Trapu, énorme, une masse de muscles, son fauteuil parait trop petit pour lui. Cheveux châtains, yeux marrons. Il parle peu et reste souvent immobile. Il est extrêmement fort et résistant, mais un peu lent.
Capacités : spatiogation, vie dans la nature, jeux de réflexion ; c'est aussi le toubib du bord (et un très bon kiné).

L'ingénieur en chef : Sustarre Charron, un lapinoïde. Environ 1,65 m pour 50 kg. Grandes oreilles, pelage gris, yeux marrons. Ingénieur de haute volée.

L'ingénieur en second : Olander Wouegh, un talsanit. Environ 1,70 m pour 100 kg, il est gros, a des cheveux noirs et des yeux marrons. Toujours graisseux, il n'aime que bricoler.

L'opératrice senseurs : Fiurine De Lafour, une talsanite. Environ 1,70 m pour 58 kg précisément. Cheveux chatains en chignon, yeux marrons. Discrète mais efficace. Belle voix (elle s'occupe aussi de la radio). Elle porte une jupe longue et un corsage sans manches, et va pieds nus. C'est elle qui servira de *"stewardesse"* aux PJ.

Les artilleurs : Walter Brimm, Phœnix Lasalle et Georges Balbert. Tous les trois sont talsanits. Les PJ ne les rencontreront pas (en principe).

**Chapitre I : En route pour Astarom**

Après une rapide hypnoéducation (leur enseignant en particulier le *kraut*, la principale langue kaa), les PJ se transitent vers Kendiraz, une planète de l'AG située en bordure de l'Hégémonie borheïenne. Le point de transit d'arrivée est situé en dessous d'un parking souterrain lui-même sous le spatioport, dans une pièce aux murs métalliques nus. La disposition est classique : le point de transit, haut de trois mètres, est au centre d'une vaste salle qui permet à une unité de quinze MEGA en armure de combat de se transiter simultanément. Une porte donne sans doute sur la salle qui contient habituellement le médibloc et du matériel d'utilité locale.
Un talsanit de taille moyenne, en bleu de travail et casquette d'où dépassent des cheveux bruns un peu longs, est dans la salle, à une distance respectable face au point de transit.
Le panneau d'affichage mural indique : l'heure et la date, locales et norjaniennes ; la température du local (18 °C), celle du parking (20 °C) et celle de la surface (19 °C) ; la composition atmosphérique (mélange O2 / N2 ¼ ¾), le degré de pollution (6 : assez élevé, mais on est dans une ville industrielle), le degré de radioactivité (2 : faible mais supérieur à la radioactivité naturelle). Les images vidéo du parking montrent de nombreux glisseurs garés ; celles de l'extérieur montrent un hall de spatioport comme il en existe tant dans l'AG, classique, avec pas mal de monde.
Les MEGA du Service M (Matériel) se transitent avec les PJ, portant leur équipement de mission (sauf le tétraèdre en plastacier ; l'antenne locale des MEGA en avait un en stock et l'a déjà fait livrer à bord du vaisseau).

Le talsanit se présente : *"Rob Neppo. J'vous attendais. Dépêchez vous, votre vaisseau est sur le départ."*
(Kermes est censé attendre les PJ, mais le trafic du spatioport lui impose de respecter une fenêtre de décollage relativement courte... Les moteurs du Praes En Ewett chauffent déjà, et les MEGA ont intérêt à ne pas traîner s'ils ne veulent pas faire capoter la mission !)
Avec Neppo et les brocanteurs du Service M, les PJ gravissent l'escalier en colimaçon jusqu'à une salle vide munie d'une porte métallique. Derrière cette salle, une autre salle, avec diverses tuyauteries sur les parois, et une nouvelle porte. Un écran de vidéosurveillance montrant le parking est installé au dessus de celle-ci. Il n'y a personne en vue. *"Allons y."* fait Neppo. Les MEGA sortent vite, et il referme à clé. *"Grouillez un peu..."*
Il se dirige vers un monte-charges marqué *Service*, tape un code, insère un badge. Tout le monde y prend place, et la cabine qui sent le cambouis et la poussière de métal s'élève jusqu'au niveau des pistes. L'odeur particulière de la planète prend les PJ aux narines.
Un petit train à bagages attend juste à côté. Tout le monde y prend place. Neppo conduit sur les bandes de roulement entre les vaisseaux, jusqu'à un vaisseau d'environ mille tonneaux, immatriculé à Nigralun et portant sur sa coque le nom de Praes En Ewett. Apparemment, c'est un ancien vaisseau militaire (ça se voit à divers équipements sur la coque). Il semble prêt à décoller, les moteurs font un bruit assourdissant et font vibrer légèrement le vaisseau. Néanmoins, le plan incliné d'accès à la soute est abattu, et deux hommes, un talsanit et un wotanien, attendent à côté (Kermes et Blarks).

Neppo présente aux PJ le commandant Jonar Kermes, *"qui nous loue son vaisseau à l'occasion"* ; il lui présente les PJ.
*"Messieurs."* fait Kermes. Il ajoute : *"Blarks, mon spatiogateur. Dépêchez vous de charger votre matériel, je devrais déjà avoir décollé."*

Neppo et les brocanteurs chargent rapidement le matériel dans la soute (où se trouve déjà le tétraèdre) puis prennent rapidement congé. Le vaisseau commence à décoller avec le plan incliné grand ouvert et du monde encore dans la soute, au mépris des règles de sécurité...

Une fois sortis de la soute (par la porte intérieure et non par le sas en cours de fermeture, enfin espérons le !), les PJ sont accueillis par une jeune femme (De Lafour). Elle parle peu.
À bord, le logement est spartiate ; mais comme il s'agit d'une chambrée prévue pour huit personnes, les PJ ne manqueront pas de place.
Les repas sont pris à un genre de distributeur, c'est la qualité armée... Aucune distraction, et personne pour s'occuper des PJ.
Kermes informe les PJ que le voyage durera 42 heures standard. N'ayant rien de spécial à faire, les PJ pourraient par exemple mettre à profit cette attente pour bidouiller leurs lasers (*Hotshotting*, [GURPS Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition p 23 ; dégâts × 2, consommation × 5) s'ils le désirent.

