

SAVING PRINCESS FREYA

Scénario pour Star Drakkar

SYNOPSIS

Le jarl Ragnar Gørdrufson doit marier sa fille unique Freya au roi Jøl Lordringdottir, veuf depuis peu. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si le roi viking n'était pas un vieil homme chétif et perclu d'arthrose.

Pour couronner le tout, Jøl Lordringdottir a une réputation de vieux satyre, à un oeil de verre et plusieurs membres cybernétiques.

Pour toutes ces raisons et bien d'autres encore, Freya, la jeune fille à marier, refuse d'épouser le sénile roi viking.

Etant d'un naturel relativement impulsif, elle a volé une chaloupe spatiale et s'est enfuie.

Bref, voilà son père bien embarrassé, d'autant que la cérémonie est prévue pour dans trois jours galactiques standards.

Ne pouvant raisonnablement pas confier à ses hommes la mission de ramener sa fille (discrétion oblige), il a envoyé son gödi de confiance recruter d'urgence une équipe de récupération nuptiale.

Il est primordial que personne dans l'entourage de Ragnar ou du futur marié ne soupçonne que la future épouse a pris la poudre d'escampette... cela risquerait de froisser le roi viking avec toutes les conséquences qui vont avec.

Cette saga débute donc dans une taverne malfamée d'Ødin Secundum, une antique station spatiale en bordure de l'espace viking de Midgard.

ODIN SECUNDUM

Ødin Secundum est une station située quelque part en bordure du secteur nord ouest de l'espace viking de Midgard. Elle est surtout connue pour ses bars enfumés, ses tavernes malfamées et son synthémel 80°.

Un test de Picole est requis pour chaque gorgée de cet effroyable mélange.

L'endroit est théoriquement sous la juridiction du jarl Ragnar Gørdrufson mais comme la plupart des endroits contrôlés par les vikings, c'est le capharnaüm général.

La station est fréquentée par des vikings bien entendu mais aussi par les Delphinoïdes qui y possèdent quelques comptoirs de commerce. On y rencontre également des Andromeks, quelques Crystariens et malheureusement aussi des Glankons (qui cherchent continuellement la bagarre aux malheureux vikings venus savourer le synthémel bien connu d'Ødin Secundum).

ENGAGEZ-VOUS...

Leur vaisseau (un Superknörr) ayant subi une série d'avaries suite à un abordage malheureux avec un vaisseau marchand Delphinoïde, les PJ ont été contraints de se replier sur Ødin Secundum pour y effectuer les réparations qui s'imposent. Faute de crédit, le vaisseau est resté à quai et les PJ noient leur ennui au fond d'une chope de synthérhum dans une des tavernes de la station.

Alors que les PJ en sont à leur ____ième verre de synthérhum frelaté (complété la case vide avec le nombre approximatif de verres descendus par les PJ), un personnage encapuchonné s'approche de leur table.

Un petit jet d'Obstination (Diff. 6) leur permet de deviner que l'individu est un gödi (un genre de prêtre). Il convient donc de le traiter avec un minimum d'égard.

Il se présente:

« Je suis Hilmar. Mon employeur, qui préfère rester dans l'anonymat, cherche des hommes courageux et n'ayant pas peur de prendre des risques. Je devine que vous êtes de courageux guerriers, cloués dans cette station miteuse à cause de stupides questions pécuniaires. Vous voulez gagner quelques centaines de Galaks ? »

Si les PJ acceptent (et ils accepteront), le gödi reprend sur un ton grave: « Un bien précieux a été volé à mon employeur... »

«Ce bien, c'est sa fille unique Freya. La jeune et téméraire enfant a refusé d'épouser l'homme que son père avait choisi pour elle et a préféré s'enfuir (quelle honte!)

«Le travail que je vous propose est très simple: retrouver Freya et la ramener à son père... contre la somme de 300 Galaks. »

Si les PJ veulent marchander (jet d'Obstination) le gödi ira jusqu'à 400 Galaks mais pas plus.

Vu que le vaisseau des PJ est en rade, le gödi accepte de leur avancer 150 Galaks pour les réparations (de fortune). Le reste de la somme leur sera versé une fois la fugueuse remise dans le droit chemin.

