LE PARCHEMIN DES ANCIENS

"Le Parchemin des Anciens" est un scénario d'introduction au jeu de rôle des Gardiens de la Galaxie.

SYNOPSIS

La décrue des océans de la planète Morag est un événement à ne pas manquer. Elle a lieu tous les trois siècles et ne dure guère plus d'un mois.
Pendant cette courte période, les ruines d'une antique civilisation sont accessibles. C'est le moment de la récolte pour les pilleurs avides d'artefacts précieux.
Les PJs ont été engagés par un mystérieux employeur pour se rendre sur Morag et y récupérer un artefact connu sous le nom de "Parchemin des Anciens".
Bien entendu, ils ne sont pas seuls sur le coup ; ça serait trop simple.

BIENVENUE SUR MORAG

Vous avez été engagés par Tyrus, un Xandarien, pour vous rendre sur Morag et mettre la main sur un artefact connu sous le nom de "Parchemin des Anciens".
Ce précieux objet (qui ressemble à un cylindre de métal sculpté d'environ quarante centimètres de long) se trouve dans un antique temple accessible uniquement pendant la période de décrue des océans de Morag, phénomène n'arrivant qu'une fois tous les trois siècles.
Tyrus vous en a promis un bon prix et vous a donné rendez-vous dans une semaine galactique dans un bar de l'astéroïde Nowhere où il vous remettre la somme convenue en échange de l'artefact.
C'était il y a deux jours.
Vous êtes maintenant en vue de Morag.
Tyrus vous a remis un plan qui devrait vous permettre de localiser le temple.
Il se trouve sur le continent englouti de l'hémisphère nord.
Tyrus vous a averti que la période de décrue des océans de Morag était un événement très attendu par tous les pilleurs de la galaxie et que vous risquiez fort de ne pas être les seuls sur le coup. Lors de la dernière décrue, les escarmouches entre pilleurs ont bien failli dégénérer en guerre interstellaire.
Vous pouvez jeter un œil sur les scanners de bord, histoire de vérifier que vous êtes bien seuls dans les parages.

Un test de Technique Moyen (11) devrait vous permettre de repérer trois autres vaisseaux en approche de Morag, à une bonne distance de votre astronef.

La signature électronique du premier vaisseau correspond à un nef de Ravageurs, des pilleurs de l'espace. Vu la période, il était pratiquement impossible que ces gars-là ne rappliquent pas dans le secteur. Pour l'instant, leur trajectoire indique qu'ils ne vous ont pas repérer ou qu'ils ont décidé de ne pas tenir compte de votre présence pour l'instant.

Le second vaisseau, d'assez petite taille, pourrait être une navette Kree. Elle aussi fonce vers la surface de la planète. D'après sa trajectoire, sa destination semble être dans une zone proche de l'emplacement probable du temple, comme indiqué sur le plan de Tyrus.

Le troisième vaisseau décrit une orbite stationnaire autour de la planète.
Les senseurs ne décèlent aucun chaleur et aucune activité énergétique d'aucune sorte émanant du vaisseau. Vu sa trajectoire, ça pourrait être une épave en orbite.
Elle est d'assez grande taille (facilement trois fois plus grosse que votre navette).

A vous de décider si vous souhaitez intercepter l'un ou l'autre de ces vaisseaux, ou entamer la descente vers la surface de la planète.

Le vaisseau Kree est déjà entré dans l'atmosphère dense de la planète. Il sera difficile à rattraper.
L'astronef des Ravageurs file encore en trajectoire orbitale. Vous pourriez être sur lui en quelques minutes.
Le troisième vaisseau continue sa route, indifférent à votre présence et à celle des autres. Que faites-vous ?