Le deuxième jour, au bout d'environ 36 heures de vol, De Lafour vient chercher les PJ : le commandant désire les voir. Elle les conduit sur la passerelle de commandement. Fraerty pilote, secondé par Blarks. De Lafour reprend son poste aux senseurs, et Kermes présente les PJ à Coristhène, qui porte son sked sur l'épaule.
Coristhène : *"Bon, c'est moi qui vais vous catapulter sur la planète avec votre équipement. C'est à cause de ça que je voulais vous voir. Votre matos et vous, ça va faire un total de quatre capsules. Ça peut vous poser un problème au sol, car il va y avoir un phénomène de dispersion...
Je vais vous larguer en orbite basse au dessus de la jungle, mais étant données les circonstances et les risques d'être repérés, il n'y aura pas de passage de reconnaissance avant. En gros, la catapulte largue dans l'axe du vaisseau, vers l'avant. Je ne vais pas rentrer dans les détails balistiques, mais pour diverses raisons, en particulier parce que le vaisseau avance, il va y avoir dispersion des capsules suivant cet axe, en gros."*
Elle affiche un schéma sur un écran d'ordinateur :
*"Voici en gros le schéma de dispersion théorique : comme vous le voyez, à poids égal, les premières capsules sont plus proches les unes des autres que les dernières.
On n'a que peu de données concernant la planète, puisqu'elle est d'accès interdit. En fait même, on n'a pas plus d'infos que ce que dit le catalogue de Stoecklin. Ça date un peu, mais les données qui nous préoccupent ne devraient pas avoir changé...
La simulation donne un écart probable de 500 m à 1,5 km. La dispersion latérale est réduite. Il est difficile d'affiner plus, étant données les incertitudes sur certains paramètres. Mais je voudrais simplement savoir dans quel ordre vous voulez que les capsules soient larguées, pour pouvoir préparer les charges balistiques..."*

Rappelez aux PJ que les capsules vont s'évaporer une heure après l'*"atterrissage"*...
Remarque : vue la dispersion, il serait judicieux de placer un élément de pisteur dans chaque capsule, pour les retrouver plus facilement *(Common Sense)*.

Une fois ce choix effectué, les PJ peuvent retourner vaquer (ou s'ennuyer). Deux heures avant le tir, ils sont convoqués à nouveau (De Lafour vient encore une fois les chercher) pour l'encapsulage du matériel. Le tétraèdre occupe une capsule entière (spéciale), le matériel lourd une autre capsule, et chaque PJ avec son équipement organique occupe une capsule. Kermes est présent à l'encapsulage, ainsi que Charron qui conseille éventuellement sur la mise en place du matériel de façon équilibrée.

Les capsules ressemblent à de gros œufs à surface granuleuse. En fait, elles sont faites en évanoplast furtif (TL 12, -2 à la détection électronique). Celle du tétraèdre mesure 6 m de haut pour un petit diamètre de 4 m ; les autres sont hautes de 3 m pour un petit diamètre de 2 m (dimensions extérieures). Toutes sont munies d'un système antigrav incorporé qui leur assure un *"atterrissage"* en douceur. Ensuite, l'ouverture peut être commandée manuellement de l'intérieur ou de l'extérieur.
Elles ont été déballées à l'avance, de façon à ce que l'évanoplast se dissolve (système antigrav inclus) une heure après l' *"atterrissage"* prévu. L'évanoplast reste parfaitement intact avant sa dissolution.

15 mn avant le largage, Coristhène informe les PJ de l'axe de largage choisi (le méridien 7 ° E) pendant qu'ils sont encapsulés.
Faites préciser aux PJ la position qu'ils prennent dans leur *"œuf"* : debout, assis, accroupi, à genoux, etc...).
Les capsules sont aussitôt disposées dans le magasin de la catapulte.
Un système de rail fait avancer chaque capsule jusque dans la chambre, puis c'est le tir. Le départ de la capsule est ressenti comme une violente secousse ; tout personnage debout dans sa capsule encaisse 4D6-12 points de dégâts (l'armure protège normalement). Un personnage accroupi de façon instable encaisse 4D6-16 points de dégâts. Un personnage assis et se préparant à la secousse n'encaisse rien.
(localisation des coups : [GURPS Basic Set](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#vo) p 131)

La chute dure 50 mn. Le contact avec le sol est ressenti de l'intérieur, mais se fait sans brutalité, en douceur.

Dispersion effective :

Selon le grand axe (axe du déplacement du vaisseau) : la première capsule larguée est la plus en arrière, les autres sont larguées plus loin.

Sens de déplacement du vaisseau -->
*"Atterrissage"* des capsules : 1  2   3    4

Intervalle 1-2 = (1D4 + 4) × 100 m
Intervalle 2-3 = (2D4 + 4) × 100 m
Intervalle 3-4 = (3D4 + 4) × 100 m
Décaler la capsule du tétraèdre de 100 m vers la capsule 1 (si la capsule du tétraèdre est la capsule 1, décaler les autres de capsule de 100 m dans la direction opposée).

Latéralement :
Pour chaque capsule, lancer 1D30 :
        01 / 10 : résultat × 5 m à gauche
        11 / 20 : sur l'axe
        21 / 30 : (résultat-20) × 5 m à droite
La capsule du tétraèdre a sa dispersion latérale réduite de 3 mètres.

Si les capsules étaient munies de pisteurs, il sera assez simple de les retrouver. Sinon, tant pis pour les PJ... (d'autant plus que l'évaporation de la capsule mettra son contenu à nu...). Sans pisteur, on peut éventuellement essayer de retrouver le trou créé par la chute de la capsule à travers les frondaisons.

Les capsules ont *"atterri"* dans une jungle relativement peu épaisse (suffisamment peu en tous cas pour permettre de déplacer le tétraèdre sans trop de difficultés), avec des arbres très hauts (certains dépassent cent mètres de hauteur), marécageuse (20 cm d'eau environ). C'est le matin (à peu près 6 heures locales).

(Remarque : l'approche et le passage du vaisseau n'ont pas été détectés (l'opérateur de veille a pourtant un skill de 16, mais la différence de TL entre ses appareils et les contre-mesures du vaisseau fait qu'il n'a rien vu)

Risques de panne : lancer 3D6 pour chaque appareil. Si < 7, l'appareil est victime d'une panne.
Modificateurs :
        +1 si bien entretenu et nettoyé fréquemment
        -1 à -3 si les conditions sont difficiles et particulièrement hostiles
Fréquence des jets :
        une fois par jour dans un environnement extrême (jungle, etc...)
        à chaque fois que l'appareil est placé dans des conditions difficiles (plongé dans un marécage, etc... ; donc en particulier si l'évaporation de la capsule plonge le matériel dans l'eau...)