Hilmar a réussi à retrouver la trace de la jeune fille. Cette piste l'a mené à la station Ødin.

Il a retrouvé la chaloupe volée par la fugueuse sur le quai XXVII, abandonnée.

C'était il y a deux jours. A partir de là, il a perdu la trace de la jeune Freya.

Aux PJ de reprendre la piste.

« Ah oui, j'oubliais... si vous voulez toucher votre salaire, il faut me ramener cette petite peste dans les trois jours », ajoute le gödi en ingurgitant le fond de sa chope.

Voilà le topo.

Pour ceux qui seraient durs de la comprenette, voici les éléments de toute l'affaire.

La jeune Freya ne veut pas se marier avec l'homme que son père a choisi pour elle.

Elle s'enfuit en piquant une chaloupe spatiale. Le gödi Hilmar, au service du père, tente de la retrouver, en vain.

Il perd sa trace sur Ødin Secundum.

L'unique indice à sa connaissance de la présence ou du passage de la jeune fugueuse sur la station est la chaloupe volée, abandonnée sur le quai XXVII.

Les PJ disposent de trois jours pour retrouver la jeune femme dont le gödi leur a remis un portrait (elle est mignonne en plus).

CHERCHONS DES INDICES

L'enquête des PJ devrait donc débiter au quai XXVII. La chaloupe spatiale de Freya se trouve effectivement amarrée au quai indiqué.

L'endroit est désert et mal éclairé. Ce secteur de la station est moins fréquenté et moins bien entretenu que les autres quais (question de budget, comme toujours).

Un jet d'Obstination (Diff. 8) permet aux PJ de trouver quelques indices sur la chaloupe.

Des cheveux blonds sur le dossier du siège pilote et un tube de rouge-à-lèvres « Spatial Ecarlate » dans la boîte à gants semblent indiquer que la chaloupe a bien été pilotée par une personne de sexe féminin.

Des éraflures sur les côtés de l'engin et sur les bords du quai corroborent l'idée que c'est une femme qui conduisait (... bon... ok... j'exagère mais si peu ;-)

La porte du sas d'accès a été arrachée et la coque de la malheureuse chaloupe porte plusieurs impacts.

Un test d'Obstination (Diff. 10) permet aux PJ de reconnaître les dégâts caractéristiques d'un disperseur atomique, une arme de NT4 utilisée par les Glankons.

Ce n'est pas pour étonner nos amis vikings. Les Glankons ont une fâcheuse tendance à se trouver mêler aux affaires louches des spatioports. De plus, ils haïssent les vikings. Ils ont sauté sur l'opportunité d'enlever la fille d'un chef viking... sans doute dans l'espoir d'obtenir quelque rançon.

Visiblement, l'attaque et l'enlèvement de la jeune Freya sont récents. Peut-être elle et ses ravisseurs se trouvent-ils encore sur la station Ødin Secundum.

Alors que les PJ finissent d'examiner l'épave de la chaloupe, un rayon « laser » vient frapper la carlingue de l'engin (comme si elle n'avait pas déjà assez dégusté) à quelques cheveux seulement de la tête d'un des vikings (ça sent même un peu le roussi).

Les vikings ont juste le temps de se mettre à l'abri que d'autres tirs fusent de derrière des caissons de marchandise à l'autre bout du quai.

Les PJ vont naturellement riposter (on est des vikings, non?). Leurs agresseurs sont des Glankons (on pouvait s'y attendre). Ils sont cinq et armés de disperseurs atomiques (NT4).

La lutte entre les vikings et les Glankons transforment vite la zone en champ de bataille. De petits incendies naissent un peu partout du fait des tirs furieux des deux camps.

Les Glankons sont des adversaires féroces et tenaces. Les vikings auront fort à faire pour s'en débarrasser.

Si les PJ font des prisonniers, ils pourront les questionner sur leurs agissements sur Ødin Secundum (tortures et autres interrogatoires musclés au programme).

Le ou les prisonniers éventuels finiront par avouer qu'ils ont effectivement enlevés une jeune viking blonde.

Elle se trouve actuellement à bord de leur vaisseau, le Nornogorüauk (prononcé nor-no-goru-auke).