Le tombeau

LA PLANÈTE MORAG

Morag est une planète abandonnée, inhabitée et hostile.
Elle abrite les ruines d'une civilisation jadis très avancée et aujourd'hui disparue.
Une partie de ces ruines n'est accessible qu'une fois tous les 300 ans, lorsque l'océan se retire pour une courte période, dévoilant les restes suintants de temples et d'édifices divers.
Ces ruines sont alors la cible des pilleurs de tombes et des rapaces venus des quatre coins de la galaxie pour mettre la main sur de précieux artefacts.

Planète Morag

LES DANGERS DE MORAG

La faune de Morag n'est pas à craindre. Elle n'est composée que de rongeurs mutants assez craintifs.
Par contre, en période de décrue, le danger vient surtout de la concurrence acharnée que se livrent les bandes de pilleurs de tombes.

Les conditions météorologiques peuvent également représenter un danger, ainsi que le relief assez accidenté et les geysers d'eau jaillissant un peu partout sur le fond marin mis à nu par la décrue.
Se poser sur Morag n'est jamais simple.

Un atterrissage sans casse sur la planète demandera un test de Pilotage Difficile (16).
En cas d'échec, les dommages au vaisseau peuvent être sérieux.
Lancer 3D de dommages et reportez-vous à la table des dégâts page 7.
La table des effets, page 7 également, peut vous aider à ajouter un peu de piment dans cette aventure, histoire de bien commencer.

QUE FAIRE EN CAS DE PANNE ?

Morag est une planète déserte de toute forme de technologie directement exploitable (hormis certains artefacts).
Si les PJs doivent effectuer une réparation quelconque sur leur vaisseau, ils devront se débrouiller seuls, à moins d'aller voler des pièces sur un vaisseau concurrent.
Il y a fort à parier que les dits concurrents ne seront pas d'accord.

Petit détail à ne pas oublier : la décrue ne dure qu'un petit mois. Si les PJs s'attardent trop sur Morag, ils risquent fort de boire la tasse.

En route pour le tombeau des anciens

La carte remise par Tyrus indique clairement l'emplacement du Tombeau des Anciens où doit normalement se trouver le fameux Parchemin.
D'une manière ou d'une autre les PJs se poseront sur la surface de Morag, avec ou sans casse, au terme d'une féroce bataille spatiale (cfr. ci-contre) ou pas.

Si le vaisseau des PJs est endommagé, il leur faudra envisager les réparations qui s'imposent, la difficulté étant de trouver les pièces nécessaires.

Le vaisseau est posé (s'est écrasé) sur un plateau rocheux fermé au nord et à l'ouest par un mur de pics effilés et à l'est par une zone instable de geysers fumants. Au sud, on distingue les silhouettes inquiétantes des murs d'une antique cité, avec quelques bâtiments plus hauts se découpant sur le gris du ciel.
La zone est actuellement balayée par la pluie et le vent, rendant la progression à la surface malaisée et lente.
Les PJs devront se munir de l'équipement adéquat.

Un scanning du relief indique des crevasses entre le vaisseau et la cité en ruines, crevasses qu'il faudra franchir pour atteindre les dites ruines.

Un météo déplorable

La progression vers la cité en ruines où se trouve le Tombeau est assez difficile.
Faites faire quelques tests de Survie (ou de Vigueur) pour évaluer la vitesse de progression des PJs et refléter la difficulté de celle-ci.
Le vent est violent et la visibilité réduite par la pluie.

Franchir une crevasse dans ces conditions peut également s'avérer hasardeux.
Un test d'Acrobatie ou de Survie Difficile sera requis ; un échec signifie une chute avec une blessure ou un équipement endommagé.

Un test de Perception ou de Survie peut aider les PJs à trouver le meilleur chemin vers la cité, mais aussi leur faire remarquer la traînée laissé par une navette s'étant posée au-delà des ruines. Cette traînée n'est visible qu'un court instant et disparaît rapidement, balayée par le vent violent.

Si les PJs prennent trop de temps pour atteindre le Tombeau, ils seront accueillis par un tir de fusil à plasma. Les Kree sont déjà sur place.