**Chapitre II : Dans la jungle**

Déplacement dans la jungle : par jour (de 24 heures terriennes), en marchant vite mais peu de temps, ou en marchant lentement mais plus longtemps :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Encumbrance | Kilométrage parcouru | Kilométrage parcouru par demi-journée si jet de *Hiking* réussi |
| No | 16 | 9,7 |
| Light | 13 | 7,7 |
| Medium | 10 | 5,8 |
| Heavy | 6,5 | 3,9 |
| Extra Heavy | 3,2 | 1,93 |

(Pour obtenir une vitesse horaire, considérer une dizaine d'heures de déplacement par jour ; par minute, considérer 30 / 24 / 18 / 12 / 6 m / mn et 36 / 29 / 22 / 14,4 / 7,2 m / mn)

Visibilité à 15 m environ

Rencontres pendant la recherche des capsules : tirer 2D6 par tranche de 10 mn :

 2 : serpent d'eau (équivalent de l'anaconda, [Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 32, taille maximum)

 3 : Vapor ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#sby) p 77)

 4 : Stomach Trap ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#sby) p 76)

 5 : la profondeur de l'eau augmente de 50 cm (sans dépasser 2,50 m)

 6 : la profondeur de l'eau augmente de 30 cm (sans dépasser 2,50 m)

 7 : sol émergé (plus fréquent vers l'est)

 8 : la profondeur de l'eau diminue de 30 cm (sans être inférieure à 20 cm)

 9 : la profondeur de l'eau diminue de 50 cm (sans être inférieure à 20 cm)

 10 : trou d'eau (profondeur 1,80 m ou profondeur augmente d'un mètre ; choisir le résultat le plus profond)

 11 : Porolimot ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22sby) p 75)

 12 : fondrière (la réussite d'un jet de *Survival (Swampland)* indique que le personnage sait qu'il faut essayer de nager à la surface ; DX roll pour réagir vite et nager ; *Swimming* pour nager et échapper à la fondrière ; si DX roll raté, *Swimming* permet simplement de surnager ; si *Swimming* rate aussi ou si épuisement, ST roll (une fois par minute) : si raté, le personnage s'enfonce (et doit retenir sa respiration) ; pour tirer quelqu'un d'une fondrière : *Lifesaving*, [GURPS Basic Set](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#vo) p 91)
(les résultats 2, 3, 4, 11 et 12 peuvent être décelés par *Danger Sense*)

Si le tétraèdre est retrouvé après l'évaporation de son système antigrav : il repose sur le fond dans lequel il s'enfonce de 5 cm par minute.

Une fois le matériel récupéré, la première chose à faire est de mettre le point de transit à l'abri *(Common Sense)*.
La profondeur semble diminuer vers l'est. À environ 300 m de l'axe de largage, le marais arrive au pied d'une pente rocheuse (forestière et moussue). Une grotte peut être dénichée dans la pente en cherchant un peu (4D6 mn à une personne si *Vision roll* réussi). Elle est plus ou moins camouflée par la végétation qui a poussé devant son entrée.

*[illustration]*

Le tétraèdre mesure 3 m de hauteur et environ 3,7 m d'arête. Il est déplacé grâce à un moteur antigrav en évanoplast, ouvert et mis en place par les PJ et ayant une durée de vie de 2 heures avant évaporation.

Si le tétraèdre est perdu, on peut tailler un rocher en forme de tétraèdre, mais c'est très lent (jets de *Sculpting*, *Masonry* -4 ou *Stone cutting*, un jet toutes les 4 heures).

|  |  |
| --- | --- |
| Pour un rocher d'une hauteur de | il faut accumuler une marge de réussite totale de |
| 1,20 m | 20 |
| 2 m | 30 |
| 3 m | 45 |

Marche jusqu'au camp où se trouve Octobre : distance environ 30 km.

Première journée locale : table de rencontres, 2D6 toutes les heures :

 2 : équivalent local du tyrannosaure ([Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 43)

 3 : équivalent local de l'allosaure ([Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 41)

 4 : serpent géant (équivalent d'un anaconda, [Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 32)

 5 : varan à dents de sabre (mêmes caractéristiques qu'un tigre à dents de sabre, [Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 30)

 6 : escarpement à pic d'environ 20 m de hauteur, nécessite *Climbing* pour être franchi, sinon il faut le contourner (ce qui ferait perdre 6 heures)

 7 : RAS

 8 : grand bruit à quelque distance (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 9 : des Bull Lizards ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22sby) p 49) dans les arbres précèdent un Fisher Tree ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22sby) pp 50 / 51)

 10 : serpent volant (planeur en fait, comme le serpent volant terrien) venimeux ([Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 15 / 16 , + venin comme celui du taipan, [Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 33 et explications pp 50 / 51)

 11 : Rendervine ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#sby) p 55)

 12 : Root Beast ([Space Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#sby) p 55)

Première nuit locale : table de rencontres, 2D6 toutes les heures :

 2 : *"lémurien"* attaqué par des Bull Lizards

 3 : varan à dents de sabre

 4 : des Bull Lizards suivent les PJ

 5 : escarpement à pic d'environ 20 m de hauteur (voir table précédente)

 6 : bruits de furetage d'un gros animal, à proximité des PJ, longe leur piste quelques mn puis s'éloigne (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 7 : RAS

 8 : rugissements à quelque distance (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 9 : pluie violente et chaude qui trempe les PJ

 10 : des *"lémuriens"* suivent les PJ

 11 : un Bull Lizard est attaqué par des *"lémuriens"*

 12 : Root Beast

Camp diurne : table de rencontres, 2D6 toutes les heures :

 2 : équivalent local du tyrannosaure ([Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 43)

 3 : un serpent venimeux rentre dans la tente mal fermée

 4 : moustiques (aucun danger, mais désagréable...)

 5 : rugissements à quelque distance (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 6 : pluie violente et chaude qui trempe les PJ

 7 : RAS

 8 : bruits de furetage d'un gros animal, à proximité des PJ, tourne quelques mn autour de leur campement puis s'éloigne (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 9 : des Bull Lizards viennent fouiner dans le camp

 10 : des *"lémuriens"* viennent fouiner près du camp

 11 : le camp est traversé par un gros varan qui balaie tout avec sa queue

 12 : Root Beast

Camp nocturne : table de rencontres, 2D6 toutes les heures :

 2 : varan à dents de sabre

 3 : un serpent venimeux rentre dans la tente mal fermée

 4 : moustiques (aucun danger, mais désagréable...)

 5 : rugissements à quelque distance (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 6 : pluie violente et chaude qui trempe les PJ

 7 : RAS

 8 : bruits de furetage d'un gros animal, à proximité des PJ, tourne quelques mn autour de leur campement puis s'éloigne (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 9 : des Bull Lizards viennent fouiner dans le camp

 10 : des *"lémuriens"* viennent fouiner près du camp

 11 : le camp est traversé par un gros varan qui balaie tout avec sa queue

 12 : Root Beast

À l'occasion du premier camp, les *"lémuriens"* vont venir voir les PJ.