Les Glankons possédaient un communicateur.

On peut donc supposer que le chef Glankon est déjà au courant que des vikings recherchent Freya.

Il n'y a pas une minute à perdre. Les PJ doivent impérativement rejoindre leur vaisseau s'ils veulent intercepter les Glankons avant qu'ils ne quittent la station (et ne disparaissent dans les méandres de l'hyperespace).

COURSE-POURSUITE

Les PJ devront faire très vite s'ils veulent avoir une chance d'intercepter le vaisseau des Glankons. Ces derniers, avertis de la présence des PJ sur les lieux de l'enlèvement ont immédiatement mis les voiles.

Leur vaisseau est en train de quitter la station au moment où les PJ rejoignent le leur.

Un décollage d'urgence semble nécessaire.

Quelques jets d'Obstination de la part du pilote sont requis pour quitter la station.

Evidemment, comme le départ des deux vaisseaux, celui des vikings et celui des Glankons, se font sans avoir obtenu l'autorisation préalable du centre de contrôle spatial, il y a un sérieux risque d'accident.

Le trafic autour de la station est assez dense (c'est l'heure de pointe en plus... avec tous ces Crystariens qui rentrent du boulot.)

Lancez un dé. Sur un score de 1, le vaisseau des PJ se trouve sur la trajectoire d'un transport Crystarien prioritaire; encore une fois, seul le sang-froid du pilote viking peut éviter le pire (une collision quoi).

Un jet d'Obstination est là encore requis.

En cas d'accident, faites deux jets de Panne.

Le temps que les PJ fassent les réparations, les Glankons auront pris une certaine avance.

Les PJ peuvent aussi tenter de tirer sur le vaisseau Glankon dès le décollage, au risque de blesser leur otage (Freya).

C'est assez risqué.

Si tout se passe bien (ce qui est peu probable mais bon), le superknörr des PJ filera le train au vaisseau Glankon, un transport spatial vieux modèle mais retapé à la manière des Glankons c'est-à-dire à grands renforts de tourelles et de lance-missiles.

La poursuite s'engage.

Les Glankons tireront sur le vaisseau des PJ dès que celui-ci sera à portée.

L'unique moyen d'empêcher les Glankons de plonger dans l'hyperespace est d'endommager ses centres de propulsion. Une fois ceux-ci hors service, les vikings pourront envisager un petit abordage.

Faites durer un peu la poursuite.

N'hésitez pas à faire des descriptions colorées des explosions, des tirs et des photomissiles qui se croisent dans l'éther, des morceaux de vaisseau arrachés par les impacts.

Les PJ devront certainement faire des réparations en vol afin de pouvoir continuer la poursuite. Ça risque d'être sportif.

A L'ABORDAGE

On peut raisonnablement espérer que les vikings arriveront à stopper le transport des Glankons.

Il faudra alors passer à l'abordage pour délivrer la jeune Freya.

L'équipage du Nornogorüauk est composé de six Glankons, en plus du capitaine.

Les Glankons détestent les vikings et défendront chèrement leur peau poilue et puante.

La prisonnière est enfermée dans une des soutes du vaisseau. Les Glankons l'ont bien traitée, espérant en tirer un bon prix (rançon ou vente sur un marché aux esclaves des royaumes barbares de la Bordure des mondes civilisés).

Les PJ ont sans doute remarqué que la jeune Freya était assez mignonne. En fait, c'est une vraie bombe et le premier PJ qui entrera dans la soute et l'apercevra devra réussir un jet d'Obstination (Diff. 12).

En cas d'échec, il tombera éperdument amoureux d'elle; Et tomber amoureux pour un viking est sans doute la pire chose qui puisse lui arriver... à part peut-être le rassage de barbe ou la pénurie de synthémel, de rhum, de bière ou de harengs séchés.

A partir de ce moment, l'amoureux transi suivra sa dulcinée partout et fera ses moindres désirs.

Lorsque sa bien aimée n'est pas là, il poussera de profonds soupirs désespérants et jettera partout de longs regards tristes.

Bref, voilà nos vikings dans de beaux draps.