Si les PJs sont assez rapides, ils seront dans le temple au moment où les soldats Kree arrivent sur place. Laissez-les s'emparer du Parchemin des Anciens et surprenez les à la sortie du temple.

Soldat Kree

Attributs	Compétences	Défenses
Vigueur 2D	Armes à énergie 1D	Esquive 6
Esprit 1D	Bagarre 2D	Blocage 12
Agilité 2D	Perception 2D	Parade 6
Aura 1D		Encaissement 8

Équipement
Armure de combat +2
Fusil à plasma 3D

Reportez-vous aux règles de combat page 5 et 6 du livret de règles.

Et les Ravageurs dans tout ça ?

Si les PJs réussissent à mettre hors d'état de nuire les soldats Kree, ils pourront pénétrer dans le Tombeau des Anciens et s'emparer du précieux parchemin.
Si vous estimez que les PJs ont réussi trop facilement à s'emparer du parchemin, c'est le moment de faire intervenir les Ravageurs. Ces derniers ont repéré le vaisseau des PJs peu après leur atterrissage et viennent voir s'il n'y a pas quelque chose d'intéressant à glaner.

Bataille spatiale

Si les PJs décident d'intercepter l'un des vaisseaux en approche, il s'en suivra une courte mais assez violente bataille spatiale.
Laissez les joueurs se répartir les postes à bord de leur vaisseau. Qui pilote ? Qui s'occupera du maniement des canons et des tourelles de défense ? Qui pourra éventuellement faire des réparations à chaud si besoin est.
Reportez-vous aux pages 6 et 7 du livret de règles pour gérer le combat entre vaisseaux.

Vaisseau des Ravageurs

Le vaisseau de Ravageurs est un petit cargo spatiale assez peu maniable mais bien armé.

Compétence : Pilotage
Maniabilité : 1D
Coque : 4D
Vitesse : 2D (VS)
Équipage : 3
Passagers : 10
Longueur : 20m
Équipement :
Canons laser avant 3D, portée moyenne
Système de détection longue portée
Tourelle de défense arrière (canon laser 2D)

Si le combat tourne mal pour eux, les Ravageurs tenteront de rompre le combat et de prendre la fuite.

Navette Kree

La navette Kree est un nécrochasseur léger, appareil de petite taille, rapide et très maniable.

Compétence : Pilotage
Maniabilité : 2D+2
Coque : 1D
Vitesse : 3D (VS)
Équipage : 1
Passagers : 4
Longueur : 6m
Équipement :
Canons plasma avant 3D

Les Kree sont des soldats fanatiques au service de quelque maître de guerre (dans le genre de Ronan). Ils n'abandonneront pas le combat, n'hésitant pas au sacrifice suprême plutôt que de renoncer à leur mission (qui est bien entendu de s'emparer du Parchemin des Anciens).

Question(s) que les PJs devraient se poser : une nécronef si petite n'a pas l'autonomie nécessaire à de grands voyages dan l'espace. Où est le vaisseau mère dont elle dépend ?

Épave xandarienne à la dérive

Le troisième vaisseau est bien une épave à la dérive, en orbite autour de Morag.
C'est un modèle de cargo xandarien très ancien, datant d'au moins trois siècles.
On n'en trouve plus en service de nos jours.
Cette épave remonte très certainement de la dernière décrue des océans de Morag.
La coque du vaisseau est percée à plusieurs endroits, et malgré son antiquité, on y devine encore les impacts de canons laser ou de lance-plasma.
Les PJs peuvent envisager d'aborder cette épave et de l'explorer. Les soutes renferment peut-être quelques artefacts , bien que vu son grand âge, l'épave a sans doute déjà été visitée à de nombreuses reprises.