**Lauris**
Longueur de la tête et du tronc : 30 cm
Longueur de la queue : 30 cm
Poids : 4 kg
Quatre membres et une queue préhensiles
ST 5
DX 14
IQ 9
HT 10 (*Hit Points* 7)
Griffes 14 (dégâts 1D6, *cut*) ou Morsure 12 (dégâts 1D6, *cut*)
*Climbing* 16
*Scrounging* 14
*Survival (Jungle)* 14
*Swimming* 10
*Move* 6 (au sol) / 9 (dans les arbres) / 1 (dans l'eau)
*Dodge* 7
Ils sont télépathes : *Power* 6, portée 8 m ([Psionics](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22psi) p 20 *(Telepathy Skill Modifiers)*)
*Psionic Skills :
Emotion Sense* 12 ([Psionics](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22psi) p 20 / 21)
*Telereceive* 11 ([Psionics](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22psi) p 25 / 26)
*Telesend* 10 ([Psionics](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22psi) p 26) (dirigé sur une personne précise : porte à 8 m ; peut être émis dans toutes les directions à 80 cm ; possibilité de *Telepathic shout*)
Résistance au transfert : 3 × *Will* = 27



Les lauris s'approcheront dans le camp (sauf si les PJ pensent à les tuer, les effrayer, les manger, etc...) ; d'autres restent dans les frondaisons.
Si un PJ essaie de les apprivoiser (amadouer, etc...), ils essaieront d'établir un contact télépathique.
Si un PJ veut tenter un transfert dans un lauris : une chance sur deux pour que ça fonctionne sans que le lauris s'en doute, sinon cela signifie qu'un autre a perçu l'idée du transfert (comme une menace) et en a informé l'hôte potentiel. Il faudra alors faire très vite avant qu'ils ne soient tous hors de portée (ce qui sera quasiment impossible...).

Si les personnages font ami - ami avec les lauris *(Reaction roll)*, ils apprendront :

 que ces *"lémuriens"* s'appellent eux mêmes des lauris (et ont chacun leur propre nom : Graoulïs, Tschiska, Shelder, Faeldelle, etc...)

 que les personnages vont bientôt entrer sur le territoire des *bêtes ravageuses* (Root Beasts), où il ne faut pas rester au niveau du sol

 que plus loin se trouvent des gens qui ressemblent aux PJ (il s'agit des tzexz) : ils sont bruyants, brutaux, et méchants (ils tuent les lauris et les mangent à l'occasion). Il y a parmi eux des gens encore plus méchants, et rien que de penser à eux les lauris ont froid dans le dos (ce sont les kaas).
Les lauris accepteront éventuellement d'aider les PJ (reconnaissance du camp où est détenu Octobre, etc...) si ceux-ci le leur demandent et si un nouveau *Reaction roll* est positif ; sinon, non.
Si les lauris ont fait ami - ami avec les PJ, ils peuvent éventuellement les guider à travers le territoire des bêtes ravageuses, en leur indiquant les branches susceptibles de supporter leur poids et en leur établissant ainsi un itinéraire. Si les PJ préfèrent rester au sol, les lauris peuvent les prévenir de l'arrivée d'une bête ravageuse.

***Sur le territoire des bêtes ravageuses***

Dans cette zone, il n'y a aucun animal au sol, quasiment aucun cri, aucun chant d'oiseau, ou alors haut dans les frondaisons.

Une bête ravageuse pèse 12 tonnes et occupe 30 hexagones, soit une largeur d'environ 4 m et une longueur d'environ 7,5 m. Hauteur d'environ 4 m au point le plus haut (le sommet de la tête). Omnivores, ces créatures se nourrissent des plantes des strates basses (en particulier les mousses) et des animaux qui tombent des arbres.
*Speed* 12 (12 m/s)

La traversée de cette zone durera une demi-journée locale (ou 10 km ; la plus longue de ces deux possibilités).

Table de rencontres, 2D6 toutes les 20 mn (+1 si les PJ ne sont pas silencieux, +2 s'ils parlent, +4 s'ils crient, taillent bruyamment leur route, etc...) :

 2 à 4 : RAS

 5 : escarpement à pic (voir table *première journée locale*)

 6 : Rendervine

 7 : bruit de gros animal à proximité (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 8 : Root Beast vue par les PJ à distance (1D12 pour déterminer la direction sur le cadran d'une horloge)

 9 et plus : rencontre avec une Root Beast

Une fois sortis du territoire des bêtes ravageuses, reprendre les tables de rencontres initiales (première journée et première nuit locales) jusqu'à 5 km du camp.

Table de rencontres à moins de 5 km du camp, 2D6 toutes les 30 mn :

 2 : varan à dents de sabre

 3 : 4D6 tzexz en patrouille

 4 : chasseur tzexz isolé, en treillis mais sans casque (il est en panne), armé d'un *survival laser* de TL 9 ([Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition pp 51 ou 125) et d'un poignard *monowire* ([Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition pp 53 / 126)

 5 : escarpement à pic (voir table *première journée locale*)

 6 à 8 : RAS

 9 : pluie violente et chaude

 10 : les PJ repèrent une patrouille tzexz de 4D6 individus, rentrant d'un exercice

 11 : serpent volant venimeux ([Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 15 / 16 , + venin comme celui du taipan, [Bestiary](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm%22%20%5Cl%20%22by) p 33 et explications pp 50 / 51)

 12 : Root Beast

Les lauris peuvent aider les PJ à éviter les patrouilles (mais uniquement s'ils leur sont favorables ou mieux disposés à leur égard encore, car cela implique un risque pour eux car ils risquent d'être pris pour cible par des chasseurs tzexz qui les considèrent comme du petit gibier), et leur indiquer une voie d'accès jusqu'à un lieu qui pourra leur servir d'observatoire sur le camp. Sinon, l'observation devra se faire de près, avec des risques d'être repérés.

Les tzexz ([MEGA III](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm#mega3) p 56) sont des humanoïdes de type ganymédien, sortes de varans bipèdes, massifs et épineux. De faible intelligence, ils font néanmoins de bons mercenaires (surtout dans des environnements de jungles ou de marécages, comme celui qui entoure le camp), et les kaas font souvent appel à leurs services.

**Tzexz**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Caractéristiques | Soldat | Sous-officier | Officier |
| ST | 11 | 12 | 11 |
| DX | 12 | 13 | 14 |
| IQ | 9 | 9 | 10 |
| HT | 11 | 11 | 11 |
| Résistance au transfert | 27 | 27 | 30 |

DR+2
*Chameleon* level 1 (+2 à *Stealth* pour ne pas être vu (si applicable ; pas dans le noir par exemple, où cette faculté ne sert pas à grand chose...) ; +1 seulement si le tzexz se déplace)
*Claws* +2 aux dégâts avec les membres antérieurs
*Nictating Membrane* PD2, DR1 contre les attaques gazeuses ou les projections de liquide dans les yeux
*Temperature Tolerance* (chaleur) : de 20 à 43 °C