L'assaut du cargo Glankon touche à sa fin et les PJ sont en train de transférer le butin à bord de leur vaisseau (y a pas de petits profits) quand les sonars de la Corne d'Ødin se mettent à clignoter furieusement et qu'un signal sonore leur vrillent les oreilles.

Le moniteur signale l'approche de plusieurs vaisseaux inconnus.

ENNEMIS MORTELS

Sur le moniteur, on peut compter six vaisseaux en approche.

L'ordinateur de bord tente d'identifier les nouveaux venus qui viennent de surgir de l'hyperespace... plusieurs runes se forment sur l'écran... ces engins sont des destroyers «Ovo»... Les génøvikings !!!

Pour ceux d'entre vous qui l'ignorent, Les génøvikings sont les ennemis héréditaires des vikings... ce sont des monstres, des barbares sans pitié, surnommés les « fléaux des mondes ». Oui, je sais que cette définition s'applique aussi à nos « gentils » vikings mais bon, comme dans toute bonne saga, faut des gentils et des méchants.

Bien entendu, tout viking qui se respecte ne reculera jamais devant les génøvikings... mais là, il y a six destroyers «Ovo» surarmés et sans doute plein à craquer d'affreux vikings mutants.

Pour que l'honneur soit sauf, on parlera de retraite stratégique même si une fuite éperdue correspond mieux à la situation.

L'état de leur vaisseau ne permet pas aux PJ de distancer les destroyers ennemis. Au mieux, ils réussiront à regagner la station spatiale Ødin Secundum.

Là, c'est la panique générale.

Tous ceux qui disposent d'un vaisseau tentent de quitter la station. C'est l'anarchie et le chaos le plus total.

Les pilotes n'attendent pas l'autorisation de décoller ni les vecteurs et autres trajectoires pour quitter l'astroport.

Plusieurs accidents ont déjà eu lieu et les épaves désemparées de plusieurs vaisseaux dérivent ça et là.

Aux PJ d'improviser quelque chose.

S'ils veulent avoir une chance d'échapper aux génøvikings, ils doivent impérativement remettre leur vaisseau en état.

Ils peuvent piller les stocks de la station (tout le personnel de la base est en train de se tirer à bord de tous les appareils disponibles... donc l'accès au stock de pièces détachées n'est plus gardé).

Sur Ødin Secundum, les PJ retrouvent Hilmar, le gödi (on l'avait presque oublié celui-là).

Il se montre très satisfait que les PJ aient retrouvé Freya mais il déchanté vite quand il constate qu'un des vikings est amoureux de la jeune femme et que de son côté, Freya refuse toujours obstinément d'épouser celui que son père a choisi pour elle. Le moment est peut-être mal choisi pour les histoires de cœur mais après, tout le monde risque d'être massacrés par les génøvikings; les PJ apprennent donc tous les détails de l'histoire du mariage arrangé par le jarl Ragnar Gørdrufson.

Quoi qu'il en soit, les PJ sont payés par Hilmar. Le gödi ne dispose pas de vaisseau et s'inscrit donc à bord de la Corne d'Ødin.

Les réparations risquent de prendre un peu de temps. Pour remettre les moteurs gravifiques en état et permettre le saut en hyperespace, il faudra réussir trois jets d'Obstination successifs et un jet de Brutalité (parfois, faut tapoter un peu pour que ça redémarre).

Entretemps, les génøvikings sont arrivés en vue de la station Ødin Secundum.

Devant la débandade générale, Le chef du raid décide de scinder ses troupes.

Quatre destroyers pourchasseront les fuyards tandis que les deux autres aborderont la station et commenceront le pillage.

Il est donc fort probable que les PJ doivent se défendre contre un groupe de pillards génovikings tandis que le Brikotek de bord remettra les moteurs en état.

Ca va chauffer.

Laissez les PJ organiser la défense de la portion de quai où est arrimé leur vaisseau. Ponctuez l'affrontement avec les génovikings d'explosions, d'étincelles et de crépitements électriques, de chutes d'éléments de la station.

Dans l'espace, un combat désespéré oppose les génovikings aux quelques rares vaisseaux armés et capables de se défendre, tandis que les nefs marchandes tentent de quitter la zone de combat.