LE TOMBEAU DES ANCIENS

A l'issue d'une marche difficile (et d'une escarmouche avec des soldats Kree), les PJs entrent dans les ruines d'une cité. Les murs couvert de mousse suintante et les rues noires et désertes sont dominés par un temple pyramidale : le Tombeau des Anciens.

Gravir les marches glissantes du temple n'est pas chose aisée. Au terme d'une ascension hasardeuse (il ne faut pas glisser), les PJs pénètrent dans un espace clos, en l'occurrence la salle des offrandes du temple.
Au fond de la salle, flottant dans un champ de force, un cylindre métallique à la surface finement ciselée. D'après la description faite par Tyrus, il ne peut s'agir que du précieux artefact que sont venus chercher les Pjs.
Il ne reste plus qu'à s'en emparer... sauf que le sol entre l'entrée du temple et l'autel du Parchemin est devenu instable avec le temps, et que si les aventuriers n'y prennent pas garde, celui-ci pourrait bien s'effondrer sous leur poids, les engloutissant dans les profondeurs glauques du temple.

Un test de Perception moyen ou difficile (entre 15 et 17) devrait renseigner les PJs sur la nature friable du sol.

A eux d'imaginer un moyen de s'approcher de l'autel et de s'emparer du Parchemin des Anciens.

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE SAUCE KREE ?

C'est précisément le moment que choisissent les Kree survivants pour rappliquer et tenter de s'emparer de l'artefact tout en éliminant les PJs. A eux de gérer cet affrontement au mieux. N'oubliez pas qu'ils peuvent utiliser la configuration des lieux pour se défendre contre les Kree. Le sol du temple est un piège où peuvent tomber autant les PJs que leurs adversaires.

MORAG VOUS SOUHAITE UN BON VOYAGE !

S'emparer du Parchemin, affronter les Kree, retourner au vaisseau et tenter un décollage d'urgence sous le feu nourri d'un nécro-chasseur ou d'une navette Ravageur... quitter la planète Morag ne sera pas une partie de plaisir.

Si vous n'avez pas encore fait intervenir les Ravageurs, c'est le moment.

Une fois en l'air, les PJs ne sont pas nécessairement tirés d'affaire.
Ceux de leurs adversaires qui disposent encore d'une vaisseau vont les poursuivre bien au-delà de l'atmosphère malsaine de Morag.
Les Kree ne sont pas du genre à abandonner, et les Ravageurs ne lâcheront prise que si leur vaisseau est fortement endommagé.

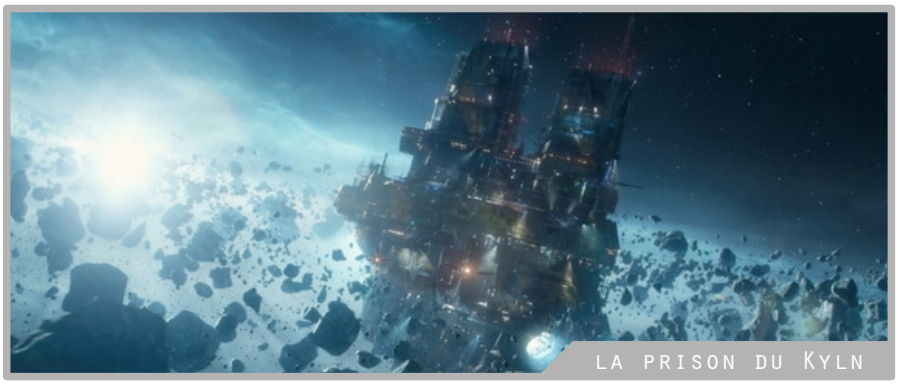
Encore une fois, référez-vous aux pages 5 à 7 pour les règles de combat.
On peut même imaginer une poursuite en raz motte au-dessus du relief tourmenté de Morag, le moins habile pilote se crashant contre la paroi d'une crevasse ou un pic rocheux soudain surgi de nulle part.