*Bad Temper* (si *Will roll* raté, perd son calme, insulte, attaque, etc...)
*Bully*
*Impulsiveness*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skills | Soldat | Sous-officier | Officier |
| Area knowledge (5 km autour du camp) | 11 | 12 | 10 |
| Beam weapons (laser) | 12 | 12 | 12 |
| Brawling | 12 | 12 | 11 |
| Climbing | 14 | 14 | 14 |
| Demolition | 8 | 9 | 11 |
| Driving | 10 | 12 | 14 |
| First aid | 10 | 11 | 13 |
| Gunner (gatling laser) | 12 | 12 | 12 |
| Hiking | 14 | 14 | 12 |
| Interrogation | 9 | 11 | 13 |
| Jumping | 12 | 12 | 12 |
| Knife | 14 | 14 | 12 |
| Language (standcom) | - | - | 12 |
| Mechanic | 12 | 10 | 10 |
| Orienteering | 10 | 11 | 12 |
| Running | 12 | 13 | 10 |
| Stealth | 12 | 13 | 12 |
| Survival (jungle) | 14 | 14 | 14 |
| Swimming | 14 | 14 | 14 |
| Tactics | 9 | 10 | 12 |
| Throwing | 12 | 12 | 12 |
| Tracking | 9 | 10 | 12 |

Équipement des patrouilles tzexz :

*Infantry Combat Armor* : [Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition p 57 : constituée de métal articulée et de plaques de céramiques. Étanche si le casque est verrouillé. Peut fonctionner comme une combinaison spatiale si on lui adjoint des réserves d'air.
Tronc (localisations 9-11 et 17-18) : corselet rigide biphase carbure / céramique (BPC) : PD 6, DR 80
Bras et jambes (localisations 6, 8, 12, 13-14) : plaques de BPC articulées sur un treillis : PD 3, DR 40
Mains et pieds (localisations 7 et 15) : gants et chaussons : PD 3, DR 40
Tête : casque : PD 6, DR 65 (visière du casque (localisation 5) : PD 4, DR 50).
Il faut 60 secondes pour l'enfiler, 40 secondes pour la poser (ces durées sont divisées par deux si un jet de *Vacc Suit* est réussi).
Masse : 27 kg.
Équipée d'un laser sensor : détecte toute visée par un viseur laser et informe son porteur par un bip : conséquence : +1 à *Dodge*. 450 g. Fonctionne grâce à un petit chargeur (*B cell* ; autonomie 4 mois et demi).
Équipée d'un système caméléon, contrôlé informatiquement pour ajuster la couleur de l'armure à son environnement. -3 pour détecter et attaquer le porteur. Il faut 5 secondes pour que l'armure change de couleur (pendant cette durée, le système caméléon n'apporte aucun de ces avantages à son porteur). -3 à la détection et à la visée infrarouges (réduit la signature IR (chaleur)). -10 aux probabilités de toucher des missiles antipersonnels guidés par infrarouge tirés sur le porteur. Alimentation : 3 chargeurs puces *(A cells)*. Autonomie : 24 heures. 9 kg.

Casque : 4,8 kg (compris dans le total indiqué pour l'armure).
Équipé d'un *Holographic HUD* : informations de visée (dont un réticule de visée) directement devant les yeux. Asservi à une arme particulière, il réduit le SS de cette arme de 5 points (après division par 2 pour les viseurs laser). L'arme doit être munie de *HUD Sights* (connexion au casque par un câble, qui va de l'arme à son étui, de l'étui à l'armure, et de l'armure au casque).
Équipé d'une visière *Sensor Visor* : amplificateur de lumière avec système anti-éblouissement (divise par 2 les malus dus à la pénombre (sauf en cas d'obscurité totale), réduit l'éblouissement) ; réticule sur le point fixé avec les yeux, avec amélioration informatique automatique de l'image ; le grossissement peut être verbalement commandé pour aller de × 2 à × 100 ; +3 à *Vision rolls* ; peut basculer en IR (vision IR, tous jets de vue et de tir à -1 à cause de la légère distorsion due à l'IR). Alimentation : 2 petits chargeurs. Autonomie : 1 mois.
Équipé d'un communicateur courte portée à neutrinos *(Short Range Communicator* avec *Neutrino Receiver*). Portée 16 km (peut être montée à un maximum de 32 km grâce à un bidouillage nécessitant un jet d'*Electronics Operation (Communications)* avec un malus de -1 par 1,6 km supplémentaires). Peut être relié à un réseau de télécommunications plus important. Alimentation : un chargeur puce. Autonomie : 2 ans. Reçoit les communications dirigées par neutrinos, jusqu'à une distance maximale de 20 m (mais peut fonctionner en mode radio normal).

Armement : chaque individu porte un fusilaser militaire à rayons X *(Military Xray Laser Rifle)* (tire un faisceau de rayons X (invisible) ; les protections de type *Reflec Armor* ne fournissent ni PD ni DR contre une telle arme ; la DR d'une armure ou d'un force screen est divisée par 2 ; la fumée, les précipitations, etc..., n'ont pas d'effet sur le faisceau).
Malf : Ver (Crit)
Type de dégâts : impaling
Dégâts : 3D6
SS : 15
Acc : +15
½D : 500 m
Max : 2000 m
Masse de l'arme chargée : plus de 4 kg
RoF : 8, ou 3 coups avec 3 pressions successives sur la détente (l'arme est pourvue d'un sélecteur permettant de choisir entre ces deux modes) (lasers utilisés en automatique : voir [Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition p 20)
Shots : 140 / chargeur lourd *(D cell)*
ST : -
Rcl : 0
TL : 10

Dans chaque patrouille d'au moins 6 individus, il y a, pour 6 individus : une carabine laser militaire à rayons X *(Military Xray Laser Carbine*, un lance-microgrenades *(Microgrenade Launcher)* et des grenades à charge creuse intelligentes *(Shaped Charge Clever Grenades)*, portés par le même individu.

Carabine laser militaire à rayons X :
Malf : Ver (Crit)
Type de dégâts : impaling
Dégâts : 2D6+1
SS : 12
Acc : +12
½D : 250 m
Max : 600 m
Masse de l'arme chargée : environ 3,2 kg
RoF : 8, ou 3 coups avec 3 pressions successives sur la détente (l'arme est pourvue d'un sélecteur permettant de choisir entre ces deux modes)
Shots : 200 / chargeur lourd
ST : -
Rcl : 0
TL : 10

Lance-microgrenades : silencieux, sauf quand la grenade franchit le mur du son. Il est alimenté par un chargeur lourd qui permet 200 tirs.
Malf : Crit
Type de dégâts : Spécial
Dégâts : grenades explosives défensives : 9D6+3 *(concussion)* jusqu'à 2 m du point d'explosion, 3D6 *(cutting)* par les éclats dans un rayon de 45 m
SS : 10
Acc : +8
½D : -
Max : 1000 m
Masse de l'arme chargée : 4,5 kg
RoF : 1
Shots : 5 (dans un chargeur de 2,25 kg) ; mais on peut aussi charger les grenades une par une dans l'arme (une seconde pour charger une grenade, une seconde pour tirer)
ST : -
Rcl : 0
TL : 10

Les patrouilles de 8 individus et plus sont équipées en outre d'une gatling laser à rayons X *(Gatling Xray Laser)*, à quatre canons, sur affût (trépied). Chaque canon tire une fois par seconde (d'où le RoF). S'utilise avec le skill *Gunner*.