Au terme d'un furieux combat et de quelques manœuvres hautement risquées, le Superknörr des PJ réussit à quitter la station Ødin Secundum et bondir dans l'hyperespace.

A bord, Hilmar fait des pieds et des mains pour convaincre les PJ de ramener Freya à son père, le jarl Ragnar Gørdrufson.

Le viking amoureux n'est bien entendu pas d'accord du tout...et Freya non plus.

(à suivre)

PNJ ET VAISSEAUX

Cette section regroupe la description de tous les PNJ et des vaisseaux présentés dans ce scénario.

HILMAR, gödi aux services du jarl Ragnar Gørdrufson.

Brutalité 2 / Obstination 5

Pouvoir : «Je l'avais prédit ! ». Vous pouvez demander à ce qu'un jet de dés soit refait, une fois par séance.

Exploits : Têtu comme un mule d'Andromède

Équipement : Plasmagun (NT5), cape blindée (NT3)

Hilmar est un homme discret et taciturne mais qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Il peut se montrer intraitable lors de négociations.

FREYA (fille du jarl Ragnar Gørdrufson)

Brutalité 3 / Obstination 4

Exploits : Bavardage Assommant (blabla incessant qui ferait perdre son néo-Latin à un Mantocéphale)

Équipement : dézingueur de poche (NT5), minijupe de mailles (NT2), bustier en plastacier (NT5)

Freya est la fille d'un puissant jarl. Elle a hérité de son père un caractère bien viking et de sa mère une beauté à damner un techno-pape. Devant la volonté de son père de la marier au vieux roi viking Jøl Lordringdottir, elle a préféré s'enfuir à bord d'une chaloupe.

GLANKONS, aliens belliqueux

Agressivité 5 / Instinct 2

Capitaine Glankon Agressivité 6 / Instinct 3

Pouvoir : Maître d'armes (un dé de bonus lors de combat au corps à corps).

Équipement : cuir renforcé (NT2), lames diverses (NT2), disperseur atomique (NT4)

Les Glankons ont enlevé Freya et espèrent en tirer une rançon (ou la vendre sur un marché d'esclaves).

GENOVIKINGS, barbares mutants de l'espace

Ultraviolence 5 / Vice 3

Équipement : scaphandre en plastalliage (NT5), crystocoutelas (NT3), fusil à néga-rayons (NT6)

Les Génovikings sont les ennemis héréditaires des vikings et les serviteurs de Hel, déesse des enfers. Ce sont des guerriers cruels et sans merci.

LA CORNE D'ODIN, vaisseau spatial des PJ, de type Superknörr.

Systèmes de bord : Lasers bipolaires +2d, structure renforcée +2d, moteurs gravifiques +1d, hypersonars +2d, bécane de bord buggée +1d.

La Corne d'Odin a subi quelques avaries lors de la dernière campagne désastreuse des PJ.

Ses moteurs gravifiques sont pour l'instant hors service et ses lasers sont partiellement non opérationnels (-1d).

Des réparations de fortune sont possibles mais nécessitent des pièces que les PJ n'ont pas les moyens de s'offrir pour l'instant (il faut environ 200 Galaks).

LE NORNOGORUAUK, transport spatial des Glankons.

Systèmes de bord : tourelles à mitraille +1d, largueur de mines magnétiques +1d, blindage +1d, propulseurs atomiques +1d, radar Ø, calculateur de bord +1d

C'est un vieux modèle assez poussif mais les Glankons y ont apporté quelques petites modifications essentiellement guerrières.

Le cargo possède deux tourelles à mitraille capable de tirer plusieurs dizaines de kilogrammes d'acier dans toutes les directions. C'est un mode de défense assez archaïque mais efficace.

Le vaisseau des Glankons peut aussi larguer des mines magnétiques (la soute en contient actuellement cinq).

DESTROYERS OVO

Projecteurs de néga-rayons +4d, coque ovoïde +2d, propulseurs à hydrocarbure +1d, détecteurs magnétiques +1d, mécacerveau +2d.

C'est le principal vaisseau de guerre des hordes génovikings, dont la silhouette caractéristique (on dirait un gros oeuf) est synonyme d'apocalypse.