Une fois leurs poursuivants neutralisés d'une manière ou d'une autre, les PJs pourront mettre le cap sur l'astéroïde Nowhere, lieu de rendez-vous avec Tyrus, leur contact et intermédiaire avec leur mystérieux commanditaire.

LA PRISON DU KYLN

Le Kyln est LE centre pénitentiaire du gouvernement Xandarien. C'est dans cette prison que l'empire Xandarien enferme ses criminels les plus endurcis, les malfrats et les individus dangereux pour la société.

Le Kyln est sous la responsabilité du Nova Corps.
Les gardiens sont intraitables et incorruptibles ; la surveillance des prisonniers est assurée non seulement par des gardes attentifs mais aussi par des drones et des systèmes de surveillance redondants.
"Personne ne peut s'évader du Kyln"
L'univers a accepté cette phrase comme une vérité immuable.


LA PRISON DU KYLN

L'ASTÉROÏDE NOWHERE

L'astéroïde Nowhere (voir livret, page 10) est la plaque tournante de nombreux trafics.
Pas étonnant que Tyrus y ait donné rendez-vous aux PJs.
Bien que les ressources minières de l'astéroïde soient taries depuis des lustres, d'autres formes de commerce et d'exploitation se sont développés.
C'est bien simple : sur Nowhere on peut tout vendre et tout acheter, si on est prêt à y mettre le prix.

L'astéroïde est divisé en quartiers contrôlés par une pègre très jalouse de ses prérogatives ; autant dire que les forces de l'ordre n'y mettent jamais les pieds et qu'il faut se conformer à certaines règles si on veut faire de vieux os sur Nowhere.
La pègre contrôle tout : les bars, les casinos, les lieux de divertissement, les arènes de combat, les docks et les quais d'amarrage de l'astre artificiel.

C'est dans le bar du Kerberos que les PJs ont rendez-vous avec Tyrus pour l'échange.
L'endroit est suffisamment bondé pour que les PJs passent inaperçus.
Ce que les PJs ne savent sans doute pas, c'est que le Kerberos appartient à Taneeler Tivan, alias le Collectionneur (en fait leur commanditaire).

QUE LA FÊTE COMMENCE !

Tyrus est réglo et donnera aux PJs le prix convenu... sauf qu'au moment de l'échange, le bar est soudain envahi par des Ravageurs lourdement armés et décidés à tout casser.

Très vite, deux camps se dessinent avec d'un côté les PJs et une poignée de clients du bar (ceux qui n'ont pas fui et n'ont pas été tués), et de l'autre une meute de Ravageurs.

Ces Ravageurs sont à la solde de Udonta, qui lui-même bosse pour un certain Ronan, un Kree fanatique qui récolte les artefacts un peu partout dans la galaxie.

RAVAGEURS

Attributs	Compétences
Vigueur 2D	Armes à énergie 2D
Esprit 2D	Bagarre 2D+1
Agilité 2D	
Aura 1D+2	

Défenses

Esquive 6	Parade 6
Blocage 12	Encaissement 7

Equipement

Armure légère +1	Pistolet laser 2D

Alors que l'affrontement des deux camps atteint son paroxysme, le service de sécurité de Nowhere (en fait une milice financé par le Collectionneur) entre en action et neutralise tout le monde.
Les hommes de la milice ont des caractéristiques similaires à celles des Nova Corps (voir livret de règles, page 7).

Si les PJs se font capturés, on leur confisquera leurs armes et ils seront jetés dans des cellules exiguës et malodorante.
Quelques jours plus tard, ils se retrouveront dans un vaisseau pénitencier à destination de la prison du Kyln, le centre d'incarcération de l'empire Xandarien.

S'ÉVADER DU KYLN

Personne ne s'évade du Kyln mais les PJs ne sont pas obligés de le savoir.
S'ils se retrouvent en prison, ils seront privés de leurs armes et de leur équipement.
Leur vaisseau sera remisé dans les immenses hangars du Kyln.
On les privera de leurs vêtements et on les forcera à porter la combinaison jaune des pensionnaires de la prison xandarienne.