Gatling laser à rayons X :
Malf : Ver (Crit)
Type de dégâts : impaling
Dégâts : 20D6+10
SS : 10 (2 sans l'affût)
Acc : +20 (+4 sans l'affût)
½D : 4000 m
Max : 12000 m
Masse de l'arme chargée : 34 kg
RoF : 4, ou 3 coups avec 3 pressions successives sur la détente (l'arme est pourvue d'un sélecteur permettant de choisir entre ces deux modes)
Shots : 75 / chargeur haute capacité *(E cell)*
ST : - (15 pour utiliser l'arme sans son affût, sans avoir à perdre une seconde à *repréparer* (readying) l'arme après chaque tir)
Rcl : 0
TL : 10
Transporté en trois charges de 11 kg environ chacune (arme, alimentation, affût). Pour tirer, il suffit d'avoir l'arme et l'alimentation. L'arme peut être alimentée en 2 secondes par une personne seule, en une seconde par deux personnes. Changer la batterie prend 3 secondes.
Les trois servants de l'arme sont armés chacun d'une carabine laser à rayons X.

Les patrouilles de plus de 15 individus sont pourvues d'au moins deux gatlings laser ; lorsqu'elles progressent, l'une couvre l'autre.

Fusils et carabines lasers sont pourvus d'un viseur laser : +2 à Acc, SS ÷ 2 (arrondir au dessus). Le faisceau laser du viseur est peu puissant, il fait apparaître un point sur la cible visée. Alimentation : un petit chargeur. Autonomie : 450 visées. 50 g.

|  |  |
| --- | --- |
| Effectif de la patrouille | Armement |
| <6 individus | fusilasers |
| 6 individus | 5 fusilasers, une carabine laser et un lance-microgrenades |
| 7 individus | 6 fusilasers, une carabine laser et un lance-microgrenades |
| 8 à 11 individus | 4 carabines laser, un lance-microgrenades, une gatling laser, 4 à 7 fusilasers |
| 12 individus | 5 carabines laser, 2 lance-microgrenades, une gatling laser, 7 fusilasers |
| 13 à 15 individus(ceci étant la plus grosse patrouille pouvant être rencontrée *"en routine"* autour du camp ; les patrouilles de plus de 15 tzexz ne seront mises en place que dans le cadre de la poursuite des PJ) | 5 carabines, 2 lance-microgrenades, une gatling laser, 8 à 10 fusilasers |
| 16 individus | 8 carabines laser, 2 lance-microgrenades, 2 gatlings laser, 8 fusilasers |
| 17 individus | 8 carabines laser, 2 lance-microgrenades, 2 gatlings laser, 9 fusilasers |
| 18 individus | 9 carabines laser, 3 lance-microgrenades, 2 gatlings laser, 9 fusilasers |
| 19 à 23 individus | 9 carabines laser, 3 lance-microgrenades, 2 gatlings laser, 10 à 14 fusilasers |
| 24 individus(une telle patrouille comprenant tous les tzexz du camp serait véritablement exceptionnelle ! En principe, 18 tzexz au maximum sortiront du camp à la poursuite des personnages) | 13 carabines laser, 4 lance-microgrenades, 3 gatlings laser, 11 fusilasers |

Rappel : chaque porteur de lance-microgrenades et chaque servant de gatling laser est en outre armé d'une carabine laser ; les autres ont un fusilaser.

Munitions : chacun porte un chargeur lourd de rechange pour son arme, ainsi qu'un chargeur haute capacité pour la ou les gatling(s) si la patrouille en est pourvue. Chacun des six individus d'un groupe lance-microgrenades porte un chargeur de 5 microgrenades.

Arme de corps à corps : poignard à monofil

Skill : *Knife*
Damage Type & Damage :
        cut : sw-2 +1D6 (dégâts maximum 2D6+2)
        imp : thr
Reach : de taille (cut) : C, 1 ; d'estoc (thr) : C
Masse : 450 g
Lancé (*Knife Throwing* ou *Throwing*) : dégâts maximum 1D6+2
Contre une telle arme, les DR sont divisées par 2, sauf si elles ne présentent pas d'angle de coupe.
Utilisation comme une scie : dégâts de thrust +2 contre DR et *Hit Points* du matériau.

Medsenseur : bracelet avec un monitoring et un injecteur hypodermique à air comprimé contenant une dose de Guérivit' (injectée en cas de perte de connaissance ; soigne 1D6 *Hit Points* en 10 mn (sauf les pertes dues aux irradiations, maladies et poisons) si les premiers soins ont été faits.
(effets de l'administration de plusieurs doses en 24 heures : voir [Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition pp 67 / 68 *(Quickheal)*)

**Chapitre III : Le camp tzexz**

Si les lauris ont guidé les PJ vers le point d'observation, ils sont maintenant à l'est du camp. Là, une sorte de plate-forme naturelle (constituée de branches entrelacées et de lianes dans les frondaisons d'un arbre en lisière de la clairière où se situe la camp) leur offre un spectaculaire poste d'observation... à 30 m du sol ! (*Climbing*...)

Les lauris peuvent éventuellement faire une exploration dans le camp pour localiser Octobre, mais ils ont peur des tzexz qui les mangent, et surtout des kaas qui les hypnotisent (et les mangent aussi).

Il y a au total 24 tzexz dans le camp, et trois kaas qu'ils servent. De plus, il y a bien sûr Octobre, qui est détenu prisonnier. Les kaas voudraient bien savoir dans quelle mesure il est au courant de leur plan secret (ou arme secrète, on verra plus tard, ce n'est pas important pour le scénar), aussi le torturent ils...
Octobre est détenu dans une petite cahute gardée par des tzexz, et dans laquelle seuls les kaas rentrent (mais ils finissent toujours par en ressortir). Parfois, on entend des cris atroces sortir de la cahute...
Pourquoi Octobre n'a t-il pas fait de transfert ? C'est très simple : il est épuisé, trop fatigué pour pouvoir entreprendre un transfert sur quelqu'un d'aussi résistant qu'un kaa (seules créatures qu'il voit).
Les longues tortures et la privation de sommeil l'ont affaibli physiquement, mais n'ont pas encore brisé sa résistance mentale (il a *Strong Will*).

L'entrée du camp : une double barrière (un peu genre passage à niveau) avec filet électrifié, commandée depuis le poste de garde (mais pouvant être levée à la main (en appuyant sur le contrepoids) si elle n'est pas verrouillée (si l'alarme n'a pas été donnée, la barrière n'est pas verrouillée ; sinon, elle est verrouillée)).

*[illustration]*

La guérite contient une arme braquée sur la passerelle, en enfilade : une gatling laser à rayons X. Les plantons ont chacun un laser lourd militaire à rayons X *(Military Dino Xray Laser)*.

Gatling laser de la guérite (fixée sur affût) :
Malf : Ver (Crit)
Type de dégâts : impaling
Dégâts : 20D6+20
SS : 10
Acc : +20
½D : 4000 m
Max : 12000 m
Masse de l'arme chargée : 34 kg
RoF : 4
Shots : 75 / chargeur haute capacité
ST : - (15 pour utiliser l'arme sans son affût, sans avoir à perdre une seconde à *repréparer* (readying) l'arme après chaque tir)
Rcl : 0
TL : 10
L'arme peut être alimentée en 2 secondes par une personne seule, en une seconde par deux personnes. Changer la batterie prend 3 secondes.

Laser lourd militaire à rayons X :
Malf : Ver (Crit)
Type de dégâts : impaling
Dégâts : 20D6+20
SS : 16
Acc : +12
½D : 4000 m
Max : 12000 m
Masse de l'arme chargée : 4,5 kg
RoF : ½
Shots : 7 / chargeur lourd
ST : -
Rcl : 0
TL : 10

Le poste de garde est en permanence occupé par deux tzexz. De nuit, ils se relaient toutes les 30 minutes pour faire le tour du camp, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les miradors sont hauts de 10 mètres, pourvus d'antennes radar (pour les radars de tir de leurs DCA), inoccupés, mais munis de projecteurs portant dans un rayon de 30 mètres et pouvant éclairer l'intérieur et l'extérieur du camp. Les projecteurs peuvent être déclenchés et orientés sur leur pivot depuis le mirador, le poste de garde ou le PC com (dans ce dernier cas, l'allumage d'un ou plusieurs projecteurs est accompagné du déclenchement d'une sirène d'alarme, sauf si l'opérateur a lui même désactivé cette fonction (il faut désactiver à chaque allumage d'un projecteur)).
Armement de chaque mirador :

 gatling Xray laser (même modèle que celui de la guérite ; pointée vers l'extérieur du camp)

 DCA automatique (4 tubes lance-missiles couplés) : 4 missiles par mirador (un dans chaque tube) ; dégâts (explosifs) 6D6×10 (DR de la cible divisée par 10) ; portée maximum 8 km ; cadence de tir : un coup toutes les 5 secondes si on recharge les tubes

Centrale électrique :
Elle se déclenche touts les deux heures pendant 20 mn. Elle produit un bourdonnement fort (qui ne masquera pas le vacarme d'une explosion, mais masquera le craquement d'un tir de laser).
Si elle tombe en panne, tous les systèmes électriques du camp sont hors service, à l'exception de l'armement et des appareils médicaux ; cela inclut donc entre autres les transmissions, les barrières électrifiées, les projecteurs, etc... Toutefois, une telle panne déclenche automatiquement la sirène d'alarme. De plus, le groupe électrogène de secours, situé dans la réserve de carburant, se met automatiquement en marche au bout de 10D6 secondes.

Garage :
Si les véhicules qu'il contient ne sont pas détruits, ils pourront servir à poursuivre les personnages...
Tous les pleins sont faits.
Il s'agit de :

Trois libellules (*Dragonfly*, [Ultra-Tech](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ut) 1ère édition p 34) :
D cell
TL 10
Vitesse de croisière 130 km / h
Vitesse minimum (pour rester en l'air) 32 km / h
Vitesse maximum 180 km / h
Plafond 8 km
Autonomie 13 h
Chacune peut emporter 270 kg (pilote y compris) et accorde un bonus de +3 à son pilotage.
Masse 12 kg
Envergure 4 m

Une bulle :
TL 10
Body HP 750, Turbojet HP 175
Carrosserie
8 places assises (dont celle du pilote)
Consommation 250 l / h
Réservoir 1000 l
Charge maximum 11 t
Vitesse maximum 455 km / h
Accélération maximum 14 km / h / s
Décélération maximum 16 km / h / s
Plafond 8000 m
Soute 2,5 m³
Peut emporter 1200 kg
Armement : 6 missiles et 2 gatlings laser à rayons X (voir caractéristiques de l'armement des miradors).

Deux jeeps :
Consommation 8,5 l / h
Réservoir 90 l (DR 5, HP 40)
6 places (dont le conducteur)
Armement : gatling laser à rayons X
Vitesse maximum 72 km / h
Accélération maximum 6,5 km / h / s
Décélération maximum 32 km / h / s
Flotte sur l'eau

Trois motoglisseurs :
Poids portable 270 kg maximum
Moteur DR 5 HP 3
Batterie DR 5 HP 1
Autonomie 4 heures
Deux places
Masse 100 kg
Vitesse maximum 680 km / h
Accélération maximum 21 km / h / s
Décélération maximum 53 km / h / s

Les portes des bâtiments du camp ont DR 1 et HP 5, sauf celles des salles blindées qui ont DR 8 HP 80



Légende du plan :

**Prison** (DR 8, HP 180 ; murs intérieurs : DR 8, HP 90 ; toutes les portes sont blindées et verrouillées)
1 à 8 : cellules individuelles (gnouf)
9 à 12 : cellules de sûreté (Octobre est dans la 11, dans un état loqueteux, il peut à peine se trainer et doit être soutenu pour marcher (augmentant ainsi l'encombrement de ses sauveteurs...))
13 : salle de torture

**PC com** (DR 8, HP 80 ; murs intérieurs : DR 6, HP 40)
14 : salle avec l'émetteur récepteur triche-radio et l'émetteur local ; on y trouve toujours un tzexz de garde (il est relevé en même temps que les gardes de l'entrée)
15 : salle du chiffre (pour les communications codées (porte verrouillée))

**Bâtiment des kaas** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
16 : quartiers du lieutenant (Skarku Boxas)
17 : quartiers du premier sous-lieutenant (Kel Ormas)
18 : quartier du second sous-lieutenant (Sons Zerlev)
19 : salon des officiers
19bis : sanitaires des officiers

**Infirmerie** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
20 : salle d'attente
21 : salle de consultation (et d'imagerie médicale)
22 : salle d'opérations
23 : pharmacie - réserve - stérilisation

**Entrepôt** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
24 : magasin du camp
25 : magasin général (matériel civil)
26 : local intendance
27 : réserve (matériel, pièces détachées, vêtements, médicaments, etc...)
28 : réserve de matériel civil

**Armurerie** (DR 8, HP 180 ; murs intérieurs : DR 8, HP 180 ; toutes les portes sont blindées et verrouillées)
29 : magasin armement
30 : réserve armement
31 : magasin munitions
32 : réserve de munitions et d'explosifs

**Réfectoire** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
33 : mess des officiers
34 : ordinaire
35 : cuisine

**Entrepôt à nourriture** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
36 : entrepôt à nourriture
37 : frigos

**Garage** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
38 : entrepôt carburant (inflammable) + groupe électrogène de secours
39 : atelier
40 : garage

**Centrale électrique** (DR 4, HP 60 ; murs intérieurs : DR 4, HP 20)
41 : générateurs
42 : salle de contrôles (*arbre de Noël*)
43 : coursives de maintenance