Ils devront établir un plan d'action s'ils veulent s'évader.
Entre les gardes (très méfiants), les systèmes de surveillance et les drones qui patrouillent nuit et jour, ça ne sera pas facile.

N'hésitez pas à esquisser un plan des installations, du moins de l'étage où se trouvent les PJs, à leur prévoir des issues, des passages à exploiter pour par exemple se faufiler via les conduites d'aération jusqu'à une armurerie ou une salle non sécurisé.
Si un des PJs est "bricoleur", un défaut dans un boîtier soi-disant sécurisé pourra lui permettre de court-circuiter le système de sécurité des drones et de provoquer un beau chaos.

L'heure des repas peut être aussi l'occasion de vérifier le temps de réaction des gardes en provoquant un petite bagarre par exemple.

Les gardes du Kyln ont les mêmes caractéristiques que le Nova Corps de base mais sont armés de matraques paralysantes (2D de dommages temporaires).
Ce sont des armes non létales mais très douloureuses.
Si un PJ est touché, il doit réussir un test de Vigueur Difficile (16) pour ne pas perdre connaissance. Il perd des points de vie temporaires, points de vie qu'il regagnera après quelques heures d'inconscience.

Les prisonniers du Kyln ont les caractéristiques suivantes :

PRISONNIERS DU KYLN

Attributs	Compétences	Défenses	
Vigueur 2D	Bagarre 2D+1	Esquive 6	Parade 12
Esprit 1D	Armes de mêlée 2D	Blocage 12	Encaissement 6
Agilité 2D			
Aura 1D			

Les prisonniers se battent à mains nues ou avec des armes de fortune.

Les drones sont des robots volants sphériques armés de deux canons électriques incapacitants. Ils n'ont pas d'attributs comme un être vivant. Ils sont rapides et détectent leurs cibles à l'aide de capteurs très performants.

Compétences
Perception 3D Armes à énergie 2D

Vous pouvez gérer la "santé" d'un drone comme celle d'un être vivant mais avec des libellés différents: *opérationnel*, *endommagé*, *gravement endommagé*, *en panne* et *détruit*.

UN PARFUM DE "BAC À SABLE"