**Place d'armes**
44 : drapeau borheïen (un disque vert sur fond blanc avec un kaa stylisé au milieu)

**Incinérateurs** (DR4, HP 20 ; c'est là que sont détruits tous les déchets du camp)
45 : incinérateurs
46 : incinérateurs

**Baraquements** (DR4, HP 60)
47 : sanitaires
48 : chambrée pour 8 (quatre lits superposés)
49 : chambrée pour 8 (quatre lits superposés)
50 : chambrée pour 8 (quatre lits superposés)
51 : salle de repos (billars, jeux vidéo)

**Poste de garde**
52 : poste de garde à l'entrée du camp (DR 4, HP 60)
53 à 56 : miradors (DR 4, HP 20)

**Spatiodrome**
57 : piste d'atterrissage (dégagée, avec balisage au sol (lampes sur la piste : hauteur 2 cm ; bornes-lampes sur les côtés : hauteur 50 cm)
58 : navette orbitale VTOL 30 places

**Stand de tir**
59 : emplacements de tir (12)
60 : cibles proches (50 m)
61 : cibles à 80 m
hors du camp : cibles à 100m, cibles à 250 m, cibles à 500 m de l'autre côté du ravin

**Divers**
62 : muret de 60 cm de hauteur (DR 6, HP 40) + barbelés électrifiés (contre les animaux de la jungle ; un rouleau au niveau du faîte du muret et plusieurs rangs de fil au dessus, jusqu'à une hauteur de deux mètres au dessus du sol). Dégâts du courant électrique : 2D6 (les armures et protections métalliques ne protègent que d'une DR de 1 ; si les dégâts passent la DR et si le PJ est encore conscient, il doit faire un jet sous HT : en cas d'échec, il s'évanouit pendant (25 - HT) secondes).
63 : ruisseau traversant le camp d'est en ouest (profondeur moyenne au milieu du lit 60 cm, largeur environ 2 m). À son niveau, le camp n'est fermé que par des barbelés électrifiés.
64 : pont pour les piétons (DR 6, HP 30)
65 : pont pour les véhicules (DR 8, HP 80)
66 : entrée du camp

L'entrée du camp est située face à la passerelle de cordes qui franchit le ravin. Si elle est coupée (DR 6, HP 30 (les cordes elles-mêmes ont DR 4, HP 10)), il faut pour traverser soit faire un détour de 4 km pour trouver un endroit où il est possible de franchir l'obstacle en passant par les frondaisons ou en abattant un arbre pour faire un pont de fortune, soit descendre au fond du ravin et remonter dans la jungle.

*[illustration]*

La vie du camp (les heures sont indiquées en heures locales) :
4 heures : sonnerie du réveil ; jusqu'à 4 heures 30, les troupes vont aux sanitaires
4 heures 30 : tout le monde au réfectoire (sauf ceux qui sont de garde)
5 heures : relève des gardes (deux à l'entrée, un au PC com)
5 heures 15 : tout le monde au drapeau (sauf ceux qui sont de garde)
9 heures : repas de midi au réfectoire (jusqu'à 9 heures 30)
de 9 heures 30 à 10 heures : repos
10 heures 15 : tout le monde au drapeau (sauf ceux qui sont de garde)
de 13 heures 30 à 14 heures : repas du soir au réfectoire
14 heures : relève des gardes
de 14 heures à 14 heures 30, les troupes vont aux sanitaires
16 heures : relève des gardes, couvre-feu

La nuit tombe (vite) à 14 heures, le soleil se lève (vite) à 4 heures.

Les kaas (accompagnés de Gortzak, leur aide de camp tzexz, comme homme de main) vont torturer Octobre entre 5 heures 30 et 8 heures, et entre 10 heures 30 et 13 heures.
Horaires exacts : 5 heures +1D6×30 mn et 10 heures +1D6×30 mn
Durée de chaque séance : 1D6×30 mn

Activités des tzexz : aléatoirement : course autour du camp (à l'intérieur de l'enceinte), tirs sur cibles aux différentes distances, exercice en jungle, corps à corps sur la place d'armes, autres (au choix du MJ). Chaque activité concerne 3D6-3 tzexz (à concurrence de 15 individus : les autres sont les trois gardes, le cuistot Harkshen, l'aide de camp des kaas, et les trois gardes qui viennent d'être relevés et dorment (en général). Il peut aussi y avoir du monde aux entrepôts, magasins, ateliers, infirmerie, etc..., selon les circonstances.

**Chapitre IV : la poursuite**

Dès l'alarme donnée, c'est le branle-bas de combat au camp. S'il fait nuit, tous les projecteurs sont allumés. Tout le monde est réveillé, debout et prêt au combat (en 1D6-1 mn par individu).
Un tzexz à l'armurerie distribue l'armement organique des troupes (voir le tableau de l'armement des patrouilles), un autre les munitions et chargeurs.
Les gardes font feu sur toutes les cibles qui se présentent.

Dès la découverte de la disparition du prisonnier (qui rappelons le peut à peine se trainer et doit être soutenu en raison de son état d'épuisement) :
- une patrouille de six tzexz à pied circule tout autour du camp
- une libellule décolle et fait des cercles autour du camp

Si la piste des personnages est repérée, elle est suivie par les trois libellules et les trois motoglisseurs (soit une patrouille de douze tzexz au total).

Si les personnages eux-mêmes sont repérés, les tzexz signalent leur position au camp par radio, ce qui déclenche l'arrivée de renforts (à concurrence de 18 tzexz hors du camp au maximum).

De retour à leur tétraèdre, les personnages devront fortifier l'emplacement, avant que l'un d'eux ne procède à la création du point de transit pendant que le second soigne Octobre et défend leur position. Octobre ne sera pas opérationnel avant le retour sur Norjane et la prise en charge par une équipe médicale.

**Final idéal**

Alors qu'ils vont être submergés sous le nombre, le point de transit est enfin créé, les personnages s'y engouffrent et procèdent à un transit à *2+1* (après avoir bien entendu procédé à l'autodestruction du matériel laissé sur place...).

Ah, qu'il est dur parfois de respecter le principe de *Vie et Dignité*...

**Remarques sur les suites possibles**

Suite à ce sauvetage, les personnages pourraient se voir confier la mission initialement menée par Octobre, ou des missions annexes à la sienne.
En particulier, la Guilde aimerait bien savoir pourquoi l'Hégémonie borheïenne s'intéresse tant à Astarom, et pourquoi un camp militaire tzexz se trouve ainsi au milieu de nulle part en pleine jungle.

Attention, les kaas ne sont pas les sathars de [Star Frontiers](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/star_f.htm). Ce ne sont pas des grands méchants manichéens en carton-pâte à deux balles. Si des scénarios ultérieurs mettent en scène l'Hégémonie, il conviendra d'éviter d'en faire systématiquement des mauvais, adversaires de l'AG et de la Guilde.