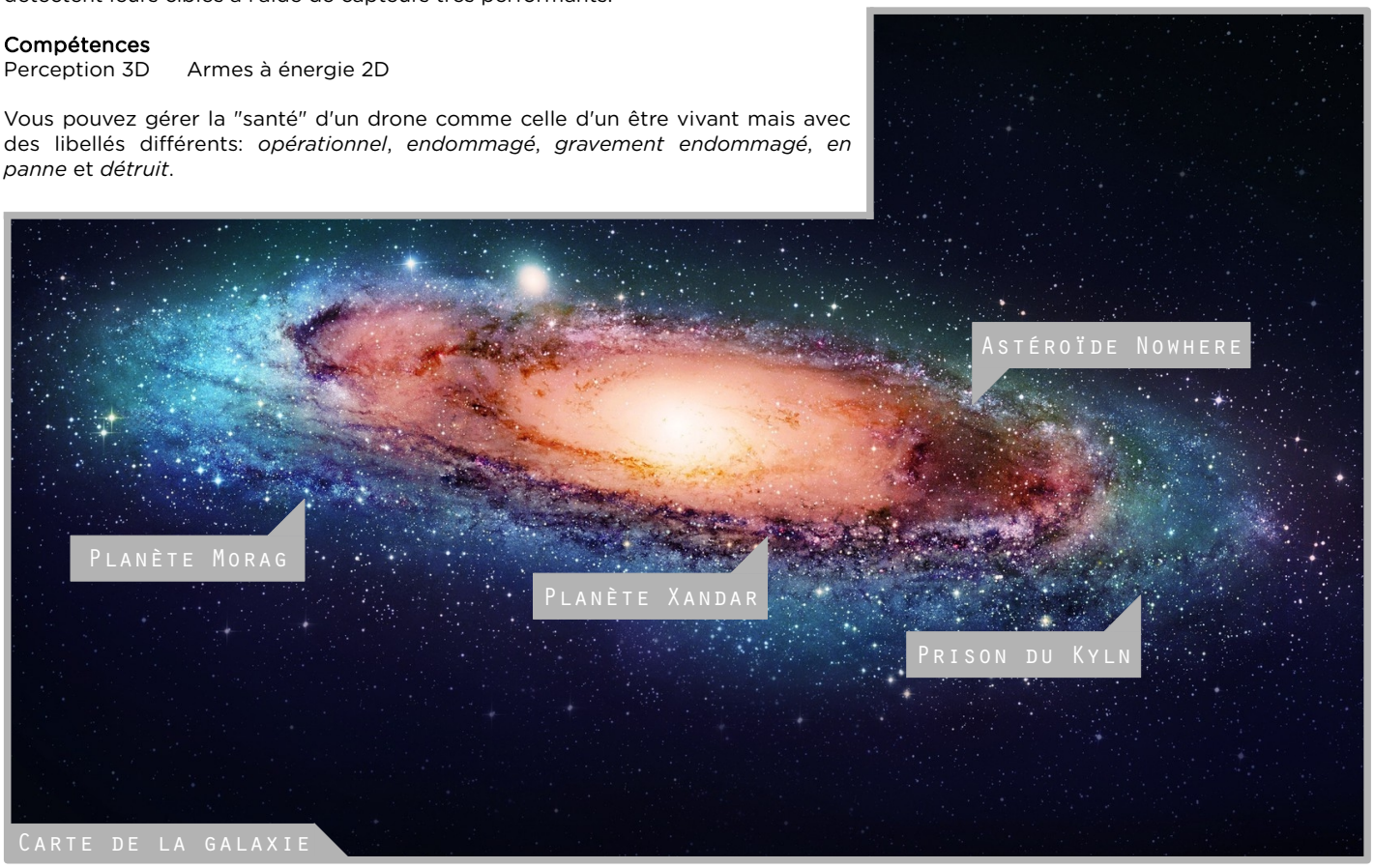
Cette courte aventure d'introduction a comme un petit parfum de bac à sable.
Les PJs débutent leurs aventures sur l'inhospitalière planète Morag et peuvent tout autant terminer leur carrière d'aventuriers spatiales dans la pire des prisons xandariennes, ou alors morts sous le feu des ravageurs ou des soldats Kree.
La manière dont les PJs s'en sortiront et l'issue tragique ou non de toute cette aventure sont entre leurs mains.
A vous en tant que meneur de jeu de leur fournir le support narrative adéquate, tout en vous amusant bien entendu.

Quand je parle de "bac à sable", je sous-entend que les PJs peuvent très bien décider de faire escale sur une autre planète avant de se rendre sur l'astéroïde Nowhere, ou prendre plus de précautions vis-à-vis de leur mystérieux employeur, ou encore de s'attarder un peu sur Morag et d'explorer les ruines ou les épaves à la dérive autour de la planète ; ce sont autant de pistes d'aventures qu'ils sont invités à parcourir.

La carte de la galaxie en bas de cette page ne reprend que les endroits décrits dans ce court scénario et susceptibles d'être visités par les PJs.
Si vous voulez leur proposer d'autres lieux à découvrir, libre à vous.
Et pourquoi pas une petite escale involontaire sur Terra après une bataille spatiale contre un chasseur Kree.
Laissez libre cours à votre imagination et écoutez vos joueurs.

En espérant que cette petite escapade dans la galaxie vous aura diverti.

Jeepee



Carte de la galaxie